



# Draco Venturus

SCRIPTORIUM

LOUP  
SOLITAIRE

PORT BAX  
LE PREMIER ORDRE KAI

DEFIS  
FANTASTIQUES

LE MONDE DE TITAN

## "Neige d'Automne"

UNE AVENTURE SOLO INEDITE  
PAR THE OISEAU  
POUR LOUP SOLITAIRE

# Sommaire

Éditorial	<i>rendez-vous page*...</i>	<b>3</b>
Titan	<i>rendez-vous page*...</i>	<b>4</b>
La Genèse du Kai	<i>rendez-vous page*...</i>	<b>10</b>
Port Bax - le diamant de Durenor	<i>rendez-vous page*...</i>	<b>16</b>
Port Bax - compléments	<i>rendez-vous page*...</i>	<b>33</b>
Un mariage et trop d'enterrements...	<i>rendez-vous page*...</i>	<b>43</b>
Le Vaurien	<i>rendez-vous page*...</i>	<b>53</b>
Actualités	<i>rendez-vous page*...</i>	<b>62</b>
Paléontologie et Jeu de rôle	<i>rendez-vous page*...</i>	<b>72</b>
Le Puits des Ténèbres	<i>rendez-vous page*...</i>	<b>78</b>
Méthodologie	<i>rendez-vous page*...</i>	<b>137</b>

*\*cliquez sur le numéro de votre choix*

## Draco Venturus n°1, 9/2010 (v9)

**Rédacteur en chef :** David Latapie

**Comité de rédaction :** David Latapie, Floribur, ManuLuc, The Oiseau, Sh'zar et Zorkaan

**Traduction :** Lolof et Pascal Roufosse

**Relecture :** David Latapie, Floribur, Lokhuzor, ManuLuc, Nato, Zaoutir et Zorkaan

**Illustrateurs :** Gary Chalk, Inbadreams, Jidus, Gillian Pearce, Sintange, Denis Tavernes et Floribur

**Couverture :** Jidus

**Maquette :** Lapin Féroce et Lokhuzor

**Remerciements :** Gary Chalk, Joe Dever, David Holt pour Fightingfantasy.com, Jamie Fry, Jeanne Brifford, Victor Dillinger et Jeanne Stranart des éditions Gallimard Jeunesse, Steve Jackson et Ian Livingstone, Darren Pearce et Matthew Sprange de Mongoose Publishing, et tous les illustrateurs dont les couvertures apparaissent dans le présent webzine (crédités dans les articles correspondants) plus tous ceux qui ont soutenu notre équipe dans sa difficile « mutation » !



### *Association Scriptarium*

Adresse e-mail ..... [association.scriptarium@gmail.com](mailto:association.scriptarium@gmail.com)

*Draco Venturus*, le zine ..... <http://draco-venturus.fr>

Scriptarium, l'association éditrice ..... <http://scriptarium.fr>

Forum, pour parler de tout ça et plus ! ... <http://forum.scriptarium.fr>

### Droits / Mentions légales

«Toutes les illustrations contenues dans ce fanzine sont la propriété pleine et entière de leur auteurs et éditeurs respectifs. Tous droits réservés. Toute reproduction, même partielle, est interdite sauf accord écrit de l'éditeur.»

# Éditorial

C'est pour moi un très grand honneur d'écrire les premiers mots que vous lirez dans ce magazine, Draco Venturus. Ceci représente la consécration d'un grand nombre d'heures passées avec une formidable équipe à créer le magazine que vous tenez entre vos mains (enfin, façon de parler).

Draco Venturus. Le dragon aventureux.

Ce titre n'a rien à voir avec feu le célèbre Dragon Radieux, dont les plus anciens se souviennent avec nostalgie. Draco Venturus est cependant bien un hommage, un hommage à mon adolescence. Du spelljammer de Sir Everard Woodworth Nathenby dans Dragon magazine 15 jusqu'à ce premier numéro, il s'est passé la moitié de ma vie. Une énigme digne des questions tordues de certains LDVELH, d'ailleurs.

Ce dragon aventureux découvrira les autres mondes de notre adolescence — ceux des livres dont vous êtes le héros : Titan, Orb, Magnamund, mais aussi l'Aventure ou les Terres de Légendes pour n'en citer que quelques-uns — quelques uns, car préparez-vous à des surprises dans les prochains numéros, y compris sur des univers non issus des livres-jeux ! Ce dragon sait que des Héros se sont réveillés le même mois, mais leurs chemins sont différents. Draco Venturus publiera aussi des aventures dont vous êtes le héros, mais autrement et pas exclusivement.

Issue de l'association Le Grimoire, l'équipe de Draco Venturus est fière de vous présenter le résultat de plus de six mois de travail acharné, de sueur et de nuits blanches. À tout Seigneur (Kaï) tout honneur : le programme de ce voyage inaugural est largement centré sur le monde Loup Solitaire (le magazine faillit à ce sujet s'appeler Autolykos, Loup Solitaire en grec). Un article de fond sur les Seigneurs Kaï, une superbe aventure dont vous êtes le héros, exclusive signée par le fameux Oiseau (Xhoromag), un dossier sur Port Bax et une classe de personnage jamais traduite. Mais nous ne parlerons pas que de Magnamund : vous aurez aussi droit à un article dévoilant le monde de Titan comme vous ne l'avez — véritablement — jamais vu et même à un article sur... la paléontologie ! Non, non, ce n'est pas une blague, c'est une volonté forte : parler de quelque chose en apparence sans rapport, mais trouver une source d'enseignement. Comme aurait pu dire Croc, «un regard vertical».

Draco Venturus produira une grande majorité de textes originaux et inédits. Nous avons à cœur de publier du contenu attrayant et de qualité. Nous avons ainsi besoin de vous, passionnés, pour le faire vivre. Nous

ne sommes pas assez nombreux pour tout produire par nous mêmes, c'est pourquoi nous avons besoin de vos retours, de vos avis et, surtout, de vos contributions. Nous mettons juste une certaine méthodologie en place, que vous pourrez lire dans ces pages.

Prenez contact avec nous sur notre forum :

<http://forum.scriptarium.fr>.

Nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à lire ce magazine que nous en avons pris à le produire. À l'aventure, dragons !

*David Latapie*

# TITAN

Quid ? Une aide de jeu sur une cité inconnue des Kayunis ? Un article sur le dernier blockbuster US ? Quelque chose de plus sérieux sur les puissants prédécesseurs des dieux de l'Olympe ? À moins qu'il ne s'agisse d'un papier sur le plus grand satellite de Saturne ?

Non, rien de tout ça, juste une occasion de montrer au lecteur (je mets au singulier pour la forme mais j'espère bien qu'il ne sera pas tout seul) que l'équipe de Draco Venturus n'est pas une bande de geeks magnamundophiles.

Bon, en fait si, nous sommes bien ce genre de chose, il faut le reconnaître, mais pas seulement cela. La geekitude n'a pas de frontières, et d'autres univers fantastiques ont aussi nos faveurs. Et l'un d'eux s'appelle... s'appelle... s'appelle ?

Je n'ai pas le hoquet, c'était juste pour vérifier si vous suiviez : VOUS, le lecteur unique de Draco Venturus, ou la multitude qui téléchargez par milliers chaque minute que Kaï et Ishir nous donnent cette œuvre de la fanzinité des Temps Nouveaux (vous savez, comme dans la chanson de Noam sur Goldorak – quelqu'un a encore dit geek ?).

Bref, ma tâche est de vous parler de cette planète nommée Titan, que les prêtres de Vastelande et de Gallantaria, contrées du plus vieux continent de ladite planète disent avoir été façonnée des mains mêmes du dieu Titan. Ce fut l'une de ses filles, Throff (nom à la féminité remarquable), qui aurait fourni la matière, une glaise magique, en creusant avec sa sœur Galana dans leur jardin, mais Titan qui aurait eu l'idée de s'en servir pour créer un monde et l'installer parmi les Plans. Avant que les dieux majeurs ne s'amuse à y apporter leur grain de sel et leurs créations propres, pour occuper leur ennuyeuse car immortelle vie.

Bon, forcément comme avec tous les mythes fondateurs il existe plein de versions divergentes pour expliquer la création de Titan, mais moi j'en ai une particulièrement exotique et qui ferait bien rire les prêtres du Vieux Monde s'ils pouvaient me lire : cet univers serait né dans le cerveau de deux humains portant le nom étrange de Steve Jackson et Ian Livingstone. Plus étrange encore, ces humains vivaient sur une autre planète, la Terre, et auraient posé la première pierre de « leur » création en l'an 1981 après Jésus-Christ, l'une de leurs plus célèbres figures divines. La pierre en question aurait été en fait une pierre de la tristement célèbre Montagne de Feu du sorcier Zagor. Plus incongru encore, c'est en créant un livre-jeu que tout aurait commencé ! À prendre ou à laisser donc.

Mais pour les besoins de l'article, je propose qu'on « fasse comme si », OK ?

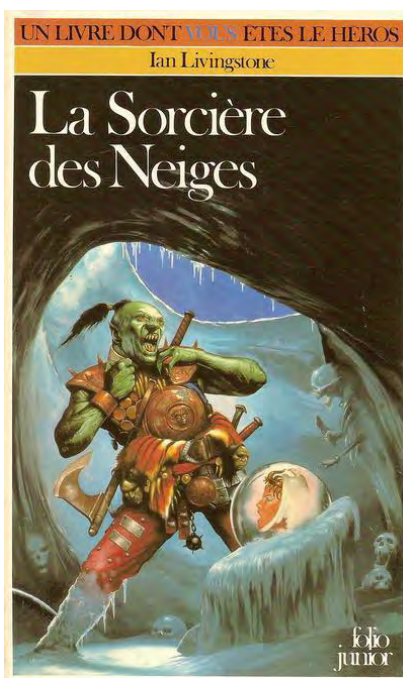
## CE QUE L'ON SAIT DE TITAN SUR TERRE

Alors pour ceux qui n'auraient pas encore situé, Titan c'est l'univers principal utilisé comme cadre pour les livres dont vous êtes le héros des séries *Fighting Fantasy* et *Sorcery!* (respectivement traduites par Gallimard, chez Folio Junior, *Défis Fantastiques* et *Sorcellerie!*; à noter que pour ne pas faire dans le trop lourd ou le trop cake, toutes les références citées ci-après le seront sous leur nom en français quand il existe, même si les années de sortie correspondent aux années de sortie de la VO).

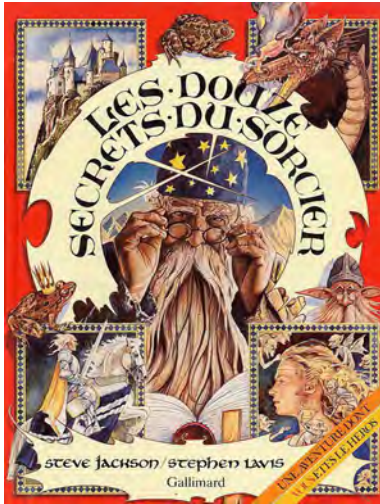
Le terme n'apparaît pas avant de nombreux livres, mais celui d'Allansia (ou Allansie), désignant le continent principal de Titan, apparaît dès 1984 dans *La Sorcière des*

*Neiges*, huitième LDVELH prenant place dans ce monde. La même année est publié le premier LDVELH prenant place sur Khûl (traduit aussi de

mutiples façons au grès des traducteurs, Khul, Khâl, Khaal, Koul, Koulgrah et même Groule, y'en a qui ont pas peur !): *Le Marais aux Scorpions*, par l'homonyme américain de Steve Jackson (et créateur du célèbre GURPS)! Ce continent méridional méconnu sera d'ailleurs exploré par de nombreux autres auteurs secondaires : Luke Sharp, Robin Waterfield, Peter Darvill-Evans et Andrew Chapman (ayant les quatre aussi écrit des livres SF de la série), mais aussi des peintures de l'univers des livres-jeu comme Jamie Thomson, co-créateur avec Mark Smith de l'univers d'Orb et de l'excellente série *La Voie du Tigre*, et Dave Morris, co-créateur de l'univers des autres séries de



LDVELH *Dragon d'Or* et *Terres/Épée de Légende*. Des auteurs secondaires ont également développé l'Allansia (dont certains déjà cités mais aussi Graeme Davis, Marc Gascoigne, Keith Martin ou encore Keith P. Philips) en plus de Steve Jackson et Ian Livingstone, mais c'est resté le continent de prédilection de ce dernier, de *La Forêt de la Malédiction* en 1983 jusqu'à *L'Œil d'Émeraude* en 2005. Le Vieux ou Ancien Monde, lui, fut exploré en profondeur par Steve dans le cadre de la série *Sorcellerie!* (1983-85). Sa seule autre contribution pour le Vieux Monde fut l'aventure dont vous êtes le héros illustrée *Les Douze Secrets du Sorcier*.



Cet exercice de style était intéressant mais dispensable, et la fabuleuse série du héros d'Analand suffit pour marquer de son empreinte puissante et indélébile ce continent. Ce n'est pas avant la première moitié des années 90 d'ailleurs qu'il fut re-investi avec des auteurs comme Jonathan Green, Stephen Hand et Jim Bambras.

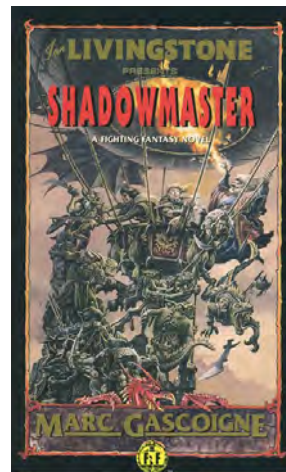
Au-delà des livres-jeux qui, après la période de creux fin des années 90 / début des années 2000 dont eut à souffrir aussi le *Magnamund*, recommencèrent à sortir timidement (le dernier en date, non traduit, étant *Night of the Necromancer*, de Jonathan Green), Titan eut droit à bien d'autres développements.



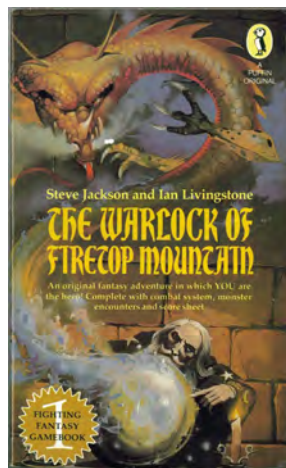
D'abord dans le fanzine dédié Warlock, publié de 1983 à 1986 (avec notamment quelques belles cartes inédites). Puis dans le cadre de deux séries de romans publiées dans la première moitié des années 90, une première de trois livres de Steve Jackson et Marc Gascoigne prenant place sur

l'Allansia (avec de nombreux dessins dédiés du fabuleux Russ Nicholson), puis une seconde de quatre livres de Ian Livingstone et Carl Sargent, les *Zagor*

*Chronicles*, se déroulant un peu sur Titan mais surtout sur Amarilla, une espèce d'espace parallèle mais connecté à Titan.



À noter aussi plusieurs adaptations en jeu vidéo dès les années 80 et le ZX Spectrum, premier ordinateur familial - mon frère en avait un ! -, ou dans les années 90 pour PC et Playstation avec *Deathtrap Dungeon* (*Le Labyrinthe de la Mort*). Les deux adaptations les plus récentes sont *Warlock of the Fire Mountain* (le « Grand Ancien » qu'on ne présente plus, *Le Sorcier de la Montagne de Feu*), l'une sortie en 2006 pour Palm (simple reprise fidèle du LDVELH), et l'autre beaucoup plus appétissante sortie fin 2009 pour la console DS (on peut même monter au sommet de la montagne !).



Plus anecdotique, différentes éditions spéciales des livres, des puzzles, un « kit de l'aventurier » (avec feuilles d'aventure, dés, badge et autres trucs extrêmement utiles). Intéressant aussi pour ceux qui recherchent des visuels inédits : des figurines en plastique distribuées par Games Workshop, ou encore, pour les amateurs du Vieux Monde et des dessins de l'excellent John Blanche : le livre des sorts de *Sorcellerie!* avec dessins inédits (*The Sorcery Spell Book*). Et deux grands jeux de plateau furent aussi créés, toujours autour du personnage du célèbre sorcier Zagor, et dans le prolongement de deux des livres-jeux qui lui sont consacrés, sur les noms desquels leurs propres noms se calquent : *Le Sorcier de la*



*Montagne de Feu*, et *La Légende de Zagor* (qui ne prend pas place sur Titan mais sur Amarilla, tout comme les *Chroniques de Zagor*).

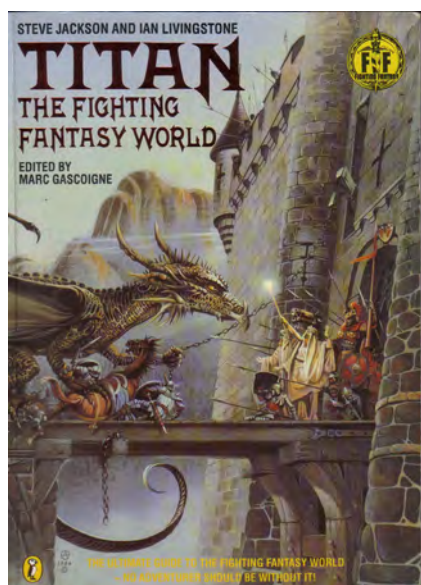
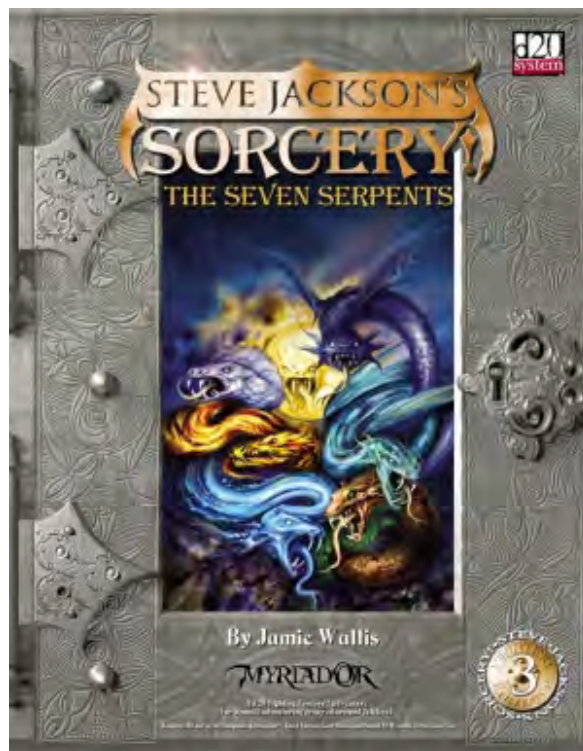
Mais la plupart des développements de l'univers se firent dans le cadre des adaptations au jeu de rôles.

La première et plus intéressante démarche fut la publication successive de livres de poche (pour certains publiés aussi en grand format) constituant différentes pierres d'un système de JDR simplifié, basé sur les règles des deux séries de LDVELH. Un livre de règles avec deux aventures très porte/monstre/trésor, portant simplement le nom de la série principale (*Fighting Fantasy, the Introductory Roleplaying Game* de Steve Jackson, 1984), fut suivi de deux ouvrages de compilation et de synthèse réalisés par Marc Gascoigne : un bestiaire (*Out of the Pit*, 1985) et, plus indispensable à mon goût, un superbe atlas géographique et historique (*Titan*, 1986). Un autre recueil d'aventures, plus intéressantes, apporta aussi quelques éléments nouveaux de règles (*The Riddling Reaver*, de Paul Mason et Steve Williams, 1986). Mais c'est surtout avec la 2<sup>e</sup> édition des règles (*Dungeoneer*, 1989), dénommée *Advanced Fighting Fantasy*, que le jeu prit toute sa dimension, sous la plume de Marc Gascoigne et Pete Tamlyn, et devint à mon sens véritablement jouable, avec l'apparition de compétences et

de règles de magie. Hélas, il ne fut pas aussi développé par la suite qu'il aurait pu l'être, même si les deux derniers suppléments sortis, de contexte (mais intégrant aussi des règles additionnelles), sont excellents,

l'un consacré à Port-du-Sable-Noir (dit aussi Sable-Noir tout court), et l'autre au continent allansien dans son entier (*Blacksand!*, 1990 et *Allansia*, 1994).

La seconde adaptation eut lieu au début des années 2000 quand la société anglaise Myriador adapta en modules de groupe pour le D20 System certains des premiers livres-jeux de la série *Défis Fantastiques* ainsi que les trois premiers *Sorcellerie!*... avant de cesser prématurément ses activités. Il semble que ces scénarios incluaient un peu de matériel inédit dans les livres dont ils s'inspiraient (dont des cartes, comme Fang ou Kharé) ; Je n'ai pas ça en stock, donc si vous les avez ou savez où les trouver, je suis preneur d'infos ou même d'une critique pour publication dans nos pages !



Ainsi, Titan n'a plus aujourd'hui de support rôlistique. Mais la relance d'un système de JDR sur Titan est en cours de réflexion outre-Manche, à partir du système *Advanced Fighting Fantasy* amélioré. Comptez sur nous pour nous renseigner, car l'idée nous intéresse au plus haut point, comme sans doute de nombreux fans francophones de Titan !

Pour finir par quelque chose de plus « nourrissant » pour le héros solitaire ou le rôliste, quelques mots pour présenter la géographie de Titan :

## TITAN POUR LES NULS

Inutile de détruire de rage ce PDF ou de jeter au feu la version papier que vous en aurez faite, car je ne vous ai pas traités de nuls, c'était juste une façon de parler. Moi même je ne suis pas un érudit titanesque (promis, je ne ferai plus ce jeu de mots



facile). Ce sont juste quelques grands éléments synthétiques sur la géographie et l'Histoire de Titan, pensés comme une introduction à ce monde.

## Le Vieux Monde

Le nom de ce continent semble indiquer qu'il correspond à la partie la plus anciennement peuplée de Titan, mais cela reste difficile à prouver. Car même si les annales les plus anciennes connues concernent effectivement le secteur sud de la mer d'Onyx, où le légendaire Orjan le bâtisseur aurait créé Lendel en 1430 de l'Ancien Temps (future capitale de la Gallantaria, établie en 1498 par son fils Regulus), nous n'avons aucune datation relative aux peuplements originels d'avant la séparation du continent géant d'Irritaria en trois continents.

Ce sont les habitants du Vieux Monde eux-mêmes qui l'ont nommé ainsi, probablement après avoir découvert l'existence de Khûl, vaste terre jugée plus vierge (leur continent est le plus petit des trois). Ironiquement, lorsque les Allansiens découvrirent le Vieux Monde, ils l'appellèrent Nouveau Monde !

Ce continent est constitué en majorité de contrées civilisées (bien plus qu'ailleurs sur la planète), la plus avancée et riche d'entre elles ayant été le royaume de Gallantaria, avant que la terrible Guerre des Quatre Royaumes en

175 AC (Après le Chaos) ne marque la fin de sa prééminence. Depuis, c'est le royaume de Femphrey qui occupe le devant de la scène. C'est effectivement son roi Chalanna qui, à l'aide de la légendaire Couronne des Rois, apporta paix et vitalité à ce pays initialement pauvre. Et quand celui-ci

eut compris qu'un tel artefact bénéfique devait profiter au plus grand nombre, il instaura un système tournant de « prêt » de la Couronne aux différents rois du Vieux Monde, afin que chacun puisse successivement en faire profiter son propre royaume. Le Femphrey se dota d'une nouvelle capitale pour marquer le début de la nouvelle ère de paix, nommée en l'honneur de son grand roi Chalannabrad. C'est un superbe port donnant sur la mer des Grandes Anguilles, partie côtière du vaste océan des Serpents séparant le Vieux Monde de Khûl et de l'Allansia.

Un autre grand royaume civilisé est l'Analand, s'étendant au sud-est du continent, et il a la particularité d'être entouré en grande partie d'un gigantesque ouvrage fortifié, le « Grand Mur », entrepris en

1845 AT (de l'Ancien Temps) pour protéger le pays des raids barbares des plaines de la Vastelande orientale mais aussi des dangereux habitants des collines de Shamutanti. Mais un projet d'une telle ampleur conduisit le pays à la banqueroute et le roi qui avait entrepris ce projet fou fut déposé en 1970 AT. La capitale de l'Analand est Arkleton, le port où débarquèrent les premiers navigateurs venus de la lointaine Allansia, à travers l'océan Occidental (Occidental... pour les « découvreurs » allansiens).

Mais si le Vieux Monde abrite plusieurs des nations les plus avancées de Titan, on y trouve aussi l'une des régions les plus dangereuses : le Kalkhabad, incluant lui-même l'une des cités les plus périlleuses qui soient, Kharé, la Cité des pièges, et une vaste étendue désolée, les Terres des Fin-Fonds, où le temps lui-même semble obéir à d'autres lois que celles de la nature. Le Kalkhabad abrite aussi Mampang, la terrible citadelle de l'Archimage, où celui-ci cacha la Couronne des Rois après l'avoir dérobée au roi qui en avait la charge, le roi d'Analand.

## L'Allansia

Ce nom ne désigne l'ensemble du plus célèbre continent de Titan que depuis quelques siècles, car pendant longtemps il n'a désigné qu'un petit

secteur du nord-ouest du continent où semblent se concentrer depuis toujours des populations nombreuses appartenant à plusieurs races, cohabitant et bataillant. Sa signification dans une très vieille et corrompue langue elfique l'illustre bien d'ailleurs : « Les plaines grouillantes ».



Le secteur est dominé par la figure de Port-du-Sable-Noir (sinistre héritier de l'antique et superbe métropole allansienne Carsepolis, détruite à la fin de la Guerre des Magiciens en 1998 AT). Mais c'est dans cette région aussi qu'on trouve les villes de Fang, Zengis, Salamonis, Calice, Pont-de-Pierre ou Argenton (initialement traduit – ou plutôt pas traduit – Silverton). La Forêt des Ténèbres, la Forêt de Yore, la Montagne de Feu, le Pic de la Roche ou la Vallée des Saules font aussi partie du paysage.

Le secteur est séparé des autres contrées habitées du continent par de vastes étendues désolées: le désert des Crânes au sud, qui sépare l'Allansia de la baie d'Elkor (pays de pirates), de la théocratie d'Arantis, mais aussi des jungles et marécages des Hommes-



Lézards, Silur Cha ; et les prairies et steppes du Plat Pays à l'est, tellement immenses que l'expression allansienne pour désigner quelque chose de démesurément grand est « *aussi immense que le Plat-Pays* ».

On trouve aussi sur les côtes orientales d'Allansia, du nord au sud :

le pays de fjords de Frostholm, donnant sur la mer de Bjorngrim (du nom d'un héros légendaire ayant occis un géant des mers). Il est peuplé de vaillants navigateurs, les rares Allansiens qui s'amuse parfois à rallier le Vieux Monde via le périlleux océan des Serpents. Leur capitale, Vynheim, fondée en 1530 AT par le père de Bjorngrim, serait l'une des plus anciennes agglomérations d'Allansia.

Au sud de la mal nommée mer des Perles (mer agitée et dangereuse n'ayant probablement jamais vu un seul pêcheur de perles en activité), on trouve la mystérieuse principauté de Shabak, elle-même séparée du reste des terres habitées du continent par les plaines des Os et de Bronze, vivant autour de la cité-État de Bakulan.

À l'extrémité sud du continent, on trouve quelques villes isolées autour de la mer Scintillante, comme les cités-États ennemies séculaires de Kallamère et Alkémis.

### Khûl

Surnommé le « continent sombre » par les rares érudits allansiens en ayant connaissance, il est le plus isolé et le moins peuplé des trois continents, au sud de la planète. Ce surnom vient en partie du fait de la coloration noire des roches et de la terre

dans la plupart de secteurs habités, et en partie du fait des terribles guerres contre le Chaos qui ravagèrent à jamais le cœur du continent en 1998 AT. Les forces du chaos causèrent alors d'immenses tueries et détruisirent de très nombreuses villes et villages, comme en Allansia. Mais ici, en plus, les sols de la partie la plus fertile du continent en furent définitivement souillés.

Les régions les plus civilisées sont situées le long de la côte occidentale, secteur coïncidant plus ou moins avec l'antique et riche démocratie marchande de Taralak, dont la destruction par la puissante Atlantis, une grande île engloutie, amena à la partition en trois par les dieux du vaste continent originel, Irritaria. Le royaume de Klarash, du nom de celui qui le créa vers 1510 AT en unifiant différentes agglomérations (Klarash Cheveux d'argent), réussit à survivre, malgré la destruction de sa seconde capitale Shakista et la perte d'une partie de son territoire en 1998 AT. La troisième capitale, Ximoran, construite plus à l'ouest sur la Route du Roi (chaussée construite pour relier les deux extrémités du royaume dans un formidable acte unificateur), est néanmoins devenue davantage symbolique qu'autre chose. Car à peine soixante ans après sa création, le dernier roi mourut sans descendance, et le pouvoir fut désormais partagé dans le cadre du Conseil des Sept entre les principales villes de la région. À noter que Klarash a perdu le contrôle du sud, où on trouve différents petits royaumes comme Gorak, Kazan ou la Transoxalia, et des cités-États comme Yaziel ou Zamarra.

La riche cité d'Arion, à l'autre extrémité du continent, fut elle épargnée par le conflit, grâce à l'action





de son héros Brendan Hache Sanglante, devenu légendaire non seulement pour son action défensive mais aussi pour son audace et fulgurante contre-attaque contre les troupes du Chaos : il les poursuit avec ses hommes à travers toute l'étendue dévastée du continent jusqu'à Shakista, où son intervention inespérée permit de sceller définitivement le sort des forces du Mal.

Par contre, la seconde puissance de Khûl, l'empire que le Khan Gyorgir avait fondé autour de Kabesh, et s'étendant depuis la Mer d'Argent au nord jusqu'à la Mer Intérieure au sud, fut anéantie, et seules ses quelques villes littorales survécurent : Kalagar, Ashkyos ou Tak. Autour de la mer intérieure, se sont développés depuis plusieurs autres petites cités-États, et le port de Kish constitue la plus importante parmi elles.

Pour être exhaustif, il existe un pays assez développé au sud-est du continent, mais il est coupé du monde, du fait d'une configuration géographique l'isolant presque complètement : le Tochimim.

## Les autres terres

En dehors des trois continents, on trouve de nombreuses îles et archipels non seulement proches de leurs côtes, mais aussi disséminées dans les vastes océans. La plus importante de ces îles est située au sud du détroit marpesien, au sud-ouest de

Khûl : Marpesia (évidemment), elle-même entourée de deux autres îles importantes. Et l'archipel le plus étendu est situé dans l'océan Noir, à l'est de Khûl : les îles du Levant (dont Sunara, Tura et Solace sont les plus grandes). À noter aussi l'archipel de la Flèche Noire, dans le même océan, contrôlé par une fédération de cités-États insulaires, l'Alliance Varadienne, constituant une protection de l'est du Khûl contre les pirates du chaos de l'île du Sang.

Enfin, certaines légendes parlent d'une immense île, considérée même parfois comme un quatrième continent, qui s'étendrait à l'extrémité sud de Titan.

Mais on sait bien peu de choses de tous ces endroits, souvent très difficiles d'accès.

Bref, encore un univers dans lequel il y a de quoi faire !

Cet article n'est qu'une première pierre introductive dans son exploration. Êtes-vous prêts à relever les défis (fantastiques) d'arpenter plus avant Titan et de nous en ramener vos découvertes et de voir vos travaux publiés ?

Ça ne tient qu'à VOUS, notre équipe se fera un plaisir de vous faire bon accueil !

## Crédits

Auteur : Floribur

Illustrateurs : Christos Achilleos, John Blanche, Les Edwards, Janine Johnstone, Peter Jones, Stephen Lavis, Iain McCaig, Duncan Smith

Relecteurs : David Latapie, Nato, Zorkaan

Illustrations :

- *La Sorcière des Neiges*, de Ian Livingstone, 1<sup>ère</sup> édition Gallimard (Folio Junior 287), ISBN 2-07-033287-X, 1985, couverture Les Edwards
- *Les Douze Secrets du Sorcier*, de Steve Jackson, Editions Gallimard, ISBN 2-07-056244-1, 1986, couverture Stephen Lavis
- *Warlock 7*, éditeurs Steve Jackson, Ian Livingstone et Steve Williams, Penguin Books, 1985, couverture John Blanche
- *Firestorm*, de Ian Livingstone et Carl Sargent, Puffin, ISBN 0-14-036864-7, 1994, couverture Iain McCaig
- *Warlock of Firetop Mountain* Software Pack, jeu pour Spectrum développé par Crystal Computing, édition intégrant la cassette du jeu et le livre-jeu, Puffin Books (The Puffin Personal Computer Collection), ISBN 0 14 095.240 3, 1984, couverture Peter Jones
- *The Sorcery !* Box Set, de Steve Jackson, Penguin Books, couverture John Blanche
- *Titan - The Fighting Fantasy World*, de Steve Jackson et Ian Livingstone, édité par Marc GASCOIGNE, Puffin, ISBN 0-14-032127-6, 1986, couverture Christos Achilleos
- *The Seven Serpents*, adaptation pour le d20 System de Jamie Wallis à partir du texte de Steve Jackson, Greywood Publishing, Myriador, couverture de Janine Johnstone, 2004

Les principaux sites de référence en français :

- Le wiki dédié à Titan, un must pour les fans : <http://wiki.defisdetitan.com/doku.php>
- et son forum : <http://rdv1.dnsalias.net/forum/forumdisplay.php?fid=28>
- Le site amateur d'un fan inspiré de la série *Sorcellerie !* et touchant donc exclusivement le Vieux Monde : <http://kalkhabad.free.fr>
- Deux sites généralistes sur les livres-jeux avec d'innombrables références : <http://planete-ldvelh.com/page> et <http://www.bibliotheque-des-aventuriers.com>
- Le site de Gallimard jeunesse, l'actuel éditeur des LDVELH : <http://www.gallimard-jeunesse.fr>
- Les deux rubriques dédiées d'un des principaux forums portant sur les livres-jeux : <http://gamebooks.forumactif.com/defis-fantastiques-f5> et <http://gamebooks.forumactif.com/sorcellerie-f4>

Les principaux sites de référence en anglais :

- Le site officiel : <http://www.fightingfantasygamebooks.com>
- Le site de l'éditeur actuel des livres-jeux : <http://www.iconbooks.co.uk/wizard/index.cfm>
- Le wiki Titannica : [http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Fighting\\_Fantasy\\_Wiki\\_-\\_Titannica](http://fightingfantasy.wikia.com/wiki/Fighting_Fantasy_Wiki_-_Titannica)
- Fang's Finest Emporium, un peu de planétologie et un site anglophone indispensable : <http://www.fightingfantasy.org.uk>
- Le site d'un collectionneur particulièrement bien fourni : <http://www.fightingfantasycollector.co.uk>



# LA GENÈSE DU KAÏ

## LE DON DU DIEU DU SOLEIL

Lorsqu'ils partirent en exil pour l'Île de Lorn en PL 3004<sup>1</sup>, les Majdars laissèrent derrière eux des mortels peu préparés à lutter par eux-mêmes pour leur survie face aux forces des Ténèbres. Ceci se vérifia hélas lorsque les Seigneurs des Ténèbres posèrent le pied sur Magnamund en PL 3072<sup>1,2</sup>. Les nouveaux champions de Naar lancèrent une attaque fulgurante contre les territoires entourant ce qui est nommé à l'époque de Loup Solitaire le Nengud-Kor-Adez, et aucun de leurs occupants ne parvint à endiguer leur sinistre progression. Une à une, les nations tombèrent devant leur pouvoir, et plusieurs anciennes races furent complètement anéanties au cours de ce que l'histoire retiendrait sous le nom de Guerre de la Profanation<sup>2</sup>. Guidés par Vashna, les Seigneurs des Ténèbres semblaient invincibles, écrasant tout sur leur passage et renforçant encore leur pouvoir en ralliant à leur cause les Drakkarim<sup>2</sup>. Quelques décennies après la chute de la prodigieuse cité de Neboran, aux pieds des monts Durncrag septentrionaux,

les armées des Seigneurs des Ténèbres franchirent le puissant massif, occupant les étendues forestières des Fins-de-Terre inhabitées depuis le départ des Majdars du Nord et qui deviendront par la suite le Sommerlund. L'avenir de deux jeunes nations humaines, les Cloesiens et les Ulnariens, semblait sérieusement compromis.

Les Dieux Ishir et Kaï, qui avaient tenté de rassembler leurs serviteurs sur Magnamund pour repousser l'assaut du Dieu Naar<sup>3</sup>, celui qu'on nomme le Roi des Ténèbres, réalisèrent que ce dernier avait lancé une force susceptible de reconquérir l'empire perdu par Agarash des millénaires auparavant... Et que rien ne pourrait se mettre en travers de sa route. Les Anciens Mages n'avaient jamais retrouvé leurs pouvoirs d'antan, les Herboristes du Bautar n'excellaient pas sur



le champ de bataille et les autres peuples humains étaient trop divisés pour faire face. C'est pourtant vers les humains que les Dieux de la Lumière se tournèrent, ces humains pour lesquels Ishir avait voulu l'émancipation par rapport aux Majdars<sup>3</sup>. Ces humains qui devaient apprendre à se débrouiller par eux-mêmes.

Pour la première fois de l'Histoire<sup>4</sup>, Kaï apparut à un peuple humain, celui qui occupait alors l'un des archipels de l'Océan Septentrional<sup>5</sup>, les Îles Sommer<sup>6</sup>. Le Dieu avait choisi ce peuple autant pour sa force que pour sa sagesse<sup>3</sup>. Il contraignit ces hommes valeureux à quitter leurs îles pour gagner une nouvelle terre<sup>5</sup>, qu'ils devaient arracher aux Ténèbres. Les Sommerlundois ne se déroberent pas devant leur seigneur, qu'ils vénéraient depuis des siècles tout autant qu'Ishir. Il se lancèrent dans un courageux exode à travers l'Océan Septentrional, emportant femmes et enfants à bord de leurs puissants navires en chêne jauni<sup>7</sup>, bien décidés à triompher du Mal. C'est au cours de cette traversée épique, encore contée par les baladins du Sommerlund, que le Dieu fit deux immenses présents à ce peuple courageux<sup>2,3,5</sup>. Les Sommerlundois n'eurent conscience que du pre-



mier d'entre eux, qui dans une certaine mesure était le moindre. Kaï transmet donc à leur roi, Kian<sup>7</sup>, une épée dotée d'un immense pouvoir, qu'il avait forgée de sa main avant même que les Ulnariens ne se soient établis sur le Magnamund Septentrional<sup>8</sup> : l'Épée du Soleil. Cette arme était capable d'anéantir un Seigneur des Ténèbres, pour qui était capable de libérer son pouvoir. Jamais une arme de lumière dotée d'une telle puissance n'avait été apportée sur Magnamund. Pourtant, son pouvoir devait rester scellé pour l'immense majorité des habitants de ce monde: Kaï avait décidé de ne prêter son pouvoir qu'à ses élus. Et c'est dans cette optique qu'il fit son second présent aux Sommerlundois, un don qui devait se révéler plus grand encore que l'Épée du Soleil. Certains guerriers reçurent une étincelle de pouvoir qui devait trans-

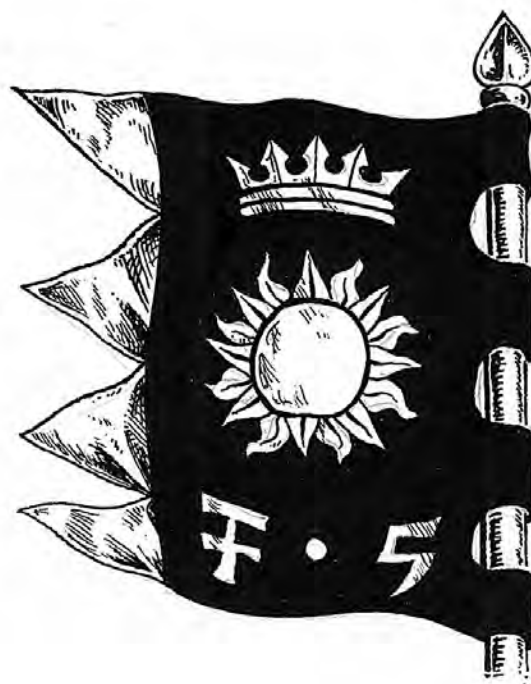


céder leur nature humaine, améliorant autant leur corps que leur esprit<sup>9</sup>, et faire d'eux de véritables champions de la Lumière, capables de vaincre les forces de Naar. Ce don, c'était l'aptitude à libérer l'infinie puissance du Glaive de Sommer, mais aussi et surtout les disciplines Kaï, qu'Aigle du Soleil n'apprendrait à maîtriser que des siècles plus tard. Car ce don était aussi un grand secret: les disciplines Kaï résidaient à l'état latent au sein de leurs hôtes, qui devraient apprendre à les maîtriser. Les champions de la Lumière en devenir ignorèrent donc de leur vivant l'immense présent qui leur avait été fait, pour leur plus grand bien ; car Vashna devait ignorer à tout prix la nature de ceux qui allaient le défier avant qu'ils ne soient prêts à l'affronter et à le vaincre. Le don étant héréditaire, il fut donc transmis de génération en génération de Sommerlundois jusqu'à ce qu'il soit découvert et maîtrisé.

Les Sommerlundois atteignirent les Fins-de-Terre en PL 3434<sup>17</sup>, alors que les Ténèbres menaçaient de s'abattre sur la Cloeasia et sur le Durenor. Loin de se montrer belliqueux, les nouveaux venus fraternisèrent avec les autochtones. C'est des Ulnariens, avec lesquels ils partageaient le plus de valeurs<sup>10</sup>, qu'ils se rapprochèrent le plus, scellant rapidement une puissante alliance. Puis avec une audace inouïe, les Sommerlundois se lancèrent à l'assaut des armées



des Ténèbres, massées aux abords de la Cloeasia Septentrionale. Ces dernières, gavées de victoires depuis des siècles, ne prirent pas leurs adversaires au sérieux. Mal leur en prit : Vashna devait rencontrer là sa première défaite militaire. Mises en difficulté par la qualité des armes de poing, de jet et de siège qu'avaient amenées avec eux les Sommerlundois, les armées des Ténèbres furent stoppées net dans leur avancée. Puis elles furent contraintes de traverser les Monts Durncrag en sens inverse devant l'incroyable vaillance des nouveaux guerriers<sup>7</sup>. Ceux-ci expérimentaient déjà, sans en être véritablement conscients, les pouvoirs Kaï à l'état latent. Certains ne pouvaient être surpris, comme si une voix dans leur tête les prévenait du danger ; d'autres maniaient les armes de façon surnaturelle ; d'autres recevaient inexplicablement l'aide des animaux ; d'autres récupéraient de leurs blessures à une vitesse anormale ;



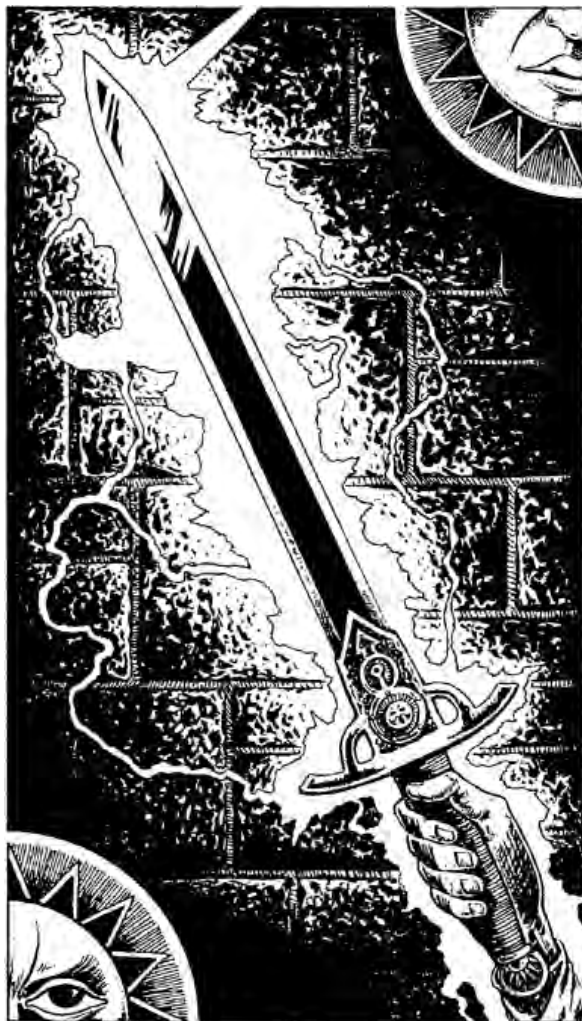
d'autres enfin parvenaient à infliger des dommages à leurs ennemis par un simple regard lorsqu'ils se sentaient acculés... A l'époque, dans la fureur de la bataille, personne ne prêta réellement attention à ces talents. Les sbires de Vashna eux-mêmes n'y virent là que les effets d'un fanatisme guerrier poussé à son paroxysme. Pourtant, les graines de l'Ordre



Kaï étaient déjà semées, et ni les humains, ni les Seigneurs des Ténèbres, ne prirent conscience à l'époque du gambit entrepris par le Dieu du Soleil.

Lorsque les armées des Ténèbres furent repoussées au-delà des Monts Durncrag, les Sommerlundois prirent possession des terres sauvages qu'ils avaient arrachées de haute lutte, et qui furent rebaptisées Sommerlund. Sous l'égide de Kian, de puissantes cités fortifiées furent érigées pour préparer la défense contre les forces des Ténèbres<sup>7</sup>. Rapidement, les Sommerlundois se mirent à cultiver les terres et à exploiter les immenses ressources minières de leur nouveau territoire. Ils transmirent nombre de leurs connaissances techniques à leurs alliés durenorais<sup>4</sup>; ils établirent des relations militaires et commerciales avec les Pays de la Storn, via la cité méridionale de Maaken<sup>4</sup>. De cette intégration réussie des Sommerlundois dans le Magnamund Septentrional, il résulta de nombreux échanges avec les nations amies. A l'insu de tous, le don de Kaï fut donc transmis à d'autres humains non-Sommerlundois, notamment aux Durenorais par le biais de mariages entre les noblesses des deux royaumes<sup>9</sup>.

Pendant presque 400 ans, les Sommerlundois ignorèrent quasiment le don de Kaï : seule existait leur certitude que leur roi pouvait invoquer le pouvoir de l'Épée du Soleil. Avec la menace constante des



12

Seigneurs des Ténèbres, qui ne cessaient de lancer contre le royaume de nouveaux assauts mineurs, de nombreux ordres guerriers puissants virent le jour au Sommerlund. Les plus savants Sommerlundois explorèrent même avec succès une voie complètement différente de celle prévue par Kaï, la magie, donnant naissance à la Guilde de l'Étoile de Cristal. Ce faisant, Vashna ne comprit pas la nature de la menace contre laquelle il se préparait. Cela n'empêcha pas le Seigneur Suprême des Ténèbres de lancer une grande offensive contre le Sommerlund en



PL 3799<sup>1</sup>, à laquelle il prit part personnellement à la tête de ses nouvelles créatures. Cette offensive coïncidait peu ou prou avec la montée sur le trône d'un roi sommerlundois atypique: Ulnar Ier, qui était né à Durenor<sup>10</sup>, et dont on pouvait douter qu'il possédât la capacité de manier le Glaive de Sommer. Mais Ulnar possédait bien le don de Kaï<sup>11</sup> et il sut en outre s'entourer de valeureux guerriers, parmi lesquels Raunor<sup>12</sup>, le Baron de Toran. De nombreuses nations se rallièrent à la bannière du Sommerlund pour lutter contre les Ténèbres, parmi lesquelles le Durenor et la Cloeasia<sup>12</sup>. Ensemble, ces nations brisèrent l'armée de Vashna dans la passe de Moytura, et la pressèrent jusqu'au bord du Gouffre de Maaken<sup>11</sup> où eut lieu l'une des plus terribles batailles de l'Histoire. Au cours de celle-ci, le Baron de Toran accomplit de nombreux exploits<sup>13</sup>, qui ne furent possibles que grâce aux pouvoirs Kaï latents qui l'habitaient. Raunor prit probablement conscience de ces derniers au cours de la bataille. Il assista au duel légendaire qui opposa Ulnar Ier à Vashna, au cours duquel les deux commandeurs s'entretuèrent. Blessé, le roi du Sommerlund n'était pas un adversaire à la hauteur du Seigneur Suprême des Ténèbres<sup>14</sup>... Mais il sut libérer l'énergie de l'Épée du Soleil pour terrasser le Champion de Naar avant de succomber lui-même. Ils furent tous deux précipités dans l'abîme du gouffre de Maaken<sup>14</sup>. Raunor récupéra l'Épée du Soleil<sup>14</sup> et celle-ci fut offerte au Roi Alin Ier de Durenor pour sceller l'alliance avec ce pays pour les siècles à venir<sup>15</sup> (et probablement pour mettre l'arme qui avait tué Vashna à bonne distance des Royaumes des Ténèbres).

Malgré la victoire, Raunor dut surmonter le chagrin lié à la perte de son seigneur et ami. Alors que l'euphorie avait gagné les cœurs après le solennel échange entre l'héritier d'Ulnar et le Roi Alin Ier de Durenor<sup>15</sup>, le baron de Toran restait conscient que la

menace représentée par les Royaumes des Ténèbres était tout sauf révolue... Certes, les Seigneurs des Ténèbres avaient essuyé leur premier revers en 800 ans, mais leur puissance demeurait presque intacte, et un jour ils viendraient prendre leur revanche. Ceci emplît Raunor d'effroi : le Sommerlund ne pourrait résister éternellement. Son introspection le conduisit à reconsidérer les mystérieux pouvoirs qu'il avait découverts en lui lors de la guerre. Étaient-ces pouvoirs qui lui avaient permis, même fugacement, de ressentir la puissance de l'Épée du Soleil ? Si c'était le cas, comment les avait-il obtenus ? Il ressentait qu'il ne faisait qu'effleurer la partie émergée de l'iceberg lorsqu'il songeait à ses étranges capacités, mais que celles-ci étaient peut-être le moyen d'assurer une sécurité durable au Sommerlund. Et si d'autres Sommerlundois avaient les mêmes pouvoirs que lui ? Désireux de comprendre, Raunor se lança dans un voyage initiatique qui devait le mener aux confins du Magnamund.



Au terme de son voyage, Raunor sollicita l'aide des Magiciens du Dessi, réputés pour leur grande sagesse<sup>15</sup>. Ces derniers dépassèrent ses espérances : il lui révélèrent tout bonnement qu'ils attendaient sa venue depuis longtemps<sup>16</sup> et qu'ils connaissaient la nature du Don divin qui existait en lui<sup>15</sup> ! Par ce don, Raunor et les autres sommerlundois qui en avaient hérité étaient en quelques sorte du « même sang » que les Magiciens du Dessi<sup>16</sup>. Ces derniers étaient en effet les descendants des Anciens Mages, les Champions de la Lumière envoyés plus de 10000 ans plus tôt par les dieux Ishir et Kai pour libérer le Magnamund du joug d'Agarash<sup>17</sup>. En tant que premiers praticiens de la Magie sur Magnamund<sup>18</sup>, les Anciens Mages avaient triomphé des Ténèbres, mais avaient par la suite été victimes d'une terrible épidémie de peste dont ils ne se relevèrent jamais vraiment<sup>19</sup>. Les survivants trouvèrent refuge au Dessi et s'y établirent durablement<sup>19</sup>, mais ne furent plus jamais en mesure d'assurer la défense de Magnamund face aux nouveaux Champions de Naar, rôle qu'ils abandonnèrent aux Herboristes du Bautar puis aux Majdars. Même lorsque ces derniers partirent en exil, les

Magiciens du Dessi ne perdirent pas espoir : en leur sein était née une prophétie annonçant la venue des deux Koura-Tas-Kaï, les « Fils du Soleil »<sup>19</sup>, qui reprendraient le flambeau de la lutte contre les Ténèbres. Ils interprétaient cette prophétie comme le signe de la venue d'une nouvelle génération de Champions de la Lumière. Toujours selon la prophétie, le premier des Fils du Soleil serait Ikar, l'Aigle, et viendrait du Nord pour solliciter leur conseil afin d'accomplir une grande quête<sup>19</sup>... Raunor fut frappé par cette révélation, car son blason était frappé d'un aigle, et il commença à accorder crédit aux magiciens. Ces derniers lui firent comprendre qu'il revenait désormais aux Sommerlundois de succéder aux Anciens Mages et aux Majdars, en jouant le rôle de champions de la Lumière<sup>13</sup>. Mais pour cela, ces derniers devaient apprendre à maîtriser les pouvoirs donnés par Kai. Les Sommerlundois étaient humains, contrairement à leurs illustres prédécesseurs, et ne possédaient pas la sagesse nécessaire pour comprendre et faire appel aux disciplines Kai. Pourtant, il fallait bien qu'ils y parviennent d'une manière ou d'une autre, et Raunor avait été choisi par le destin pour être celui qui guiderait son peuple vers la sagesse... Il lui fallait maintenant déverrouiller ses pouvoirs et enseigner comment faire aux sommerlundois ayant hérité comme lui du don de Kai, afin de remporter la victoire contre les Ténèbres !



Le Baron de Toran accepta son destin et demanda aux Magiciens du Dessi de lui enseigner leurs secrets. Ces derniers l'instruisirent en de nombreux domaines de sagesse. Puis vint le temps pour eux de lui révéler le secret du pouvoir Magnakaï, ainsi qu'il fut nommé par la suite: en tant qu'humain, Raunor ne pouvait accéder à la sagesse des dieux par lui-même, et les magiciens ne pouvaient seuls la lui enseigner. Il lui fallait donc retrouver les Pierres de la Sagesse de Nyxator. Ce dernier avait été le premier Champion de Kaï à avoir posé le pied sur Magnamund, et le Dieu lui avait confié l'essence même de son pouvoir. Se sentant menacé par l'arrivée des premiers Champions de Naar sur Magnamund, Nyxator eut la prévoyance d'enfermer le pouvoir divin dans sept cristaux de korlinium, les Pierres de la Sagesse. Nyxator fut vaincu par Agarash des millénaires plus tard, mais les Pierres de la Sagesse lui survécurent. Si Raunor parvenait à les rassembler, elles déverseraient en lui une puissance et une sagesse qui lui permettraient de déployer et surtout de comprendre ses pouvoirs<sup>13</sup>. Les descendants des Anciens Mages avaient une autre surprise pour le Baron de Toran: eux seuls soupçonnaient où pouvaient être cachées les pierres magiques, perdues depuis des millénaires, et cela parce que les Anciens Mages avaient été les derniers à les posséder toutes simultanément<sup>3</sup>. La quête des Pierres de la Sagesse n'en fut pas facile pour autant, et Raunor mit de longues années avant de toutes les rassembler. Un à un, les divins bijoux du dragon de Lumière transmirent leur pouvoir au Baron de Toran, et à chaque fois il parvenait à maîtriser à la perfection un nouvel aspect de la puis-

sance Magnakaï. Au terme de sa quête, Raunor était devenu un homme nouveau, plus fort, plus sage, et dont le vieillissement avait ralenti. Il était devenu le premier Grand Maître Kaï de l'Histoire. Il laissa les Pierres de la Sagesse derrière lui<sup>20</sup>, ainsi que les anciens Mages le lui avaient demandé, pour que celles-ci soient découvertes dans le futur par le second Koura-Tas-Kaï.



Raunor revint au Sommerlund en PL 3810<sup>13</sup>. Il informa le nouveau roi de ses incroyables découvertes, et il lui fut accordé sur le champ le droit de constituer une école pour former ceux qui pouvaient l'être à la sagesse Kaï. Dans l'ouest de l'État Royal, il fit construire un monastère et, avec l'arrivée des premiers disciples, fut fondé l'Ordre Kaï<sup>13</sup>. Raunor prit alors le nom d'Aigle du Soleil, à la fois en l'honneur du Royaume du Soleil et en l'honneur de son blason, et consigna l'ensemble de ses découvertes dans un ouvrage, le Livre du Magnakaï<sup>13</sup>. Ce dernier recelait les clés permettant aux humains ayant hérité le Don de Kaï de libérer leur potentiel Magnakaï. Guidé par la sagesse contenue dans le Livre du Magnakaï et par les instructions d'Aigle du Soleil, l'Ordre Kaï grandit rapidement<sup>13</sup>. Les enfants des Chevaliers du Royaume possédant le don furent envoyés au Monastère Kaï pour recevoir un entraînement spécial<sup>13</sup> et ceci devint la règle pour les siècles à venir. L'enseignement des disciplines Magnakaï fut assuré au fil des siècles grâce au savoir oral transmis par les Grands Maîtres et Maîtres Kaï qui succédèrent à Aigle du Soleil, et bien entendu à celui recelé par le Livre lui-même<sup>13</sup>. Nul n'était besoin des Pierres de la Sagesse: les Grands Maîtres Kaï savaient désormais comment accéder à tous leurs pouvoirs, et ils



étaient en mesure de l'enseigner. L'Ordre Kai était né, et les premiers siècles de son existence furent relativement calmes.

L'Ordre fit la démonstration de son pouvoir en PL 4219. À cette époque, Helgedad s'était dotée d'un nouveau Seigneur Suprême en la personne de Zagarna, le Seigneur de Kaag, qui avait réussi le premier à réunir les Pierres Maudites d'Agarash<sup>3</sup>. Zagarna décida de venger l'orgueil blessé des Royaumes des Ténèbres en lançant une attaque foudroyante contre le Sommerlund, avec pour première cible le Monastère Kai, qui fut assiégé par des hordes de Gloks<sup>21</sup>. Non seulement l'Ordre Kai parvint avec vaillance à contenir les innombrables assaillants, mais les défenseurs sommerlundois surent aussi exploiter avec une habileté diabolique le point faible principal de leurs adversaires. Les archers décapitèrent la hiérarchie ennemie en ne ciblant que les officiers Gloks, ce qui eut pour effet de complètement démobiliser les troupes<sup>21</sup>. La déroute des Ténèbres fut totale en ce jour, et l'Ordre Kai hissé au rang de premier rempart contre les forces d'Helgedad. Au cours des siècles qui suivirent, jamais les Seigneurs Kai, ainsi qu'on allait les nommer, ne manquèrent au Royaume du Soleil. Pas même lorsque des agents du Zakhane de Vassagonie dérobèrent le Livre du Magnakai en PL 4434<sup>22</sup> : les Grands Maîtres Kai étaient les dépositaires légitimes du savoir découvert par Aigle du Soleil et surent assurer sa transmission. Le pouvoir de l'Ordre ne cessa donc de se renforcer, tandis que Zagarna préparait sa vengeance contre lui...

## Bibliographie

1. The Ages of Magnamund. In : *The Magnamund Companion*. Joe Dever - 1986
2. Man, Magic and the Moonstone. In : *The Magnamund Companion*. Joe Dever - 1986
3. *A History of Magnamund*. Joe Dever - 1986
4. Joe Dever, Comm. pers. - 2009
5. Lone Wolf Club Newsletter New Year's Special 1987. Joe Dever - 1987
6. The Magnamund Gazetteer. In : *Lone Wolf The Role Playing Game*. August Hahn - 2004
7. The Saga of Sommerlund. In : *The Magnamund Companion*. Joe Dever - 1986
8. *Fire on the Water*. Section 79. Joe Dever - 2007

9. The Kai Lords. In : *The Magnamund Companion*. Joe Dever - 1986
10. Lone Wolf Club Newsletter 27. Joe Dever - 1994
11. *Flight From the Dark*. The Story So Far. Joe Dever - 2007
12. *The Sacrifice of Ruanon*. Partie 2. Chapitre 1. John Grant et Joe Dever - 2003
13. The Rise of the Kai Lords. In : *The Magnamund Companion*. Joe Dever - 1986
14. Lone Wolf Club Newsletter 9. Joe Dever - 1987
15. *Fire on the Water*. The Story So Far. Joe Dever - 2007
16. *Castle Death*. Section 350. Joe Dever - 1986, 2008
17. The Birth of Magnamund. In : *The Magnamund Companion*. Joe Dever - 1986
18. *The Voyage of the Moonstone*. Section 188. Joe Dever - 1994
19. *The Jungle of Horrors*. The Story so Far. Joe Dever - 1987, 2008
20. *The Kingdoms of Terror*. Section 119. Joe Dever - 1986, 2008
21. The Giak Army. In : *The Magnamund Companion*. Joe Dever - 1986
22. Lone Wolf Club Newsletter Summer Special 1987. Joe Dever - 1987

## Crédits

Auteur : Zorkaan

Relecteurs : ManuLuc & Nato

Illustrateurs : Gary Chalk & Inbadreams



# PORT BAX

## LE « DIAMANT DE DURENOR »

Un cadre de jeu pour Loup Solitaire le jeu de rôle

Au dixième jour de sa quête, Loup Solitaire découvre Port Bax dans le livre-jeu *La Traversée Infernale*. Un endroit aussi important est un lieu parfait pour situer des aventures dans le cadre de jeu de Loup Solitaire ou pour enrichir une campagne déjà établie. Ce qui suit est un aperçu des lieux importants du port, en commençant par un descriptif général du site, puis des endroits retrouvés dans *La Traversée Infernale*. Cet aperçu n'est en aucun cas exhaustif et contient plusieurs zones qui ont été créées spécialement pour cette aide de jeu. Néanmoins, dans l'esprit du travail de Joe Dever, j'ai essayé de rester aussi fidèle que possible à Loup Solitaire.

### LE PORT : un aperçu

Port Bax a une population de presque 10 000 personnes et est considéré comme le « Diamant » de Durenor avec en son sein le siège du Consulat du Sommerlund. C'est aussi le port d'ancrage de la marine du royaume, où l'immense flotte de guerre mouille dans un océan scintillant dont les eaux lèchent des rivages verdoyants.

Port Bax est enclavé dans la côte et la ville est entourée de remparts de pierre blanche. On dit souvent de ce derniers qu'ils ont une teinte verte, due à la quantité impressionnante de mousse qui s'accroche aux pierres comme des bernacles à la coque d'un navire.

De nombreuses tours s'élèvent haut dans le ciel à l'abri des murs. La nuit, elles brillent à la lumière des lampes et des feux, conférant à la ville une beauté presque spectrale.

La cité portuaire mérite d'être vue, et nombreux sont les voyageurs à y avoir laissé leurs âmes et leurs cœurs. Sa beauté a été immortalisée à de nombreuses reprises par les bardes de la cité. L'une des chansons les plus populaires a été écrite par un célèbre ménestrel du nom de Jacques le Rossignol.

La majestueuse forêt de Durenor s'étend au-delà de la muraille orientale de Port Bax. Sis au sommet d'une colline voisine, un château scintillant semble veiller sur la ville d'un œil vigilant.

#### Le chant des tours blanches

Si j'étais un rôdeur  
Mon cœur serait toujours  
Où j'ai senti l'amour  
Près d'un château et d'une colline.

Si j'étais un rôdeur  
Mes pieds seraient toujours  
Baignés par les eaux  
Si calmes et si fraîches.

Durenor est mon Amour,  
Mon ami et mon ennemi  
Pour ce lieu je partirai,  
Pour ces rivages je m'en irai.

Voir les Tours blanches,  
Voir la Porte rouge,  
Voir Port Bax et ses tavernes,  
Car tel est mon destin.

### À l'intérieur de la cité : rapide tour d'horizon

Lorsque l'on franchit l'une des nombreuses portes menant à l'intérieur de la cité, la première chose qui attire l'œil du voyageur est la propreté de l'endroit. Port Bax est une cité très propre composée de bâtiments et de résidences bien tenus, plus ou moins divisée en plusieurs quartiers. En partant des zones les plus méridionales, les endroits importants de Port Bax comprennent :

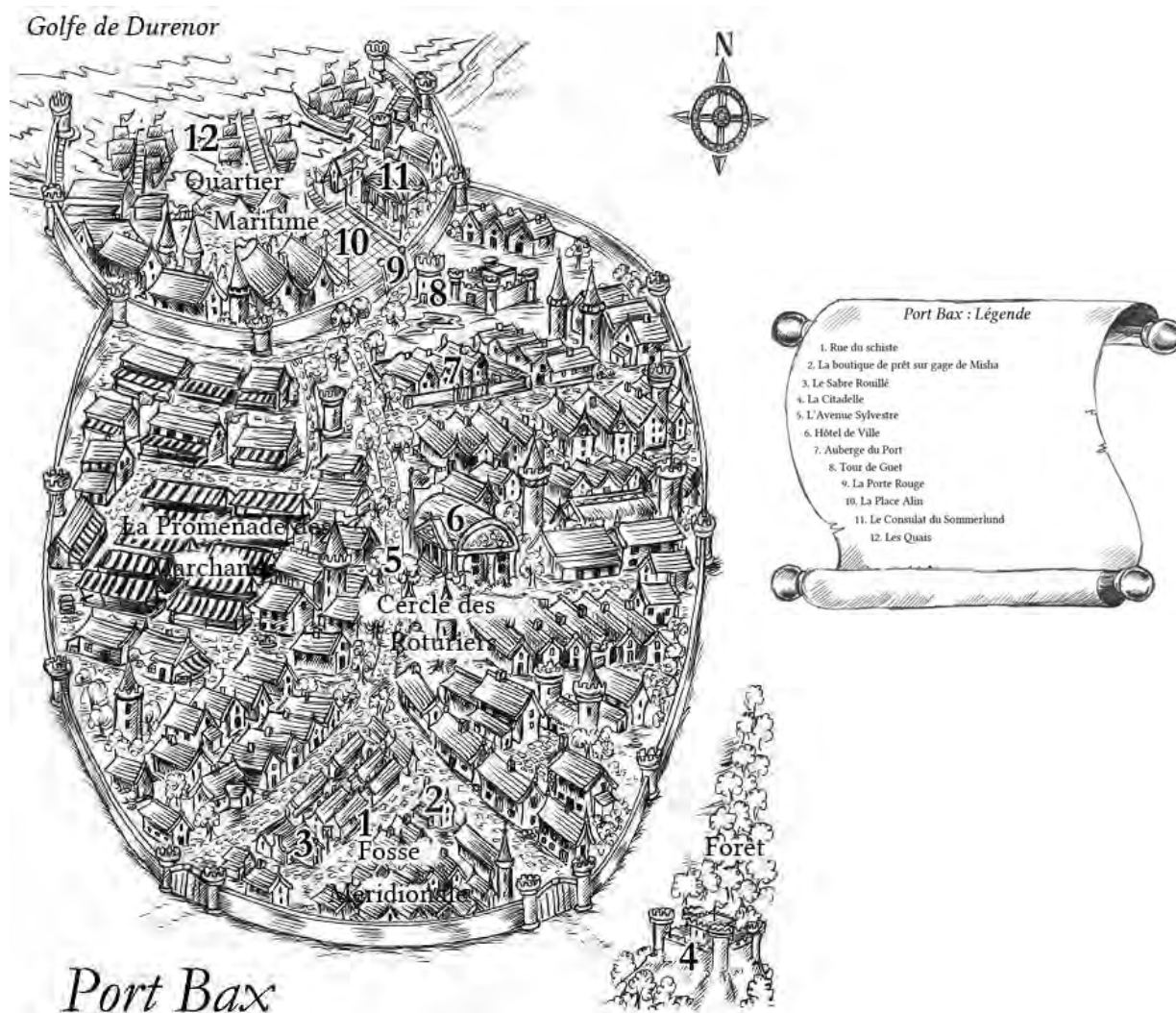
**La Fosse du Sud.** La plupart des endroits les plus miteux de Port Bax sont situés à l'ombre du rempart sud du port. C'est là que se cachent tous les citoyens désireux de se faire oublier par la garde.

**La Promenade des Marchands.** Cette zone regorge de magasins et d'échoppes. Il est possible d'acheter ici toute une variété de biens et de produits, allant du plus courant au plus rare. La promenade est reliée à la rue commerçante dans la partie occidentale du port.

**Le Cercle des Roturiers.** La plupart des citoyens ordinaires de Port Bax vivent ici. La garde patrouille dans les rues nuit et jour. Sa position assez centrale implique que ceux qui désirent traverser ce quartier pour se rendre à la Porte Rouge n'ont qu'à suivre l'Avenue Sylvestre jusqu'à son extrémité nord puis tourner à droite.







**L'Avenue Sylvestre.** Cette partie centrale de la ville traverse tout le Cercle des Roturiers et va jusqu'à la Porte Rouge. L'Hôtel de Ville se trouve au milieu de l'avenue, à l'est. Les tavernes et auberges cossues abondent par ici.

**La Place Alin.** Il s'agit du quartier maritime de la ville. Il se trouve loin au nord, au-delà de la Porte Rouge. On y fait souvent référence comme étant le quartier noble de la ville car de nombreux seigneurs et dames y résident sous la protection des meilleurs combattants de Port Bax. Le Consulat du Sommerlund se trouve dans ce quartier. Il faut posséder un laissez-passer rouge délivré par la garde pour y accéder.

## LES PORTES

Pour quelques Couronnes, il est facile de trouver ici un guide qui donnera aux nouveaux arrivants un bref aperçu des endroits importants de Port Bax. La Guilde des racoleurs possède un bureau – petit mais fonctionnel – dans ce secteur. Seuls les guides possédant un tabard blanc et des papiers délivrés par la Guilde sont autorisés à se rendre au-delà de la Porte Rouge.

Tous les clients potentiels sont invités à se rendre dans la rue de la Chandelle où se trouve un bâtiment d'un seul étage dont le toit est fait de tuiles rouges. Le propriétaire, un certain Jabrus Cope, est un homme d'âge mûr arborant une tignasse de cheveux gris foncé et une barbe clairsemée. Un panneau de bronze un peu terne est suspendu au-dessus de la porte. Il y est écrit :

### Guilde des racoleurs de Monsieur Jabrus Cope

*Vous avez besoin d'un guide ?*

*Nous fournissons :*

*Des visites en toute sécurité*

*Des trajets rapides vers les lieux marquants*

*Des guides bien vêtus et à la propreté irréprochable*

*Entrez donc !*

Ceux qui ont affaire avec Jabrus se rendent rapidement compte qu'il s'agit d'un homme juste et assez bien élevé. Il peut cependant se montrer rugueux s'il a l'impression qu'on lui fait perdre son temps.

Jabrus est convaincu que son affaire est honnête et sérieuse. Ses prix sont à prendre ou à laisser. Il refuse de marchander, discuter ou négocier.



Le vieil homme maigrichon scrute les nouveaux venus tel un aigle jusqu'à ce qu'ils lui expliquent qu'ils cherchent de l'aide pour trouver l'Hôtel de Ville. Ses yeux brillent tandis qu'il montre un écriteau en bois sur le mur. « Les prix sont là, ils sont honnêtes et non négociables. Ici on paie d'avance : pas d'or, pas d'accord. ».

Sur le panneau, on peut lire :

Prix pour un seul guide

Un lieu : 1 couronne d'or par visite

Visite de la cité : 1 couronne d'or pour quatre heures

Coût supplémentaire de 10 couronnes pour se rendre au-delà de la Porte Rouge



### Jabrus Cope – Maître guide de Port Bax Rôturier de niveau 5 (Sommerlundois)

**Endurance :** 21 (5d4+5)

**Initiative :** +1 (+1 Dex)

**Vitesse de base :** 9 mètres.

**Classe d'Armure :** 11 (+1 Dex), pris au dépourvu 10

**Bonus de base à l'attaque :** +2

**Attaque :** Dague +2 au corps à corps (1d4 / 19-20x2)

**Attaque à outrance :** -

**Espace occupé / Allonge :** 1,5m / 1,5m.

**Attaques Spéciales :** -

**Particularités :** Rôle dans la communauté (Guide de Cité), Excellence +2

**Volonté :** -

**18 Jets de Sauvegarde :** Réf +2, Vig +2, Vol +4

**Caractéristiques :** For 11, Dex 12, Con 12, Int 16, Sag 16, Cha 10

**Compétences :** Estimation +7, Bluff +4, Artisanat (Tanneur) +5, Renseignements +4, Connaissances (histoire) +11, Perception +8, Profession (Guide de Cité) +11, Psychologie +5, Langue (Sommerlundois)

**Note :** Jabrus ajoute un +2 grâce à son bonus d'Excellence et un +1 pour son Rôle dans la communauté pour tout jet de compétence Profession (Guide de Cité) qu'il effectue.

**Historique :** Quand il était un jeune homme du Sommerlund, les parents de Jabrus voyaient en lui une étoile montante digne d'entrer au Monastère Kai. Toutefois, ils se trompaient. Leur fils était un enfant gâté et têtu qui désirait partir à l'aventure et se montrait peu liant. Il quitta la maison très jeune pour poursuivre ses propres rêves de gloire et de richesses. Un jour, Jabrus parvint aux environs de Port Bax. Tombé sous le charme de la cité et de son mode de vie, il s'y installa et commença à guider les gens à travers les rues pour quelques piécettes. Il développa au fil du temps une importante Guilde au sein du port et s'est désormais mis en retrait, laissant aux autres le soin de travailler.

**Apparence :** Jabrus est un homme maigre et dégingandé, aux traits émaciés et fatigués. Il semble beaucoup plus vieux qu'il ne l'est en réalité. Toutefois, son corps filiforme possède encore quelque force. Il a de fins cheveux grisonnants et ses yeux, vifs et étroits, sont continuellement plissés et semblent attentifs au moindre détail. L'un dans l'autre, il ressemble à une sorte de rapace avare à figure humaine. Ses doigts, longs et effilés, sont parfaitement adaptés au tri des pièces et à l'examen de petits objets. Il porte des vêtements simples, une chemise et un pantalon ample assortis d'une chaude cape de laine.

## LA FOSSE DU SUD

Plus un voyageur va vers le sud de Port Bax, moins les rues et les bâtiments sont bien entretenus. S'il n'y prête pas attention, il peut atteindre la zone que ses habitants appellent affectueusement la Fosse du Sud. Des constructions délabrées y sont éparpillées de manière erratique. Des visages envieux scrutent les passants. Une bourse visible attire l'attention et désigne en général les prochains « clients » potentiels.

### La boutique de prêt sur gage de Misha

C'est au cœur d'une zone miteuse connue sous le nom de "Rue du Schiste" que se trouve ce petit magasin. L'établissement est tapi en retrait par rapport à la rue, tel un prédateur à l'affût prêt à dévorer les imprudents.

La boutique se tient un peu à part du reste de la ville, comme une bête dans l'ombre. Les fenêtres brillent telles des yeux de fouine mettant le badaud au défi de s'approcher davantage. Bien que la porte d'entrée soit ouverte en signe d'invitation, il règne ici un sentiment de malaise qui vous étreint le cœur et l'âme.



Une jeune fille connue sous le nom de Misha se trouve à l'intérieur de ce petit bâtiment délabré. Elle est la fille du maître de la Guilde des voleurs. Nombreux sont ceux qui ont remis en cause le choix du sous-sol du magasin pour installer le siège de la Guilde, mais comme le maître de la Guilde le répète souvent : *Quel meilleur endroit pour ranger un fromage rance que dans la botte d'un garde ?*

Misha fournit une façade légale au recel de biens volés à Port Bax. De prime abord, elle apparaît aux citoyens du port comme une jeune fille charmante, et la plupart des gens pensent qu'elle fait de son mieux pour pérenniser l'affaire de son grand-père – malencontreusement décédé il y a quelques années. Misha est cependant une comédienne accomplie et son apparence est trompeuse.

Cette histoire est évidemment une fable, une ruse destinée à empêcher les autorités de découvrir le véritable but du magasin. Toujours est-il que personne ne s'interroge sur le flot d'étrangers qui se présente à la porte de la jeune fille à toute heure du jour ou de la nuit.

Misha est une jeune fille très vive, tout au plus âgée de 16 ans, avec de courts cheveux blonds et des yeux bleus brillants. Sa volonté d'aider les gens contraste totalement avec l'aspect inquiétant – tant de l'extérieur qu'à l'intérieur de ce lieu de prêt.

Elle connaît le rôle que son père a créé pour elle et est parfaitement à l'aise dans la peau de la jeune boutiquière qui travaille dur. Misha est une arnaqueuse de talent qui tentera de découvrir tout ce qu'elle peut sur ceux qui se rendent à son magasin. Tous les éléments intéressants sont rapportés à son père ou à un contact. La Guilde peut ensuite décider de soulager un malheureux de ses biens.

Misha porte généralement de jolies robes par-dessus des vêtements de « travail » indispensables en cas de fuite précipitée.

Elle vend de nombreux articles et propose des prix raisonnables pour toute marchandise, volée ou non. Bien sûr, si quelque chose attire son attention et qu'elle ne peut pas l'acheter, elle peut très bien convaincre son père de le lui procurer plus tard.

Misha achète les marchandises à 40 % de leur valeur, voire 60 % si elle vous trouve sympathique. Elle essaie d'acheter à 80 % de leur valeur réelle tout objet provenant d'un membre fiable de la Guilde.

### Misha Gould

**Expert de niveau 3 (Recycleur) (originaire de Port Bax)**



**Endurance :** 15 (3d6)

**Initiative :** +2 (+2 Dex)

**Vitesse de base :** 9 mètres.

**Classe d'Armure :** 12 (+2 Dex), pris au dépourvu 10

**Bonus de base à l'attaque :** +1

**Attaque :** Dague +2 au corps à corps (1d4+1 / 19-20x2)

**Attaque à outrance :** -

**Espace occupé / Allonge :** 1,5 m / 1,5 m.

**Attaques Spéciales :** -

**Particularités :** 10 compétences au choix sont des compétences de classes; Deux d'entre elles

doivent être Artisanat, Connaissance, Représentation ou Profession.

**Volonté :** -

**Jets de Sauvegarde :** Vig +2, Réf +3, Vol +4

**Caractéristiques :** For 13, Dex 14, Con 11, Int 14, Sag 16, Cha 16

**Compétences :** Estimation +9, Athlétisme +5, Bluff +7, Crochetage +8, Escamotage +8, Contrefaçon +9, Renseignements +6, Connaissances (géographie) +8, Connaissances (histoire) +8, Perception +10.

**Note :** Misha ajoute un bonus +1 aux jets de trois de ses compétences de classe (Estimation, Contrefaçon et Perception).

**Historique :** Misha est la fille dévouée du maître de la Guilde des voleurs et a grandi dans son ombre. Elle a développé les talents de son métier auprès d'individus peu fréquentables. Son adresse à la dague est le fruit de son propre talent naturel au maniement des armes blanches et d'un entraînement intensif auprès d'un ex-Seigneur Kai ayant échoué dans son apprentissage (Feu Riant) et qui se fait passer pour son grand-père. Misha apprécie sa double vie de recycleuse pour le compte de son père.

**Apparence :** Misha porte ses cheveux blonds coupés court et ses yeux bleus brillent souvent d'un éclat malicieux. Elle porte des vêtements simples, une chemise d'étoffe vert foncé et des chausses de cuir marron. Elle semble avoir environ 16 ans et cultive une attitude ambiguë – quoiqu'une personne dotée d'une bonne perception pourrait se douter qu'elle cache son jeu. Elle porte souvent une jolie robe d'un



bleu ou d'un vert pastel, pour rendre encore plus crédible son image de pauvre petite boutiquière faisant de son mieux pour nouer les deux bouts.

### La Guilde des voleurs du Ratier

Vaughn « Le Ratier » Gould est le chef incontesté de la Guilde des voleurs de Port Bax. La Guilde se dissimule sous la boutique de Misha. On y accède par une trappe dans l'arrière-boutique et par un pan de mur amovible à la droite du magasin, à l'extérieur.

Si on y pénètre par l'échelle :

Le voleur passe par une petite trappe en bois dans le plancher puis descend une échelle en fer de 9 mètres. Au pied de celle-ci, le chemin est éclairé par une petite lanterne brillant d'un éclat jaune, suspendue à un mur tout proche.

Si on y pénètre par le mur extérieur :

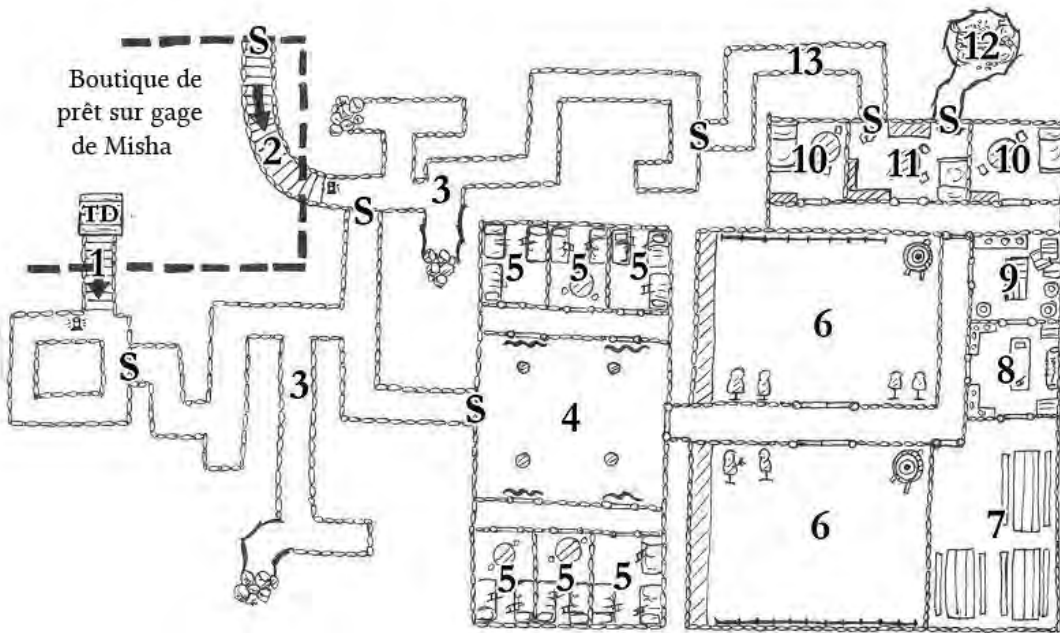
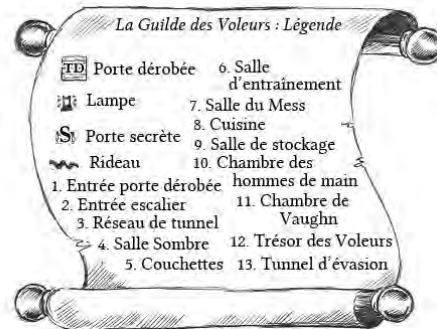
Le voleur tombe sur une brique apparemment déchaussée qui pivote légèrement sous sa main. Un petit pan du mur s'écarte du passage dans un murmure, mû par un mécanisme ancien mais parfaitement intact. Il pénètre alors dans le trou du mur et suit un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres. Après une courte marche, le voleur atteint un passage éclairé par une petite lanterne à l'éclat jaune suspendue à un mur.

Quel que soit l'itinéraire choisi pour se rendre à la Guilde, il faut traverser un dédale de passages sinueux et de fausses pistes qui se trouve sous les rues pavées du port. Ceux qui connaissent les dif-

férents signes et indications cachés seront capables de les suivre jusqu'à leur destination, la planque du Ratier elle-même.

Après avoir suivi ce qui semble être des kilomètres de bifurcations et de passages étroits, le voleur arrive devant un nouveau mur de pierre. Une nouvelle brique déchaussée permet de franchir cet obstacle. Les murs s'écartent et permettent au voleur d'entrer dans une salle bien éclairée qui s'ouvre devant lui.

La planque de Vaughn jouit d'un confort spartiate. Les malfrats de moindre envergure se partagent différentes pièces tandis que le Ratier et ses lieutenants logent dans de larges chambres. La Guilde des voleurs dispose de salles d'entraînement au maniement des armes et à la pratique des arts de la maraude. Elle possède également un petit réfectoire où les membres peuvent se retrouver et nouer des liens.



La Guilde des Voleurs



Vaughn lui-même tient une sorte de « cour des ombres » une fois par mois, lors de laquelle les doléances peuvent se faire entendre et l'on y établit les plans pour le mois suivant (racket, etc). C'est à cette occasion que la dîme mensuelle est perçue. La Guilde prélève 20 % des gains des voleurs novices et seulement 10 % des gains des membres reconnus.

Vaughn est un homme fin et noueux vêtu de couleurs sombres, traditionnellement dans des tons de mauve et de noir. Son chapeau mou à large bord est son signe distinctif. Son visage est assez amical tout en étant rusé, et ses yeux sont gris, tels deux pierres. Il est en permanence rasé de frais et son chapeau sert à dissimuler sa calvitie.

Son arme de prédilection est une paire de glaives à garde d'ivoire qu'il peut dégainer rapidement en cas de besoin.

Vaughn a le physique fin et noueux d'un homme qui semble sous-alimenté. Il est toutefois évident qu'il s'agit d'une ruse. Il est vêtu de couleurs sombres à base de mauve et de noir, et sa mise est fort simple : une chemise, des chausses et une paire de glaives à garde d'ivoire sur les hanches. Il porte un chapeau noir à large bord sur son crâne chauve, ce qui dissimule partiellement son visage bien rasé. Ses yeux gris brillent avec détermination tandis qu'ils observent le monde autour de lui.



### Vaughn « Le Ratier » Gould

**Expert de niveau 10 (Chef de la Guilde des voleurs) (Originaire de Port Bax)**

**Endurance :** 57 (10d6+10)

**Initiative :** +4

**Vitesse de base :** 9 mètres

**Classe d'Armure :** 16 (+4 Dex, +2 armure de cuir), pris au dépourvu 12

**Bonus de base à l'attaque :** +5

**Attaque :** Glaive +7 au corps à corps (1d6+2 / 19-20x2)

**Attaque à outrance :** Deux glaives +7/+3 au corps à corps (1d6+2 / 19-20x2)

**Espace occupé / Allonge :** 1.5m/1.5m

**Attaques Spéciales :** -

**Particularités :** 10 compétences au choix sont des compétences de classe, deux doivent être prises parmi Artisanat, Connaissance, Représentation ou Profession.

**Volonté :** -

**Jets de Sauvegarde :** Réf +7, Vig +5, Vol +9

**Caractéristiques :** For 15, Dex 18, Con 13, Int 17, Sag 14, Cha 14

**Compétences :** Acrobaties +18, Estimation +15, Athlétisme +11, Escalade +13, Artisanat (fabrication d'armures) +17, Artisanat (fabrication d'armes) +17, Crochetage +18, Escamotage +15, Profession (serrurier) +13, Profession (joailler) +13, Perception +16, Équitation +10, Discrétion +18

**Note :** Vaughn ajoute un bonus de +1 à 10 de ses compétences de classe (Acrobaties, Estimation, Athlétisme, Escalade, Crochetage, Profession : Serrurier, Profession : Joailler, Perception, Discrétion, Escamotage) Grâce à son expertise. Vaughn possède aussi les Artisans : fabrication d'armures et fabrications d'armes comme compétences de classe du fait de sa Compétence Avancée : Expert. Grâce à Compétence Maîtrisée (niveau 10), Vaughn peut faire 10 ou 20 avec sa compétence de Crochetage.

**Historique :** Le Ratier est un véritable enfant de Port Bax qui a grandi dans les ombres. Il peut crocheter pratiquement n'importe quelle serrure, désamorcer la plupart des pièges même s'il est dérangé ou incapable de se concentrer (par exemple au combat ou sous un feu nourri). Ses compétences semblent presque surnaturelles à ceux qui le connaissent. C'est un père attentionné pour sa fille unique, Misha, et il l'entraîne tout naturellement à le remplacer un jour à la tête de la Guilde. Le Ratier ne nourrit aucune affection pour les Maîtres des Ténèbres depuis que sa femme a été tuée au cours de l'attaque de leur caravane par un Monstre d'Enfer.

**Apparence :** Vaughn est un homme mince en permanence vêtu de couleurs sombres. Il est totalement chauve et dissimule son crâne sous un chapeau mou noir à large bord. Il porte souvent une chemise de soie, des hauts-de-chausses en cuir et porte toujours des protections de cuir noir sur ses bras. Son visage assez amical laisse paraître un soupçon de ruse. Ses yeux gris silex sont en permanence attentifs à tout ce qui se passe autour de lui.

### Le Sabre Rouillé

Il est des endroits de la Fosse Méridionale qui peuvent mener à la gloire ou à l'infortune. De nombreuses petites tavernes sont disséminées dans le secteur, et chacune sert sa propre spécialité de bois-



son infâme. On peut aussi y trouver d'autres choses, si l'on y met le prix. L'une de ces tavernes les plus connues est le Sabre Rouillé. Elle permet généralement aux citoyens moins regardants d'apprendre toutes sortes d'obscurs récits et de ragots.

Un grand bâtiment de bois à deux étages se tient sur la droite d'une ruelle miteuse. Une enseigne en bois se balance d'avant en arrière, grinçant doucement. On peut y lire : Le Sabre Rouillé, et on peut y voir un fier loup de mer brandissant sa lame piquée de rouille.

À l'intérieur, le Sabre présente l'aspect d'une taverne bien disposée et relativement propre – selon les critères de la Fosse Méridionale. Le personnel de salle porte un gourdin et il y a toujours une nouvelle tâche de quelque chose sur la paille du sol, bien souvent du sang. Une bagarre éclate souvent lorsqu'un des clients s'ennuie. En règle générale, l'arsenal du bagarreur comprend ses poings et toute arme improvisée sur laquelle le combattant rusé aura réussi à mettre la main.

Le Ratier garde les yeux rivés sur le Sabre, et ses hommes se rendent souvent à la taverne à la recherche de nouveaux talents ou d'individus cherchant à éviter de payer la dîme à la Guilde.

Plusieurs alcôves privées en bois sont disposées sur le côté. Ces alcôves servent à tenir des négociations discrètes ou organiser des jeux de hasard. Elles permettent également d'éviter les débordements de la salle commune grâce à une règle tacite selon laquelle aucune bagarre ne doit impliquer les clients de ces alcôves. S'en prendre à un tel client se révèle souvent mortel pour le bagarreur, car les professionnels qui fréquentent les alcôves n'apprécient guère d'être dérangés.

Dans la salle commune du Sabre Rouillé, le murmure des conversations s'interrompt à l'entrée de chaque nouveau client, et reprend quelques instants plus tard. De la paille recouvre un sol parsemé de taches de différentes teintes d'un rouge inquiétant. Un long comptoir en bois entouré de clients occupe le fond de la taverne. Quelques alcôves privées se trouvent sur le côté, et sont destinées à des réunions privées.

Le propriétaire, Jérémie Anse, s'occupe du bar au Sabre Rouillé. C'est un ancien capitaine de navire aux épaules larges dont l'œil droit, fait de métal, porte de curieuses gravures. Il aurait très bien pu choisir un œil de verre ordinaire, mais Jérémie apprécie secrètement l'effet déstabilisant que son œil a sur ses clients.

Un homme aux larges épaules surveille le bar. D'après son aspect, il s'agit d'un ancien capitaine de navire, peut-être même une sorte de pirate. Son œil droit a cédé sa place à une sphère de métal gravée de différents motifs étranges. Il porte un pantalon à rayures et une chemise jaune et rouge vif.

Au Sabre Rouillé, les prix peuvent varier en fonction de certains facteurs. Un client qui n'a aucun lien avec la Guilde du Ratier devra sans doute payer une ou deux pièces de plus pour ses consommations. Cette taverne sert une nourriture honnête et des boissons correctes si l'on compare aux autres troquets de la Fosse Méridionale. En règle générale, ajoutez une ou deux pièces aux prix affichés dans le tableau Nourriture, boisson et logement de la page 153 de l'Encyclopédie du Monde.

Une liste approximative des prix, gravée au couteau sur une tablette de bois est clouée au mur à côté du comptoir. Les mots ont été passés à l'encre, mais le résultat reste à peine lisible. Jérémie est cependant extrêmement fier de son écriteau, et tout commentaire négatif à l'encontre de ce dernier sera pris comme une insulte personnelle par le patron.

Jérémie autorise les membres de la Guilde du Ratier et quelques autres élus à utiliser les pièces de l'étage. Plusieurs de ces pièces à l'étage sont réservées aux jeux de cartes et disponibles pour d'autres activités.



### Jérémie Anse

**Guerrier de niveau 3 (Tavernier) (Ex-marin)**

**Endurance :** 25 (3d8+6)

**Initiative :** +2

**Vitesse de base :** 9 mètres.

**Classe d'Armure :** 12 (+2 Dex), pris au dépourvu 10

**Bonus de base à l'attaque :** +3

**Attaque :** Hache +8 au corps à corps (1d6+5 / x2)

**Attaque à outrance :** -

**Espace occupé / Allonge :** 1,5m/1,5m

**Attaques Spéciales :** -



**Particularités :** Aucune

**Volonté :** -

**Jets de Sauvegarde :** Réf +3, Vig +7, Vol +2

**Caractéristiques :** For 18, Dex 14, Con 14, Int 12, Sag 12, Cha 11

**Compétences :** Athlétisme +6, Escalade +6, Dressage +3, Intimidation +3, Connaissances (Nature) +4, Connaissances (Art de la guerre) +4, Profession (Marin) +3, Équitation +4, Survie +3

**Note :** Grâce à son Arme de Choix en tant que guerrier, Anse bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts avec sa hache.

**Historique :** Jérémie Anse a commencé sa vie comme manoeuvre dans l'un des nombreux ports du Magnamund. Il s'est cependant très vite retrouvé du mauvais côté de la barrière et s'est embarqué à bord d'un navire qu'il croyait marchand. Il s'était en réalité embarqué sur le Cœur Brisé, célèbre navire pirate du cruel capitaine Bella Morr - une Boucanière Chadakine dotée d'un mauvais caractère et d'une chevelure assortie à la noirceur de son cœur. Elle ordonna un jour que le jeune homme soit décapité pour son insolence, mais dans un accès de rage, Anse saisit l'arme de son bourreau et lui ouvrit le ventre.

Cet acte de témérité impressionna suffisamment la pirate pour qu'elle autorise le garçon à vivre. Elle se contenta de lui prendre son oeil droit. Après tout, il avait tout de même tué un membre de son équipage. Le garçon devint un homme et servit de nombreuses années comme pirate aux côtés de sa maîtresse, jusqu'au jour où elle lui offrit le commandement de son propre navire et lui fit ses adieux. Ce fut la dernière fois qu'il la vit. Il est aujourd'hui retraité et gère le Sabre Rouillé à Port Bax en espérant que Bella est toujours en vie et croise quelque part en mer.

**Apparence :** Jérémie est un homme de grande taille, au teint halé, à la musculature impressionnante presque dépourvue de graisse. Il mesure un peu plus de deux mètres et garde généralement une grande hache à portée de main. Les habitués du Sabre l'ont déjà vu s'occuper de fauteurs de troubles avec sa hache tout en continuant à boire au bar. Un globe de métal gravé remplace son oeil droit perdu. Jérémie porte un pantalon à rayures et une chemise jaune et rouge vif.

## LA PROMENADE DES MARCHANDS

Lorsque le voyageur s'aventure dans le nord de la ville, les bâtiments et les conditions d'hébergement s'améliorent radicalement. Le nombre de citoyens dans les rues augmente à mesure que l'on voit de plus en plus de membres armés de la garde effectuant leur patrouille, de jour comme de nuit. Juste avant l'extrémité de l'Avenue Sylvestre se trouve une

petite ruelle orientée à l'Ouest qui s'ouvre sur une véritable débauche d'échoppes aux couleurs vives et de vitrines joyeusement décorées.

Ce secteur, connu comme la Promenade des Marchands, propose une série de rues ordonnées avec une rigueur presque militaire. Vu du ciel, elles forment un quadrillage allant vers l'ouest de la zone centrale de Port Bax.

Des bancs disposés à l'ombre des nombreux arbres de ce secteur offrent aux citoyens un instant de répit entre deux courses. Les colporteurs arpentent les rues en tentant de vendre leurs articles aux passants. Comme le commerce est étroitement réglementé, chaque commerçant doit obtenir un laissez-passer blanc auprès de la Tour de Guet du port.

La Promenade des Marchands regorge d'échoppes très différentes. La liste suivante décrit quelques unes des échoppes les plus intéressantes de ce secteur de Port Bax. Bien qu'elles ne soient pas décrites avec autant de détails que les autres endroits-clés, elles peuvent servir à donner vie à la cité et ajouter du piment et de la couleur à une aventure si le groupe décide de s'arrêter pour faire quelques emplettes.

**La Boulangerie de Marguerite.** On peut y acheter toutes sortes de bonnes choses, depuis le pain frais aux gâteaux sortant du four en passant par des petits pains sucrés plus exotiques. Marguerite vend également des sucreries plus fines qui raviront les palets les plus délicats.

**La Bouilloire de Cuivre.** Un jeune Sommerlundois du nom de Pierron dirige cet établissement. C'est un endroit de taille modeste, assez confortable et où les gens peuvent se rencontrer. C'est une taverne d'un genre raffiné où l'on ne sert pas d'alcool. Les plats les plus populaires comprennent une assiette de poisson frais du jour, servie avec des légumes, accompagnée de lait ou de différents jus de fruits. La boisson principale de l'établissement est une sorte de thé noir obtenu avec de l'eau issue d'une bouilloire en cuivre. L'endroit tient son nom de cette tradition.

**Selle et Bride.** Voici le paradis des besoins équestres. Une femme du nom de Jeanne dirige ce magasin et s'y entend en matière de chevaux. Ses connaissances vont des soins de base aux traitements des maux et maladies des chevaux. Elle vend également des selles et d'autres pièces d'équipement d'équitation ou de soin.

**Les Soies de Shaleen.** Cette boutique fournit ce qu'il se fait de mieux en matières de soies exotiques et de magnifiques tissus de toutes sortes. Les propriétaires, Shaleen et sa fille Asheena sont deux femmes à l'air exotique originaires du désert de Telchos. Les voleurs potentiels seraient particulièrement malavisés de tenter de faire main basse sur leurs marchandises étant donné que ce sont des combattantes efficaces.



**Aux Armes de Bor.** Un autre magasin à la devanture imposante. L'enseigne surplombant la porte montre un type de fusil bien particulier souvent utilisé par les Artilleurs Nains de Bor. C'est l'endroit rêvé pour les amateurs d'armes à feu. Ils peuvent y acheter du matériel d'entretien, de l'équipement, des munitions, etc. Ce magasin appartient à un artilleur du nom de Karlok. Il vend également différents modèles de fusils qu'il a lui-même modifiés. Les statistiques de base de ces armes n'ont pas été modifiées mais leur aspect esthétique les rend différentes des modèles de série.

Karlok possède les compétences nécessaires à la modification d'armes et pourrait certainement augmenter le facteur de portée d'une arme d'au moins 6 mètres. Une telle modification devrait coûter au bas mot entre 50 et 100 couronnes d'or, selon la race de l'acheteur.

**Les Lames Brillantes.** Tenu par un couple originaire de Durenor au teint halé, il s'agit d'un grand bâtiment vomissant une fumée noire dans le ciel à longueur de journée. Il offre en même temps les services d'un forgeron et d'un armurier. Alban Brillante est copropriétaire et armurier, tandis que sa femme Katrina s'occupe des travaux de forge. Ils offrent à la vente une sélection d'armes et d'armures et fournissent une grande quantité d'acier aux soldats de Durenor casernés dans la cité. Alban est un capitaine à la retraite et il emploie soixante personnes au sein de son établissement spacieux.

**Articles de cuir de Tanner.** Fils raté d'un noble sommerlundois qui a décidé qu'il ne voulait rien avoir à faire avec les Kaï ou leurs traditions, Hal Tanner s'occupe de ce magasin. Compétent dans le travail du cuir, il vend toutes sortes d'articles, de l'armure simple au sac à dos en passant par les besaces. Les articles peuvent être achetés tels quels, mais Tanner peut les personnaliser pour une pièce ou deux de plus. Il répare et remplace également les fourreaux et autres articles usés. Il vend également tout l'équipement nécessaire au travail du cuir.

#### Prix du Service :

Un monogramme nominatif personnalisé : 3 pièces d'argent

Mise en relief : 5 à 8 pièces d'argent

Gravure : 5 à 8 pièces d'argent

Réparations: D'une pièce d'argent à une Couronne d'or selon l'importance des dégâts.

**Tout le Monde y trouve son compte :** C'est l'endroit idéal pour les aventuriers désirant se fournir en équipement et articles divers. Cette échoppe s'apparente à un marché et il est toujours possible d'y trouver un ou deux articles sortant de l'ordinaire. Hostad et Helfstad sont deux nains doués pour le négoce qui sont fiers de leurs marchandises et de leur qualité. Ils

pratiquent en général des prix justes et se montrent rarement difficiles ou roublards envers un client, à moins que ce dernier ne se soit montré insultant.

On peut y trouver tous les biens de la page 146 de l'Encyclopédie du Monde de Loup Solitaire. Le meneur peut également utiliser cet endroit comme amorce d'aventure, les deux nains se montrant particulièrement loquaces et avides de ragots divers et variés.

## LE CERCLE DES ROTURIERS

Les pavés mal équarris des rues du quartier sud du port commencent à s'adoucir alors que la route continue jusqu'à la muraille de la Porte Rouge. Avant d'y arriver, il faut passer par le Cercle des Roturiers, d'après le nom affectueux donné par ses habitants à la partie centrale de la ville.

Ce quartier est parsemé de grandes demeures et de hautes tours aux pieds desquelles on peut trouver quelques auberges et tavernes. Ces dernières proposent de la nourriture, des boissons et des chambres de bonne qualité, mais elles font pâle figure à côté de l'Auberge du Port. Elle occupe un magnifique bâtiment de pierre blanche à toit rouge qui domine une bonne partie du Cercle des Roturiers. Elle fournit de nombreux services et possède une étable pour les chevaux. Elle constitue une halte confortable pour les diligences.

La célèbre Avenue Sylvestre commence juste avant le Cercle des Roturiers qu'elle coupe au nord et au sud, pour s'achever à quelques pas de la puissante muraille séparant le Quartier Maritime de Port Bax du reste de la ville.

### L'Auberge du Port

Le voyageur fait une pause dans son périple pour admirer le bâtiment qui se dresse devant lui. Ses nombreux toits pentus sont recouverts de tuiles rouges et ses hauts murs sont en pierre blanche. Un petit drapeau aux couleurs de la flotte de guerre du Durenor flotte dans le vent. Le bâtiment est entièrement protégé par un haut mur de pierre et possède une vaste entrée de bois pour y faire passer chevaux et diligences. L'enseigne indique qu'il s'agit de l'Auberge du Port.

Les portes sont renforcées et la serrure est solide, d'excellente qualité et difficile à crocheter.

L'auberge compte trois étages et fournit une excellente étape aux voyageurs de passage en quête de repos. Les chambres sont bien tenues et d'une propreté presque immaculée. L'aubergiste est un certain Felstaff Crinnoir, un amateur des arts magiques.

Toutes les portes et fenêtres sont faites des matériaux les plus nobles et leurs serrures et loquets sont de la meilleure qualité. Crinnoir a investi des som-





mes colossales dans son auberge afin de protéger ses clients de l'attention de certains individus mal intentionnés et des doigts agiles de la Guilde du Ratier.

Bien que la desserte se trouve à l'arrière, tous les clients sont accueillis à la porte principale par du personnel en tenue impeccable. Crinnoir fait en sorte que la qualité de ses services assure la réputation de son auberge.

Une jeune femme en tabard noir et argent accueille les voyageurs à leur descente de diligence. Elle les fait ensuite entrer par la porte principale du bâtiment. À l'intérieur de l'Auberge du Port, le sol de la salle commune est couvert de riches tapis et les murs sont décorés de panneaux de chêne. Plusieurs tableaux ajoutent une touche de luxe à ce décor. Un homme souriant aux épaules larges attend derrière un comptoir, prêt à prendre note des noms des clients.

Le premier visage que croisent les visiteurs est celui d'une jeune fille du nom de Hilde. Elle est originaire de Durenor et essaye en permanence de satisfaire Crinnoir au mieux de ses compétences. Elle doit avoir une vingtaine d'années et est extrêmement serviable. Elle mène les invités à la porte principale et les confie aux mains expertes d'Antoine, le scribe qui les attend dans la salle principale.

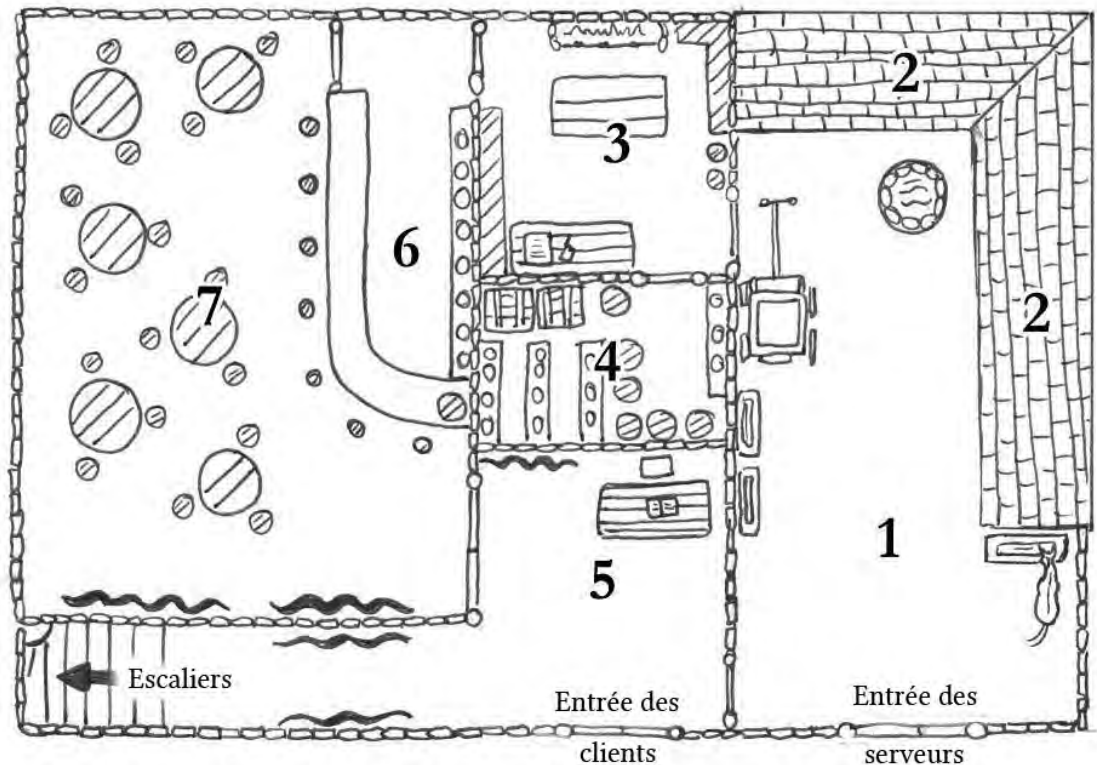
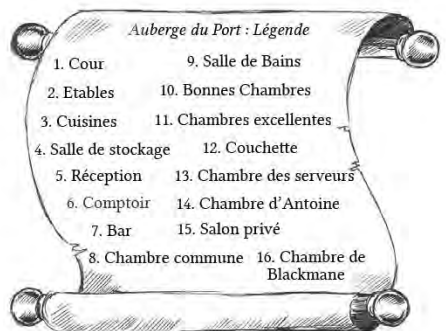
Antoine Regale est une espèce de géant aux épaules larges qui a grandi près du Monastère Kaï. Il était le fils d'un fermier jusqu'à sa rencontre avec Crinnoir et leur départ vers une longue vie d'aventures.

Cette vie s'est achevée par un accident qui a laissé à Antoine une jambe de bois et une profonde mélancolie. Son compagnon, guidé par ses sentiments, décida d'utiliser l'or récolté au cours de leurs aventures pour prendre leur retraite à Port Bax et ouvrir un relais chaleureux.

Une main puissante guide les voyageurs vers le bureau. Un homme avec un grand sourire aux lèvres vous serre la main chaleureusement et s'assied avec quelques efforts en protégeant sa jambe gauche.

'Je m'appelle Antoine, laissez-moi être le premier à vous accueillir à l'Auberge du Pont, combien de temps restez-vous et avez-vous besoin de quelque chose ?

Il est habillé dans le même tabard noir et argent que la jeune femme qui a accueilli le groupe. Il semble être indistinct même lorsqu'il est assis.



Auberge du Port : le rez-de-chaussée





### Antoine Regale

#### Guerrier de niveau 4 (Personnel de l'Auberge du Port)

**Endurance :** 22 (4d8+4) (+4 points d'Endurance grâce à Robustesse)

**Initiative :** +1

**Vitesse de base :** 7,5 m (-1,5 m à cause de la jambe de bois).

**Classe d'Armure :** II (+1Dex), pris au dépourvu 10

**Bonus de base à l'attaque :** +4

**Attaque :** Épée +8 au corps à corps (1d8+4/ 19-20 x2)

**Attaque à outrance :** -

**Espace occupé / Allonge :** 1,5m./ 1,5m.

**Attaques Spéciales :** -

**Particularités :** Aucune

**Volonté :** -

**Jets de Sauvegarde :** Vig +7, Ref +2, Vol +2

**Caractéristiques :** For 16, Dex 13, Con 13, Int 14, Wis 12, Cha 12

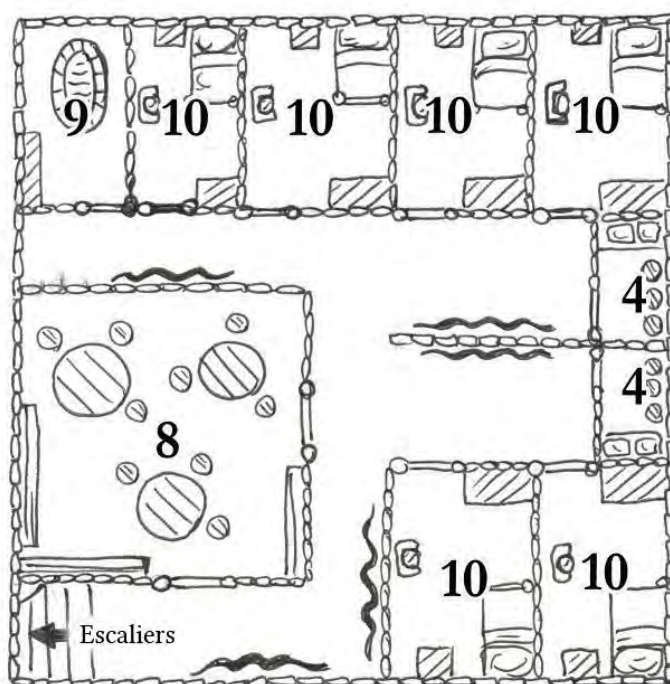
**Compétences :** Athlétisme +8, Escalade +8, Dressage +6, Intimidation +6, Connaissance (Nature) +7, Connaissance (Art de la Guerre) +7, Équitation +6, Survie +6

**Note :** Grâce à son Arme de Choix, Antoine gagne un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts avec son épée. Robustesse lui apporte +1 point d'Endurance par niveau.

**Historique :** Antoine est le fils d'un fermier mais n'avait aucun goût pour les tâches agricoles. Il s'est inscrit très tôt à l'école de combat de son village. Cette école

avait été créée pour servir de préparation au Monastère Kai, mais en moins stricte. De nombreux jeunes hommes et femmes s'y inscrivent pour apprendre les rudiments du combat avec et sans arme. Antoine se révéla un élève brillant et commença à servir comme garde auprès de nombreux marchands et caravanes arpentant les routes périlleuses reliant les villages, villes et cités du Magnamund. Cette activité lui permit d'économiser quelques pièces et c'est alors qu'il fit la rencontre d'un magicien amateur, Felstaff Crinnoir, un homme qui ne parvint jamais vraiment à rejoindre l'un des ordres de magiciens. Antoine et Felstaff entamèrent une lucrative carrière d'aventuriers qui leur rapporta leur part d'or et de gloire. Leur aventures tournèrent court le jour où Antoine perdit sa jambe (et faillit bien y laisser la vie) et fut contraint de prendre sa retraite. Son ami, attristé par cet accident eut l'idée d'utiliser leur or pour ouvrir une auberge à Port Bax. Aujourd'hui, Antoine aide son ami de son mieux, rêvant encore des jours glorieux mais satisfait de vivre au milieu des nombreux visiteurs de l'Auberge du Port.

**Apparence :** Antoine a perdu beaucoup de l'allant de ses jeunes années. C'est un homme corpulent, légèrement obèse à force de profiter des bonnes choses de l'auberge. Il possède toujours la musculature de son ancien métier et cela explique sa carrure générale. Lorsqu'il est assis, il semble toujours toiser la plupart des gens du haut de son mètre quatre-vingt-quinze. Il porte l'uniforme traditionnel du personnel de l'Auberge du Port, fait d'un pantalon de cuir noir et argent et d'une tunique assortie.



Auberge du Port : le Premier Etage



L'auberge est propre, bien tenue et le personnel est sympathique. Plusieurs portes permettent de quitter la salle commune pour se rendre dans d'autres parties du bâtiment. Sur l'une de ces portes est clairement inscrit « Bar ». L'autre est souvent entrouverte, laissant apparaître une volée de marches menant aux étages de l'auberge.

### Bar

Le son d'une musique vous parvient lorsque vous pénétrez dans le bar et l'odeur de bière et de viande rôtie vous met l'eau à la bouche. Les tables de chêne noir sont recouvertes de nappes froissées à motif et les quelques clients réguliers qui y sont assis dégustent un bon repas ou s'adonnent à un ou deux jeux de hasard. Un petit comptoir sert nourriture et boisson de jour comme de nuit. Le personnel est habillé de la livrée de l'établissement, un tabard noir et argent, et se déplace élégamment autour des différentes tables.

Pour les prix, voyez tableau Nourriture, boisson et logement se trouve à la page 153 de L'Encyclopédie du Monde.

Felstaff Crinnoir se trouve souvent derrière le comptoir de l'Auberge du Port. Ceux qui s'y rendent tomberont sur un homme d'une quarantaine d'années à l'air sévère mais au port aristocratique.

L'homme qui vous fait face n'a rien de l'aspect typique d'un tavernier. Ses yeux noirs transpercent tous ceux sur qui ils se posent. Ses cheveux mi-longs sont proprement coiffés en une queue de cheval maintenue par une boucle d'argent. Il porte une chemise et des chausses noires ainsi qu'une ceinture de cuir ouvragé autour de la taille. En dépit de sa faible carrure et de son mètre cinquante, l'homme se comporte comme quelqu'un d'important.



### Felstaff Crinnoir

#### Adeptes de niveau 5 (Propriétaire de l'Auberge du Port)

**Endurance** : 23 (5d6+5)

**Initiative** : +3

**Vitesse de base** : 9 m.

**Classe d'Armure** : 13 (+3 Dex), pris au dépourvu 10

**Bonus de base à l'attaque** : +2

**Bonus de base d'attaque magique** : +3

**Dégâts Magiques** : 1d8

**Attaque** : Épée +3 au corps à corps (1d8+1/ 19-20 x2)

**Attaque à outrance** : -

**Espace occupé / Allonge** : 1,5m / 1,5m.

**Attaques Spéciales** : -

**Particularités** : Aucune

**Volonté** : 23

**Jets de Sauvegarde** : Vig +2, Ref +4, Vol +7

**Caractéristiques** : For 13, Dex 16, Con 13, Int 17, Sag 15, Cha 15

**Compétences** : Concentration +9, Artisanat : Sculpteur de Bois +8, Dressage +8, Soins +11, Connaissance (Arcanes) +12, Connaissance (Exploration des donjons) +12, Connaissance (Géographie) +9, Connaissance (Histoire) +9, Art de la magie +12, Profession: Tavernier +8, Survie+11

**Remarque** : Combat partiellement magique, Talent (Sort de la Confrérie), Volonté

Sorts : Tous les Degrés d'effet de Main de Feu conformément à la liste des talents du profil d'Adeptes.

**Historique** : Lorsqu'il était enfant, Felstaff Crinnoir voulait rejoindre la Confrérie de l'Étoile de Cristal. Cependant, il se détourna de cette voie (mais pas de la magie) après avoir vécu une mystérieuse expérience qui l'a traumatisé. Il se plongea dans les livres et étudia tout ce qu'il put jusqu'à ce que l'ennui le conduise à partir explorer le Magnamund. Il se lia d'amitié avec Antoine Regale et ils s'embarquèrent ensemble pour une glorieuse carrière d'aventuriers reposant sur les talents magiques de Felstaff et les aptitudes martiales d'Antoine. Quand ce dernier eut son accident, Felstaff se porta à son secours. Il parvint à mener son ami chez un puissant guérisseur, lui sauvant la vie. Les deux amis s'occupent à présent des clients de l'Auberge du Port. Felstaff a investi la plus grosse partie de sa fortune dans la construction de son auberge afin de distraire son ami de ses problèmes.

**Apparence** : Felstaff n'est pas grand – il ne mesure pas plus d'un mètre cinquante – mais sa personnalité compense sa taille. Crinnoir est un homme fier de son apparence. Il correspond à l'image que l'on se fait d'un magicien avec sa faible carrure, sa barbe noire de jais soignée et son port aristocratique. Ses cheveux mi-longs sont maintenus en queue de cheval par une boucle d'argent et ses yeux d'un



noir profond glacent jusqu'à l'os la plupart des gens qu'ils fixent. Il porte un pantalon et une chemise noirs rehaussés d'une ceinture ouvragée. Il porte un tabard noir et argent par-dessus ses vêtements.

### Les étages

Les étages supérieurs de l'auberge font la part belle aux quartiers des invités. Toutes les chambres sont de bonne qualité dans l'établissement mais plusieurs chambres du troisième étage sont d'une qualité véritablement exceptionnelle. Ces chambres coûtent entre le double et le triple du prix normal et sont sous l'effet de sorts offrant la meilleure protection possible au client.

Certaines pièces du deuxième et du troisième étage méritent aussi une attention particulière. Crinnoir offre ces services supplémentaires à tous ceux de ses clients pouvant payer :

### Salle commune

C'est une salle confortable de taille moyenne qui contient de nombreuses tables et des chaises. Une petite foule peut s'y installer et passer le temps. Les conversations sont accompagnées du murmure d'une fontaine dans un coin de la pièce qui offre un spectacle magique de lumière et de douce musique.

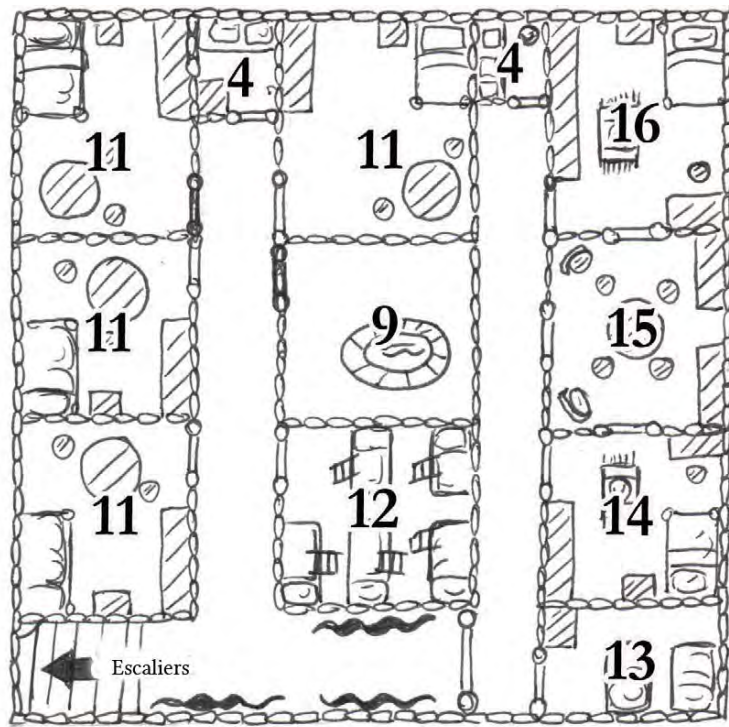
### La salle de bain

Du marbre de qualité délimite la zone de bain. Il est évident que le propriétaire a dépensé sans compter pour aménager ces bains. De grandes serviettes blanches sont pliées sur les tringles d'argent, prêtes à préserver l'intimité de chacun.

## L'AVENUE SYLVESTRE

28

Les personnes souhaitant se rendre à la Place Alin doivent d'abord franchir la Porte Rouge, située à la fin de l'Avenue Sylvestre. L'Avenue elle-même parcourt la ville du Sud au Nord et coupe à travers le Cercle des Roturiers. Elle dessert un bâtiment important, l'Hôtel de Ville, qui se trouve juste au milieu de l'Avenue, légèrement à l'est.



Auberge du Port : le Second Etage

### L'Hôtel de Ville

La brise marine fouette les vêtements du voyageur tandis qu'il chemine sur l'Avenue Sylvestre. Les fortes branches au feuillage épais fournissent un abri aux animaux et de l'ombrage aux badauds. Tandis que le sentier continue vers le nord, un édifice imposant s'élève à l'est. On peut lire sur un panneau un peu avant le début du sentier : Hôtel de Ville.

C'est un bâtiment de marbre blanc avec un dôme dont l'entrée est précédée de larges marches qui se trouve à l'est de l'Avenue. Le panneau pointe dans sa direction. Le bâtiment lui-même présente de larges colonnes soutenant une structure triangulaire plus petite juste au-dessus de l'entrée, faite de deux solides portes doubles en chêne renforcées de barres de fer.

C'est dans cet endroit que les autorités prennent les décisions quotidiennes et gèrent les affaires de Port Bax. De nombreux fonctionnaires arpentent les couloirs du bâtiment. Un personnage peut obtenir les services qu'il désire pour un prix modique.

Plusieurs responsables municipaux ont leur bureau dans ce bâtiment. Ils gèrent les questions de maintien de l'ordre qui ne nécessitent pas le recours à un tribunal. Si un personnage enfreint la loi et se fait prendre par la garde, il devra faire face à ces bureaucrates.



Le maire de Port Bax a son bureau au cœur de l'Hôtel de Ville. Plusieurs gardes se tiennent à sa disposition. C'est un homme parfois un peu brutal, mais dans l'ensemble assez juste. Ce côté un peu brutal lui a valu l'hostilité de la Guilde du Ratier. Le maire actuel est un homme du nom de Octave Rienne.



Un homme mince, presque émacié est assis derrière un bureau. Ses traits de rapace évoquent ceux d'un homme de lettres. Cependant, une lueur dans ses yeux bruns laisse penser qu'il s'agit d'un homme perturbé. Ce n'est pas surprenant si l'on considère que tout le monde dans la cité vient lui exposer ses problèmes. Ses beaux atours trahissent sa haute extraction. Il porte une belle chemise de soie couleur crème, et ses chausses sont faites du cuir le plus fin. Il porte également une robe officielle mauve foncé, parsemée de fils d'argent.

Pour le Meneur de Jeu, l'Hôtel de Ville est l'endroit idéal pour servir de point de départ à de nombreuses aventures ; il peut fournir quelques personnages non joueurs - serviables ou non - pour pimenter la vie des aventuriers.

## La Tour de Guet

Au bout de l'Avenue Sylvestre, la route tourne à gauche ou à droite. Sur la droite se trouve une grande tour de pierre blanche gardée par deux gardes en armes et armures à l'air patibulaire. C'est la Tour de Guet, et l'écrêteau suspendu à l'extérieur le confirme. Au-delà de la tour se tient la grande Porte Rouge menant à la Place Alin et au Quartier Maritime de la cité.

### Idées de scénarios

Disparue ! L'une des filles d'un juge du Sommerlund a disparu il y a quelques jours. La Garde aura à l'œil tout individu suspect. Tout comportement douteux de la part des personnages pourrait laisser croire

qu'ils font partie du complot. Si le maire découvre qu'il y a des aventuriers en ville, il est susceptible de convoquer et d'engager les personnages pour qu'ils démêlent toute cette affaire.

La fille a été enlevée par un Monstre d'Enfer. Ce que les personnages ignorent, c'est que les Forces du Mal tentent de s'introduire à Port Bax. En retenant sa fille en otage, elles espèrent soumettre le juge à leur volonté.

Le Ratier est à la base de l'enlèvement et compte s'en servir pour se venger du maire. S'il peut le discréditer, peut-être parviendra-t-il à le pousser à la démission.

En réalité, la jeune fille s'est égarée, elle n'a pas été enlevée. Elle est tombée dans un trou dans les bas quartiers et s'est retrouvée piégée sans eau ni nourriture depuis à peu près 24 heures.

Un esclavagiste l'a enlevée et espère en tirer un bon bénéfice. Plusieurs indices laissent penser aux personnages que les deux ont à présent fui la cité et s'enfoncent dans le vaste monde. Cela peut initier un scénario de poursuite riche en opportunités.

C'est ici que les voyageurs peuvent se procurer un Laissez-passer Blanc pour le commerce ou un Laissez-passer Rouge permettant d'accéder à la Place Alin et au célèbre Consulat du Sommerlund.

Le hall de pierre de la Tour de Guet est décoré dans un style simple et épuré. Des tables et des chaises sont à la disposition des visiteurs. Une lourde porte mène aux profondeurs du bâtiment - vers les cellules et les chambres de la Garde. Il y a deux portes cependant dignes d'intérêt. Sur l'une est inscrit Laissez-passer Blancs et sur l'autre Laissez-passer Rouges.

Derrière la porte des Laissez-passer Blancs, les personnages peuvent obtenir un Laissez-passer Blanc auprès d'un garde pour la somme de 10 couronnes d'or. Ce laissez-passer autorise le personnage à installer une échoppe dans le quartier marchand de la ville. Un Laissez-passer Blanc peut servir de tremplin à différentes aventures de nombreuses manières.

C'est un officier de la Marine de Durenor qui accueille les personnages derrière la porte des Laissez-passer Rouges. Il interrogera ces derniers sur les motifs de leur présence dans le Quartier Maritime. En règle générale, les héros ne devraient être autorisés à franchir la Porte Rouge que s'ils ont des affaires urgentes à régler ou s'ils doivent prendre un bateau au port lui-même.



Un homme portant l'uniforme d'un officier de la Marine de Durenor est assis derrière un bureau, entouré de cartes et autres tableaux. Il lève les yeux dès que vous entrez et fronce les sourcils un instant, vous observant d'un regard étudié. « Pour quel motif souhaitez-vous franchir la Porte Rouge ? »

Si les personnages ont obtenu les bons documents - auprès d'un contact en ville ou du maire lui-même - ils recevront un laissez-passer rouge et seront promptement mis à la porte. Le fonctionnaire n'est pas d'humeur bavarde.

## LA PORTE ROUGE

La Porte Rouge est le dernier rempart qui sépare le Quartier Maritime du reste de la cité. Il s'agit d'une immense porte de bois rouge et de fer au milieu d'un mur de pierres, à droite de la Tour de Guet. Vous pouvez voir au-delà du mur, les mats de plusieurs navires bercés par les flots. La Porte Rouge est gardée par deux hommes lourdement équipés portant l'uniforme, les armes et l'armure de la Marine de Durenor. À mesure que vous vous approchez, l'un des hommes les plus imposants s'avance et annonce de sa voix de stentor: « Halte ! L'accès est strictement réservé aux porteurs d'un laissez-passer rouge. »

Le Quartier Maritime de Port Bax se trouve de l'autre côté de la Porte Rouge et de sa muraille. C'est dans cet endroit que les membres de la haute noblesse et les seigneurs et dames des maisons mineures de la cité sont protégés par l'élite de la garde. Juste au delà des remparts, un drapeau du Sommerlund claque au vent loin au-dessus du Consulat du Sommerlund.

## LA PLACE ALIN

Au-delà de la Porte Rouge, la Place Alin est parcourue par des nobles aux beaux atours et des gardes chargés de la sécurité des demeures nobles qui parsèment ce secteur. Plusieurs lampadaires s'alignent loin sur la gauche des quais jusqu'à la grève et au port. C'est là que sont amarrés les navires de la Marine sommerlundoise. Un grand bâtiment de pierre aux colonnes de marbre blanc se tient sur la droite, presque au centre de la place. Le drapeau du Sommerlund qui flotte accroché à un solide poteau de bois indique qu'il s'agit du Consulat du Sommerlund.

### Idées de scénarios

#### Le vieil homme

Alors qu'ils se promènent dans la cité, un vieil homme aimable aborde les personnages pour leur narrer sa triste histoire. Il prétend ne plus avoir longtemps à vivre et a décidé de passer le temps qu'il lui reste dans une retraite solitaire loin de la ville. Il ne possède pas l'argent nécessaire et doit se résoudre à vendre la plupart de ses biens. C'est là que les aven-

turiers interviennent. Ils peuvent se procurer un Laissez-passer Blanc et vendre ses biens pour lui.

L'histoire du vieil homme est vraie et il récompensera les personnages s'ils l'aident à résoudre son problème.

Le vieil homme est un escroc déguisé aux ordres du Ratier qui a pris les personnages pour des proies faciles. Les marchandises en questions ont en fait été volées et il espère les revendre avec la complicité involontaire des aventuriers.

Le même concept de départ, mais avec un rebondissement supplémentaire : la garde reconnaît certains objets mis en vente par les personnages et n'est pas convaincue par leur histoire de vieil homme. Si la garde croit à leur histoire, le vieil homme ne se montrera pas au point de rendez-vous convenu et les aventuriers pourraient voir leur situation se dégrader.

En PL 5050, Loup Solitaire traversera la Porte Rouge pour s'embarquer dans un nouveau volet de sa périlleuse quête afin de sauver le monde des forces du Mal. Toutefois, il règne aujourd'hui sur la Place Alin une ambiance détendue mais vigilante. On ne prête aucune attention aux voyageurs, à moins qu'ils ne présentent de l'importance ou appartiennent à l'Ordre Kaï.

La majesté de la Place Alin est visible à travers la Porte Rouge. Les bâtiments de pierre et de marbre sont couverts d'étendards et d'armoiries. Des clôtures délimitent les propriétés des nobles dans le Quartier Maritime. Elles sont gardées nuit et jour par des gardes en armure brillante. La place possède un sentier bordé de lampadaires menant directement aux quais et, plus loin, au port. Sur les quais, les hauts mats des navires de la Marine de Durenor dansent au rythme des flots. Enfin, votre attention est attirée par un drapeau sommerlundois planté au sommet d'un grand bâtiment de pierre. Les colonnes extérieures soutiennent une arche de pierre incurvée. Il s'agit du Consulat du Sommerlund, siège de la représentation sommerlundoise à Durenor.

## Le Port

Un sentier sur le côté de la route mène à une petite volée de marches. En bas, vous pouvez voir la partie basse du port et les quais eux-mêmes. Les différents galions de la Marine de Durenor ondulent doucement au gré des eaux calmes. Une myriade de pavillons décore leurs nombreux mats. Les manœuvres arpentent les quais en tous sens, accomplissant leurs tâches de jour comme de nuit, déplaçant des marchandises et s'occupant des amarres des bateaux plus petits qui se présentent parfois.



Les aventuriers peuvent s'embarquer ici pour de nouvelles aventures ou visiter les autres secteurs dignes d'intérêt. Il est possible de louer un bateau en y mettant le prix, et les manœuvres sont toujours disposés à se rendre utiles. Plusieurs membres armés de la Marine de Durenor sont chargés de faire respecter l'ordre dans ce secteur. L'autorité portuaire possède un petit bâtiment au bout de la jetée la plus longue.

## Consulat du Sommerlund

Le symbole du Sommerlund flotte haut au sommet d'un mât blanc de nacre. Ce bâtiment massif est un véritable palais de marbre brillant et d'or. Un large dôme surplombe un balcon en arcade, le tout sculpté dans le même marbre brillant. L'arcade repose sur douze colonnes d'un blanc immaculé séparées par des escaliers d'un marbre plus sombre. Ils mènent à une grande porte en chêne gravée du symbole du Sommerlund. Une cohorte de gardes est en faction dans ce secteur. Chacun est armé et cuirassé du meilleur équipement qui soit.

Aucune visite de Port Bax n'est complète sans un aperçu de cet immense bâtiment. Y siège la représentation du gouvernement du Sommerlund, c'est le point central de son pouvoir politique à Durenor. En PL 5050, Loup Solitaire achèvera une partie de son voyage et y rencontrera le célèbre Lieutenant Général Rhygar. Ils s'embarqueront ensemble pour la Cité d'Hamardal.

L'intérieur du Consulat est aussi impressionnant que l'extérieur. Il est probable que les aventuriers ne verront ce magnifique bâtiment que s'ils ont des affaires importantes à traiter avec le gouvernement sommerlundois. Il y a de nombreux bureaux et salles à l'intérieur du Consulat. Chacun abrite un important dignitaire veillant aux intérêts du peuple, nobles comme roturiers.

Les couloirs, décorés avec raffinement, arborent de nombreuses œuvres d'art mises en valeur par des sculptures de toutes tailles à l'image des plus grands héros de l'histoire de Durenor et du Sommerlund. Des personnages vêtus de robe arpentent le hall principal et ne vous prêtent aucune attention, absorbés par leurs affaires. Le bâtiment est si grand qu'il vous faut un moment pour vous arrêter et prendre conscience de votre environnement. Plusieurs portes mènent plus loin à l'intérieur du Consulat et une porte en particulier semble donner sur une sorte de salle d'accueil.

### Idées de scénarios

#### *Sabotage !*

L'un des navires de la Marine a été gravement endommagé au cours de la nuit et le maire fait mander les aventuriers. Conscient de leur présence dans la cité

et de leurs habiletés particulières, il les convoque pour leur demander d'enquêter sur cet acte manifeste de sabotage.

C'était un accident. Une des lampes à huile à l'intérieur du navire a répandu son contenu sur le sol. Le feu a pris et le pont et les bastingages ont été sérieusement brûlés avant que le feu ne soit éteint.

Des agents des Maîtres des Ténèbres ont saboté le navire. Ils espéraient détruire plus d'un navire dans l'opération mais la présence d'esprit et la vitesse de réaction des manœuvres du quai et de l'équipage ont permis de sauver le bien nommé «Endurance» des flammes. Plusieurs indices laissés sur place semblent accuser le maître d'équipage. L'homme est accusé de tort et les personnages doivent prouver son innocence en livrant les vrais coupables à la justice.

Ce n'était pas du tout un acte de sabotage mais le fait d'un capitaine marchand ivre. Dans un accès de colère, il a bouté le feu à son propre navire à cause d'un problème de dettes impayées. Le brasier a ensuite touché l'un des navires de la Marine et l'a sérieusement endommagé. Les aventuriers devront résoudre ce casse-tête et retrouver le capitaine marchand pour l'interroger.

## SALLE D'ACCUEIL

Une petite porte en bois donne sur un bureau simple, la salle d'accueil du Consulat. Quelques fauteuils de cuir fournissent un confort appréciable à ceux qui désirent s'entretenir avec un fonctionnaire ou peut-être fixer un rendez-vous. Des bureaucrates à l'air soucieux attendent, plume en main, derrière de larges bureaux couverts de papiers. Ils répondront à toutes les questions qui leurs seront posées.

De nombreuses personnes veillent au bien-être des visiteurs et des invités du Consulat. Cependant, le point d'arrivée de tout visiteur est la salle d'accueil. Ici, le personnel d'accueil prendra note des détails et remplit un nombre impressionnant de formulaires. Les rouages de la bureaucratie ne cessent jamais de tourner et il est acquis depuis longtemps que la plupart des gouvernements produisent et consomment une quantité faramineuse de parchemin pour qu'elle fonctionne.

De nombreux Experts (voir page 217 de l'Encyclopédie du Monde) sont disponibles à la salle d'accueil pour s'occuper des personnages et répondre à leurs éventuelles questions.

S'ils souhaitent rencontrer quelqu'un d'autre au sein du Consulat, le meneur devrait utiliser le profil d'Aristocrate (voir page 215 de l'Encyclopédie du Monde) pour déterminer les talents et compétences des bureaucrates de haut rang susceptibles de les recevoir.



Il existe de nombreuses raisons pour que les joueurs souhaitent obtenir les conseils du Consulat ou rencontrer l'un de ses représentants. Comme Loup Solitaire lui-même, il se pourrait qu'ils fuient une attaque ou apportent des informations cruciales quant aux déplacements des Maîtres des Ténèbres, des rencontres avec des Monstres d'Enfer, etc.

### Idées de scénarios

#### *Complot !*

Quelqu'un à l'intérieur de la cité approche les aventuriers pour leur raconter que l'un des membres du consulat est un Monstre d'Enfer déguisé. Cette personne prétend avoir la preuve que de nombreuses personnes s'étant opposées à ce fonctionnaire ont disparu ou ont été retrouvées mortes dans les bas fonds de la ville.

Cette personne dit la vérité et un Monstre d'Enfer s'est réellement infiltré au sein du consulat. Comment les personnages vont-ils pouvoir s'opposer à cette menace et livrer la créature à la justice sans se faire eux-mêmes arrêter ?

Cette personne tente de discréditer un rival et sert en vérité les Maîtres des Ténèbres. S'ils parviennent à faire révoquer le fonctionnaire et le remplacer, ils disposeront d'un allié puissant à Port Bax.

Cette personne a un compte à régler avec le fonctionnaire. Elle pense avoir été flouée d'une manière ou d'une autre et espère amener un groupe de vertueux naïfs à faire ce travail à sa place.

Voici un bref aperçu de Port Bax. De nombreux autres endroits de la cité pourraient être détaillés. Il est recommandé au Meneur d'ajouter à cette description autant d'astuces et de surprises qu'il le souhaite. Les détails ne sont pas gravés dans la pierre et ceci ne constitue en aucun cas une description définitive de Port Bax. Elle a été conçue à partir de recherches intensives sur l'œuvre de Joe Dever. Je voudrais prendre le temps de remercier Joe de nous avoir offert le monde merveilleux du Magnamund et les récits de l'Ordre Kai.

## Crédits

Auteur : Darren Pearce

Traducteur : Pascal Roufosse

Illustrateur : Gillian Pearce

Relecteurs : David Latapie, Floribur, Lokhuzor, ManuLuc, Nato





# PORT BAX

## COMPLÉMENTS

Un développement français issu de l'aide de jeu de Signs & Portents, que complétera utilement un scénario inédit.

### Quelques guildes notables

#### La Guilde des ressorts

Petit établissement coincé entre deux hautes masures, le comptoir de la Guilde des ressorts est un magasin ouvert à tous et plus particulièrement aux plus courageux. Bien que le nombre de clients soit restreint, cette Guilde est très connue dans cette partie de la ville. Il faut dire que ce n'est pas toujours pour en faire son éloge que l'on cite la Guilde des ressorts. Créée il y a trente ans par un érudit un peu farfelu, Evrard Montegrain, elle a pour objectif de se situer à l'avant-garde de l'équipement et de l'exploration de donjon. Elle propose, pour des prix raisonnables, une gamme de grappins mécaniques, de tentes qui se montent toutes seules, d'échasses escamotables et autres bizarreries qui ont fait sa célébrité. L'autre fondement de cette renommée vient du fait que peu de clients sont revenus vivants pour attester de l'utilité de ces instruments, et la plupart sont revenus estropiés et assez vindicatifs. Voyageurs, vous ne trouverez rien d'usuel et de commun ici. À la place, vous aurez la possibilité d'expérimenter le futur et de vous doter de ce que la science a fait de mieux depuis des siècles. Mais rappelez-vous que la Guilde décline toute responsabilité en cas de fracture, mutilation, chute ou tout autre désagrément pour vous ou votre entourage...

#### Le fondateur : Evrard Montegrain.

Aujourd'hui âgé de 68 ans, Evrard est considéré comme un excentrique et une curiosité locale. Homme brillant qui, toute sa vie s'est plongé dans les ouvrages de la bibliothèque portuaire, il a toujours aspiré à une vie d'aventures. Mais son manque de témérité et son tempérament soupe au lait ont fait qu'il n'a jamais été plus loin que l'auberge de Maras, un petit établissement situé juste devant la porte Ouest de la cité. Conscient dès lors qu'il ne serait jamais le grand aventurier qu'il rêvait d'être, il décida de consacrer son savoir à la conception d'outils pour les vrais aventuriers. Après avoir côtoyé Bronk Rougeboulet, un nain de Bor qui travaillait au port comme manœuvre (et connu pour être un alcoolique notoire, même selon les critères de son peuple), il décida de mettre en pratique le savoir acquis au cours de longues soirées de beuveries. Le résultat ne fut certes pas à la hauteur de ses espérances et des

merveilles conçues à Bor, mais les outils furent fonctionnels, du moins en partie. Le reste fut plus classique, avec ses économies il acheta le rez-de-chaussée d'une modeste demeure puis se fit connaître en arpentant les marchés de la ville pour y dévoiler ses inventions. Malgré deux ou trois moments difficiles, comme la fois où il eut les deux jambes brisées par un aventurier qui avait perdu l'usage d'une jambe à cause des échasses mécaniques, il a réussi en dépit des quolibets du voisinage à maintenir une activité assez lucrative.



#### Le catalogue de la guilde

Chaque objet décrit se voit attribuer une caractéristique de fiabilité. À chaque utilisation, le joueur doit faire un jet avec un d6. Le résultat doit être égal ou supérieur au chiffre de fiabilité. Dans le cas contraire, l'action entreprise échoue à cause d'un dysfonctionnement. Si le résultat du jet est 1, l'objet se brise et l'action est considérée comme un échec, qui se traduit en termes de règles de diverses manières : une petite perte de 1d4 points d'Endurance ou la mort (si le grappin lâche dans le vide par exemple). Le Meneur de Jeu est invité à adapter les conséquences à la situation et à pouvoir accorder un Jet de Sauvergarde si besoin est.

**Le grappin mécanique.** Produit phare de la Guilde, il s'agit d'un cylindre métallique de 30cm de diamètre pour une longueur de 70 cm. Monté sur ressorts, il projette en appuyant sur une gâchette un grappin retenu par un filin de 7 mètres. Une fois le grappin arrimé, il est possible de le ré-enrouler à l'aide d'une petite manivelle escamotable. Le vrai problème est la solidité du filin qui laisse à désirer.



Plus d'un malandrin s'est retrouvé les deux jambes brisées parce que le filin avait cédé juste avant qu'ils ne parviennent tout en haut...

Prix : 10 Co Fiabilité : 3

**Les échasses métalliques.** Il s'agit d'une paire d'échasses de 2,5 mètres qui se replient sur elles-mêmes pour ne prendre comme place que celle d'un cylindre de 50cm de diamètre pour une longueur de 40 cm. Bien que peu utile, c'est sans doute l'article le plus fiable de la guilde.

Prix : 5 Co Fiabilité : 2

**Le lance-fléchette.** Il s'agit d'une sarbacane améliorée. En fait il faut pomper pendant environ une minute, puis relâcher la pression pour projeter une fléchette (ou plusieurs) dans une direction donnée. La vitesse de propulsion permet d'avoir suffisamment d'impact pour enfoncer ces fléchettes dans la pierre (si le porteur est à moins de trois mètres d'un tel matériau). Le problème, c'est que le gain de vélocité est compensé par une visée très approximative, ce qui explique que les utilisateurs préfèrent envoyer une volée de fléchettes malgré une fiabilité moindre. Certains voleurs et même des gardes du Consulat du Sommerlund sont équipés d'un tel appareil, mortel à courte distance.

Lance-fléchettes : facteur de portée 3 ou 10 mètres ; bonus au tir -3 si un seul projectile (-5 si à plus de trois mètres), +5 si volée de projectiles (+1 si à plus de trois mètres) ; bonus aux dégâts +3 si à moins de trois mètres (+10 si volée) sinon +1 si à plus de trois mètres (+3 si volée). Temps de chargement : 2 rounds.

Prix : 50 Co Fiabilité : 3 si utilisé avec une seule fléchette, 4 si avec une volée.

**La tente autonome.** Il s'agit d'un cadre de tente qui se déplie facilement et qui permet de la monter en moins de 5 minutes. Le rangement met autant de temps. Le défaut majeur est que cette structure est métallique, ce qui rend son usage dangereux en plein orage.

Prix : 15 Co Fiabilité : 2

**Les bottes de saut.** Il s'agit d'une lourde paire de bottes dont la semelle cache un gros mécanisme à ressorts. Si marcher quotidiennement avec ces bottes révèle de l'exploit, elles permettent en déclenchant le mécanisme de faire un bond dans la direction souhaitée (en théorie) de 5 mètres. En revanche leur utilisation n'est pas discrète à cause du bruit sec des ressorts qui se détendent. C'est pourquoi peu de voleurs utilisent ces chausse.

Prix : 20 Co Fiabilité : 3

Tout ceci n'est qu'un bref échantillon de ce qui est proposé, le Meneur de Jeu peut évidemment y ajouter des créations personnelles afin de satisfaire les envies insolites de ses joueurs.

## Le comptoir des glaces

Il s'agit d'une des Guildes les plus célèbres de Port Bax. C'est aussi l'une des plus prospères, puisqu'elle dispose de pas moins de trois établissements dans la cité ainsi que deux autres à Lof et à Liouk. Spécialisée dans le voyage vers Kalte et les produits importés de là-bas, elle est un endroit apprécié des aventuriers, explorateurs et marins de la flotte de Durenor.

Le premier établissement, le plus important en termes de taille, se situe le long de l'Avenue Sylvestre. C'est un hôtel particulier cerné par une imposante muraille de pierre. À l'intérieur, on distingue le bâtiment principal au fond, une écurie directement sur la droite et une forge modeste sur la gauche. Tout dans l'apparat du comptoir éveille la curiosité et l'étrangeté des terres du Nord. Des peaux d'animaux polaires décorent chaque pas de porte, le personnel est vêtu de fourrures et il y règne l'ambiance enfiévrée d'un camp d'explorateurs. C'est ici que siège Umric le narval, le maître de la guilde. C'est aussi là que les clients sont reçus pour leur vendre des produits importés ou prendre leur commande. Si jamais leur demande est plus spécifique, ils sont aiguillés vers les autres établissements avec une lettre à remettre au gardien de ces derniers. Dans le principal hall du comptoir, le voyageur est assailli par des odeurs de bêtes et de cuir tanné, et peut se réchauffer près de l'immense âtre où l'on sert du vin chaud. On y trouve tout le matériel nécessaire pour monter des expéditions dans les milieux froids ainsi qu'une nourriture séchée de voyage renommée. Comme c'est ici que sont stockées les recettes de la guilde, on peut remarquer la présence de nombreux Barbares des Glaces, au regard froid et mauvais, toujours silencieux mais prêts à frapper au moindre signe de trouble. Umric est un ennemi déterminé du Ratier, et toute personne ayant un rapport avec ce dernier est immédiatement rouée de coup et jetée dehors, au mépris des lois de la cité. Le maire actuel est en effet plutôt content de voir une personne influente agir et réagir comme lui. Aussi ferme-t-il souvent les yeux sur de tels agissements.



Le deuxième établissement est situé au port même, aussi faut-il disposer d'un laissez-passer rouge pour y parvenir. Il s'agit d'un vaste entrepôt de bois où l'on fabrique des bateaux de petite et moyenne taille.



Cela va du kayak individuel à la barque de 5 mètres de long qui peut aussi bien prendre la mer que naviguer sur les rivières. Le dirigeant de cet atelier important est Sven Larsson, un homme de petite taille à l'abondante barbe, ce qui lui a valu le surnom de Drodarin de Kalte. C'est un homme rude et habitué à travailler dur mais il est aussi très attentif dans les conversations, surtout quand il s'agit de clients.

Le troisième établissement est une curiosité. Situé dans une petite rue proche du Cercle des Roturiers, il s'agit d'une cartothèque. Elle répertorie les principales routes maritimes de la région et détaille des zones peu habitées comme les rivages de Kalte ou l'intérieur du Pays Sauvage. C'est une petite maison de bois à un étage, tenue par un homme étrange, Melshar, un cartographe à l'humeur changeante qui semble continuellement absent même quand vous vous adressez directement à lui. Si les cartes ne sont pas à vendre, il est possible de les consulter au prix de 1 pa par carte et par heure, mais le prix peut monter jusqu'à une Couronne d'or si la carte est particulièrement rare ou précieuse. On y trouve en théorie tout ce que l'on veut sur la région et les pays alentours, si ce n'est les plans des bâtiments les plus importants de la ville. Deux détails sauteront aux yeux des personnages entrant dans cette bâtisse :

Le premier est l'absence totale de garde ou de personnel. En effet, Melshar travaille seul et semble se retrouver très facilement dans ce labyrinthe de papiers. De plus il semblerait que le fait que cette cartothèque jouxte un important casernement de la Garde joue en sa faveur au niveau de la sécurité. Si on rajoute le fait que la milice peut gratuitement venir consulter les cartes, on ne s'étonne plus du calme et du sentiment de paix qui règne dans ce lieu.

Le deuxième est une gravure de grande taille qui orne la salle où les clients attendent de pouvoir consulter les cartes souhaitées. Elle représente un paysage de glaces avec en son milieu d'étonnantes bâtisses aux formes étranges et spiralées. Si un personnage demande à Melshar de lui parler de cette gravure, celui-ci prendra un ton de confiance pour expliquer qu'il s'agit de son œuvre réalisée d'après un journal de bord qu'aurait tenu son trisaïeul. Il y serait fait mention de ruines d'une civilisation ancienne et oubliée à l'intérieur des glaces de Kalte. Malheur à celui qui a lancé le cartographe dans cette discussion car il semble que le sympathique bonhomme ne veuille plus s'arrêter, énumérant les nombreux faits qui selon lui confirmerait cette hypothèse. Là où les héros pourraient trouver cela intéressant, c'est quand il parle de payer grassement toute personne qui lui ramènerait des preuves supplémentaires pour étayer sa démonstration. Peut-être est-ce l'occasion de partir à l'aventure et de devenir riche et célèbre, du moins si Melshar a raison ?

## La Guilde Lhoris

Dirigée par le comte Uvenar Lhoris, cette Guilde possède une double particularité.

Premièrement, en plus de ses activités commerciales, elle se concentre sur le transport de personnes et de marchandises. C'est d'ailleurs son activité principale. Le comte est un homme riche et possède une véritable flotte de pas moins de trente navires ! Bien qu'elle soit centrée sur Port Bax, cette flotte s'est aventurée jusque dans le Magnamund Méridional et fait régulièrement la navette avec les terres gelées de Kalte. La plupart de ces navires sont des trois mâts et sont suffisamment armés pour pouvoir faire face à une tentative d'abordage par les pirates.

Deuxièmement, le comte est un conseiller écouté du Roi. Étant présent dans de nombreux ports et rapportant moult informations en provenance des différents navires croisant dans les ports du Magnamund, il permet au Roi de se tenir informé des nombreux changements dans la géopolitique des contrées voisines ou éloignées. De par ce statut, et pour les nombreux services rendus à la couronne, la Guilde du comte s'est vue octroyer un laissez-passer permanent sur toutes les eaux de Durenor et de ses alliés. De plus, elle a la possibilité d'assister la puissante flotte de guerre du royaume et en contrepartie pourra réclamer sa part de butin ou de terres en cas de conquête. C'est à l'heure actuelle la seule Guilde à disposer de ces droits régaliens.



De fait, les voyageurs avertis et suffisamment prospères pour se payer ses services se déplacent dans les navires de Lhoris. La sécurité reste un argument de poids face à la concurrence.



Le comte Uvenar Lhoris a dans sa jeunesse aspiré aux honneurs militaires. On l'a même pressenti comme un initié prometteur de l'Ordre Kaiï, mais après une semaine passée près du Monastère, il a renoncé, car, dit-il, il ne voulait pas se retrouver affublé d'un nom ridicule comme Bœuf Outragé ou Louvre Gourmande. La vérité est que le comte est une personne éprise de liberté qui se sentait enfermée dans les préceptes de l'Ordre. C'est pourquoi très tôt il choisit les activités maritimes et a servi un temps comme officier dans la marine royale. C'est là qu'il a connu le futur roi et qu'ils ont sympathisé. Bien qu'à une période ils aient été en froid, quand le comte a refusé de devenir amiral de la flotte et a fondé sa Guilde marchande (encore une fois parce que cet honneur s'accompagnait de trop de contraintes), ils se sont vite retrouvés quand Uvenar prouva l'utilité de son entreprise pour le royaume, amassant quantité d'informations en un temps record. Depuis, le royaume utilise cette Guilde pour faire voyager incognito des personnalités du royaume ou étrangères. Le comte a souvent collaboré avec les Ordres de la Lumière, car en bon citoyen de Durenor, il abhorre tout ce qui touche aux Seigneurs des Ténèbres. C'est un personnage flamboyant, qui n'hésite pas à prêter main-forte à tout envoyé de l'Étoile de Cristal, du Monastère Kaiï, du Sommerlund ou du Dessi et à tout Chevalier de la Montagne Blanche évidemment. Il prendra même part au voyage si l'aventure paraît risquée et d'une grande importance. Son navire personnel est le Faucon Audacieux réputé pour sa vitesse en mer, un splendide trois mats richement doté possédant une baliste et une catapulte. Il a plusieurs fois convoyé le Roi et cela fait la fierté d'Uvenar.

## Un chapitre de la Guilde des voleurs et un Ordre particulier

### Port Taxe

Il s'agit d'un chapitre avec lequel il est très probable que les personnages aient maille à partir. Il s'agit de brutes qui repèrent tout personne étrangère à la cité et qui décident de renforcer la fiscalité de la cité en faisant payer des taxes supplémentaires à chaque passage, que ce soit en traversant un porche, une porte cochère, un pont, un escalier etc... Si jamais la ou les personnes ne s'acquittent pas de l'impôt modeste qui leur est demandé (en général une pièce d'argent), alors les collecteurs, au nombre de trois, se mettent à menacer physiquement les individus récalcitrants. Si jamais le combat qui s'ensuit se révèle trop inégal, alors un des collecteurs utilisera son sifflet pour appeler à l'aide. Tout autour de la « zone taxée » sont planqués d'autres membres de la guilde, plus gringalots en moyenne, qui servent de vigies vis-à-vis de la Garde ou qui peuvent jouer les tireurs embusqués à l'occasion. Mais surtout ils ont la charge de rompre le combat pour sauver les racketteurs en cas de coup dur. La méthode la plus classique consiste à charger

avec un attelage tirant des bottes de foin pour forcer les rackettés à battre en retraite afin de ne pas se faire écraser. La paille sert à créer un écran entre les malandrins et les belligérants, et si ces derniers font montre de vouloir en découdre, elle est enflammée.

Le chapitre est actuellement composé de 20 personnes, 10 gros bras pour faire le racket et 10 autres en charge de repérer les futurs débiteurs et de mettre en place la retraite en cas de coup dur. Il est dirigé par une femme non dénuée de charme, Léontine, renommée pour sa brutalité. C'est un des plus fidèles lieutenants du Ratier à Port Bax.

### L'Ordre de Mykos

Il s'agit d'un phénomène presque unique au monde où voleurs et miliciens travaillent de concert. Enfin travaillaient car le nouveau maire a rompu une tradition plusieurs fois centenaire. Mais commençons par la légende...

Au temps de la Guerre des Monstres d'Enfer, Port Bax était au plus mal. L'aristocratie était gangrenée, ainsi que la marine royale et la Garde. Dans ce climat de paranoïa on arrêtait des innocents tous les jours pour les condamner à mort sur de fausses accusations. Bien avant la découverte du sort de l'Étoile de Cristal qui mit fin à cette guerre, un homme décida de prendre les choses en main et de libérer sa ville du joug de ces rejets des ténèbres. Son nom était Mykos et il était le chef incontesté de la Guilde des voleurs de la cité. Usant de son réseau et de méthodes brutales mais efficaces, il identifia les différents Monstres d'Enfer infiltrés et les exécuta. Port Bax était sauvée. Le maire de l'époque lui proposa l'amnistie en récompense, un petit pécule ainsi qu'un lopin de terres. La légende dit que Mykos refusa et partit vers d'autres horizons en riant de la générosité du représentant du roi...

La vérité est toute autre. Dans le plus grand secret Mykos négocia un traité avec les autorités de la ville et posa les bases d'une institution locale multiséculaire. Il demanda à créer un ordre qui associerait les voleurs repentants et la Garde pour surveiller et éliminer toute menace voilée en provenance des Royaumes des Ténèbres. Pour les voleurs, il suffisait de renoncer officiellement à une vie de larcins et de crimes, de prononcer le serment de Mykos devant le maire et le chef de la Guilde des voleurs pour se voir lavé de toute inculpation mais être à jamais lié aux intérêts de l'ordre. Dans les premiers temps une foule de voleurs décidèrent de prononcer ce serment pour être temporairement tranquilles. Mais ils comprirent rapidement que les fondateurs de l'ordre, Mykos le voleur et le maire Alphonse de la Sylve ne permettraient pas de dévoyer leur œuvre. Après la découverte de dizaines d'exécutions sanglantes et brutales, il n'y eut plus de resquilleurs et tous avaient pris connaissance du coût à payer pour se voir lavé



de ses crimes. Au fil du temps les membres de cet ordre secret ont perpétué la tradition et sont sans pitié pour les brebis galeuses, ou pire, les traîtres.

### Le Serment de Mykos

« Mykos était un vaurien mais il aimait sa cité  
D'une vie de larcins je marche vers la pureté  
Meurtres et rapines sont pour moi du passé  
Car aujourd'hui je ne sers plus mes intérêts.  
Comme par le passé les méchants surveillent  
La cité portuaire à nulle autre pareille. »



**Organisation.** De tout temps, l'ordre n'a pas compté plus d'une centaine de membres. La très grande majorité sont d'anciens criminels (environ 70%), les autres des miliciens qui servent de relais avec les autorités ou facilitent la tâche des mykélites, comme on les appelle, en leur octroyant des laissez-passer ou des autorisations temporaires. Plus d'un garde a « négligemment » oublié de verrouiller la porte arrière d'un hôtel nobiliaire ou d'un bâtiment de la ville pour que ses compagnons de l'ombre puissent investir le lieu. C'est un des lieutenants de la Garde de Port Bax qui est à la tête de cette organisation, et à l'intérieur de la Garde, peu de personnes sont au courant de cette alliance contre nature. Dans le monde des voleurs, son existence est évo-

quée comme un mythe traditionnel mais toute personne intéressée sait qu'elle peut en parler au maître des voleurs qui statuera sur sa demande.

**Mode opératoire.** La mission d'un mykélite est simple : surveiller les différents milieux (voleurs, basse extraction, travailleurs, marchands, aristocratie, institutions etc.) et vérifier qu'aucun rejeton des Seigneurs des Ténèbres ne s'est infiltré dans la ville. Il faut aussi identifier les agents du mal ou les victimes de chantage, des pions indétectables autrement. Une fois la cible localisée, les mykélites transmettent cette information aux autorités, en opérant toujours de la même manière : ils font passer une missive à la Garde par un anonyme n'ayant aucun lien avec l'ordre. Le message est adressé au lieutenant en charge de l'ordre qui décide de la manière d'agir, officielle ou non. Dans le cas où la cible est inattaquable officiellement (comme un protégé d'un puissant par exemple), l'ordre a pour mission de l'éliminer par tous les moyens. Plus tard, le lieutenant s'arrange pour étouffer l'affaire ou donner un faux coupable, souvent un criminel notoire. Il est à noter que les mykélites n'ont aucun signe d'appartenance, ni uniforme. Ils se connaissent de vue et travaillent parfois à plusieurs mais le seul moyen de savoir si quelqu'un fait partie de l'ordre c'est de lui demander de réciter le serment de Mykos. Si jamais il hésite une seconde il est tué sur le coup. Ces méthodes ont permis à l'ordre de survivre plus de mille ans. Le chef actuel est le lieutenant Odoacre.

**Aujourd'hui.** Après une lutte dans l'ombre vieille de plusieurs siècles, l'ordre qui pourtant est en première ligne face aux nombreux dangers représentés par les serviteurs des Seigneurs des Ténèbres (notamment lors du Second Rassemblement des Ténèbres) va sans doute disparaître. Et le plus tragique est que ce ne sera pas de la main de l'ennemi ancestral. Le maire actuel, lorsqu'il apprit l'existence de cette organisation au début de son mandat, se rendit compte que parmi les doyens de l'ordre se trouvaient un ancien voleur et un meurtrier. Fou de rage de voir ces personnages libres et dégagés de leurs crimes, il les fit arrêter et les exécuta, ce qui ne provoqua aucun scandale puisque l'organisation tient de la légende parmi le peuple. Victime de ses précautions en matière de discrétion, elle se vit amputée de la moitié de ses membres arrêtés puis soit exécutés, soit envoyés au bain loin de Port Bax. Il ne reste plus à l'heure actuelle qu'une quinzaine de membres actifs, volontairement « oubliés » par Odoacre. Mais certains parmi ceux-là ont décidé de s'enterrer et de vivre enfin une vie normale, oubliés de tous.

Odoacre ne partage pas la vision du maire mais n'a pas réussi à empêcher le démantèlement de l'Ordre. Il s'est mis à jouer un double jeu, alarmé par les derniers rapports qui annoncent une recrudescence de l'activité des rejets ténébreux dans la cité. En gardant des liens diffus, il continue de coordonner l'Ordre et de faciliter la tâche des mykélites, même



s'il ne peut plus compter que sur quelques gardes fidèles. À l'heure où les suivants de Mykos auraient pu éviter le pire à Port Bax, ils doivent avant tout penser à survivre et agir avec une extrême prudence. Surtout que le Ratier, censé être leur protecteur dans la cour des Ombres, semble nier leur existence alors qu'il a naturellement permis à certains de ces membres de rentrer dans l'ordre. A-t-il été remplacé ? A moins que dans un futur proche, il n'ait déjà choisi son camp...

### Comment les joueurs peuvent-ils rencontrer les membres de l'Ordre de Mykos ?

Voici quelques accroches qui permettent au meneur d'introduire dans sa campagne ces étranges voleurs :

- Lors d'un règlement de compte entre plusieurs malandrins, les héros découvrent qu'en fait un des voleurs défend un milicien blessé et à terre. Seul contre cinq de ses compagnons il hurle des imprécations où il est question de créatures des ténèbres, de Mykos et de serment. Si les héros viennent lui prêter main forte, il les remerciera et leur confiera peut-être une lettre à remettre au lieutenant Odoacre. Ils ont mis le doigt dans un engrenage qui sauvera peut-être la ville...

- Un homme à la mine patibulaire va à la rencontre des héros et leur demande de l'aider. Il s'agit de confier une lettre à un certain Odoacre mais il n'a pas le temps de finir sa phrase qu'il s'enfuit, poursuivi par la Garde. Les joueurs apprendront qu'il s'agit d'un dangereux criminel ayant déjà tué plusieurs notables dans ville. Que feront-ils de la lettre ?

- Au détour d'une rue un homme tombe dans les bras d'un personnage. Il est mourant et tient dans sa main un papier ensanglanté. Le nom du lieutenant Odoacre y est inscrit. En rendant son dernier soupir, l'homme murmure au héros le serment de Mykos et le nom d'un tavernier dans la Fosse Méridionale. Qui a tué cet homme ? Pour quelles raisons ? Les héros iront-ils voir Odoacre ou le tavernier, un des rares survivants de cet ordre voué à la cause du bien ?

**Les mykélites :** Vauriens de niveau 3 (assassins 2/ cambrioleurs 1) (voir aide de jeu Vaurien dans ce numéro de *Draco Venturus*), End 3d6+3 (15), Init +2, attaque : dague +2 (1d4, 19-20/x2), CA 10, capacités spéciales : attaque sournoise +1d6, empoisonneur, infiltration supérieure ; jets de sauvegarde : Vigueur +2, Réflexes +3, Volonté +1, AL : Neutre ou Bon, Compétences : Athlétisme +4, Acrobaties +4, Bluff +3, Crochetage +7, Escamotage +4, Déguisement +2, Discrétion +4, Intimidation +4, Renseignements +3, Perception +4

### La confrérie des Sœurs d'Ishir

Située non loin du Cercle des Roturiers, la Confrérie des Sœurs d'Ishir est un bâtiment assez ancien qui selon la légende aurait été construit par le Roi Alin,

en commémoration de la grande victoire du Durenor et du Sommerlund contre Vashna. C'est là qu'aurait été entreposé pour un temps le Glaive de Sommer, et que repose toujours une relique sainte donnée au culte par Ishir elle-même, les Larmes d'Ishir, qui selon la légende pourrait accorder une vision à un homme (ou une femme) qui suivrait une voie pure.

L'intérieur du bâtiment est constitué d'une chapelle (où ont lieu tous les offices dédiés à Ishir), d'une salle de visite (pour accueillir les étrangers à la confrérie), plusieurs cellules (pour les Sœurs), et un magnifique jardin doté de fontaines et d'arbres exotiques. Les offices ont lieu à heure régulière (toutes les quatre heures). La Mère Supérieure est actuellement Dame Ishaana.

**Ishaana.** Une femme très belle (CHA 19), très charismatique et pieuse envers Ishir. Elle est vêtue d'une tunique verte et porte un diadème d'argent, symbole de sa fonction de Grande Prêtresse. Elle possède une voix forte et douce. Elle administre avec grâce et bonté la confrérie, qui vient en aide à l'occasion aux pauvres du Cercle des Roturiers.

## Les alentours de Port Bax

### Le village de Durnon

Durnon est un petit village de pêcheurs comme il y en a tant. Y résident pas moins de 25 feux (60 personnes environ) et les seuls bâtiments notables sont le petit débarcadère en bois usé et le hall du village qui sert à la fois de lieu politique (c'est là où siège le conseil du village), de lieu religieux et d'hospice occasionnel (une fois par mois un soigneur de la cité voisine vient s'occuper des malades potentiels). Situé au bord d'une petite crique isolée au milieu d'un littoral de falaises escarpées, battu par les vents et les embruns, on y respire l'odeur iodée de la mer et celle humide des filets qui sèchent, tout comme le poisson exposé aux vents du Nord. En soit rien qui ne serait d'intérêt si ce n'est deux points importants.

La vérité sur cette histoire est des plus tragiques et des plus sordides. Il y a un an, la population de Durnon, connue pour sa loyauté indéfectible envers le roi et la loi, fut le jouet de la fatalité, plongeant le village dans un cercle infernal. Un soir d'été, un navire étranger mouilla près du petit port de Durnon. Le pavillon était inconnu et lorsqu'une chaloupe accosta au village, les habitants se réfugièrent au plus profond de leur maison. Les plus hardis ou les plus curieux virent passer un groupe formé de 4 marins à la mine sombre et fatiguée ainsi qu'un homme richement vêtu comme les marchands de la cité voisine. Ils se rendirent au hall du village et appelèrent pendant une heure pour qu'on vienne les accueillir. Finalement, Fernand, celui qui dirigeait le conseil du village vint à leur rencontre et s'entretint sur leur venue. Il apprit que le marchand, à cause d'une quarantaine provoquée par une maladie exo-



tique attrapée par l'équipage, ne pouvait accoster directement à Port Bax. Aussi avait-il bravé l'interdit et avait-il décidé de débarquer plus loin pour acheminer sa cargaison par la terre. Il promit des sommes importantes si les villageois l'aidaient à débarquer sa marchandise et l'escortaient jusqu'à la ville. Dans un premier temps, Fernand refusa mais sous la pression de certains villageois, finit par accéder à sa requête. Seuls les plus anciens, comme le vieux Raymond le marin, restèrent fidèles à la loi du royaume et présagèrent les pires calamités face à ce crime contre la volonté des autorités. Le lendemain matin, les villageois commencèrent à faire débarquer les caisses de marchandises et furent stupéfaits en voyant la mine décharnée des marins qui les assistaient. Le doute commença à s'insinuer dans leur esprit quand un homme du bateau mourut dans le village, crachant une bave sanguinolente. Ils prirent encore plus peur quand un enfant du village commença lui aussi à tousser au bout de quelques heures au contact des malades. Se rendant compte de leur erreur, ils décidèrent de se débarrasser du bateau et de son équipage mourant. Au terme des travaux de déchargement, ils invitèrent le marchand et les marins à venir manger dans le hall. Là de manière violente et sauvage, ils les massacrèrent à coup de fourche ou de harpons. Le bain de sang fut effroyable et le destin de Durnon scellé. Les quelques marins restés de quart sur le navire furent tués dans la soirée et le bateau fut sabordé. Le regard des villageois changea définitivement mais ils pensaient que l'histoire se terminerait ainsi.



Craignant par-dessus tout que les autorités découvrent leur forfait et les condamnent à mort, ils essayèrent d'effacer toutes les traces du passage du navire. Les corps furent jetés au loin par les pêcheurs

et on cacha la marchandise dans une grotte le long des falaises. Sans que cela n'ait jamais été prononcé, une loi venait d'être adoptée à Durnon qui stipulait que toute personne voulant dénoncer ce crime ne survivrait pas à la nuit. Il y eut bien quelques vieux pour menacer les autres mais quand deux d'entre eux furent retrouvés morts étouffés par leurs draps, la tension monta d'un cran. Personne ne sait qui a fait cela, mais tout père de famille sait qu'il n'aurait pas hésité pour sauver les siens d'une mort certaine. Seul le vieux Raymond continue d'invectiver le village, mais ses problèmes de santé et sa paralysie partielle le rendent presque incompréhensible.

Tout aurait pu continuer normalement s'il n'y avait pas les voyageurs de passage. Les villageois font tout pour que personne ne s'arrête au village, bradant leur nourriture, encourageant les fatigués à terminer enfin leur long périple. Parce que le soir, à marée basse, la proue du navire émerge des flots et plus d'un curieux a demandé d'en savoir plus sur ce « naufrage ». Le plus violent mais aussi le plus fragile reste Fernand, celui à l'origine de tout, de l'acceptation du marché et de l'idée du massacre, qui est devenu mélancolique et soit tentera de tuer brutalement tout étranger un peu trop curieux, soit cherchera à enfin tout confesser pour soulager son âme malade. Le pire est que les rumeurs de monstres ou de brigands attirent toujours plus d'aventuriers en quête de gloire dans la région et les habitants de Durnon redoutent le jour où un être perspicace mettra à jour ces tueries...

Amorce possible pour les joueurs :

- Partant de Port Bax ou y arrivant, ils font escale dans le village car il fait nuit ou l'un d'eux est malade, un essieu de charrette a cédé... Obligés de loger chez l'habitant (ou à proximité en plein air), ils aperçoivent la proue d'un navire émergeant des flots... une longue nuit commence...
- Le maire de Port Bax (ou n'importe quelle autorité de la cité) a décidé d'envoyer des enquêteurs discrets car la Garde n'a pour l'instant eut aucun résultat. Le changement d'humeur des villageois mettra sûrement la puce à l'oreille aux héros et peut-être parviendront-ils à mettre à jour la nature sauvage de ces pêcheurs devenus fous pour survivre...
- La famille du marchand disparu paye une forte somme pour toute information sur le navire et son équipage. La description de la proue du bateau correspondra à celle émergeant de la crique. Reste à voir comment les héros s'y prendront pour aborder le sujet avec les villageois...

### Les environs de Port Bax: la forêt portuaire

Il s'agit d'une vaste étendue sylvestre située au Sud-Ouest de la ville et dont les prémices sont visibles dès que l'on quitte les remparts de la cité. Cette forêt,



dont l'origine remonte à l'aube des temps, forme un ensemble peu homogène que l'on peut séparer en quatre parties:

- La lisière correspond à une bande de terrain profonde d'un bon kilomètre et mise en exploitation par les paysans locaux. On y cultive des baies, destinées à épicer les plats locaux, dans de vastes clos de buissons à l'ombre de grands pins. C'est aussi là que l'on engraisse les porcs et autres animaux à viande dans des chênaies espacées. Enfin certaines parties de cette lisière sont clôturées et servent de réserves à gibier pour les nobles de Port Bax.

- Il n'y a qu'une route qui traverse la forêt et elle évite soigneusement le cœur de ces bois. Partant du Nord-Ouest, elle semble tracer au plus court dans la forêt mais en réalité elle contourne le centre du massif pour ensuite s'infléchir vers le Sud. Il s'agit d'un large chemin de terre régulièrement débroussaillé grâce aux corvées effectuées par les serfs mais qui devient pavée au bout d'une heure de marche, et ce sur dix bonnes lieues. L'explication de ce passage aménagé s'est perdu dans les limbes de l'histoire mais certains locaux supposent qu'il devait exister un bourg à cet endroit il y a fort longtemps, peut-être même une forteresse. Il faut en moyenne une journée et demi pour traverser ces bois, ce qui implique de dormir dans la forêt. Ont été aménagées en conséquence deux aires, toujours entretenues par les serfs qui permettent aux voyageurs (en particuliers en charrette) de pouvoir dormir en paix. En effet elles sont clôturées de bois jusqu'à une hauteur de 1,8m, ce qui ne protège pas des brigands mais évite les désagréments liés à la faune locale. Elles sont situées de part et d'autre des extrémités de la route et correspondent à peu près à une journée de voyage en chariot (soit 2 heures de la lisière des bois). Il n'y a donc aucune aire au centre de la forêt. Néanmoins on note la présence de deux hameaux dans ces bois, en tout cas selon les registres du cadastre de la cité, Hameau sur bois et la ferme aux feuillus. Chacun d'eux ne regroupe qu'une dizaine de feux (soit environs trente à quarante personnes tout au plus).

- Si la forme générale de ces bois est allongée, une bonne partie est restée sauvage et relativement touffue. Trop éloignée des villages ou de Port Bax, ils sont inexploités si ce n'est par les quelques bûcherons du coin. Tout ce que l'on pense trouver dans une forêt tempérée se retrouve dans ce qui représente la majorité de la superficie du massif forestier. On y trouve même des brigands, au demeurant fort peu nombreux, et l'on rapporte qu'il y rôderait aussi quelques créatures terrifiantes dont les cris retentissent au cœur de la nuit quand elles ont trouvé une proie. Les seuls éléments notables sont la clairière du repos et le manoir de Boissombre (tous deux décrits plus loin).

- Enfin il y a le cœur de la forêt. Pas tout à fait en son centre, il s'agit d'une partie de la forêt particulièrement dense et dont on dit qu'aucun homme ne l'a foulée. Les rumeurs vont bon train sur cet espace sauvage et inexploité, allant de plantes miraculeuses à des légendes sur des arbres vivants et des esprits des bois qui, détestant l'humanité, enlèveraient les mortels suffisamment fous pour s'y aventurer. Evidemment ce ne sont qu'histoires de paysans et aucune preuve n'a pu être fournie. S'il est vrai qu'à l'occasion un ou deux voyageurs disparaissent, les autorités ont préféré y voir l'oeuvre de bandits ou d'une bête sauvage. C'est aussi le domaine de l'hermine argentée, présentée plus loin.

### Le vieil homme de la forêt

Il s'agit d'Arthur Jovien de Boissombre, un noble qui possède la majorité des terrains situés entre la lisière et les bois plus sauvages. On raconte que cet homme, ancien officier de l'armée royale du Durenor, prit sa retraite dans la région et reçut du roi en récompense pour ses nombreux actes héroïques ces terres qu'il gère toujours. La population locale le respecte grandement car c'est lui qui a rationalisé l'usage des bois en remaniant les différents terrains exploités (comme les chênaies et les clos à buissons), permettant à tous les paysans de bénéficier de cette manne agricole. De plus, à l'exception de quelques parcelles de chasse, c'est lui qui invite et loue ses terres giboyeuses à la noblesse baxienne. Ce faisant il a acquis une grande fortune et un prestige important, devenant dans le cœur des gens le vieil homme de la forêt. Certes de nombreux nobles préféreraient le voir ailleurs afin de pouvoir chasser où ils veulent ou s'octroyer les juteux bénéfices de l'agriculture forestière mais jusqu'à présent Jovien de Boissombre semble doté d'une vigueur inhabituelle malgré ses 50 ans. Le second point qui le rend si indispensable pour les résidents de la forêt est son groupe de patrouilleurs sylvestres. Il a monté un corps de gardes champêtres qui sillonne les routes et les sentiers de ces bois afin de porter secours aux égarés et de limiter au maximum le braconnage. Il est vrai que les attaques de bandits se font fort rares depuis une dizaine d'années, ce qui n'a pas toujours été le cas dans l'histoire de la forêt.

Enfin certaines rumeurs vont bon train sur cet homme solitaire et réservé. Si on le voit régulièrement chevaucher à côté de ses patrouilleurs, ou arpenter silencieusement les sentiers les plus reculés, on ne sait pas grand-chose de lui. Les habitants de hameau sur bois racontent qu'il pourrait comprendre les plantes et trouver dès lors les meilleurs remèdes en cas de besoin. Pour preuve, l'histoire de sa gouvernante, Marie, qui il y a quelques années n'était que la femme d'un pauvre bûcheron. Devant accoucher de son premier enfant, elle a failli mourir et n'a dû son salut qu'à l'intervention de Jovien qui, passant par là, prit en charge la délicate opération et permit à la mère et l'enfant de survivre grâce à une





décoction que lui aurait soufflée la forêt... Depuis, Marie et sa famille vivent au manoir de Boissombre, une splendide bâtisse en bois au milieu d'une vaste clairière où cohabitent de nombreux animaux apprivoisés. Marie est devenue son métayer, position extraordinaire si l'on considère que c'est une femme. Evidemment elle ne cesse de louer sa générosité ainsi que ses dons de guérisseur.

En réalité, Arthur Jovien de Boissombre est un Agent de l'Ordre vert. Les Herboristes de Bautar l'ont chargé de surveiller cette forêt ainsi que la proximité du Pays Sauvage. Pour quelqu'un qui cherche à défendre les bois contre une menace quelconque, c'est un allié de poids, connaissant parfaitement la région et disposant de suffisamment de prestige pour rallier la population locale. Resté fidèle à son ancienne vie, il n'hésitera pas non plus à intervenir si la Couronne ou Port Bax est en danger.

**Arthur Jovien de Boissombre : Chevalier du royaume niveau 10, Agent niveau 7**

### La clairière du repos

Il s'agit d'une vaste clairière située à proximité du cœur de la forêt. C'est d'ailleurs l'aménagement humain le plus enfoncé dans ces bois. En réalité il ne s'agit que d'un regroupement de cabanes dans un état plus ou moins dégradé, construites à l'origine et au fil du temps par les saltimbanques de passage. Refuge de tous les gens du voyage, il s'agit de leur principale étape dans cette région du monde, leur permettant de passer l'hiver ou de se retrouver après de longues pérégrinations. Si le vieil homme de la forêt est au courant de ce lieu, il n'a jamais transmis l'information aux autorités de la cité. Car la dernière fonction de la clairière est celle d'un abri où tout nomade peut se cacher en cas de problème avec les forces de loi. Les raisons qui poussent l'Agent à protéger des hors-la-loi restent obscures mais il est fort à parier que ces gens du voyage doivent avoir un rapport avec les Herboristes de Bautar. Enfin, si une personne pénètre dans cette clairière et qu'elle ne montre aucune volonté de violence, elle pourra partager le repas et le feu avec les autres résidents, conformément à la coutume millénaire des caravanes de nomades.

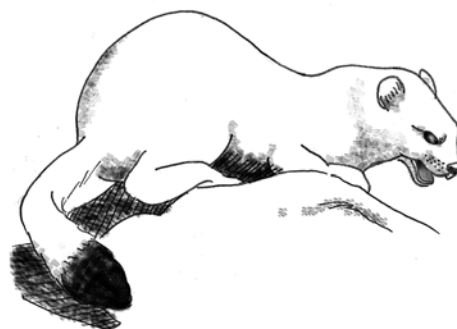
### La légende de l'hermine argentée

Les chasses dans la forêt portuaire ont une réputation sinistre: malgré un gibier abondant et reconnu pour sa beauté et sa saveur, il n'est pas une partie de chasse qui ne se termine par un « accident ». Les plus bénins ne sont que des foulures mais il est arrivé que des nobles (ou des braconniers) ayant décidé de chasser hors des zones consacrées à cet usage trouvent la mort dans des pièges d'un genre un peu particulier. Si un voyageur curieux demande aux locaux ce qu'ils en pensent, ils raconteront que tout cela est l'oeuvre de l'hermine argentée. Il s'agit d'un animal mythique, entraperçu par certains, mais jamais capturé ou

abattu, qui résiderait dans cette forêt depuis plus de mille ans. On dit d'elle que sa fourrure est faite de fils soyeux en argent pur, ce qui attire évidemment bon nombre de chasseurs de merveilles ou de jeunes nobles fougueux désireux d'être celui qui aura terrassé la bête légendaire. En vain, car personne n'a pu jusqu'à présent ne serait-ce que l'apercevoir nettement. Mais les nombreux blessés au cours des chasses parlent d'un reflet lumineux au milieu des broussailles, les attirant comme une flamme attire les insectes de nuit, jusqu'à ce qu'ils tombent dans une trappe ou qu'une branche d'un arbre ne les assomme ou les désarçonne.

Récemment, un noble de Port Bax, le marquis de Rochaube, a proposé la somme faramineuse de 10 000 co pour la dépouille de la bête et un autre noble, le duc d'Anviers, a promis des terres et un titre de noblesse à celui qui la lui ramènerait vivante.

La vérité est assez proche de la légende. Il s'agit d'un animal enchanté qui vit depuis plusieurs milliers d'années dans cette forêt. Avec le temps, cette créature très intelligente a décidé de protéger ceux qu'elle considère comme ses sujets, les bêtes de ces bois. C'est pourquoi elle perturbe régulièrement les parties de chasse afin de décourager les nobles. Ce qui est remarquable, c'est que les habitants de la forêt ne subissent pas les tentatives de déstabilisation de l'hermine et peuvent chasser sans crainte de tomber dans ses pièges sylvestres (à moins de braconner). En effet elle les considère comme ses sujets et en tant qu'habitants des bois elle leur permet de chasser comme n'importe quel autre prédateur. Il semble d'ailleurs qu'elle réussisse petit à petit à réduire les parties de chasses ou en tout cas à préserver un peu plus la faune sylvestre car malgré les offres faramineuses de certains nobles, les chasses semblent de plus en plus se concentrer sur elle au détriment des autres bêtes.



**L'hermine argentée :**

**Animal magique unique de petite taille**

**Dés d'Endurance :** 2d4 (Endurance 10)

**Initiative :** +8

**Vitesse de base :** 26m

**Classe d'armure :** 22 (+5 Dex, +5 naturelle), pris au dépourvu 18



**Bonus de base à l'attaque :** +2

**Attaque :** morsure +3 (1d4)

**Attaques à outrance :** morsure +3 (1d4), griffes +1 (2d4)

**Espace occupé/Allonge :** 1 m / 1 m

**Attaques spéciales :** -

**Particularités :** Résistance à la magie/15; Résistance aux dégâts/15, Leurre, Animation mineure de forêt

**Jets de sauvegarde :** Vig +4, Réf +12, Vol +10

**Caractéristiques :** For 4, Dex 20, Con 5, Int 19, Sag 17, Cha 15

**Compétences :** Athlétisme +6, Connaissances (géographie) +6, Connaissances (noblesse et royauté) +3, Discrétion +12, Escalade +10, Evasion +12, Perception +12, Survie +12

**Environnement :** forêt portuaire

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 2

**Evolution possible :** -

**Leurre (Sur).** Les nombreux témoignages sur l'hermine parlent d'un pelage brillant à travers la végétation qui semble hypnotiser la personne qui l'aperçoit. Il s'agit d'une technique utilisée par l'hermine pour attirer ses victimes dans un piège. Jouant sur l'attrait de l'argent inhérent à la nature humaine,

l'hermine tente d'hypnotiser sa victime en lui faisant faire un jet de sauvegarde de Volonté DD 20. Si le jet est réussi, la personne est immanquablement attirée par la fourrure étrange de l'animal mais est libre de ses mouvements. Si le jet est raté, elle n'a plus qu'une seule envie, s'approcher le plus silencieusement possible pour tenter d'attraper avec ses mains la fourrure extraordinaire. Si la victime est accompagnée, ses compagnons peuvent remarquer un comportement étrange chez cette dernière et l'empêcher de se jeter dans la gueule de l'hermine. Dans tous les cas, l'hermine peut arrêter ce pouvoir à tout moment et le leurre ne dure que cinq minutes au maximum.

**Animation mineure de forêt (Sur).** La nature profondément magique de l'hermine lui a permis au cours du temps de communier avec la forêt. Elle peut ainsi lui demander de l'aider pour se venger des chasseurs. En se concentrant une minute, elle peut créer un piège naturel qui prend une forme dépendant de l'environnement (petit trou caché par des racines, branches tendues, buissons de ronces...) qui occasionne 1d points de dégâts et peut être détecté avec un jet de Perception DD 15, et désamorcé avec un jet de Crochetage DD 15, le plus simple étant de l'éviter. Évidemment, toute personne leurrée par l'hermine n'a pas le droit à de tels jets et subira 2 points de dégâts supplémentaires.

## Crédits

Auteur : Sh'zar

Relecteurs : David Latapie, Lokhuzor, ManuLuc, Nato & Zaoutir

Illustrateurs : Gary Chalk, Inbadreams & Sintange



# UN MARIAGE ET TROP D'ENTERREMENTS...

Cette aventure est destinée à un groupe de trois à cinq personnages plutôt débutants. Elle est néanmoins recommandée pour des joueurs relativement expérimentés et faisant preuve de tact et de diplomatie.

## Avant-propos

*Terribles Seigneurs des Ténèbres et futurs conquérants du Magnamund, je vous salue. Moi, Constant Fulbert de Rivemer, banneret de Port Bax vous prête allégeance. Ayant compris que mon ascension méritée ne se ferait que grâce à vous, j'ai contacté un de vos serviteurs dans la Fosse Méridionale, le dénommé Zartaag. Ensemble nous avons œuvré pour vous prouver ma loyauté et frapper un grand coup sur les nations libres et leur société hypocrite et stérile. Coincé dans des responsabilités minables, obligé de me travestir en marchand, j'ai nommé Gustave Lebrun, afin de récolter suffisamment de richesses pour asseoir mon train de vie, j'ai décidé de montrer au monde de quoi je suis capable. Depuis des mois, nous infiltrons lentement mais sûrement la cour des ombres du Ratier afin de connaître un maximum de ses repaires et de ses petites affaires. La rencontre providentielle avec un pauvre nobliau, totalement dénué de mon esprit et de mon ambition, m'a permis de monter la Garde contre les voleurs. Quelques informations par ici, quelques portes ouvertes par là, et au bout d'une semaine, on ne compte plus les voleurs pendus sur la place aux gibets ni les fonctionnaires assassinés à leur travail. Si le bon peuple de Port Bax ne se rend pas compte qu'une guerre silencieuse fait rage, les deux principaux groupes dominant la cité sont sur les dents et épuisent leurs ressources pour essayer de détruire l'autre. Et pendant ce temps-là, grâce à vos généreux dons, je prépare mes précieux tonneaux pour faire flamber le fleuron de la marine des peuples libres. Mais avant tout cela, concrétisons un autre plan ambitieux: épouser la niaise Yvienne de Bronaxe, cette charmante fille de marquis qui m'apportera enfin le rang qui m'est dû. Hélas, être né avec du sang bleu a ses inconvénients et il me faut passer par une cérémonie où je devrais faire des courbettes à tous ces puissants...Mais nous verrons bien qui se pliera à la fin. Tiens, si j'invitais mon cousin, ce prétentieux aventurier, pour qu'il contemple ce qu'est le vrai pouvoir...Si seulement je pouvais disposer d'un de vos précieux Monstres d'Enfer, mais il semble que depuis des siècles, aucun n'ait réussi à s'infiltrer correctement. Et bien tant pis, je ferai sans...*

Constant Fulbert de Rivemer, banneret de Villeaupré

## Introduction

### Comment introduire les personnages dans l'aventure ?

Il y a plusieurs façons de faire entrer les joueurs dans cette trame. La plus simple, si votre groupe de joueurs a déjà quelques aventures derrière lui, est de considérer qu'un des personnages est le cousin du banneret Constant Fulbert de Rivemer et que par conséquent il est invité, lui et ses compagnons, à son mariage. Il serait plus logique que le personnage soit d'ascendance noble, un Chevalier du Royaume par exemple, et ne soit évidemment pas d'une autre race. Insistez sur le prestige accumulé par vos héros (s'ils ont déjà un peu d'expérience) en usant de flatterie dans la lettre d'invitation pour motiver les joueurs.

Une autre solution consiste à envoyer les personnages pour représenter leur organisation à ce mariage. La Confrérie de l'Étoile, les Mages du Dessi, le Monastère Kai voire les Artilleurs Nains de Bor sont les plus à même d'agir de la sorte.

Enfin, pour tous les autres cas, soit les personnages accompagnent des personnalités importantes au mariage, leur servant de conseillers, d'aides ou de gardes du corps, soit ils seront projetés dans l'aventure alors qu'ils avaient des affaires secondaires à régler à Port Bax et se retrouveront « fortuitement » avec les autres personnages quand l'aventure commencera. Il est clair néanmoins que le meneur de jeu devra jongler un peu pour rendre cohérent le fait qu'un étranger sans aucun rapport avec les autres héros se joigne à l'aventure. C'est pourquoi il serait souhaitable que soient privilégiées les trois premières solutions.

### Comment les personnages arrivent à Port Bax ?

Quel que soit le moyen par lequel ils arrivent, ils doivent trouver où se loger. S'ils sont invités par Constant, ils pourront loger dans un des trois hôtels particuliers qu'il a loués pour l'occasion. Ils se situent le long de l'Avenue Sylvestre et sont relativement luxueux. Sinon ils pourront y trouver des adresses recommandables pour se loger (reportez vous à la description de la ville). Enfin s'ils sont à Port Bax pour autre chose que le mariage, ils pourront là où



leur richesse le leur permettra. S'ils ont reçu une invitation, un post-scriptum précise les adresses des hôtels où ils pourront loger.

Profitez de ce moment pour leur décrire la ville, les grands axes, les rues grouillant de vie ou le nombre important de gardes qui patrouillent. L'ambiance doit être celle d'une normalité feinte : le maire a déjà commencé à renforcer la présence policière et les contrôles sont fréquents, même si les habitants ne sentent pas encore le poids d'une loi martiale à venir. Vous pouvez aussi faire intervenir la Guilde de racleurs qui apprendra aux héros les différents quartiers et pourra alors parler de ces gardes de plus en plus nombreux dans les rues...



## Scène 1 : Formalités et présentation

Arrivés à leur logis, les personnages devront prendre rendez-vous pour récupérer un laissez-passer rouge, nécessaire car les festivités et la cérémonie de mariage ont lieu dans les quartiers riches de la ville. S'ils sont reçus dans un des hôtels particuliers, un domestique aura déjà effectué les formalités et les héros n'auront qu'à récupérer le laissez-passer. S'ils résident ailleurs, l'aubergiste ou les servants (servantes) leur expliqueront comment fonctionne la ville (reportez vous à la description de Port Bax pour plus de détails). C'est en chemin que les affaires vont prendre un tournant inattendu. Aller jusqu'au bureau de la Tour de Guet ne posera pas de problème, mais soulignez que la ville est bien défendue car les personnages croiseront de nombreuses patrouilles, surtout quand ils se rapprocheront de l'enceinte. L'entrevue avec le bureaucrate sera un peu tendue, car ce dernier questionnera les personnages de manière poussée, leur faisant répéter deux voire trois fois les réponses à des questions somme toute banales (D'où venez vous ? Que faites vous à Port Bax ? Chez qui déjà allez vous résider ? etc...). Si un des héros perd son sang-froid, il se verra refuser son laissez-passer à moins de faire amende honorable. Si la situation dégénère, n'hésitez pas à les faire incarcérer une nuit. Malgré les protestations des nobles ou des organisations des personnages, aussi puissantes soient-elles, le bureaucrate a l'aval du maire pour gérer cet aspect de la crise. Dans ce cas de figure, transformez la scène suivante en rem-

plaçant le mykélite mourrant par un mykélite emprisonné et passé à tabac qui cherchera à faire sortir ses informations avant de tomber en syncope.

C'est au retour de la Tour de Guet que tout va basculer. Alors que les personnages s'engagent dans l'Avenue Sylvestre, un homme surgit d'une ruelle perpendiculaire et s'effondre sur un des personnages. C'est un homme d'une trentaine d'années au visage marqué et aux vêtements pour le moins...odorants. Il se colle rapidement contre l'oreille du personnage et lui murmure le serment de Mykos (voir la description de l'ordre de Mykos dans l'aide de jeu) :

« Mykos était un vaurien mais il aimait sa cité  
D'une vie de larçons je marche vers la pureté  
Meurtres et rapines sont pour moi du passé  
Car aujourd'hui je ne sers plus mes intérêts.  
Comme par le passé les méchants surveillent  
La cité portuaire à nulle autre pareille. »

Le joueur peut faire un test d'Intelligence contre un DD15 pour se souvenir exactement du serment prononcé. L'homme en question termine son oraison dans un ultime râle. Si des joueurs alertes cherchent qui était à sa poursuite, ils peuvent faire un test en Perception DD 20. S'ils réussissent, ils aperçoivent une ombre qui disparaît au détour d'une rue. Se précipiter ne sert à rien car il n'y a plus que des habitants du quartier et quelques marchands qui vaquent à leur occupation.

N'hésitez pas à décrire les habitants et les quelques marchands que les aventuriers peuvent voir. Par exemple, un verrier portant une lourde fenêtre s'éloigne lentement, et un marchand bedonnant escorté de trois spadassins. Ou encore un homme aux vêtements frustes, conduisant une charrette de tonneaux appartenant à Gustave Lebrun (le pseudonyme du banneret). Ce dernier n'est autre que Zartaag le Drakkar, l'assassin en question (voir scène 4a pour une description du personnage). Peut-être que des personnages perspicaces pourront retenir des détails primordiaux pour la suite (comme le nom du marchand).

Si les personnages examinent le cadavre, ils découvriront plusieurs choses:

- L'homme est mort suite à un coup de poignard dans le dos au niveau de ses côtes. La lame se trouve toujours dans le malheureux. Il s'agit d'une dague au style acéré au tranchant particulièrement torturé et dentelé. Si un personnage possède des Connaissances (art de la guerre ou histoire ou géographie) il peut faire un jet dans cette compétence, DD 20 pour les deux premières, DD 23 pour la dernière. S'il réussit, il identifie le poignard comme étant de style drakkar. Dans tous les cas, l'apparence inquiétante de ce poignard suffit à faire comprendre qu'il n'est pas originaire de cette partie du Magnamund.



- Ils découvrent dans la main du mykélite un petit morceau de parchemin où est griffonné l'inscription suivante: Gardien L.Odoacre, au phare les ombres grandissent.



Il s'agit d'un code des mykélites qui devait être transmis au lieutenant Odoacre, et qui lui indique qu'il doit prendre contact avec le tenancier de l'auberge des vagues pour avoir plus d'informations.

- Enfin dans les poches du malheureux, ils ne trouvent que quelques piécettes de cuivre (5) et une petite chope d'étain frappée de l'enseigne de l'auberge des vagues. Si le nom n'est pas inscrit dessus, l'enseigne est sans équivoque: il s'agit d'une immense vague qui retombe dans un tonneau ouvert. Demander à quel-que tavernier permettra rapidement de localiser cet établissement connu dans la Fosse Méridionale.

Il ne faut pas longtemps pour qu'une patrouille ne vienne constater le décès puis relever les noms des personnages ainsi que leur version des faits. Ils récupèrent le cadavre et demandent aux personnages de rester disponibles, au cas où. Ne reste plus aux personnages que deux options: rentrez à leur logis pour se préparer au mariage ou partir dès à présent en quête d'indices sur la mort du malheureux. Si les personnages décident de ne rien faire et de confier ceci à la Garde, ne les découragez pas. Simplement au lieu d'être acteurs de ce drame, ils le subiront car la suite des événements les verra convoqués par Odoacre qui les recrutera de force, quitte à les intimider, parce que lui-même ne peut se permettre de bouger (voir l'histoire de l'ordre de Mykos).

Si les personnages retournent à leur logis, enchaînez avec la scène 2. S'ils décident d'enquêter sur les indices qu'ils ont en main (à moins qu'ils ne les aient remis à la Garde), allez à la scène 3a pour l'auberge des vagues ; à la scène 3b pour le lieutenant Odoacre ou à la scène 4a pour retrouver le drakkar.

## Scène 2 : Préparatifs de mariage

*Cette scène ne fera pas beaucoup avancer l'intrigue mais immergera un peu plus les personnages dans l'ambiance de la ville et justifiera leur présence pour le mariage. En effet, qui dit mariage dit cadeau de mariage. Si les héros sont trop occupés ou ne pensent pas à ce détail, faites intervenir un domestique qui leur demandera poliment quel présent ils ont décidé d'offrir pour le stocker dans le pavillon qui accueillera la fête. Ce sera l'occasion de faire des emplettes et de visiter les nombreuses échoppes de la ville. Deux options sont possibles : soit les héros ont déjà une idée de présent et cherchent un marchand qui propose ce type d'objet, soit ils peuvent engager un guide (n'hésitez pas à le leur suggérer) qui leur fera un tour des principales guildes marchandes de la ville. C'est l'occasion de leur montrer les différents marchands décrits dans Port Bax.*

Pendant leur périple, ils pourront se rendre compte que les contrôles sont de plus en plus présents (plusieurs patrouilles leur demanderont s'ils ont un laissez-passer rouge, même s'ils ne sont pas dans les quartiers protégés). Vous pouvez émailler cet épisode de plusieurs événements:

- En parcourant les rues, les personnages ont affaire à des racketteurs de Port Taxe, comme ils aiment à se faire appeler, qui créent toutes sortes de péages aux endroits les plus incongrus. Si les sommes réclamées ne sont pas très élevées, il est fort possible que les personnages ne veuillent pas déboursier une piécette. Que feront-ils ? Intimider les malandrins ? Dans ce cas ce sera un rapport de force où les héros se retrouveront en infériorité numérique. Les attaquer ? Si les personnages n'auront aucun mal à molester ces petits voleurs, iront-ils jusqu'à les tuer ? Rappelez aux joueurs qu'il ne s'agit que de pauvres hères qui n'ont trouvé que ça pour vivre. Si jamais il y a un mort (ou plus), une patrouille interviendra rapidement et les héros se retrouveront accusés de meurtres par la Garde et devront être particulièrement diplomates pour éviter la prison (trois jours pour un meurtre de voleur ou une amende de 10 Co).
- Le long de leur périple urbain, ils entendent les cris d'une personne. Si les personnages répondent à cet appel à l'aide, ils découvrent un milicien au sol saignant au visage. Juste au dessus de lui se dresse un clochard qui fait face à trois brutes tout aussi salement habillées. Il s'agit d'une expédition punitive des voleurs sur un milicien isolé. Le brave défenseur n'est autre qu'un mykélite qui défend un autre mykélite. Lorsque les personnages arrivent, ils entendent le clochard crier aux brutes les phrases suivantes:

*« Pauvres fous, le Ratier nous a tous trahis, il s'est détourné de la voie de Mykos et couvre la ville de ténèbres, ralliez vous aux malandrins repentants... »* Si les héros apportent leur aide au clochard, ils ne devraient pas avoir beaucoup de mal à se débarrasser des brutes. Mais lorsqu'une patrouille viendra en renfort, ils arrêteront le clochard qui disparaîtra dans les prisons de



la Garde. Toute opposition des personnages envers les miliciens se soldera par une arrestation et un entretien plutôt musclé à la caserne principale. Si les héros font mention de Mykos, ils seront convoqués cette fois-ci chez le maire (voir la scène 3b pour cette entrevue).

### Scène 3a : l'auberge des vagues

Comme dit précédemment, il est relativement facile de retrouver l'auberge des vagues. Un tavernier, un racoleur ou même un garde pourra rapidement leur communiquer le nom et l'adresse de l'établissement. Il s'agit d'une auberge relativement propre compte tenu qu'elle se trouve dans la Fosse Méridionale. Elle est située à un coin de rue et ne possède pas de vitres extérieures mais des panneaux de bois décorés de vagues démontées. L'intérieur est donc très sombre et chaud, permettant des entrevues discrètes à tout heure de la journée. Le tavernier est un homme âgé et borgne du nom de Rodrigue. Il y a toujours cinq clients au minimum, tous des agents de l'ordre de Mykos. Lorsque les personnages pénètrent dans l'auberge, la tension semble presque palpable. Les habitués scrutent sans retenue les nouveaux arrivants. Le tenancier est sec et laconique avec eux. Si ces derniers leur parlent du mort et de la chope, ils pourront percevoir un changement dans l'attitude de Rodrigue (test de Perception DD 17, si réussi ils aperçoivent un peu de tristesse dans son regard). Il leur expliquera qu'il connaissait ce petit voleur et qu'effectivement, il lui avait volé une chope. Repérer que c'est un mensonge est difficile car le tavernier est un expert (Psychologie DD 20). Les choses risquent de s'aggraver si les personnages parlent de Mykos. À ce moment l'hostilité est palpable et les chaises tombent au sol pendant que les habitués se rapprochent des héros. Rodrigue leur demandera de partir très vite s'ils veulent éviter les ennuis. S'ils persistent, ils devront éviter de se faire assommer par une chope lancée dans leur dos (jet de Réflexes DD15, si raté, jet de Vigueur DD10 pour ne pas être assommé). Il n'y a que deux options alors: se battre ou partir. Si les personnages montrent qu'ils veulent quitter l'établissement, les mykélites arrêteront les hostilités. Sinon, ils chercheront à neutraliser ces curieux: leurs attaques ne cherchent qu'à assommer, d'ailleurs ils ne se battent qu'à la matraque. Les choses dégénèrent si un de ces clients se fait sérieusement blesser ou tuer: à ce moment les

mykélites se vengeront et tenteront d'éliminer les meurtriers. Ce sera un tournant décisif car en cas de massacre des mykélites, les joueurs deviendront une cible de l'Ordre et ne pourront coopérer avec eux. Ils seront accusés par Odoacre le lendemain du meurtre et seront incarcérés à la prison de la ville jusqu'à leur probable exécution. On peut raisonnablement dire que le scénario est fini à ce moment, il ne restera plus au Meneur qu'à expliquer les conséquences du plan de Constant, c'est à dire le sabordage de la flotte royale de Durenor.

Si les personnages ont l'idée de réciter le serment de Mykos, faites leur faire un test en Intelligence DD 15. En cas de réussite, ils ne font pas d'erreur et le tavernier devient tout à coup très sérieux mais beaucoup plus amical. En cas d'échec, et conformément au code de l'ordre, les habitués se jettent sur les personnages pour les tuer. À eux de se défendre sans les tuer et à tenter d'expliquer aux mykélites les circonstances du drame (test en Diplomatie DD 20 car il va falloir convaincre tout en évitant les coups). Si les mykélites acceptent les héros, alors ils pourront partager leurs informations et leurs inquiétudes. C'est un moment crucial pour les personnages car



ils pourront enfin comprendre ce qui se passe dans la ville. Cependant, si les personnages appartiennent visiblement à une organisation réputée pour combattre les Ténèbres (un Seigneur Kai par exemple, mais pas un Boucanier Chadaki ou un Nain de Bor), les mykélites feront preuve de plus de réserve et ne les agresseront pas, tout en restant sur leurs gardes.

Voici ce que les mykélites peuvent apprendre aux héros:

- Il y a dans la ville un sbire des Seigneurs des Ténèbres qui va tenter un gros coup pour affaiblir le Durenor. Son identité reste cependant inconnue.
- Il a deux autres agents cachés en ville, un dans les bas-fonds, un dans la petite noblesse.
- Le Ratier semble mouillé dans le coup mais son implication reste floue.
- Le maire fera tout pour éliminer les mykélites même si cela provoquera une catastrophe.
- Un des deux agents est un étranger qui tient un tripot où l'on peut parier sur des combats de Gloks! Il s'agit de Zartaag et les mykélites peuvent fournir son adresse.



• L'agent noble susmentionné s'appelle François de Mure et a un petit poste administratif dans la Garde.

Les mykélites doivent contacter Odoacre et si les personnages ne l'ont pas déjà fait, ils se verront confier cette mission. En théorie, apprendre que la ville est menacée par les forces du Mal devrait suffire à motiver les joueurs. Dans le cas contraire, n'hésitez pas à promettre une bonne récompense ou des informations en contrepartie de leur coopération. Mais insistez aussi sur le regard dur et consterné de ces vauriens qui font tout pour sauver leur ville. L'Ordre est pourchassé par le maire et les hommes du Ratier car tous deux pensent que les mykélites veulent les renverser. Aussi ont-ils les mains liées sur cette affaire. Ils pourront fournir une aide informelle mais pas logistique sans risquer leur vie.

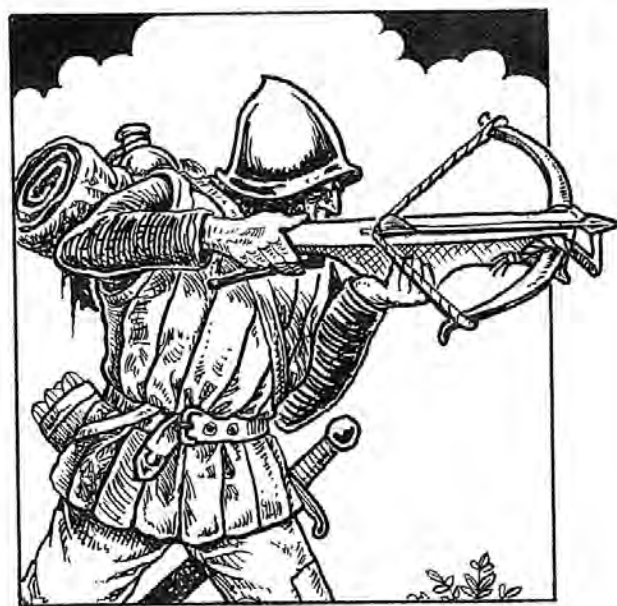
### Scène 3b : Pendant ce temps chez les forces de l'ordre

La Garde a un rôle ambigu dans cette intrigue: elle reste le meilleur rempart contre les forces du Mal mais elle est manipulée par trois hommes, ce qui en fait un terrible adversaire pour les héros. Constant, en faisant passer des informations sur les caches des voleurs et en faisant assassiner certains des membres de la Garde, la met tellement sous pression qu'elle a tendance à agir de manière radicale. Le Ratier, en réponse aux attaques supposées de cette dernière, lui fait une guerre de l'ombre sans merci, épuisant les gardes et créant un sentiment de paranoïa. Enfin le maire utilise la Garde pour tenter de nettoyer de la ville des derniers mykélites, qui sont torturés avant d'être pendus. En effet, ils les soupçonnent d'être des agents du Ratier infiltrés dans la ville et la Garde afin de saboter son influence. Les héros devront donc être diplomates et garder leur sang-froid pour éviter l'amende, la prison voire la mort si les choses dégèrent. Laissez faire les joueurs au début puis s'ils ne se rendent pas compte de la situation, n'hésitez pas à leur montrer les conséquences que pourrait avoir un comportement déplacé.

Le morceau de parchemin trouvé dans la paume du mykélite mentionnait un Gardien L.Odoacre. Il existe plusieurs moyens pour les joueurs de remonter au lieutenant Odoacre. Ils peuvent se renseigner sur le titre de Gardien, titre honorifique dans la Garde pour les officiers d'excellence. Ils peuvent se renseigner sur un Odoacre connu en ville, auquel cas ils auront deux possibilités: le lieutenant de la Garde et un prêtre d'Ishir du nom d'Odoacre Palsentien. Ce dernier est un homme jeune, tout juste sorti de son noviciat et installé depuis deux ans à Port Bax. Très accueillant, il ne sait absolument rien de l'affaire. C'est néanmoins l'occasion pour leur faire découvrir l'hospice des soeurs d'Ishir de la ville. Si les personnages trouvent un autre moyen de le retrouver, ne restez pas cantonné à ces deux propositions mais

aménagez la trame pour que leur intuition porte ses fruits. Trouver Odoacre ne doit pas constituer un élément de blocage pour l'aventure.

Rencontrer cet homme est néanmoins problématique. La Garde est en effet en état de siège et les cinq lieutenants de la Garde doivent gérer les cinq régions administratives de la ville. Ils sont donc très occupés et toute personne se présentant à la caserne principale pour avoir une audience est mal vue par les autorités. Trop de responsables se sont fait assassiner lors de la semaine passée pour accorder une certaine confiance aux visiteurs. Ces derniers devront se débarrasser de toutes leurs armes et les pratiquants des arts magiques devront prouver qu'ils ne sont pas des imposteurs. Toute tentative d'intimidation ou de menace, toute attitude arrogante ou brutale sera au mieux sanctionnée d'une fin de non recevoir, au pire d'un séjour au cachot pour une journée. La situation est explosive et peut vite dégénérer en violent combat si les héros ne coopèrent pas. Rappelez que les personnages peuvent perdre gros, devenant hors la loi dans le Durenor si les choses vont trop loin. Il s'agit pour les joueurs d'une leçon d'humilité: les choses sont graves et même un petit administrateur peut leur mettre de sérieux bâtons dans les roues au nom de l'état d'urgence.



Il leur faudra attendre plusieurs heures qu'Odoacre revienne au quartier général. Pendant ce temps, ils peuvent soit aller faire un tour, soit se rendre compte que la loi martiale n'est pas loin. Les hommes sont fatigués et anxieux, on ramène régulièrement des hommes et des femmes accusés d'être des compagnons du Ratier, certains hurlant leur innocence, d'autres trop tabassés pour parler, enfin parfois un homme ou une femme regarde haineusement les gardes tout en toisant l'assemblée. On ramène aussi des corps de gardes ou des blessés qui sont tombés dans une embuscade. Si les personnages ont la possi-



bilité d'aider aux soins et qu'ils tentent d'intervenir, ils pourront alors gagner un crédit suffisant pour que la situation s'améliore.

Odoacre joue un double jeu très dangereux (voir l'histoire de l'ordre de Mykos). Il ne pourra répondre ouvertement aux héros et utilisera de nombreuses allusions sur les mykélites. Il démentira connaître la victime et comme il est nécessairement accompagné par un garde du corps, ne pourra parler franchement aux joueurs. Il prendra note de tout ce que diront les personnages, et leur donnera un laissez-passer violet, droit exceptionnel octroyé aux agents de l'ordre en temps de crise. Si les personnages ont déjà rendu visite aux résidents de l'auberge des vagues, ils peuvent lui remettre les précieuses informations. Mais s'ils ne le font pas à demi-mot (comme le fait Odoacre) ils auront alors dévoilé la principale planque des derniers mykélites qui se feront arrêter dans la nuit sans que le lieutenant ne puisse rien faire. Rappelez cette nouvelle aux personnages le lendemain matin ou faites leur croiser le gibet où pendent ces pauvres voleurs. Ils doivent comprendre que les choses sont graves et très sérieuses.

S'ils n'ont pas encore rendu visite à l'auberge, Odoacre leur confiera un pli à remettre à l'aubergiste dans lequel il a codé un message d'alerte: les mykélites doivent abandonner leur planque et faire confiance aux héros. Ce qui finalement permettra d'éviter de nombreux soucis (voir scène 3a).

S'ils mentionnent le nom de Mykos, les espions du maire le mettront rapidement au courant et à la fin de l'entrevue ils seront convoqués dans ses bureaux. L'homme est fatigué et à vif, et son propos sera très clair. Il expliquera pourquoi les mykélites doivent disparaître (voir l'histoire de l'ordre de Mykos) et sommer les héros de coopérer et de dire tout ce qu'ils savent. Refuser cette coopération c'est se préparer au pire car le maire a tout pouvoir dans la ville. Il est toujours possible de mentir mais lorsque le maire le saura, la situation des héros à Port Bax va se dégrader sérieusement (allant jusqu'à les accuser d'intelligence avec l'ennemi, passible de la peine capitale.). Il faudra alors songer à quitter la ville ou réussir absolument à éviter le sabordage pour recevoir l'amnistie. Dans tous les cas, si le maire a appris qu'ils ont rencontré les mykélites, il les fera espionner. Semer ses agents n'est pas impossible, en revanche les éliminer ne fera que précipiter leur fin dans la ville (car ils prouveront qu'ils travaillent pour l'ennemi...).

## Scène 4a : Squalls et alcool frelaté

Retrouver le Drakkar peut être très facile ou pas. Si les joueurs ne sont pas passés par l'auberge des vagues, ils seront perdus dans une immense ville avec un poignard comme seule piste. La tâche semble donc quasiment impossible. Même rechercher

des guildes marchandes qui auraient pu vendre un tel produit ne mènera à rien. Le Drakkar portait ce couteau quand il est arrivé et l'a laissé volontairement pour que le message soit clair: les mykélites savent qui il est, il sait qui ils sont.

Si les héros ont réussi à s'entendre avec les mykélites, ces derniers auront fourni l'adresse d'un bouge dans la Fosse. Il s'agit d'un tripot sans nom où l'on consomme un alcool fort et inconnu pour pas cher et où on peut parier sur des combats de Squalls comme l'on parie sur des combats de chiens. Le tout en passant du bon temps avec qui vous voulez, du moment que vous y mettez le prix. Si les héros seront peut-être choqués par cet état de fait, les habitués trouvent cela exotique et ne se posent pas de problèmes moraux (ce ne sont que de vulgaires Squalls après tout). L'ambiance est enfiévrée, l'endroit est bondé et bruyant (ce qui signifie un gros désavantage en cas de combat, les risques de toucher un innocent sont grands et il est impossible de manoeuvrer voire d'utiliser certaines armes trop longues). Le dénommé Zartaag est un colosse de deux mètres aux cheveux noirs et longs, au visage dur et fermé. Si les joueurs avaient dans la scène 1 tenté de retrouver l'assassin, ils reconnaissent un des marchands dans la personne du Drakkar. Il est entouré d'un groupe de brutes patibulaires. L'affronter sera soit du suicide, soit une effroyable boucherie (digne d'un Drakkar). Si les joueurs décident de consommer, ils découvriront que les tonneaux d'alcool sont frappés de la marque Gustave Lebrun. Les prix sont modiques et la boisson très, très forte.

Il est impossible d'avoir une entrevue avec Zartaag, aussi la façon la plus efficace est de le filer. Il faudra passer la nuit dans le tripot car ce n'est que vers l'aube que ce dernier quitte l'établissement pour ses quartiers privés, une baraque qui est en fait un abri fortifié où Zartaag a l'habitude de s'occuper personnellement des cas « particuliers ». Rentrer de force sera ardu mais pas impossible, à condition de neutraliser les cinq hommes armés présents et cela rapidement pour éviter que Zartaag ne s'enfuit. Le tout en évitant les quelques pièges à pointes disséminées dans les couloirs (Perception DD 15, Crochetage DD 15 sinon 1d6 points d'Endurance en moins). Si les personnages choisissent cette option et arrivent à neutraliser le drakkar, ils pourront l'interroger. Ce dernier est un dur mais avec un peu de brutalité ou de persuasion magique, il pourra donner le nom de son maître: Constant lui-même.

Si les personnages préfèrent un espionnage plus classique, ils pourront remarquer que les tonneaux de Lebrun partent de cette bâtisse et qu'un gros chargement, mené par notre homme, part vers 10h00 du matin. Il s'en va livrer Constant pour le mariage. Il est probable que cela choque les joueurs qu'un noble en passe de devenir un personnage incontournable de la ville se fournisse chez l'homme le moins recommandable de la cité. Questionner le fiancé sur





son choix n'apportera rien de bon: il se méfiera des personnages, provoquant les événements de la scène 5 et démentira son implication. Il s'agit, selon lui, des choix de son domestique personnel, Louis. Ce pauvre homme est évidemment innocent, mais c'est quelqu'un de fidèle qui couvrira du mieux qu'il peut son maître. Les joueurs savent au moins qui est derrière tout ça, mais les preuves sont maigres. Rappelez leur que s'attaquer à un noble, chez lui en n'ayant que leur parole contre la sienne, est très risqué.

## Scène 4b : un nobliau amer

François de Mure a 35 ans. Il est greffier en troisième à la porte principale et vérifie les registres des cargaisons qui transitent du port à la ville et inversement. C'est un poste bien payé mais insignifiant quand on sait qu'il est fils de chevalier. D'ailleurs il doit partager son office avec trois autres hommes dont deux sont des roturiers. Aigri d'avoir raté son parcours professionnel, François s'est rapidement lié à un jeune noble très ambitieux, notre Constant. Ce dernier, fin psychologue, a compris qu'il avait là une opportunité de taille. Lui promettant un poste très haut placé dans la nouvelle administration de la ville (sous-entendu quand elle sera dans le giron des Seigneurs des Ténèbres), Constant s'est assuré que François récolterait le nom des espions du maire et les heures et dates des descentes de la Garde. Enfin c'est lui qui doit s'arranger pour faire passer les informations sur les mouvements des hommes du Ratier, transmises par Zartaag. Le rencontrer ne pose pas de problème et les héros feront face à un homme de taille moyenne, au physique moyen bien qu'un peu charmeur et d'une nonchalance extrême. Il semble très joyeux et plutôt frivole. Sa première attitude est méfiante lorsque quelqu'un vient le questionner.

Mais dès qu'il sait que son implication n'est pas connue de son interlocuteur, il devient joyeux et nonchalant. Ses collègues de travail, s'ils sont interrogés, diront que cela fait une semaine que notre homme a littéralement changé (date des premiers affrontements) mais ils imputent cette transformation à une femme. Si jamais les personnages lui font comprendre qu'ils savent qu'il est dans le coup, il deviendra irritable et menaçant, ce qui doit paraître ridicule à des héros avertis, tant son manque de charisme est flagrant. Poussé à bout par un interroga-

toire précis, il commencera à bafouiller et prétextera un malaise, en profitant pour s'enfuir. Attention, si les joueurs décident de l'arrêter ou de le menacer, ils encourent la même peine que précédemment: il s'agit d'un homme, noble de surcroît, qui appartient à la Garde. Les joueurs devront agir prudemment mais si François réussit à s'enfuir, rien ne les empêche de le capturer dans les rues, loin de la présence des autres gardes. Il ne faut pas grand chose pour faire craquer notre pauvre homme qui expliquera son rôle dans l'affaire, c'est à dire se renseigner et transmettre quelques informations. Il ne sait rien d'autre du plan si ce n'est que c'est Constant qui lui donne ses ordres. Neutraliser le nobliau devrait permettre de faire redescendre la tension en ville car les deux groupes (Garde et voleurs) n'auront plus leurs précieuses informations et de facto leurs actions seront moins efficaces.

Pendant l'entrevue avec François de Mure, faites apparaître la flotte majestueuse de Durenor. Le nobliau se fera un plaisir jubilatoire d'expliquer que la flotte royale vient mouiller pour l'hiver à Port Bax et que cela devrait donner un avantage aux forces de l'ordre. Il n'en est rien en réalité puisque selon une charte vieille de 400 ans, la marine de Durenor n'a aucune autorité sur la ville (test DD20 de Connaissances). Il faudrait donc que le maire l'appelle à l'aide, ce qu'il ne fera qu'exceptionnellement, si par exemple les effectifs de la Garde sont insuffisants pour sauvegarder l'ordre public. N'hésitez pas à faire des descriptions grandioses de navires immenses et de leur armement impressionnant, il faut que les joueurs aient l'impression que cette flotte est invincible...jusqu'à son sabotage.



## Scène 5 : un fort beau mariage

Cette scène ne suit pas forcément les précédentes. Il s'agit pour le Meneur de bien repérer la chronologie de l'aventure. Les joueurs sont censés être arrivés deux jours avant le mariage. Le premier jour est consacré aux formalités (et à la mort du mykélite), le suivant aux différentes recherches. Le troisième débute par la cérémonie de mariage. Vous pouvez décrire les rites et l'ambiance de fête où se rencontre toute l'élite de la région, en profiter pour faire revoir certains PNJ puissants amis des personnages ou créer autant d'opportunités d'alliances, de projets



ou d'embrouilles diplomatiques que vous le souhaitez. C'est en quelque sorte une scène élastique: vous pouvez la passer en faisant une brève description ou l'étendre pour permettre aux joueurs de faire vivre leurs personnages. Si les héros ne sont pas encore allés chez le drakkar, ils pourront remarquer que les boissons sont servies par des employés du marchand Gustave Lebrun et que l'homme en charge de gérer les stocks a un physique particulier (il s'agit du Drakkar).

Le but du mariage est de permettre à Constant Fulbert d'intégrer la haute noblesse de Port Bax. Ainsi, et au delà du prestige, il aura accès à la fortune de sa femme, l'infante du marquis de Bronaxe, la possibilité de servir comme officier supérieur dans la marine royale et son fils pourra prétendre au titre de marquis. Mais pas lui. Tout comme le fait que tant que le marquis est vivant, sa fortune lui échappe. Constant est ambitieux et charismatique, il sait qu'il a réussi en séduisant Yvienne de Bronaxe ce que peu d'hommes de sa condition ont fait. Mais cela ne lui suffit pas, c'est pourquoi il a trahi son roi pour les Seigneurs des Ténèbres.

Du fait de la présence du gratin de la cité, les forces de sécurité sont impressionnantes: plus de 150 gardes sont postés autour du pavillon festif. Si les joueurs ont appris la culpabilité de Constant, ils ne pourront raisonnablement l'accuser le jour de son mariage. Car ce dernier userait de son influence pour faire emprisonner les personnages et les accuser de sabotage. Il faudra attendre que tout ceci soit fini ou tenter un acte inconsidéré.

Si les héros ont fait comprendre à Constant qu'ils savent ce qu'il est, ou s'ils n'ont pas été assez prudents lors de leurs investigations, il aura décidé de se débarrasser d'eux. À la fin du repas il annonce que tous les hommes de l'assemblée sont invités à une chasse à l'hermine argentée. Il s'agit d'une légende locale qui veut qu'une hermine à la fourrure d'argent réside dans la forêt entourant une partie de l'enceinte extérieure de Port Bax et que depuis près de mille ans, personne n'a réussi à l'attraper. Pire, l'animal réussirait à chaque fois à tendre des pièges aux chasseurs, les humiliant parfois, les tuant dans d'autres cas. Cette chasse constitue la couverture qu'a choisie Constant pour se débarrasser des héros. Lors de la répartition des sentiers de chasse, ils sont envoyés dans une direction où ses hommes ont dissimulés de nombreux pièges forestiers. Constant espère les éliminer de la sorte sans faire rejaillir le doute sur lui. Ces pièges sont détectables (Perception DD 18) et provoquent des dégâts divers (soit 2d6 points de dégâts liés à une chute, soit 2d6 points de dégâts perforants à cause d'un épieu qui tente d'embrocher les héros). Faites leur croire à une chasse normale puis faites les tomber dans les pièges, à moins qu'ils ne rebrousse chemin plus tôt. À noter que Constant est prudent: il n'envoie pas d'hommes sur le coup. Les pièges sont censés être suffisants. De retour de

la chasse, on déplore la perte d'un bel étalon victime des ruses de l'hermine. Si les personnages sont blessés, la foule y verra l'oeuvre de l'animal mythique et non celle d'un homme perfide. Et c'est tout ce que veut Constant.

Le dernier élément important est le fait que les personnages aperçoivent Constant parler avec le Drakkar et lui confier un jeu de clés avant de rejoindre les convives. Les joueurs doivent avoir en main ce détail quelque soit leur niveau de compréhension de l'intrigue. Faites leur faire un test en Perception factice et donnez cette information à celui qui fait le plus haut score. Cela permettra en outre à un groupe perdu de se raccrocher à l'aventure.

## Scène 6a : le Plan

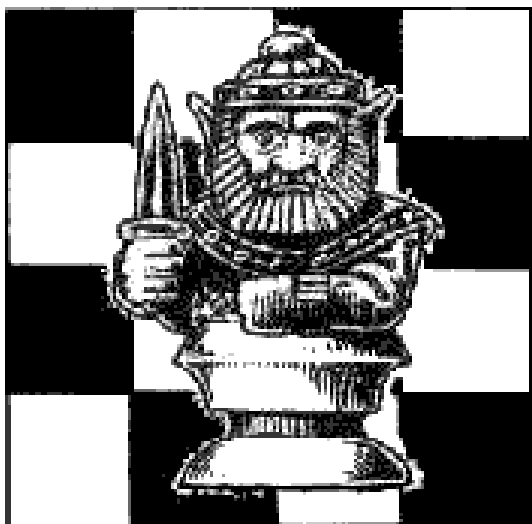
Voici ce qui se passe si les personnages n'arrivent pas à interférer avec les plans de Constant Fulbert:

Usant de son influence et du fait que ses concurrents directs ont été victimes des déprédations de la Garde ou de la cour des ombres, Constant s'est octroyé le marché d'approvisionnement en boisson de la flotte. Un tel monopole est connu de tous les marchands d'alcool et les tenanciers. Les PJ peuvent donc apprendre cette information d'apparence anodine à n'importe quel moment de l'aventure, du moment qu'ils posent la question aux personnes idoines, ou peuvent même l'apprendre fortuitement au détour d'une conversation avec un mécontent se sentant lésé par ce monopole. Aidé par François de Mure qui a facilité la partie administrative du contrat, le félon doit approvisionner les différents navires en boisson alcoolisée. C'est sous son nom d'emprunt, Gustave Lebrun qu'il fait livrer non pas un alcool fort mais des tonneaux entiers d'un liquide extrêmement explosif. Pour éviter d'être découvert trop vite chaque tonneau est équipé d'un double fond d'une profondeur de 30cm pour permettre à un garde suspicieux de goûter la marchandise. Dans chaque navire, Constant fait livrer cinq tonneaux dont un contient un Squall à la place du liquide. Ce sont eux qui devront mettre le feu aux tonneaux, bien qu'ils n'aient pas tous compris qu'ils y laisseraient forcément la vie.

Si les joueurs ne sont pas intervenus après la fête de mariage mais qu'ils se doutent de l'implication de Constant, ils peuvent décider de le surveiller. Dans ce cas, ils le fileront jusqu'à l'entrée du port où il retrouve Zartaag pour les dernières directives. S'ils attendent avant d'agir, ils seront surpris par les premières conflagrations à bord des navires. Il n'y a que la garde minimum car Constant s'est arrangé pour donner l'adresse de la planque personnelle du Ratier. Une opération de grande envergure a été montée et plus de cent gardes affrontent au même moment les forces du Ratier dans un combat violent et vicieux. Si les héros décident d'agir sur ces entrefaites, ils



devront d'abord convaincre les marins et les quelques gardes qu'ils ne sont pas les saboteurs. Puis il ne reste plus qu'une chose à faire: traquer Constant Fulbert et le remettre aux autorités. La flotte est perdue, seuls trois navires ne sont pas endommagés car les Squalls de ces navires intact n'ont fort heureusement pas survécu au transport. Le banneret et le drakkar observent la scène dans un coin du port mais un test réussi en Perception DD 24 permet de les retrouver. Le Drakkar s'interposera et se battra avec toute la rage de son peuple. Pendant ce temps, Constant tentera de s'enfuir. Faites jouer cette scène dans un décor apocalyptique, de gigantesques navires en flammes éclairant le combat. Les héros pourront aussi essayer d'éteindre les feux ou sauver les marins prisonniers des flammes dans les navires, car tel est le devoir d'un héros. Ces manoeuvres nécessiteront des jets de Réflexes (le DD est fonction de la difficulté, de 15 à 25 s'ils sont au milieu des flammes). C'est le moment où les joueurs, tout en n'ayant pas réussi à sauver la flotte, peuvent devenir des héros de la cité. Il est important pour les personnages de prendre Constant vivant car sans cela les tensions qui déchirent la ville ne cesseront pas.



## Scène 6b : le Plan B

Si à un moment donné, les personnages ont entravé les plans de Constant, les choses ne se passeront pas comme prévu. Voici les changements à apporter à la scène 6a en fonction de ce qu'ont fait les joueurs:

- si les joueurs ont neutralisé ou éliminé Zartaag le Drakkar. Si les personnages interrogent (de manière brutale ou magique cela va de soit) le Drakkar, celui-ci leur dévoilera le plan de Constant. De plus, en perdant son contact dans le monde des voleurs, le banneret n'a plus les moyens d'influencer les hommes du Ratier. Dès lors, la guerre entre la Garde et les voleurs se calmera car les informations qui permettaient à chaque groupe de pouvoir frapper fort ne seront plus disponibles. De fait, il y aura beaucoup plus de gardes au port ce qui facilitera la capture de Constant. Enfin ce dernier a perdu son garde

du corps et dans la scène finale il sera escorté de trois gardes bien moins puissants que lui. Mais cela n'empêchera pas le sabotage.

- Si les joueurs neutralisent ou éliminent François de Mure. Dès lors le banneret aura perdu son influence sur la Garde et ne pourra leur fournir l'emplacement du Ratier, il y aura donc l'effectif habituel pour garder le port. Cette garde sera de plus extrêmement vigilante et repèrera le piège des tonneaux alors que la moitié de ceux-ci sont déjà embarqués. Pris de panique Constant ordonnera l'explosion de ces tonneaux, créant une déflagration au milieu des quais qui tuera une bonne vingtaine de gardes mais prouvera sa culpabilité. Ce vacarme informera les Squalls embarqués qui saborderont la moitié de la flotte.

- Si les joueurs ont compris le plan de Constant et tentent de l'en empêcher. S'ils interviennent avant la fin de la fête de mariage, ils risquent d'être accusés à tort d'outrage à un noble à moins qu'ils n'arrivent à prouver qu'une partie des tonneaux stockés lors de la fête sont en fait des pièges mortels. Ils ne pourront avoir cette information qu'en ayant questionné le drakkar ou en espionnant de manière fort efficace Constant Fulbert.

- Si les joueurs tentent d'avertir la garde du sabotage, ils devront être clairs et persuasifs. Vu l'ambiance paranoïaque régnant dans la ville, le seul fait de porter la suspicion sur la marchandise suffit à immobiliser provisoirement, le temps de faire les vérifications d'usage. Posséder un laissez-passer violet aidera grandement à convaincre. Enfin lorsque les gardes intercepteront les tonneaux, il faudra qu'ils déjouent la ruse du double fond (test de Perception DD 20) ou ils risquent d'être mis aux arrêts et de voir la flotte brûler depuis la fenêtre de la prison.

- Si les joueurs tuent Constant avant qu'il ne se lance dans son plan. Il leur faudra alors prouver les intentions malfaisantes du noble ou se voir condamner pour le meurtre d'un homme de haut rang, ce qui est passible de la peine de mort. Retrouver et interroger ses deux complices devraient suffire à confirmer leurs accusations. Il n'existe aucune trace écrite sur le plan, Constant est trop intelligent pour laisser de telles traces. Seuls les témoignages de ses complices et les tonneaux frelatés peuvent le confondre.

Si les joueurs n'arrivent pas à trouver des preuves suffisantes ou n'ont pas compris les intentions du banneret, n'hésitez pas à faire intervenir un mykélite pour leur donner l'information qui leur manque. Sans tout leur raconter, il s'agit juste de leur donner un coup de pouce.

## Conclusion

Si les personnages ont réussi à empêcher le sabotage, ils seront célébrés en héros dans les rues de la cité, recevant les titres honorifiques de citoyens d'honneur et d'officier honoraire de la flotte royale.



Cela ne leur confère pas de réelle autorité mais un certain respect et la possibilité d'utiliser les navires de la flotte comme moyen de transport. Ils recevront en plus une prime de 50 Co par personne offerte par le conseil des honnêtes marchands de la ville.

Si la flotte a été sabordée mais que les héros ont réussi à retrouver le coupable, ils seront remerciés par le maire et l'amiral de la flotte, recevant une prime de 30 Co et un laissez-passer rouge permanent. Néanmoins les conséquences sont graves: le Durenor ne peut plus protéger ses côtes et ses routes marchandes, permettant aux pirates de régner pour un moment sur les mers du Nord. Bien évidemment la flotte sera reconstruite, mais pas avant une bonne année ce qui permettra aux forces des ténèbres de prendre des positions stratégiques dans la région.

Si la flotte a été sabordée et que le responsable est en fuite, ou pire, qu'il n'a pas été découvert, c'est dans une ambiance morose et désespérée que les personnages quitteront la ville. Cela n'augure rien de bon pour le futur mais permettra peut-être de faire rencontrer de nouveau le marquis Constant Fulbert de Rivemer, devenu plus puissant et donc plus dangereux...

#### Expérience :

- Si la flotte est sauvée : 1000 pts
- Si la flotte est sabordée mais l'auteur de cette machination est retrouvé : 250 pts
- Pour avoir convaincu les mykélites : 100 pts
- Pour avoir évité le massacre des mykélites : 150 pts
- Pour avoir survécu : 500 pts
- Si Zartaag est tué : 200 pts
- Si Constant est démasqué aux yeux de tous : 100 pts
- Si le personnage n'est jamais envoyé en prison : 50 pts

### Les PNJ en présence

**Constant Fulbert de Rivemer :** Aristocrate de niveau 7. End 7d8 (45), Init +2, Attaque : épée longue +5 (1d8,19-20/x2), CA 14, Capacités spéciales : Rang et privilège, Richesse ; Jets de protection : Vigueur +2, Réflexes +7, Volonté +6 ; For 11, Dex 14, Con 11, Int 15, Sag 12, Cha 17 ; AL : Mauvais, Compétences : Estimation +3, Bluff +8, Diplomatie +5, Renseignement +8, Intimidation +7, Psychologie +7, Equitation +5, Connaissances (Port Bax) +6.

**Zartaag :** Capitaine drakkar. End 6d8+12 (43), Init +2, Attaque : épée bâtarde +10 (1d10 + 4/19-20/x2), CA 13 (armure de cuir cloutée), Capacités spéciales : Sans peur, Arme de qualité supérieure ; Jets de protection : Vigueur +7, Réflexes +4, Volonté +3 ; For 16, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 14 ; AL : Mauvais, Compétences : Athlétisme +5, Dressage +4, Intimidation +10, Equitation +10.

**Lieutenant Odoacre :** Chevalier du Sommerlund de niveau 5. End 5d10+10 (50), Init +1, Attaque : épée longue +6 (1d8,19-20/x2), CA 20, Capacités spéciales : Né pour l'épée, Cavalier émérite, Art de la chevalerie +1, Ne jamais faiblir, Serment, Code de justice ; Jets de protection : Vigueur +6, Réflexes +2, Volonté +2 ; For 14, Dex 13, Con 15, Int 13, Sag 14, Cha 15 ; AL : Bon, Compétences : Athlétisme +5, Dressage +4, Connaissances (Histoire) +3, (noblesse et royauté) +6, (Art de la guerre) +5 ; Equitation +7, Connaissances (Port Bax) +6

**Rodrigue :** Vaurien de niveau 6 (espion 4 /faussaire 2) (voir aide de jeu *Vaurien* dans ce numéro de *Draco Venturus*). End 6d6+6 (28), Init +1, Attaque : coute-las +5 (1d6,19-20/x2), CA 12, Capacités spéciales : Vue accrue, Jugement, Renseignements, Identité Secrète, Secrets du Métier, Apprentissage ; Jets de protection : Vigueur +3, Réflexes +6, Volonté +5 ; For 9, Dex 14, Con 13, Int 14, Sag 16, Cha 13 ; AL : Bon Compétences : Artisanat(joallier) +4 ; Estimation +7, Bluff +7, Escalade +1, Crochetage +4, Déguisement +6, Evasion +5, Contrefaçon +6, Perception +4 ; Renseignements +7, Connaissances (Port Bax) +5, Profession (tavernier) +3, Discrétion +4, Escamotage +3

**Les mykélites :** Vauriens de niveau 3 (assassins 2/ cambrioleurs 1) (voir aide de jeu *Vaurien* dans ce numéro de *Draco Venturus*). End 3d6+3 (15), Init +2, Attaque : dague +2 (1d4,19-20/x2), CA 10, Capacités spéciales : Attaque sournoise +1d6, Empoisonneur, Infiltration supérieure ; Jets de sauvegarde : Vigueur +2, Réflexes +3, Volonté +1, AL : Neutre ou Bon, Compétences : Athlétisme +4, Acrobaties +4, Bluff +3, Crochetage +7, Escamotage +4, Déguisement +2, Discrétion +4, Intimidation : +4, Renseignements +3, Perception +4

**François de Mure :** Aristocrate de niveau 2. End : 12 ; Charisme 11, Bluff +2, Diplomatie +5, Psychologie +1

## Crédits

Auteur : Sh'zar

Relecteurs : Lokhuzor, ManuLuc & Nato

Illustrateur : Gary Chalk



# LE VAURIEN

Classe de personnage pour le système OGL

## Introduction

Le monde regorge d'individus louches, peu recommandables, voire dangereux. Ils sont rarement inféodés aux forces des ténèbres, mais composent les diverses nuances de gris de l'humanité. Certains deviennent des malfrats par choix, d'autres suite à des concours de circonstances. Des légendes content le parcours tragique de célèbres malandrins et de princes déchus contraints d'embrasser la carrière de bandits de grand chemin afin de contrer une destinée défavorable. Certains mènent même des existences héroïques.

Les gens du commun considèrent ces individus avec un mélange de crainte, de respect et de désapprobation. Ils sont souvent appelés «Vauriens» ou «Roublards». Ces termes ne sont pas dénués de sens; les «Vauriens» s'en accommodent, car personne au monde ne connaît mieux qu'eux la valeur des choses, et il est préférable, pour tromper son monde, d'être sous-estimé... Et «Roublards» peut aussi convenir à nombre d'entre eux, vu leur haut degré de débrouillardise.

Leurs talents leur permettent de survivre et parfois d'amasser des fortunes ... qui peuvent ne pas faire long feu.

Si les Vauriens ont mauvaise réputation, elle n'est pas toujours méritée. Un cœur pur peut très bien se cacher sous le pourpoint d'un cambrioleur...

Cette aide de jeu présente une classe, idéale pour

incarner des personnages non-joueurs hauts en couleur, mais qui peut également servir aux joueurs. Le terme générique de la classe de «Vaurien» comprend des individus aux talents variés. Certains sont des voleurs sournois, d'autres des escrocs capables de rendre le pire mensonge crédible à force de boniments, d'autres encore mènent une carrière d'assassin, d'éclaireur, d'agent infiltré derrière les lignes ennemies, d'espion ou de diplomate. Tous sont des touche-à-tout, adaptables et pleins de ressources. Cette description reprend les règles de l'Open Game Licence.

La classe de Vaurien est une variété de Roublard, adaptée à tous les mondes médiévaux-fantastiques, comme Magnamund (Loup Solitaire).

Les Meneurs de Jeu peuvent l'adapter aux contraintes de leur monde, en modifiant les aptitudes ou en inventant de nouvelles.



## Table de progression du Vaurien

Au-delà du niveau 20, le Vaurien obtient +1 en bonus à l'attaque et de Réflexes tous les 2 niveaux, +1 en bonus de Vigueur et de Volonté tous les 3 niveaux.

Niveau	Attaque	Vigueur	Réflexes	Volonté	Spécial
1	+0	+0	+2	+0	Voie du Vaurien
2	+1	+0	+3	+0	Tour mineur
3	+2	+1	+3	+1	Voie du Vaurien
4	+3	+1	+4	+1	Tour mineur
5	+3	+1	+4	+1	Voie du Vaurien
6	+4	+2	+5	+2	Tour mineur
7	+5	+2	+5	+2	Voie du Vaurien
8	+6/+1	+2	+6	+2	Tour mineur
9	+6/+1	+3	+6	+3	Voie du Vaurien
10	+7/+2	+3	+7	+3	Tour mineur
11	+8/+3	+3	+7	+3	Voie du Vaurien
12	+9/+4	+4	+8	+4	Tour majeur
13	+9/+4	+4	+8	+4	Voie du Vaurien
14	+10/+5	+4	+9	+4	Tour majeur
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Voie du Vaurien
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Tour majeur
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Voie du Vaurien
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Tour majeur
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Voie du Vaurien
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Tour majeur

Il bénéficie en outre à chaque niveau, et alternativement, d'une Voie du Vaurien et d'un Tour majeur, en commençant par une Voie du Vaurien au niveau 21.

Il peut décider de choisir une Voie du Vaurien ou un Tour mineur, à la place d'un Tour majeur. Le personnage deviendra donc à terme un authentique et redoutable Prince du Crime!

## Informations techniques

Les informations suivantes s'appliquent aux Vauriens.

**Caractéristiques.** Les caractéristiques à privilégier dépendent de la spécialisation que choisira le Vaurien. Les Vauriens spécialisés dans la Voie du Bonimenteur doivent compter sur un Charisme élevé pour faire accroire leurs boniments. Les faussaires qui veulent être reconnus dans leur «profession» doivent bénéficier d'une Intelligence au-dessus de la moyenne. Les assassins seront avantagés par une Force élevée pour laisser à leurs proies le moins de chances de survie. Les cambrioleurs doivent favoriser leur Dextérité. Les espions doivent avoir une Sagesse élevée pour percer les mystères et un bon Charisme pour obtenir des renseignements utiles.

**Dé d'Endurance.** d6.

**Vitesse de base.** 9 mètres.

**Compétences de classe**

Les compétences du Vaurien (et la caractéristique dont chacune dépend) sont Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Athlétisme (For), Bluff (Cha), Connaissance (Local) (Int), Contrefaçon (Int), Crochetage (Int), Déguisement (Cha), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Evasion (Dex), Intimidation (Cha), Perception (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Utilisation d'objets magiques (Cha).

**Point de compétences au niveau 1:** (6 + modificateur d'Int) x 4

**Points de compétences à chaque niveau additionnel :** 6 + modificateur d'Int.

Le grand nombre de compétences est un atout de cette classe de Vaurien.

### Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de Vaurien.

**Armes et armures.** Le Vaurien est formé au maniement de toutes les armes de mêlée à une main, à l'arbalète de poing et à l'arc court. Il est également formé au port des armures légères mais pas au maniement des boucliers.

### Voies du Vaurien

Au 1er niveau, puis tous les 2 niveaux, un Vaurien peut choisir de franchir une étape dans une voie du Vaurien au choix. Pour passer une étape, il doit avoir déjà franchi les étapes précédentes de cette même voie. Les voies disponibles sont : Assassin, Faussaire, Bonimenteur, Espion et Cambrioleur.

Il peut y avoir de nombreuses combinaisons d'aptitudes chez les Vauriens de même niveau. Il est ainsi possible, pour un Vaurien de niveau 7, d'être à la 2ème étape de la Voie de l'Assassin, la 1ère étape de la Voie de l'Espion et la 1ère étape de la Voie du Cambrioleur. Un autre Vaurien de niveau 7 aura choisi d'être à la 3ème étape de la Voie du Faussaire et la 1ère étape de la Voie du Bonimenteur.

### Voie de l'Assassin

Pour prendre la 1ère étape de la Voie de l'Assassin, un Vaurien doit avoir 3 rangs minimum en Athlétisme et Acrobaties, et deux rangs minimum en Intimidation.

**1°) Attaque sournoise (Ext).** À la 1ère étape, un assassin obtient un bonus +1d6 aux dégâts infligés par ses attaques sournoises. Ce bonus augmente d'1d6 par étape franchie dans cette Voie du Vaurien.



Lorsqu'un Vaurien attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible.

C'est à dire qu'il inflige des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le Vaurien et un compagnon. Les attaques à distance peuvent être considérées comme des attaques sournoises si la distance est inférieure à 1,5 mètre x compétence de Perception du Vaurien.

Une attaque sournoise ne peut être effectuée que contre des créatures ayant une anatomie discernable. Cela exclut les morts-vivants, les plantes, les créatures intangibles et celles immunisées aux coups critiques. Le Vaurien doit pouvoir discerner correctement les points vitaux de sa cible et être en mesure de les atteindre.



**2°) Empoisonneur (Ext).** À la 2ème étape, un assassin est habitué à l'utilisation des poisons et ne risque plus de s'empoisonner accidentellement en les manipulant. Il obtient également un bonus de +1 sur ses jets de sauvegarde contre les poisons.

**3°) Mort silencieuse(Ext).** À la 3ème étape, un assassin obtient la capacité d'utiliser une arme exotique parmi les suivantes : shuriken, sarbacane, garrot.

**4°) Fabrication de poison (Ext).** À la 4ème étape, un assassin peut créer des poisons de faible toxicité. Une fois par jour, en y consacrant 30 minutes et 1/10 de sa valeur en or, il peut fabriquer une dose de n'importe quel poison décrit dans les règles. Aucun test n'est nécessaire. Ces poisons ont un DD diminué de 2 et perdent leurs propriétés au bout de 24 heures.

**5°) Coup mortel (Ext).** À la 5ème étape, un assassin gagne la capacité de frapper un unique coup mortel. Si l'assassin étudie sa victime pendant 3 rounds (même s'il est engagé en combat avec elle), puis réussit une attaque sournoise qui provoque des dommages, il peut choisir de remplacer les dommages de cette attaque par un essai de tuer sa cible en un coup.

Si la victime d'une telle attaque rate son jet de sauvegarde de Vigueur (DD 10 + nombre de dés d'attaque sournoise + modificateur d'Int de l'assassin), elle est tuée sur le coup. Si le jet de sauvegarde est un succès, l'attaque redevient une attaque normale. Une fois

les 2 rounds d'étude passés, le coup mortel doit être placé dans les 3 rounds suivants, sous peine de devoir recommencer le processus d'étude.

**6°) Résistance au poison (Ext).** À la 6ème étape, un assassin obtient un bonus de +3 sur les jets de sauvegarde contre les poisons.

**7°) Poison performant (Ext).** À la 7ème étape, un assassin augmente de 2 tous les DD pour résister aux poisons qu'il fabrique.

**8°) Mort indétectable (Sur).** À la 8ème étape, tous les poisons créés par l'assassin sont indétectables par des moyens magiques.

**9°) Résistance au poison (Ext).** À la 9ème étape, un assassin obtient un bonus de +5 sur ses jets de sauvegarde contre les poisons.

**10°) Blessure profonde (Ext).** À la 10ème étape, lorsqu'un assassin effectue une attaque sournoise qui inflige des dommages, il peut sacrifier chaque dé de dommage d'attaque sournoise afin d'augmenter de 1 le DD d'un poison appliqué par la blessure.



### Voie du Faussaire

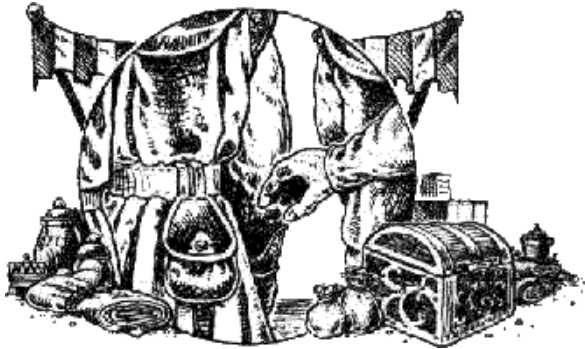
Pour prendre la 1ère étape de la Voie du Faussaire, un Vaurien doit avoir 3 rangs minimum en une compétence d'Artisanat (au choix) et en Contrefaçon, et deux rangs minimum en Estimation.

**1°) Secrets du métier (Ext).** À la 1ère étape, un faussaire obtient un bonus de +3 à une compétence d'Artisanat de son choix. Il peut en outre retenter 1 fois par jour un test qu'il aurait raté dans cette même compétence. Chaque étape ultérieure lui fournit le même avantage sur une autre compétence.



**2°) Apprentissage (Ext).** À la 2ème étape, lorsqu'un faussaire retente un test de compétence d'Artisanat ou de Contrefaçon qu'il vient d'échouer, le nouveau test bénéficie d'un bonus de +2.

**3°) Habileté de maître (Ext).** À la 3ème étape, un faussaire peut ajouter son bonus de Dextérité (minimum 1) en plus de son bonus de Sagesse pour toutes ses compétences d'Artisanat.



**4°) Débrouillard (Ext).** À la 4ème étape, un faussaire peut tenter un test même sur les compétences nécessitant une formation.

**5°) Sang froid (Ext).** À la 5ème étape, un faussaire peut faire 10 même à un test d'Artisanat ou de Contrefaçon sous le stress ou en présence d'un danger lorsqu'il fait un test sur une compétence liée à un « secret du métier ». Il faut toutefois que cela soit une compétence qui permet la possibilité de faire 10.

**6°) Adaptabilité (Ext).** À la 6ème étape, à chaque aube, un faussaire peut déplacer jusqu'à 2 « secrets du métier » d'une compétence à une autre.

**7°) Réfléchi (Ext).** À la 7ème étape, un faussaire peut utiliser son Intelligence à la place de sa Sagesse lors des tests de compétences.

**8°) Excellence (Ext).** À la 8ème étape, quand un faussaire fait 10 lors d'un test de compétence, il bénéficie d'un bonus de +5 sur ce test. Faire 20 lors d'un test de compétence ne prend que 5 fois plus de temps au lieu des 20 fois plus de temps habituels.

**9°) Pas de place à l'erreur (Ext).** À la 9ème étape, lorsqu'un faussaire fait un jet de dé inférieur à 5 lors d'un test de compétence d'Artisanat ou de Contrefaçon, traiter le résultat comme si c'était un 5.

**10°) Concentration maximale (Ext).** À la 10ème étape, quand un faussaire fait un test sur une compétence liée à un « secret du métier » il peut appliquer un bonus de +10 à ce test. Mais s'il fait cela, il perd pour la journée les avantages liés aux « secrets du métier » sur cette compétence.

## Voie du Bonimenteur

Pour prendre la 1ère étape de la Voie du Bonimenteur, un Vaurien doit avoir 3 rangs minimum en Bluff et Psychologie, et deux rangs minimum en Représentation.

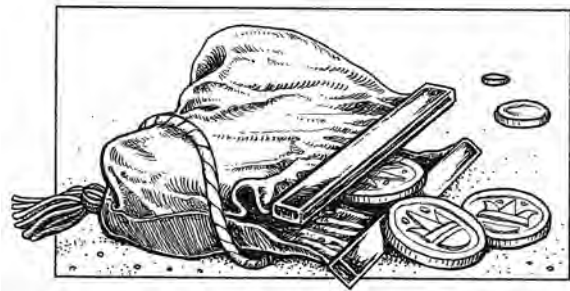
*NB : nous préconisons de faire du roleplay pour illustrer les capacités du bonimenteur, afin de colorer les parties !*

**1°) Confiance (Ext).** À la 1ère étape, un bonimenteur gagne la capacité d'ajouter son bonus de Charisme à tout test, jet de dé ou de sauvegarde, une fois par jour. Il apprend également une langue supplémentaire. À chaque étape ultérieure, il apprend une autre langue et gagne la possibilité d'ajouter son bonus de Charisme une fois de plus par jour.

**2°) Troc (Ext).** À la 2ème étape, un bonimenteur gagne un bonus de +2 sur tous les tests liés à des achats et ventes de biens ou des tentatives de corruption. De plus, il peut utiliser son talent pour payer 10% de moins sur un unique achat qu'il fait en personne, et ce, un nombre de fois par jour égal à 3 + son bonus de Charisme. Le rabais ne peut être supérieur à 100 pièces d'or par niveau de Vaurien.

**3°) A l'aise avec les mots (Ext).** À la 3ème étape, un bonimenteur ne souffre que d'un malus de -5 lors d'un test de Diplomatie effectué en un seul round. Quand il bluffe, l'irréalisme de son mensonge n'apporte jamais plus d'un bonus de +5 sur le test opposé de Psychologie de son interlocuteur.

**4°) Demander de l'aide (Ext).** À la 4ème étape, une fois par semaine, un bonimenteur peut demander de l'aide à une personne qu'il connaît. Il obtient l'aide d'un PNJ d'un niveau égal à la moitié du sien. Le PNJ essaiera d'accomplir toute tâche qui n'est pas suicidaire, n'affecte pas sérieusement ses ressources et peut être réalisée en moins d'une journée. Les détails exacts de l'aide apportée dépendent des PNJs concernés, de leur capacité à réaliser la tâche demandée et de l'avis du Meneur de Jeu.



**5°) Amis (Sp).** À la 5ème étape, par une action simple, un bonimenteur parvient, un nombre de fois par jour égal à son bonus de Charisme (minimum une fois) à rendre un humanoïde amical à son égard. Le sujet affecté a droit, afin de résister à cet effet, à un jet de Sauvegarde de Volonté dont le DD est de 10 + la moitié des niveaux du Vaurien + son bonus de Charisme.

Si le sujet affecté est menacé par le Vaurien ou ses compagnons, il a droit à un bonus de +5 sur ce jet de sauvegarde. Si l'effet réussit, le sujet affecté perçoit tout ce que dit et fait le Vaurien de la manière la plus favorable qui soit.







L'effet dure un nombre d'heures égal au niveau du Vaurien. Tout acte du Vaurien ou de ses alliés menaçant le sujet rompt cette attitude amicale. Cette aptitude est sans effet contre les créatures possédant un bouclier psychique.

**6°) Attirer l'attention (Ext).** À la 6ème étape, un bonimenteur peut tenter de manipuler ses adversaires. Pour une action simple, il dirige vers lui toute l'attention d'un adversaire. Son adversaire peut ignorer la tentative du bonimenteur s'il réussit un jet de sauvegarde de Volonté ou un test de Concentration (faire les 2 tests et garder le meilleur résultat).

La difficulté est un test de Diplomatie du bonimenteur. Si l'adversaire rate ses tests, ses actions ne peuvent être utilisées que pour lui ou contre le bonimenteur. Cette aptitude fonctionne durant un round, et peut être maintenue pendant plusieurs rounds, mais à chaque nouveau round, l'adversaire peut re-tenter ses tests avec un bonus cumulatif de +2.

Le Vaurien qui utilise cette aptitude doit être en mesure de parler, que la langue soit comprise par son adversaire et ce dernier doit avoir au moins un score de 3 en Intelligence pour être sensible à cette aptitude.

**7°) Torrents de larmes (Ext).** À la 7ème étape, un bonimenteur peut refaire tout test de Diplomatie raté quelles que soient les circonstances mais souffre d'un malus de -2 sur son nouvel essai.

**8°) Meilleurs copains (Sp).** À la 8ème étape, un bonimenteur peut utiliser sur tout type de créature la même aptitude que décrite dans 5°) Amis un nombre de fois égal à son bonus de Charisme par jour. Le DD du test de résistance est de 10 + la moitié des niveaux du Vaurien + son bonus de Charisme.

**9°) Intouchable (Ext).** À la 9ème étape, un bonimenteur peut convaincre un adversaire de ne pas lui faire du mal. Par une action simple, un bonimenteur peut convaincre son adversaire qu'il est invulnérable ou immunisé à ses actions ou que le blesser est une mauvaise idée.

Son adversaire peut ignorer la tentative du bonimenteur s'il réussit un jet de sauvegarde de Volonté en opposition à un test de compétence Bluff du bonimenteur. Si l'adversaire rate son test, le bonimenteur bénéficie de l'avantage suivant jusqu'à la fin du combat : tout adversaire tentant de le prendre pour cible doit auparavant réussir un jet de Volonté.

S'il le rate, il ne peut attaquer le bonimenteur. Si le bonimenteur attaque, il perd les avantages d'Intouchable. Il faut pouvoir parler, que la langue soit comprise par l'adversaire et cet adversaire doit avoir au moins un score de 3 en Intelligence pour être sensible à cette capacité.

**10°) Demander une grande faveur (Ext).** À la 10ème étape, un bonimenteur peut demander de l'aide 3 fois par semaine (les 3 demandes pouvant être faites en même temps ou séparément), et les PNJs qui répondent à l'appel ont un niveau égal aux 2/3 de celui du Vaurien.

### Voie de l'Espion

Pour prendre la 1ère étape de la Voie de l'Espion, un Vaurien doit avoir 3 rangs minimum en Perception et Renseignements, et deux rangs minimum en Déguisement.

**1°) Vue accrue (Ext).** À la 1ère étape, un espion peut utiliser sa vue accrue une fois par jour. Pendant 5 minutes, il gagne un bonus de +4 en Perception. Pendant les 5 premiers rounds de l'effet, un espion ignore les effets des sorts d'illusion et voit automatiquement les détecteurs magiques. À chaque étape ultérieure, il gagne la possibilité d'utiliser une fois de plus sa vue accrue chaque jour.

**2°) Jugement (Ext).** À la 2ème étape, un espion devient très doué pour juger les gens. S'il écoute parler quelqu'un pendant au moins 10 minutes, il tire



des enseignements du comportement de cette personne, et sait comment elle va réagir. Il gagne également un bonus de circonstance de +4 sur les tests de Diplomatie et de Psychologie par rapport à cette personne pour une durée de un an.

**3°) Renseignements (Ext).** À la 3ème étape, utiliser la compétence Renseignements pour un espion ne prend qu'une heure et il peut recommencer son test sans qu'il n'y ait de risque d'attirer l'attention.

**4°) Identité secrète (Ext).** À la 4ème étape, l'espion gagne un bonus de +4 sur ses tests de Déguisement.

**5°) Etranger mystérieux (Sp).** À la 5ème étape, un espion a pris l'habitude de changer rapidement d'identité. Il peut utiliser cet effet un nombre de fois par jour égal à son bonus de Charisme. En une action simple, il peut changer radicalement d'apparence, gardant toutefois l'aspect de son espèce (humain, nain...). Grâce à un jeu d'acteur, la démarche, des tics, une transformation rapide de ses vêtements (voire le vol d'autres vêtements). Il bénéficie d'un bonus de +10 à ses tests de Déguisement. L'effet dure 10 minutes par niveau du Vaurien.

**6°) Agent double (Ext).** À la 6ème étape, un espion met en place une technique spéciale pour obtenir les informations. Lorsqu'il est affecté par un sort ou une aptitude qui permet à quelqu'un de lire ses pensées ou d'apprendre quoi que ce soit sur lui, il gagne en retour le même bénéfice à l'encontre de



son assaillant. Il n'y a pas de jet de sauvegarde contre « agent double » et l'assaillant ne se rend pas compte de ce qui se passe.

**7°) Permis de tuer (Ext).** À la 7ème étape, un espion choisit une région grosso modo de la taille d'un petit royaume (exemple : la Cloeasia) qui devient son théâtre d'opérations. Il devient l'espion officiel en charge de cette région avec le soutien complet des autorités. Toutes les activités illicites, y compris les meurtres sont sous son contrôle. Quelques personnes peuvent toutefois être hors de sa juridiction, comme des nobles, des religieux ou des diplomates. De plus, si un espion est sur une mission validée par son supérieur, il gagne un bonus de moral de +2 sur les jets d'attaque et les tests de compétence en lien avec sa mission quand elle a lieu dans son théâtre d'opération.



**8°) Ne laisser aucun indice (Sp).** À la 8ème étape, un espion peut rendre sa présence invisible et ne laisser aucune trace de ses activités. Ainsi, s'il réussit un jet opposé contre les personnes qui se trouvent à un endroit en même temps que lui, et qu'il a pu s'y cacher, il a une chance importante que sa venue ne soit jamais découverte.

Les adversaires du Vaurien doivent réussir un test de Perception contre un DD égal à 10 + la moitié des niveaux du Vaurien + son bonus de Charisme. S'ils le ratent, ils ne parviendront pas à découvrir dans le lieu où est resté caché le Vaurien la moindre preuve de sa présence. De plus, s'ils fouillent ce lieu, ils effaceront ses traces potentielles pour de bon, rendant ensuite leur découverte impossible par des enquêteurs plus habiles.



**9°) Vue exacerbée (Ext).** À la 9ème étape, un espion bénéficie des 2 effets de «Vue accrue» pendant 5 minutes.

**10°) Esprit impénétrable (Sur).** À la 10ème étape, un espion a vu des choses et subi des épreuves qui l'ont passablement aguerri. Il a survécu à de grands dangers et son mental est d'acier. Il a érigé une sorte de barrière mentale. Elle lui permet, par une action simple, d'être immunisé contre les effets détectant et lisant les émotions et pensées. Il ne bénéficie par contre pas de protection contre les attaques psychiques.

### Voie du Cambrioleur

Pour prendre la 1ère étape de la Voie du Cambrioleur, un Vaurien doit avoir 3 rangs minimum en Crochetage et Discrétion, et deux rangs minimum en Escamotage.

**1°) Infiltration supérieure (Ext).** À la 1ère étape, un cambrioleur gagne un bonus de +1 sur les tests de sauvegarde réalisés pour éviter les pièges et les glyphes magiques, ainsi qu'un bonus d'esquive de +1 sur sa CA contre les attaques faites par des pièges. Ce bonus augmente de +1 pour chaque étape ultérieure dans cette voie. Un cambrioleur ignore également les malus aux compétences liés aux armures légères lors des tests d'Escalade et de Discrétion.

**2°) Montrer les pièges (Ext).** À la 2ème étape, un cambrioleur fait bénéficier ses alliés, situés à moins de 5 mètres de lui, de son bonus sur les tests de sauvegarde de Réflexes effectués pour éviter les pièges. Il leur fait aussi bénéficier de son augmentation de la CA contre les attaques des pièges.

**3°) Escalade rapide (Ext).** À la 3ème étape, un cambrioleur peut escalader à une vitesse égale à sa vitesse de déplacement terrestre.

**4°) Reconnaissance (Ext).** À la 4ème étape, si un cambrioleur observe une petite zone, comme une rue ou un navire, pendant 10 minutes, il gagne un bonus de +2 à ses tests d'Escalade, Crochetage, Déguisement, Discrétion et Perception réalisés dans cette zone pendant 12 heures.

**5°) Camouflage urbain (Ext).** À la 5ème étape, un cambrioleur peut utiliser sa Discrétion dans tous types de terrain urbain, y compris un terrain dépourvu de cachette (par exemple une foule).

**6°) Disparaître dans la foule (Ext).** À la 6ème étape, un cambrioleur peut utiliser sa Discrétion dans tout type de terrain urbain et ce, même s'il est en train d'être observé.

**7°) Vision des secrets (Ext).** À la 7ème étape, un cambrioleur trouve automatiquement les pièges et portes secrètes à 10 mètres.

**8°) Agilité athlétique (Ext).** À la 8ème étape, un cambrioleur ajoute son bonus de Dextérité (ou +1 s'il n'en a pas) à son bonus de Force pour ses jets de compétence Escalade et Athlétisme.

**9°) Discrétion parfaite (Sp).** À la 9ème étape, un cambrioleur peut être parfaitement silencieux un nombre de fois par jour égal à son bonus de Dextérité (minimum une fois) à chaque fois durant une minute par niveau.

**10°) Infiltration parfaite (Sp).** À la 10ème étape, un cambrioleur peut se rendre virtuellement indétectable un nombre de fois par jour égal à son bonus de Dextérité (minimum une fois) à chaque fois durant une minute par niveau.

### Tours mineurs

Aux niveaux 2, 4, 6, 8 et 10, un Vaurien gagne une aptitude spéciale qu'il choisit dans la liste suivante :

**Esquive Totale (Ext).** L'agilité presque surhumaine d'un Vaurien lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre



dégât. Un Vaurien qui se trouve sans défense, parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple, perd les avantages de d'Esquive Totale.

**Coup de Grâce (Ext).** Un Vaurien a appris à achever rapidement et efficacement un adversaire à sa merci. Il peut achever un ennemi sans défense par une action simple sans déclencher d'attaque d'opportunité de la part d'un autre adversaire.

**Réaliste (Ext).** Un Vaurien additionne son bonus de Sagesse (minimum 1) à tous ses tests d'Initiative. Pour être « Réaliste », un Vaurien doit maîtriser l'aptitude « Esquive Instinctive ».

**Chanceux (Sur).** Une fois par jour, un Vaurien peut relancer tout jet d'attaque, de compétence, de caractéristique ou de sauvegarde raté. Le personnage doit garder le résultat du 2ème lancer, même s'il est pire. Un Vaurien peut prendre cette capacité plusieurs fois, augmentant son nombre quotidien d'utilisations.

**Synergie Supérieure (Ext).** Un Vaurien peut obtenir de meilleurs bonus de synergie dans ses compétences. Lorsqu'une compétence avec un rang de 5 ou plus octroie un bonus de synergie de +2, celui-ci passe à +3 au 10ème rang de compétence, à +4 au 15ème, à +5 au 20ème, à +6 au 25ème, etc.

**Recherche de pièges (Ext).** Un Vaurien peut utiliser la compétence Perception pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Les pièges non magiques mais particulièrement complexes ont un DD au moins égal à 20. Quant aux pièges magiques, leur DD est égal à 25 + niveau du sort entrant dans leur conception. De même, seul un Vaurien peut utiliser la compétence Crochetage pour désarmer les pièges magiques qu'il a repérés.

Là encore, un piège magique a généralement un DD de 25 + niveau du sort entrant dans sa conception. Si le personnage obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Crochetage, il étudie le piège avec tant de rigueur qu'il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher.

**Esquive Instinctive (Ext).** Un Vaurien peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne déclenchent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la Classe d'Armure même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

**Attaque handicapante (Ext).** Un Vaurien possédant cette aptitude peut porter des attaques si précises que ses coups handicapent ses adversaires. Ce type d'attaque est assorti d'un malus de -2 aux chances de toucher. Un adversaire blessé par une de ces attaques subit un affaiblissement temporaire de 2 points de Force. Les points perdus de la sorte sont récupérés au rythme de 1 par jour. La perte cumulée de Force ne peut dépasser 4 de cette manière.

## Tours majeurs

Aux niveaux 12, 14, 16, 18 et 20, un Vaurien gagne une aptitude spéciale qu'il choisit dans la liste suivante. S'il le désire il peut prendre un Tour mineur à la place.

**Eviter le danger (Ext).** Un Vaurien peut totalement éviter une attaque qui le cible. Pour cela, le Vaurien doit être dans une situation où son bonus de Dextérité lui est accordé et se déplacer de 2 mètres dans une direction autre que celle de l'attaque. Cette aptitude peut être utilisée une fois par jour. Un personnage doit posséder l'aptitude «Roulé-Boulé» et «Esquive Instinctive Supérieure» pour prendre «Eviter le danger».

**Roulé-Boulé (Ext).** Le Vaurien peut anticiper les coups mortels et ainsi encaisser moins de dégâts. Une fois par jour, alors qu'il vient d'être touché par une attaque qui le ferait tomber à 0 PE ou moins (mais pas s'il est victime d'un sort ou d'un pouvoir spécial), il peut tenter d'exécuter un roulé-boulé afin de réduire la violence du coup.

Il fait un jet de Réflexes (DD = points de dégâts encaissés) et, en cas de succès, les dégâts qu'il devait encaisser sont réduits de moitié. Pour tenter cette manœuvre désespérée, il doit voir venir l'attaque et pouvoir réagir (c'est impossible s'il se retrouve dans une situation où il perd son bonus de Dextérité à la CA). Comme ce type d'attaque n'autorise pas un jet de Réflexes pour demi-dégâts, l'aptitude d'Esquive Totale du Vaurien ne lui est d'aucune utilité dans un tel cas de figure.

**Esquive Extraordinaire (Ext).** Cette aptitude ressemble à Esquive Totale, mais l'agilité du Vaurien lui permet d'échapper au danger avec encore plus d'aisance. S'il rate son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il les réduit quand même de moitié. (S'il le réussit, il l'esquive totalement).

Un Vaurien qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de l'Esquive Extraordinaire. Un personnage doit posséder l'aptitude «Esquive totale» pour prendre «Esquive Extraordinaire».

**Esquive Instinctive Supérieure (Ext).** Le Vaurien ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les autres Vauriens ne peuvent plus lui porter des attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de Vaurien de plus que le personnage n'en a lui-même. Un personnage doit posséder l'aptitude d'«Esquive Instinctive» pour prendre «Esquive Instinctive Supérieure».



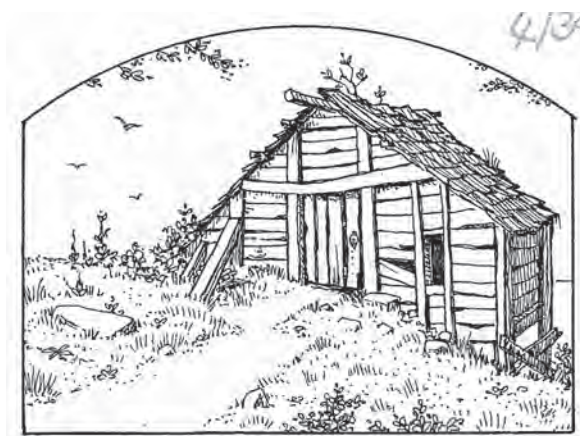
**Sens du Danger (Ext).** Un Vaurien apprend à sentir et réagir aux dangers avant qu'ils n'apparaissent avec une précision surprenante. Il ajoute son bonus de Sagesse à tous ses tests de sauvegarde de Réflexes.

**Opportuniste (Ext).** Une fois par round, le Vaurien peut tenter une attaque supplémentaire contre une créature qu'il vient de toucher.

**Faire perdre la voix (Ext).** Quand un Vaurien attaque un adversaire dans une situation où il perd son bonus de Dextérité à la Classe d'Armure, il peut utiliser cette attaque spéciale consistant à frapper ses cordes vocales. Si l'attaque est réussie, la victime ne peut plus produire aucun son articulé, ni lancer de sort avec une composante verbale, pour une durée en rounds égale aux dégâts subis. Un test de Soins de DD 20 enlève l'effet de cette aptitude, de la même manière que 10 PE restitués par un sortilège. Cette aptitude ne fonctionne que contre des créatures humanoïdes et est inopérante contre les morts-vivants, à discrétion du Meneur de Jeu.

**Maîtrise des compétences (Ext).** Le Vaurien est tellement sûr de lui qu'il peut utiliser ses compétences sans trembler dans les cas extrêmes. Il sélectionne un nombre de compétences égal à 3 + son modificateur d'Intelligence. Chaque fois qu'il se sert de l'une d'elles, il peut faire 10 même en situation de stress ou lorsqu'il est distrait. Il peut choisir cette aptitude à plusieurs reprises, en choisissant à chaque fois de nouvelles compétences.

**Esprit Fuyant (Ext).** Cette aptitude représente l'aisance avec laquelle de nombreux Vauriens parviennent à échapper aux effets magiques cherchant à les contrôler. Chaque fois que le personnage est pris pour cible par ce genre de sorts ou effets et qu'il rate son jet de sauvegarde, il peut en tenter un second le round suivant (avec le même DD). Il n'a droit qu'à une deuxième chance par sort ou effet.



## Crédits

Texte original en anglais : «Ultimate Rogue» de Mister Szatan

Traduction en français et adaptation par Lolof sous le nom de «voleurs, tueurs et escrocs»

Modifications : ManuLuc

Relecteurs : Lokhuzor & Nato

Illustrateurs : Gary Chalk, Inbadreams & Sintange

Les règles ci-dessus sont issues de l'Open Game Licence de Wizards of the Coast Inc.



# Actualités

*Draco Venturus* a pour objectif d'alimenter le lecteur avide de matériel de jeu inédit, mais également de l'informer de l'actualité des univers traités dans ses pages. C'est l'objet de la présente rubrique.

## QUOI DE NEUF DANS LE MAGNAMUND ?

L'actualité magnamundienne et même « aonienne » est particulièrement riche. La vague de creux que Joe Dever a dû subir à la fin des années quatre-vingt dix est désormais un mauvais souvenir, et les projets sont multiples

### Livres-jeux

#### Loup Solitaire, livres 29-32

Ce sont sans doute les livres dont vous êtes le héros (ldvlh) les plus attendus de l'histoire des livres-jeux : la fin de la quadruple série mythique, préférée de bien des amateurs de LDVELH, interrompue par manque de ventes après *La Cité de l'Empereur* en 1998 (traduit en 1999). Loup Solitaire lui-même (et ses avatars nombreux que nous sommes sans doute presque tous) n'en est plus le héros, celui-ci s'étant retiré de la vie active après ses multiples aventures au Monastère Kaiï, une célèbre maison de retraite 4 étoiles située dans un environnement naturel exceptionnel, la forêt de Fryelund, avec vue imprenable sur les sommets enneigés des majestueux monts Durncrag. Ce sont les Maîtres Kaiï qu'il a formés qui partent au travers des deux continents du Magnamund afin d'y défendre la veuve et l'orphelin (ou, dit autrement, y éclater du méchant et y ramasser de l'artefact).

Mais les derniers livres de la série sont d'autant plus attendus qu'on devrait y retrouver, de façon un peu plus substantielle que dans le reste de cette série du Nouvel Ordre Kaiï, Landar alias Loup Solitaire himself. Et celui-ci devrait y croiser la route d'Astre d'Or, autre grand héros magnamundien !

Et puis on devrait y trouver aussi des clés à plusieurs mystères de la série (je n'entre pas dans le détail pour vous préserver du spoil). L'historien sera également curieux de savoir ce qui a pu se passer d'important entre PL 5084 (date du volume 28) et PL 5099 (date de *The Dragons of Lencia*, cf. plus loin), le volume 29 étant censé commencer en PL 5102 mais commençant pour une longue introduction historique expliquant tout ce qui s'est passé depuis le volume précédent.

Et le géographe y trouvera une nouvelle cartographie, élaborée avec l'artiste italien Francesco Mattioli.

Et toutes ces merveilles, c'est pour quand ?

Et bien ça doit commencer dès cette année, avec la publication du livre 29 : *The Storms of Chai*. Matthew Sprange, directeur de Mongoose Publishing attendait encore le manuscrit de Joe Dever il y a peu (l'auteur ayant annoncé mars 2010 comme date de parution, mais tenant manifestement -et pour notre plus grand bonheur- à proposer un texte parfait). La couverture du livre est signée Nathan Furman (ceux qui ne le savaient pas et connaissent ses dessins pour les mini-aventures doivent faire des bonds, voir plus loin).

Au salon Le Monde du Jeu (Paris 10-12/09/2010), Joe Dever a annoncé la publication de ce livre pour décembre. Quant à la traduction, elle ne devrait pas être trop à la traîne, même s'il n'est pas encore clairement établi (du moins publiquement) qui va s'en charger. Les volumes 30 à 32 devraient théoriquement être publiés à la suite, espacés chacun de trois mois (Joe est déjà en train de travailler sur le 31), et les deux derniers être particulièrement consistants, avec 500 paragraphes chacun au lieu des 350 habituels (réduits même à 300 dans les derniers volumes publiés).

En attendant, il y a plein d'autres choses intéressantes à se mettre sous les dents.

#### Réédition de la série « Grand Master » (Grand Maître Kaiï) de Loup Solitaire (volumes 13-20)

Cette excellente initiative qui a vu le retour à partir de 2007 de Joe Dever aux manettes nous a déjà permis de redécouvrir chez Mongoose Publishing les deux premières séries (dites Kaiï et Magnakaiï) d'aventures de Loup Solitaire.

*Flight From the Dark* (notre *Les Maîtres des Ténèbres*) a été pour



l'occasion intégralement réécrit et développé jusqu'à 550 paragraphes afin d'en faire une aventure aussi longue que périlleuse, plus dramatique dans son déroulement, et narrant des événements à la hauteur de l'enjeu (un jeune Kaï pas très studieux et un peu asocial doit prévenir le roi du Sommerlund de l'extermination de son ordre). Ce fut aussi et surtout l'occasion de faire coller l'histoire avec le jeu vidéo et le film à venir en introduisant de nouveaux personnages et de nouveaux lieux hauts en couleurs, on ne vous en dit pas plus. En tout cas, cette nouvelle version a connu un franc succès auprès du public, illustré par le fait que la traduction allemande de celle-ci a tout simplement remporté le «RPC 1st Place Award» du meilleur livre de fantasy à la German Role Play Convention 2010 !

Tous les volumes suivants ont été simplement revus à la marge, mais certaines petites rectifications ou ajouts liés au cours de l'aventure (statistiques des adversaires pour les combats, description des objets) ou au background sont intéressantes à relever pour les fans. Les prochains numéros de *Draco Venturus* ne fourniront que des informations prenant en compte ces changements, que nous suivons de très près.

Le gros des « bonus », ce sont néanmoins les mini-aventures rajoutées (sauf pour le 1er volume) en fin de livre. Joe Dever n'en est pas l'auteur, mais il est censé les avoir relues en détail, éditées et complétées ; je dis « censé » car quelques inventions, dont certaines importantes, sont en contradiction flagrante avec ce qu'a écrit Joe Dever. Néanmoins, dans l'ensemble ce sont des aventures fort sympathiques, et pour certaines très bien écrites et passionnantes -ma préférence personnelle allant à *The Key to the Future* de Joseph C. Williams, bonus du sixième volume, dans laquelle on joue Gwynian. Ce sont effectivement souvent des « PNJ » importants de la série qu'on a le loisir de jouer : le lieutenant-général Rhygar, Loikymar, le capitaine Gayal, Tipasa, Païdo, etc. On peut même y jouer au Daziarn avec Lorkhon Cœur d'acier, héros de cet univers parallèle, et... Loup Solitaire lui-même, dans la cité ruinée de Luomi !

Dernier intérêt des rééditions Mongoose : les illustrations, toutes nouvelles.



Les couvertures, signées de l'artiste italien Alberto Dal Lago et supervisées étroitement par Joe Dever et Charlotte Law de chez Mongoose, mettent bien plus en avant la figure de Loup Solitaire, toujours aux prises avec quelque grosse bête (beau travail graphique, seulement un peu gâché parfois par des postures étranges de Loulou).

Les illustrations intérieures ont été réalisées par Rich Longmore. Leur style est très réaliste, sombre et adulte, aux antipodes de Gary Chalk, illustrateur des huit premiers volumes de la série initiale (Brian Williams, illustrateur original de l'essentiel du reste de la première édition, représentant finalement un intermédiaire entre les deux styles). Avantages : plus crédible, impressionnant, précis (mais pas toujours, ceci dit). Désavantage : moins original, et surtout caricaturalement sombre : tous les personnages, en dehors de quelques portraits féminins plutôt agréables, ont des sales têtes, « méchants » comme « gentils ». Je sais, c'est dans l'air du temps de prendre un air dur, mais je trouve ça dommage quand c'est systématique.

Les mini-aventures bénéficient aussi de quelques illustrations propres, de Nathan Furman (jusqu'au volume 11), hélas pour la plupart de qualité moindre que celles de Rich Longmore, qui a eu en charge seulement celle de la mini-aventures du volume 12.

Dernier type d'illustrations refaites : les cartes couleur. Un travail soigné du Français Régis Moulun, (sauf celle des Fins-de-Terre, dessinée par Iordanis Lazaridis) avec un joli rendu parcheminé, seulement gâché par le manque de luminosité de l'ensemble.

Le dernier volume en date sorti est *The Plague Lords of Ruel* (notre *Les Druides de Cener*), marquant le début de la troisième, plus longue et dernière série des aventures de Loup Solitaire (le suivant devant sortir à peu près en même temps que ce premier numéro de *Draco Venturus*). À noter Plague Agent, la mini-aventure de ce LW13, de James S. Stuart, très agréable à lire : on y joue un herboriste du Batar anonyme, mais dont l'action va se révéler capitale, et en lien étroit avec les aventures de Loulou. Autre source d'intérêt : ce livre et cette série marquent un changement graphique : désormais c'est Pascal Quidault, un talentueux dessinateur français, qui a en charge la couverture. Celui-ci a déjà officié à plusieurs reprises pour Mongoose en réalisant des couvertures de suppléments des JDR Hawkmoon et Elric.

Quant aux illustrations intérieures, elles sont de Nathan Furman, qui se révèle comme un dessinateur de qualité à part entière (les dessins qu'il avait faits pour les mini-aventures des derniers volumes récents -dont le 11- étaient déjà sympathiques aussi). Ses infâmes quasi-ébauches de dessins ayant servi d'illustrations aux premières mini-aventures sont désormais loin derrière. Paradoxalement, on se retrouve avec une configuration inversée des dessi-

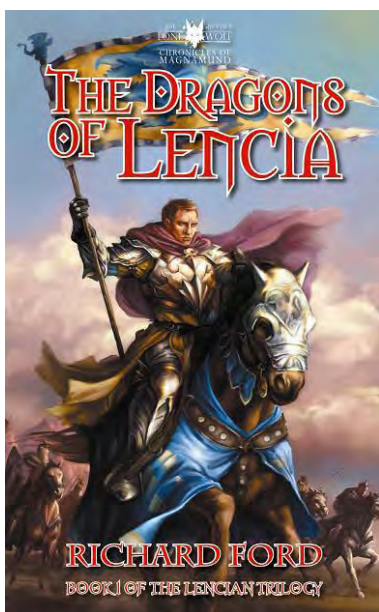


nateurs : Furman au texte principal et Longmore à la mini-aventure. Mais c'est provisoire, ce dernier quittant a priori l'aventure; le fait que ce livre lui soit dédié étant sans doute à prendre pour un hommage à son travail. Et puis Pascal Quidault a en charge pour les volumes 14 et 15 (au moins) également les illustrations intérieures.

## Romans

### Chronicles of Magnamund

La sortie des rééditions a coïncidé au Royaume-Uni avec la sortie des premiers volumes de deux trilogies, regroupées sous l'appellation de *Chroniques du Magnamund*. La première, de Richard Ford, prend place en Lencia et dans les États drakarim, en PL 5099, dans un contexte où les



Lenciens entreprennent la reconquête de toute la partie septentrionale de leur royaume (passionnant pour les amateurs du quinzième volet des aventures de LS, *La Croisade du Désespoir*, et des peuples drakarim). La seconde, d'August Hahn, prend place dans le Magnamund Méridional, au Telchos, en PL 5100 mais plongeant dans le passé jusqu'à l'Âge des Anciens Royaumes, à une époque où les humains commençaient tout juste à maîtriser la magie.

Pour l'instant, seuls les premiers volumes de chacune ont été publiés, respectivement *Glory & Greed* pour la seconde, *Rise of the Agarashi* et *Dragons of Lencia* pour la première, intitulée tout simplement "*The Lencian Trilogy*" (dans le même format que les éditions cartonnées dites « collector » -les seules publiées pour l'instant- des livres-jeux de Mongoose). La suite, longtemps attendue, n'est pas encore annoncée, mais Richard Ford au moins a déclaré l'été 2009 que la publication en était toujours prévue, ne serait-ce que contractuellement entre lui et Mongoose.

### Legends of Lone Wolf

2010 devrait être aussi l'année de la réédition des Legends (littéralement "*Légendes de Loup Solitaire*"), les fameux romans écrits par John Grant et Joe Dever dans les années 90, controversés du fait des écarts significatifs pris par l'auteur principal avec les trames et les personnages des livres-jeux. Le Magna-

mund que nous y découvrons est bien plus fouillé que dans les livres de Joe, et c'est un véritable régal à lire pour les fans de détails (d'autant plus que Joe Dever est probablement à l'origine de la plupart de ces ajouts). Un certain humour est également présent, ce qui n'est pas pour gêner le tout. Mais là où le bât blesse, c'est que le récit, malgré un respect global de l'histoire, est parfois très différent de ce qu'on connaît. Pour prendre certains des exemples les plus flagrants, Loup Solitaire vit une histoire d'amour, est également enlevé par les Maîtres des Ténèbres, dans le cadre de la lutte de pouvoir engagée après la chute de Zagarna, et est même tué à Ragadorn ! (mais ramené à la vie).

Ces ouvrages restent néanmoins une source indispensable pour tout fan, ne serait-ce que parce que Joe Dever y a contribué, et parce qu'il a fait siennes certaines des idées de John Grant (comme le personnage d'Alyss, par exemple, qu'il réutilisa dans les dernières aventures de Loup Solitaire, et que nous aurons probablement l'occasion de revoir dans les derniers volumes de la série, du fait de son importance).

En outre, la réédition prévue chez Dark Quest Books doit inclure de nombreux passages inédits non retenus lors de la première publication, car jugés inutiles et trop volumineux par l'éditeur. Mais peut-être aussi jugés par Joe Dever trop différents de sa vision de l'univers (déjà bien malmenée par ce qui a été retenu à l'époque). Tout cela devrait donc dans tous les cas être très intéressant à lire.

Le premier volume attendu depuis le mois de janvier inclura, en 632 pages, les trois premiers romans, couvrant la période des deux premiers livres-jeux élargie aux préludes de la guerre : *Eclipse of the Kai*, *The Dark Door Opens* et *The Sword of the Sun*. Nous nous ferons un plaisir de vous écrire des petites notes de lecture de l'ensemble de ces romans à l'occasion de futurs numéros de *Draco Venturus*.

## Jeux de rôles

Au-delà de notre passion pour l'univers des livres dont vous êtes le héros Loup Solitaire et Astre d'Or, ce qui fait que *Draco Venturus* existe, c'est aussi parce qu'il en fut tiré un jeu de rôles !

### Draco Venturus

L'équipe de Scriptarium étant en grande partie celle ayant participé au développement de la gamme Loup Solitaire en français, il est donc naturel que nous commençons par vous parler de nos projets !

Vous avez déjà une petite idée de nos projets, un peu abordés dans l'édito de David Latapie. Mais quelques mots quand même sur nos chantiers en cours :

- La suite des aventures de l'intrépide Neige d'Automne (qui vont la conduire bien au-delà des îles Kirlundin et du Sommerlund).





- Des articles d'histoire et de géographie du Magnamund.
- Des articles descriptifs de «background», géographiques et historiques avec cartes et plans inédits (sur Durenor, Kalte, Ragadorn et le Pays Sauvage, les pays de la Storn, la Cloeasia) ou de présentation de personnages-clés du Magnamund (Charatchak le Roi-Sorcier...).
- Des créations personnelles dans le domaine de la Fantasy
- Des aides de jeu et classes de personnage pour Loup Solitaire le jeu de rôles (Livre du Magnakaï, Chevalier de la Montagne Blanche, Assassin de Rhem, Cavalier Slovien, Diplomate du Mythan).
- Un nouveau système de jeu complet, intermédiaire idéal en termes de jouabilité, de roleplay et de cohérence entre le système OGL et les trois systèmes simplifiés publiés (les deux systèmes héroïques du Grimoire et le nouveau système Mongoose);
- Des scénarios de plusieurs auteurs parmi nous, dont de nombreux organisés en campagnes (avec stats multi-systèmes);

Nous allons tâcher également de multiplier le nombre d'illustrations inédites et originales pour agrémente nos articles, toujours avec le soin de faire travailler les illustrateurs sur des représentations très en concordance avec les textes, afin de contribuer encore davantage à l'enrichissement de l'univers de Joe Dever.

En outre, vous trouverez régulièrement la toute dernière actualité sur les productions de Mongoose et du Grimoire relatifs à la gamme, avec une critique argumentée de connaisseurs, capables aussi bien de montrer les limites des produits que d'en valoriser les éléments intéressants.

### The Lone Wolf Multiplayer Fantasy Game ( ou Gamebook )



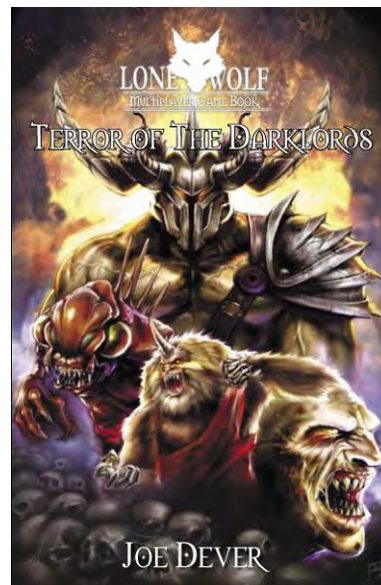
Côté officiel, le jeu de rôles a été abandonné par Mongoose après la sortie de quelques suppléments, et ce jusqu'à récemment. Mais en mars 2010 fut lancée une toute nouvelle édition du jeu, dont le MPGB de Matthew Sprange constitue le livre de base (pour

Multiplayer Gamebook, terme désignant aussi la gamme dans son ensemble). Édition très simplifiée du jeu, basée sur une version adaptée au jeu à plusieurs des règles des livres-jeux, et calquée d'ailleurs en termes de présentation sur les livres-jeux collector's edition de Mongoose. Mais trop simplifiée et conçue à la hâte selon les premières critiques, ce qui est plutôt surprenant compte tenu du temps que Mongoose a mis à relancer la gamme.

En outre, il n'est possible que de jouer des Seigneurs Kaï avec les règles de base. D'autres classes sont jouables (dont le Barbare des Glaces ou le Sage Klooon de Chaman, intéressantes innovations par rapport au 1<sup>er</sup> JDR), mais seulement avec le second supplément sorti cet été : Heroes of Magnamund, co-écrit par Matthew Sprange et... Joe Dever lui-même !

Les trois autres suppléments sortis ou programmés (le 1<sup>er</sup> publié cet été, le 2<sup>ème</sup> en septembre et le 3<sup>ème</sup> en octobre) sont :

- **Terror of the Darklords**, une campagne de 130 pages d'un certain Pete Nash, amenant un groupe de héros non pas à s'introduire au cœur des Royaumes des Ténèbres, comme le claironne la publicité, mais à arpenter le Sommerlund du nord au sud, le Marais de Maaken et même l'Univers de la Lumière ! On vous rassure, les Seigneurs des Ténèbres seront aussi de la partie, par le premier d'entre eux, qui se retrouve au cœur même de l'intrigue ! Plusieurs guest-stars prestigieuses seront également de la partie, dont, à titre posthume, le légendaire Aigle du Soleil. Une belle campagne, scindée en cinq scénarios parfois forts retors, avec des lieux mythiques à découvrir, comme les cités de Toran, V'Ka et Maaken ! Une vraie épopée épique sur Magnamund, comme on en attendait depuis des années.



- **Sommerlund**, supplément de 128 pages de Darren Pearce consacré au royaume le plus connu du Magnamund (du moins des lecteurs de Joe Dever, mais c'est vrai que les Sommerlundois sont un peu des incontournables même pour la plupart des Magnamundois). Darren a déjà publié entre 2009 et 2010 dans *Signs & Portents*, le web-zine



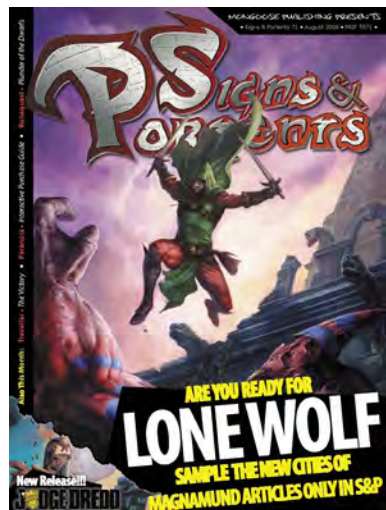
de Mongoose, plusieurs descriptifs de villes du pays et ceux-ci ont sans doute servi de trame à ce supplément (qui devait être initialement le successeur de *Dawn of Destruction*, le dernier et parfaitement oubliable supplément publié pour le 1<sup>er</sup> JDR en 2005). Il y a à craindre que les erreurs de background de l'auteur ne soient reproduites dans cet ouvrage, mais nous verrons bien, et puis ça n'enlèverait probablement rien à l'intérêt global d'un tel supplément, assez indispensable.

- **The Magnamund Bestiary**, un classique bestiaire qui, espérons-le, rectifiera le tir par rapport aux approximations commises par les auteurs du premier jeu, dont les descriptions ne respectaient pas toujours celles des livres-jeux (par exemple celles du Loup Maudit, du Gluâtre des Profondeurs, ou encore du Javek).

Quoiqu'on puisse dire de ce nouveau jeu, donc, la machine est clairement relancée outre-Manche, et il serait impensable que nous ne vous fassions pas le retour des fans que nous sommes. Dans le prochain numéro de *Draco Venturus*, nous y reviendrons plus en détail. En attendant, vous pourrez avoir un petit aperçu détaillé du contenu du nouveau livre de règles ici, et le commander le cas échéant : <http://www.mongoosepublishing.com/home/detail.php?qsID=1782&qsSeries=24>.

### Aides de jeu Signs & Portents

Depuis la publication en 2004 du jeu de rôles adapté des règles OGL, de nombreuses aides de jeu ont été proposées sur l'organe webzine de Mongoose,



d'abord vendu en format papier puis à partir de son numéro 26 en format pdf librement téléchargeable sur le site de l'éditeur britannique. Scénarios, nouvelles classes de personnage ou aides de jeu background, le MJ a eu de quoi faire, et malgré la présence dans

le lot de textes à l'intérêt ou la valeur discutables, beaucoup de choses intéressantes furent ainsi mises à disposition. Notre équipe a d'ailleurs participé à la traduction et au développement de nombre de ces textes, et une partie de l'aide de jeu consacrée à Port Bax publiée dans le présent fanzine en est par exemple issue.

Parmi les derniers textes publiés, un est incontournable, car l'auteur en est Joe Dever lui-même : le

numéro 69, dans lequel est décrite l'organisation militaire des troupes drakkarim (probablement en PL 5100), avec photos de figurines peintes à l'appui (Joe est un vieil amateur de wargames et de peinture sur figurines). Le numéro 68 offre pour sa part la version complète du chapitre 5 du roman *Dragons of Lencia* (évoqué plus haut), jugée trop longue lors de la publication du livre. Les amateurs des pays de la Storn y trouveront leur compte, même si le chapitre n'apporte que peu de choses par rapport à celui publié dans le roman.

Darren Pearce a publié, du numéro 71 au numéro 78, d'intéressants descriptifs des six cités sommerlundaises, hélas gâchés par des erreurs parfois importantes de background (notamment dans les aides de jeu relatives à Eshnar et Tyso). N'y cherchez aucune stat, car ces aides de jeu ont sans doute volontairement été traitées comme «mixtes», utilisables indifféremment pour l'ancien système et le nouveau, avant qu'il ne soit publié.

Naturellement, la sortie du MPGB a amené la sortie d'aides de jeu pour le nouveau système. Ainsi, dès le numéro 79 d'avril, on trouvait la fin de l'aventure présentée dans le MPGB, et dans le numéro 80 de mai 2010, on trouve la toute première nouvelle classe publiée : le Chevalier de l'Épée Vadérois (par Jawad Naeem), sachant que de nombreuses autres classes amateur (comme le Mercenaire Ogron) ont entretemps été proposées et discutées sur le forum de Mongoose : <http://www.mongoosepublishing.com/phpBB2/viewforum.php?f=14&sid=086cb489f5b00ec78a972820a1276f3>.

### Rédition de l'Encyclopédie du Monde

Enfin, pour être complet, il est nécessaire de signaler que nos ex-collègues du Grimoire viennent de publier la réédition de l'Encyclopédie du Monde. Initiative judicieuse mais hélas plus que tardive car cet ouvrage de base est épuisé depuis presque un an et demi. Résultat de cette erreur de marketing : les ventes du supplément Le Grimoire du Magnamund, malgré sa qualité, ont été très mauvaises... De plus, il n'a pas été facile de se faire une idée précise du contenu exact de l'ouvrage avant la parution effective. Après consultation de l'ouvrage, nous y voyons enfin plus clair.

Souhaitons que cette sortie permettra quand même de participer à la relance de l'intérêt pour le jeu (et le Magnamund) chez les francophones.

La réédition compte 256 pages, est vendue 32 €. Le bestiaire a été entièrement écarté (publication web ou futur supplément, impossible de le dire actuellement), et le chapitre encyclopédique a été partiellement mis de côté (14 pays décrits seulement). Ce sont donc surtout les amateurs de beaux dessins qui seront rassasiés par cette réédition : Alberto Dal Lago en a réalisé l'illustration de couverture (insérée



dans un cadre imitant le format de la 2e édition des LDVELH), et Russ Nicholson - l'un des principaux et meilleurs illustrateurs de LDVELH - a renouvelé sa collaboration occasionnelle avec le Grimoire en fournissant des dessins inédits.

L'intérêt principal du texte est de proposer la description d'Holmgard de Darren Pearce issue de *Signs & Portents*. Ce texte de background a été d'ailleurs traduit par l'un des membres contributeurs de Scrip-tarium, Benjamin Ott (auteur des compléments de l'aide de jeu et du scénario sur Port Bax dans le présent DV). Nous allons prendre le temps de vérifier la bonne intégration par l'équipe qui a pris notre relais au Grimoire des informations du nouveau livre-jeu 1 sur Holmgard (comme nous l'avions nous mêmes fait pour Le Grimoire du Magnamund en intégrant les toutes dernières informations issues des publications Mongoose).

Et sinon, cette réédition prend en compte un erratum élaboré par les contributeurs du Grimoire (dont plusieurs d'entre nous), écrit du fait de la présence d'un nombre important d'erreurs et de coquilles dans la première édition, compilé jusqu'ici dans un errata seulement téléchargeable en PDF.

Enfin, une nouvelle version du système héroïque est incluse dans la réédition, assez similaire au premier abord au nouveau système de jeu Lone Wolf de Mongoose mais élargi aux autres classes de personnage décrites dans les règles OGL de la première édition (à la seule exception de la Guerrière Telchos, jugée à juste titre peu jouable).

## Film

Projet sans doute le plus ambitieux en cours du côté de Joe Dever, et malgré les doutes qu'on peut avoir quand on en entend parler pour la première fois, très sérieux.

C'est le studio Convergence Entertainment qui en a acquis les droits et doit le produire, pour un budget avoisinant les 35 millions de dollars. Tim Kwok et Andrew Lam devraient en être les responsables.

Le scénario devrait couvrir la moitié du premier livre-jeu, jusqu'à la bataille du pont d'Alema, et introduire un personnage féminin fort. Non, ni Qinefer ou Viveka, comme on aurait pu s'y attendre, mais Madelon, non, pas la fille du Baron Vanalund de Ruanon, sauvée par Loulou des griffes de l'infâme Barraka, mais la courageuse et intelligente fille du Roi Ulnar, qui porte le même nom.

Il est à supposer qu'un tel film ne serait que la première partie d'une probable trilogie à la Seigneur des Anneaux, couvrant l'ensemble de la première quête du héros jusqu'à la destruction de Zagarna (soit les deux premiers livres-jeux).

Pour le casting, Joe Dever, à la fois pour des raisons

compréhensibles de budget mais aussi du fait de l'expérience positive du Seigneur des Anneaux de Peter Jackson, ne souhaite pas faire appel à des acteurs connus. Et le lieu de tournage principal pourrait être la Norvège (ce n'est pas la Nouvelle-Zélande niveau variété des paysages, mais le pays compte son lot de paysages somptueux aussi, et surtout qui iraient très bien à l'ambiance du film : forêts nordiques, montagnes nues et enneigées, côtes déchiquetées (des beaux fjords pour représenter le golfe de Toran ou de Holm ?).

Lorsque nous l'avions rencontré au festival le Monde du Jeu à Paris en septembre 2009, Joe avait annoncé un avancement de 80% pour le film. C'est bien connu, les derniers pourcentages sont toujours les plus durs à arracher, mais gardons espoir, et si tout va bien, c'est dès ce Noël que nous pourrions découvrir avec émerveillement les aventures de notre héros préféré (en fait NOUS ?!) sur grand écran !

## Jeu vidéo

Depuis les jeux sortis sur le Magnamund en 1984 (*Flight from the Dark* et *Fire on the Water*, des adaptations texte+images fixes des livres-jeux) et 1991 (*Mirror of Death*, un infâme plateau sans quasiment le moindre lien avec la série), il était plus que temps qu'un jeu digne de ce nom y soit consacré.

Un MMORPG («jeu de rôle massivement multi-joueurs», un jeu de rôles en ligne persistant) a été développé au début des années 2000 par un certain Magnamund Studio, une boîte française sous licence avec Joe Dever. Mais le projet a hélas avorté, et plusieurs employés de ladite société, qui avait fermé boutique, ont rejoint Ksatria, un studio installé à Singapour qui a commencé à développer très sérieusement une nouvelle adaptation, solo cette fois, de *Flight from the Dark*. Plus proche de la nouvelle version du livre-jeu publiée en 2007 par Mongoose que de l'ancienne, bien que différente aussi pour des raisons de jouabilité et de volonté de s'inscrire au mieux dans les attentes des gamers (sachant qu'il s'agit plus d'un jeu d'exploration/combat que d'un jeu de rôles).

Le jeu a été développé initialement pour PC (un gars de chez Ksatria avait conseillé en 2008 en configuration minimale un processeur Dual Core CPU Intel core 2 duo et une carte graphique de série 8 de chez Nvidia), mais aussi pour PS3 et Xbox 360.

En février 2009, et suite manifestement à des difficultés financières, Ksatria a mis à son tour la clef sous la porte. Mais heureusement pour nous, une boîte japonaise a hérité du projet : Red Entertainment. Le studio graphique est désormais le même que pour le film, ce qui garantira un grand niveau de cohérence entre les visuels du film et du jeu.



## QUOI DE NEUF SUR TITAN (DEFIS FANTASTIQUES) ?

### Les nouveaux livres dont vous êtes le héros

Les deux plus récentes sorties sont l'œuvre de Jonathan Green, auteur tardif spécialisé sur le Vieux Monde (on lui doit *Le Sépulcre des Ombres* et *Les Chevaliers du Destin*). À noter une petite innovation dans les règles avec l'introduction de personnages pré-tirés (pour ceux qui ont VRAIMENT peu de temps à y consacrer, parce qu'entre nous, les règles de création de persos des LDVELH ce n'est pas Rolemaster quand même !).

#### Stormslayer

Ce livre de la série «Défis Fantastiques» que l'on pourrait traduire par «Le Tueur de Tempêtes» fut publié en septembre 2009 et prend place au royaume du Femphrey, où un magicien ravage la contrée en maîtrisant les éléments.



Les illustrations sont d'un artiste n'étant jamais intervenu dans la série, Stephen Player (plutôt bien comme nom pour un dessinateur de livre-jeu, non ?).

#### Night of the necromancer

*La Nuit du Nécromancien* en français est le dernier Défis Fantastiques en date, publié en avril 2010. Le scénario est particulièrement original puisque l'on joue un fantôme fraîchement « né » et fou de vengeance contre ceux qui l'ont fait apparaître en tuant le corps dans lequel son âme s'activait jusqu'alors ! Ambiance macabre et frissons garantis, donc.

Illustré par Martin McKenna, illustrateur régulier des DF depuis *Le Vampire du Château Noir* de Keith Martin en 1989.

#### Publications Gallimard

Les amateurs francophones de Titan avaient espéré en 2007, avec la traduction par Gallimard fort appréciée de *Eye of the Dragon* de Ian Livingstone (sous le titre *L'Œil d'Émeraude*), une relance de la série en français, les résultats de la seconde édition (ne comprenant pas cette fois tous les titres de la VO) ayant été manifestement mitigés. Hélas, depuis *L'Œil d'Émeraude*, l'éditeur n'a plus procédé à des tra-

ductions. C'est d'autant plus regrettable que cette aventure est loin d'être la plus palpitante parmi les derniers volumes sortis. Néanmoins, on devine une raison à cela : la seconde réédition de Gallimard, dans laquelle cet ouvrage fut publié (avec de larges couvertures bordées d'un cadre beige/or en relief, que j'aime bien même si je sais qu'elles ne sont pas en odeur de sainteté chez beaucoup d'amateurs de LDVELH) n'a repris que des titres de Steve Jackson (l'anglais) et Ian Livingstone.

Il y a sans doute une raison éditoriale à cela, un accord avec ces deux auteurs historiques de la série ? Mais rien n'empêche d'espérer que l'éditeur, qui a eu le grand mérite de savoir faire connaître très largement auprès des francophones les livres-jeux et les jeux de rôles, au point d'incarner aux yeux d'une grande majorité d'adeptes de mondes fantastiques les livres-jeux, saura reconsidérer sa politique des dernières années, et saisir la balle du renouveau biblioludique. En re-éditant au moins certains des meilleurs Défis fantastiques épuisés depuis des années (et d'au moins quelques autres excellentes séries), mais aussi en traduisant de nouveaux ouvrages, comme les deux qui viennent d'être présentés.

### Jeu de rôles

Dave Holt, webmaster du site officiel <http://fighting-fantasy.com/> et entre autres auteur des formidables cartes couleur de Titan (Book of Atlan), est en train de travailler sur une nouvelle édition du premier JDR officiel, celui d'Advanced Fighting Fantasy.

À noter que deux amateurs, Craig Sargent et Adam Chodera, ont également développé ces trois dernières années une version révisée du système, mais depuis la mise en ligne de leur site durant l'été 2009, le projet semble au point mort, et nous n'avons pas pu avoir d'informations de la part de ces passionnés. En attendant l'aboutissement du projet officiel, leur site reste une référence en la matière :

<http://advancedfightingfantasy.co.uk>.

Outre les éléments de règles (avec un nouveau mode de création de personnage, de nouvelles caractéristiques, un système de combat revu, un nouveau système d'expérience et d'autres choses encore), on y trouve cinq campagnes complètes à télécharger.

Nous sommes nous-mêmes fortement intéressés pour participer au (re)développement d'un JDR, et en français, bien sûr. Nous espérons donc qu'il nous sera possible d'envisager une coopération avec l'équipe anglo-saxonne qui y travaille, principalement sur le développement du background. Auquel cas, bien entendu, tous les volontaires souhaitant nous rejoindre seront les bienvenus ! Plus de détails dans le prochain numéro ?



## QUOI DE NEUF PLUS LARGEMENT DANS L'OFFICIEL DES LIVRES-JEU ?

Malgré l'actualité importante que nous venons de voir pour les deux principaux univers développés dans les livres-jeu, la quasi-totalité des autres univers de LDVELH n'ont pas connu une vie après les livres. Pour ceux qui en ont connu une, elle ne s'est hélas pas prolongée jusqu'à aujourd'hui (nous reviendrons peut-être sur certains de ces univers dans de futurs numéros de *Draco Venturus*).

Néanmoins, cela ne signifie pas que le livre-jeu s'est éteint en dehors des séries LS et DF. Même dans la période la moins favorable, à la charnière du siècle, des livres ont toujours continué à apparaître. Par contre, aucune série longue digne de la belle époque des livres-jeu n'a réussi à émerger, jusqu'à récemment.

Martin Charbonneau est de longue date un des grands spécialistes francophones des aventures dont vous êtes le héros. Depuis plusieurs années, il mobilise sur son site Xhoromag de nombreux auteurs amateurs qui se voient offrir une vitrine en ligne pour diffuser leurs textes : aventures originales ou suites à des livres-jeu professionnels. Certains d'entre eux parviennent même à éditer sur papier. Naturellement, Martin, talentueux auteur lui-même, en fait partie. Il a co-écrit et publié deux grandes séries, et constitue à ce titre un véritable héraut du nouveau «biblioludique».

Et si le début des aventures de Neige d'Automne, publiées spécialement pour *Draco Venturus*, vous a plu, n'hésitez pas à vous procurer ses autres textes sur son site [www.xhoromag.com/](http://www.xhoromag.com/).

### A vous de jouer

Cette série de Martin Charbonneau et Stéphan Bilo-deau, pour les enfants et pré-adolescents (9-12 ans), rencontre un franc succès, principalement au Canada (approximativement 20.000 exemplaires vendus). Un volet web comprenant des aventures dont vous êtes le héros (AVH) exclusives est en cours de développement, avec pour horizon de mise en service le mois d'octobre. De nouveaux auteurs sont d'ailleurs sollicités pour y contribuer.

Les livres-jeu de cette série peuvent être joués à la suite les uns des autres. Toutefois, les liens entre volumes étant ténus, il est parfaitement possible de les jouer séparément (ce qu'il est difficile de faire avec des *Loup Solitaire* ou des *Sorcellerie!*, par exemple). Ceci dit, une aventure réussie rapporte de l'expérience qui permet d'augmenter les caractéristiques du héros, ainsi que de l'équipement supplémentaire. Par conséquent, il demeure techniquement préférable d'enchaîner les livres dans le bon ordre.

Les aventures se déroulent dans un monde médiéval où évoluent toutes les créatures du bestiaire fantasy classique : elfes, nains, gobelins, orcs, minotaures, dragons, etc. L'antagoniste principal de la série, dont les plans sont régulièrement contrecarrés par les valeureux héros que nous sommes, est d'ailleurs un drow (elfe noir) nommé Deltamo. Chaque livre possède un thème : forêt, donjon, cimetière, pyramide, tournoi, manoir hanté... et on y retrouve évidemment les monstres propres à chaque environnement. Les règles de combat sont une variante très simplifiée de celles de *Loup Solitaire*. Les déplacements se font parfois sur une carte numérotée, parfois en suivant les indications usuelles «rendez-vous au...». La variété est conçue pour attirer l'intérêt des jeunes lecteurs et les garder en haleine.

Notons que les lecteurs-joueurs peuvent choisir entre les personnages des livres (voleurs, magiciens, guerriers), ceux du site Internet (assez divers, ils incluent le ninja, l'oracle, le samouraï et le druide) et peuvent aussi créer leurs propres héros s'ils le souhaitent. Avec les pièces d'or qu'ils accumulent au fil de leurs quêtes, ils peuvent s'acheter des armes et des objets magiques dans une «boutique» fournie en annexe (une version de la boutique existe aussi sur le web).

Une excellente série pour les tout jeunes, donc, mais malgré des histoires assez simples et un background très léger, on peut prendre un plaisir certain à jouer ces livres, même en étant adulte !

Site Internet : <http://www.livresavousdejouer.com/>.

### Xhoromag : Le Secret de l'Univers

Cette série de Martin Charbonneau et Stéphan Bilo-deau, illustrée par Mylène Villeneuve, est publiée aux éditions ADA. Les deux premiers volumes sont sortis en 2008. Cinq tomes sont actuellement disponibles en librairie. Le lecteur joue le rôle de Jamie, un jeune Terrien qui entame la filature d'un spectre mystérieux. Son escapade nocturne l'amènera à découvrir un univers exotique aux proportions dantesques où il vivra ensuite de nombreuses aventures.



La série Le Secret de l'Univers est composée de neuf livres. Comme les Loup Solitaire, ils s'enchaînent pour former une longue épopée. Chacun renferme une histoire complète, mais l'intrigue de la série ne sera pas résolue tant que les neuf tomes n'auront pas été lus. Dans chaque livre, les bonus des épisodes précédents sont pris en considération lorsque



vient le temps de créer le personnage. Cette astuce permet au lecteur de jouer un tome indépendant s'il le souhaite. Il demeure cependant préférable de lire les aventures en séquence. Remarquons que les règles de combat sont très proches de celles de Loup Solitaire (mais sans le côté favorable au héros des séries

de Joe Dever), avec en outre l'introduction de la notion de dégâts différentiels selon les armes et protections utilisées. Bref, plusieurs éléments apportant davantage de réalisme... et donc de frayeurs aussi !

Xhoromag est un univers de fantasy qui trempe parfois dans la science-fiction, avec une touche de métaphysique occasionnelle. Au cours de sa quête, Jamie visitera différents mondes à la recherche d'artefacts surpuissants connus sous le nom des Cristaux de la Lumière. Son but ? Vaincre les forces du mal, bien entendu ! Ce scénario peut sembler banal, mais au fil de la lecture, la découverte de l'univers majestueux de Xhoromag prend rapidement le dessus. Ce monde imprévisible, en plus de verser allégrement dans la démesure, n'a presque rien en commun avec les univers tolkienesques auxquels les lecteurs de fantasy sont habitués. Des Eaux de Qyxsa (un océan étendu sur deux univers) au Sixième Temps de Xhoromag (un domaine de l'existence où la vie existe à l'état pur), en passant par un pays où le soleil s'allume et s'éteint au gré du jour et la nuit, le joueur visitera certaines des contrées les plus étranges à apparaître dans un livre-jeu.

Vous appréciez cette série ? Les neuf épisodes publiés ne représentent qu'un début. Le site Web à [<http://www.xhoromag.com> [www.xhoromag.com](http://www.xhoromag.com)] propose en téléchargement libre les neuf prochaines séries, commençant avec "Le Flot Infini du Temps" et allant

jusqu'à "Légende de Xhoromag Xune" -- 86 aventures xhoromiennes en tout, du jamais vu en matière de série et de développement d'univers AVH !

## Revue Héros

Céléphaïs Éditions diffuse depuis trois ans déjà la revue trimestrielle « Black Mamba », qui contient des nouvelles, des bandes dessinées et des dossiers relatifs aux genres polar, science-fiction, fantastique et aventure. La revue est disponible dans une vingtaine de librairies en France et peut facilement être commandée via son site Internet <http://blackmamba.fr>. La même maison d'édition publie depuis peu un nouveau magazine semestriel : « Héros », dont le site Internet est <http://www.revue-heros.com/>.

Cette revue présente plusieurs AVH complètes, dans des genres très divers (Science-fiction, Fantastique, Heroïc-Fantasy, Aventure et Policier), illustrées par des artistes présents dans les pages de Black Mamba. Les AVH contenues dans cette revue peuvent avoir 50, 60, 120 ou 160 paragraphes. Elles sont pensées comme des nouvelles, donc plutôt des one-shot que des cycles.

Le premier numéro, de 88 pages, compte trois AVH, dont nous pouvons déjà vous dire que deux au moins sont un régal de lecture (pas que la troisième ne le soit pas, mais nous ne l'avons pas encore testée :-)). Nous nous ferons un plaisir de vous détailler nos impressions dans *Draco Venturus* 2.

Les deux périodiques ont pour particularité de permettre aux amateurs de proposer leurs œuvres en vue de publication, et ils sont encouragés à développer leurs propres univers et systèmes de jeu, même si des univers/systèmes connus seront représentés (comme le *Magnamund*). Les textes sont jugés et retenus par un comité de lecture-test et les auteurs retenus se voient proposer un contrat de publication pour honorer leurs droits d'auteur. La communauté de lecteurs de fantastique est donc sollicitée pour enrichir l'imaginaire collectif. Certains auteurs en herbe peuvent ainsi par ce biais obtenir des critiques, des conseils sur leur travail, voire une certaine notoriété propice à leur permettre de progresser.

Nous ne pouvons que nous réjouir de l'existence de ce genre de périodiques. Ils constituent pour nous, passionnés, une matière première inestimable pour notre imaginaire, que nous pouvons développer par nos écrits.

Mieux encore : on peut envisager que les livres-jeux et les développements de background de jeux de rôle s'auto-alimentent : des auteurs d'AVH pourraient trouver dans notre webzine des informations et sources d'inspiration pour leurs textes. Des contributeurs de *Draco Venturus* peuvent trouver dans les AVH des éléments intéressants à intégrer dans des





scénarios et aides de jeu. Et les lecteurs de *Héros* et *Draco Venturus* s'y retrouveraient en cohérence d'ensemble.

Nous sommes nombreux à être entrés dès l'adolescence dans le monde du fantastique grâce aux «livres dont vous êtes le héros». Ces ouvrages ont été

pour beaucoup un tremplin naturel vers les jeux de rôle. Et les univers de certains de ces livres ont été adaptés en jeux de rôle, comme «Loup Solitaire».

Mais les livres-jeux n'ont pas forcément perdu tout intérêt aux yeux des rôlistes que certains d'entre nous sommes devenus, et quand des efforts sont faits pour revaloriser l'AVH, comme avec *Héros*, en lui donnant une dimension plus littéraire qu'elle n'en avait, c'est à pleines mains que nous applaudissons.

En quelque sorte, avec *Draco Venturus*, nous souhaitons aujourd'hui proposer une synthèse de tout cela : à place égale, AVH et jeux de rôles, sans le mépris trop souvent existant entre l'un et l'autre, dans un sens comme dans l'autre. La boucle est bouclée !

## Crédits

Auteurs : Floribur & ManuLuc

Relecteurs : David Latapie, Lokhuzor & Zorkaan

Illustrateurs : Alexandre Bonvalot, Alberto Dal Lago, Pascal Quidault, Stephen Player, Mylène Villeneuve

## Couvertures

*Flight from the Dark* : Joe Dever, 2007, Mongoose Publishing, couverture d'Alberto Dal Lago

*The Plague Lords of Ruel* : Joe Dever, 2010, Mongoose Publishing, couverture de Pascal Quidault

*The Dragons of Lencia* : Richard Ford, 2008, Mongoose Publishing, couverture d'Alberto Dal Lago

*The Lone Wolf Multiplayer Gamebook* : Matthew Sprange, 2010, Mongoose Publishing, couverture d'Alberto Dal Lago

*Heroes of Magnamund* : Joe Dever et Matthew Sprange, 2010, Mongoose Publishing, couverture d'Alberto Dal Lago

*Signs & Portents 71*, collectif, 2009, Mongoose Publishing, couverture d'Alberto Dal Lago

*Stormslayer* : Jonathan Green, 2009, Wizard Books, couverture de Stephen Player

*La Sorcière d'Hanz* : Stéphan Bilodeau et Martin Charbonneau, 2008, éditions Ada, couverture de Mylène Villeneuve

*L'Errant d'Iâh-Xor* : Martin Charbonneau et Stéphan Bilodeau, 2010, éditions Ada, couverture de Mylène Villeneuve

*Héros* : Collectif, Céléphaïs Editions, ISSN 1778-7939, 1er semestre 2010, Couverture Alexandre Bonvalot

## Liens

Site de Mongoose Publishing (rubrique Loup Solitaire) : <http://www.mongoosepublishing.com/home/series.php?qSeries=24>  
(Forum de Mongoose : cf. article)

Blog de Pascal Quidault (avec de superbes esquisses ou dessins des couvertures de Mongoose) : <http://k-ido.over-blog.com/>

Site de Dark Quest (rééditions des Legends of LoneWolf) : <http://www.darkquestbooks.com/store/product-info.php?pid78.html>

Section consacrée à Loup Solitaire sur le forum de Scriptarium : <http://forum.scriptarium.fr/forumdisplay.php?fid=7>

Site du Grimoire : [www.legrimoire.net](http://www.legrimoire.net)

Site de Wizard Books, l'éditeur actuel des Défis fantastiques : <http://www.iconbooks.co.uk/wizard/index.cfm>

Site officiel Fighting Fantasy : cf. article

Site non officiel sur le JDR Advanced Fighting Fantasy : cf. article

Site de A vous de jouer : cf. article

Site de Xhoromag : cf. article



# Paléontologie et Jeu de Rôle

## Souvenirs d'enfance

Aussi loin que remontent mes souvenirs, je pense avoir toujours été fasciné par les univers parallèles, les êtres extraordinaires et les histoires épiques s'étendant sur des millénaires. Très jeune, je rêvais d'explorer des contrées nouvelles peuplées d'animaux imaginaires, complètement différentes du monde sur lequel j'étais né. Ce penchant me conduisit à faire de ma fascination à la fois mon principal hobby et mon travail. Je joue aux jeux de rôle et je suis devenu paléontologiste.

Deux événements de mon enfance furent déterminants dans ces choix, et chacun d'eux coïncida avec la découverte d'un nouveau livre. Le premier advint lorsque, à peine âgé de 5 ans, mes parents me mirent entre les mains un livre intitulé *La Merveilleuse Histoire de la Vie*.

J'avais déjà à l'époque été abreuvé de créatures étranges et gigantesques, vivant dans des environnements extraordinaires. Je ne fus donc pas réellement surpris de découvrir dans ce livre des pieuvres géantes vivants dans des coquilles d'escargots, des dragons cornus, des chauves-souris à becs crochus hérissés de dents pointues, des monstres marins, des éléphants poilus et des hommes-singes vivants sur des continents dont je ne reconnaissais pas la forme (j'avais déjà regardé des globes terrestres à l'époque)...

Mais ma vie prit radicalement un autre tournant lorsque ma mère me dit : « ces monstres, comme tu dis, ont existé. Ces lézards géants, on les appelle des dinosaures. Ils ne crachaient pas du feu, mais ils étaient énormes. Ils ont tous disparu bien avant que les premiers hommes n'arrivent sur terre. » Cette découverte me bouleversa, car j'appris à travers ce livre que le monde qui m'entourait n'avait pas toujours été tel que je le percevais, que la terre avait été jadis arpentée par des animaux au moins aussi extraordinaires que ceux qui hantaient l'imagination de l'homme.

Ainsi commença ma passion pour la paléontologie, et plus jamais elle ne devait m'abandonner. Je me mis à dévorer tous les livres de préhistoire qui me passaient sous la main, apprenant à reconnaître un dinosaure, un ptérosaure (les grands reptiles volants que j'avais pris pour des chauves-souris à becs), un plésiosaure (le monstre marin...), une ammonite (la pieuvre dans une coquille), un mammoth (l'éléphant poilu)... Au collège, je surprénais (désespérais ?) mon

professeur de biologie en lui demandant conseil à propos de la « paléobiologie des reptiles mammaliens », ou lui demandant son avis sur le poids réel du "brachiosaurus", les estimations des spécialistes allant de 40 tonnes à 90 tonnes... Je compris un peu plus tard que je ne faisais que recracher du savoir déformé par les ouvrages de vulgarisation que j'avais entre les mains, et que le processus qui avait permis à tout ce savoir d'arriver jusqu'à moi, la paléontologie, était une science complexe dont on pouvait faire son métier. J'orientais donc mes études dans cette direction, pour ne plus rester spectateur de la quête du savoir dont je m'émerveillais à chaque nouvelle parution.

Le second événement advint lorsque je découvris à l'âge de 9 ans, dans la bibliothèque de mon école, mon premier Livre dont Vous êtes le Héros, lequel s'intitulait *L'Île du Roi Lézard*, écrit par Ian Livingstone, dans la série *Défis Fantastiques* dont on vous entretient docement dans ce même volume de *Draco Venturus*. Le monstre sur la couverture, le sinistre Roi-Lézard, rappelait indéniablement un dinosaure, c'est sans doute d'ailleurs cela qui avait attiré mon attention.



Ce livre était écrit pour moi d'une façon tout bonnement révolutionnaire, car il dépeignait une aventure dont j'étais l'aventurier, et dans laquelle je décidais de ce qui pouvait se passer. Embarqué sur une ancienne île pénitentiaire contrôlée par de sinistres

Hommes-Lézards, je devais me frayer un chemin jusqu'à la citadelle pour débarrasser le monde de leur immonde souverain et du terrible parasite qui le rendait immortel. Maintes fois je « mourus », terrassé par les créatures des marais ou les soldats du Roi-Lézard. Mais je parvins à force de persévérance à arriver au paragraphe 400, ultime péripétie de l'aventure.

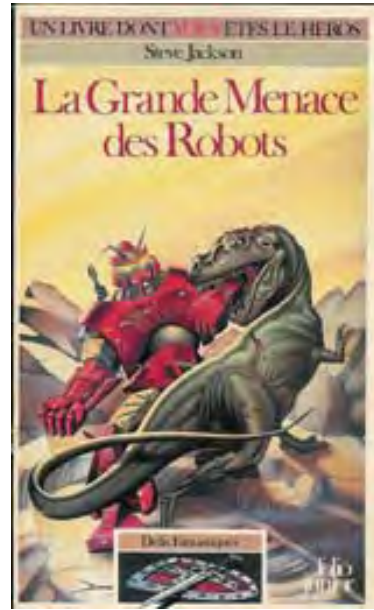




C'était fait : j'étais devenu complètement accro aux livres-jeux. Dans la foulée de *L'Île du Roi-Lézard*, je dévorais *La Forêt de la Malédiction*, *Le Sorcier de la Montagne de Feu* puis *Les Collines Maléfiques*. Ce dernier eut pour moi un intérêt supplémentaire, puisque non seulement il initiait une grande aventure étalée sur plusieurs livres, mais en plus il offrait au lecteur une carte magnifique qui permettait de prendre pleinement conscience des sinistres contrées traversées. Enfin, je découvrais *Les Maîtres des Ténèbres* de Joe Dever, premier tome de la série *Loup Solitaire*, et ne devais plus jamais décrocher (ce n'est pas un hasard si 22 ans plus tard je me retrouve dans cette drôle d'aventure qu'est *Scriptarium*). *Loup Solitaire* m'apportait, pour la première fois, la joie de découvrir un univers à l'histoire aussi longue que passionnante, avec son bestiaire, ses peuples, ses nations variées, ses artefacts.

Durant les années qui suivirent, je devorai le moindre ouvrage se rapportant à *Magnamund*, afin de mieux connaître cet univers. Je m'attachai à reconstituer les périodes anciennes qui avaient laissé un héritage si riche à ce monde, à partir des bribes d'informations qui avaient traversé les âges jusqu'à *Loup Solitaire*, ainsi *Les Grottes de Kalte* pour l'Âge de l'Éveil, les temples de l'Âge des Anciens Royaumes, les innombrables races d'Agarashi pour l'Âge de la Nuit éternelle, la cité perdue de Zaaryx pour l'Âge des Dragons. Sans m'en rendre compte, du moins au début, je reproduisais la soif de connaissance qui guidait ma passion pour la paléontologie... Plus tard, je me tournais tout naturellement vers le jeu de rôle, dévorant les atlas géographiques et historiques de différents univers.

## Les rebondissements rolistiques de la recherche paléontologique



Au terme de ces deux progressions parallèles, me voici devenu paléontologiste et maître de jeu, avec maintenant assez de recul pour comparer les deux activités... L'une et l'autre partent d'une fascination certaine pour des mondes différents du nôtre.

Se concentrer sur une époque ancienne de l'histoire de la terre, c'est se plonger dans un monde où la géographie, la faune, la flore, le climat, et même la durée du jour sont différents d'aujourd'hui. Un monde dont on ne connaît que quelques bribes, découvertes au hasard dans les entrailles de la Terre. Et dont on peut supposer que de nouvelles découvertes, comme autant de trésors inestimables, nous permettront d'en savoir un peu plus et de réajuster notre connaissance.

Un magnifique exemple nous en est donné par les formidables découvertes de dinosaures à plumes de ces dernières années en Chine. C'est un fait connu de la plupart, mais les dinosaures, ces « reptiles » extraordinaires de l'ère secondaire ou Mésozoïque (entre 250 et 65 millions d'années avant notre ère), ont tous disparu, dans des conditions pour le moins suspectes puisque celles-ci ont été particulièrement brutales à l'échelle des temps géologiques (un groupe ayant dominé les écosystèmes terrestres pendant 150 millions d'années s'éteignant totalement en moins d'un million d'années !).

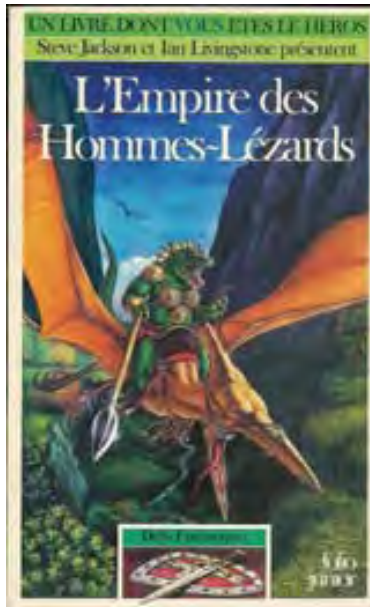


Certes, à l'extrême fin, ils semblaient moins nombreux, mais il n'en reste pas moins que leur disparition totale n'en est pas restée brutale. Longtemps, les paléontologistes se sont interrogés sur les causes de cette extinction, avant que des hypothèses sérieuses, aujourd'hui largement médiatisées, ne soient avancées. Les pauvres « lézards terribles » furent en effet doublement frappés par l'impact d'une météorite géante au Mexique et par une éruption volcanique cataclysmique en Inde. Des événements tellement catastrophiques qu'ils auraient parfaitement leur place dans la mythologie d'un jeu de rôle, mais qui ont réellement eu lieu sur Terre...

Au passage, les fans de Loup Solitaire n'ont-ils pas été frappés par l'effarante superficie du cratère du Danarg<sup>1</sup>? Car ce dernier aurait bien pu avoir les mêmes conséquences que le terrible volcan indien du Crétacé, qui a propulsé dans l'atmosphère des tonnes et des tonnes de cendres (bien plus que le ridicule Eyjafjöll!) jusqu'à recouvrir la terre d'une enveloppe de fumée, plongeant celle-ci dans une longue période d'obscurité. Un âge de la Nuit éternelle, en somme, ou bien quand sciences et fictions se rejoignent!

Mais je m'égaré dans les non moins terribles écueils de la digression! Les dinosaures ont disparu, disais-je, et avec eux nombres d'autres animaux de leur temps, comme les ammonites, les ptérosaures et les plésiosaures dont je vous entretenais ci-dessus pour ne citer que les plus spectaculaires d'entre eux. Le monde n'avait pas encore sa forme actuelle, Australie et Antarctique constituant toujours un seul et même continent, l'Amérique du Nord étant coupée en deux par une mer intérieure s'étendant sur les grandes plaines, etc.... La végétation elle-même était différente (les plantes à fleurs étaient en pleine expansion face aux gymnospermes), et le climat beaucoup plus chaud qu'aujourd'hui, réchauffement climatique compris (il n'y avait quasiment pas de glaces aux pôles).

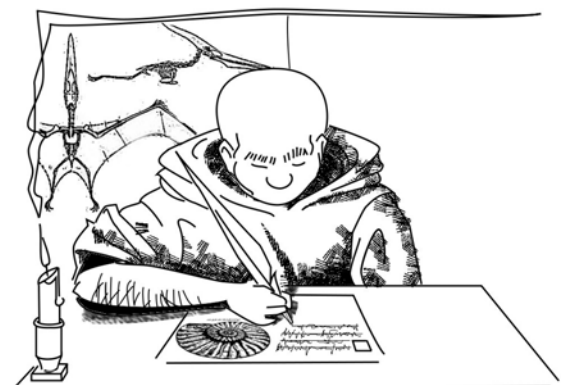
Parmi les survivants, demeuraient principalement de petits mammifères, lézards, grenouilles et oiseaux, pour ne nous en tenir qu'aux vertébrés terrestres. Ceux qui allaient évoluer pour créer la faune actuelle. Tous avaient vécu dans l'ombre des géants, à l'instar



des humains de Magnamund vivant sous la tutelle des Anciens Mages, puis des Majdars... Les dinosaures avaient disparu, et de nombreux savants suggéraient qu'ils pouvaient avoir un lien de parenté avec les oiseaux, puisque le squelette de certains d'entre eux ressemblait étrangement à celui du plus ancien oiseau connu, "Archeopteryx", contemporain des dinosaures.

La découverte extraordinaire de dinosaures à plumes en Chine devait venir révéler quelque chose de plus extraordinaire encore. Nombre d'entre vous, chers lecteurs, ont vu le film *Jurassic Park*. La presse et même la communauté scientifique s'étaient émerveillées à la sortie du film par le réalisme des dinosaures en images de synthèse présentés à l'intérieur. Les vicieux "Velociraptor", en particulier, avaient fait prendre conscience au grand public que les dinosaures n'étaient pas que de pesantes créatures stupides, mais parfois aussi de redoutables prédateurs doués d'une structure sociale complexe. Mais les Velociraptors de Jurassic Park ne correspondent plus à la réalité scientifique! Des fossiles étonnamment bien conservés d'animaux appartenant à la famille du "Velociraptor", les Dromaeosauridés, ont montré que ces derniers étaient couverts de plumes. Comme des oiseaux. Des dizaines d'espèces de dinosaures carnivores, y compris l'un des ancêtres du célèbre "Tyrannosaurus rex" lui-même (l'un des plus grands prédateurs de tous les temps), se sont révélées être couvertes de plumes, et d'un seul coup la terre au Mésozoïque a semblé aux scientifiques être plus peuplée par des pintades géantes que par des dragons (on y perd en charisme, me direz vous...).

Ceci a bien entendu relancé les scientifiques dans leurs études des liens de parenté des dinosaures et des oiseaux, et ces derniers aboutissent désormais majoritairement à la conclusion suivante : les dinosaures n'ont pas disparu. Du fait d'une prise de conscience toute bête : les oiseaux "sont" des dinosaures! Ils ne représentent que l'un des innombrables groupes qui peuplaient la terre au Mésozoïque. À cette époque, il y avait de lourds dinosaures bardés d'épines osseuses, avec des becs équipés de dents et



sans plumes (par exemple le "Triceratops"). Il y avait aussi de lourds dinosaures aux griffes démesurées, mais couverts de plumes (le "Therizinosaurus").

À côtés d'eux couraient également de petits avec des becs dinosaures édentés, sans plumes ("Ornithomimosaurus"). Chassaient aussi de terribles petits prédateurs aux dents acérés, recouverts de plumes, si développées qu'elles constituaient des ailes ("Microraptor"). Et enfin commençaient à voler des formes de petite taille, dont le bec avait perdu ses dents, et recouvertes de plumes leur permettant de décoller du sol. À travers cette énumération, j'espère vous avoir convaincu. Les quelques 10 000 espèces d'oiseaux actuelles sont des dinosaures, et le moins que l'on puisse dire, c'est que ces derniers sont loin d'avoir disparu. Cette découverte fait un petit le même effet au lecteur que lorsqu'il apprend que finalement, Agarash n'a peut-être pas été définitivement vaincu et que ses terribles enfants peuplent par million les entrailles de Magnamund. Ah bon, vous n'étiez pas au courant ?

Rire sardonique.

## Les périlleuses missions du paléontologue

Il y a donc des similitudes dans les « découvertes » que peuvent faire un paléontologue et un PJ au terme de leurs quêtes respectives, des rebondissements à la fois épiques et excitants. Mais qu'en est-il de leurs aventures respectives, qui mènent à ces découvertes qui sont autant de récompenses appelant de nouvelles enquêtes ou combats ? Et bien, dans certains cas, elles ne sont pas si différentes. Le paléontologue ne va pas chercher ses fossiles au petit bonheur la chance, non. Un aspect de l'histoire de la vie lui paraît obscur, et il sait que seuls de nouveaux fossiles permettront de répondre aux questions qu'il se pose. La question pourrait être par exemple : de quoi se nourrissait le premier singe, notre arrière arrière (et j'en oublie) grand-père ? Seule la découverte de la denture de ce premier singe permettra au paléontologue de répondre. Le paléontologue se fixe donc une quête, et il met tout en oeuvre pour la mener à bien.

Loup Solitaire voulait restaurer la grandeur du Kai. Et bien il a demandé de l'aide aux Anciens Mages, qui lui ont indiqué où se trouvaient les objets qui lui permettraient de comprendre. À la manière de Loup Solitaire préparant son voyage pour le Danarg, le paléontologue prépare minutieusement ses campagnes de prospection. Dans un premier temps, il consulte des géologues (des Anciens Mages ou des sages de Varetta) pour déterminer dans quelles roches il doit fouiller. Par « quelles roches ? », on sous-entend : « de quelle nature ? », « correspondant à quel milieu ? », « de quel âge ? ».

La géologie est une science magnifique puisqu'elle permet de répondre à chacune de ces questions. Ainsi, la géologie pourra apprendre au paléontologue



qu'une région comporte des couches sédimentaires (autrement dit des dépôts rocheux accumulés suite à l'érosion et pouvant contenir les restes d'animaux emportés par les eaux en même temps que ces dépôts), que celles-ci correspondent à un environnement fluvial (donc en milieu continental

pouvant délivrer les restes d'animaux terrestres), et que celles-ci se sont formées il y a environ 100 millions d'années. Cet exemple n'est pas choisi au hasard, il correspond à une bonne « fenêtre » pour trouver du dinosaure, et pas qu'à plumes ! Bref, une fois la « zone au trésor » localisée, il reste à s'y rendre... Et ce n'est parfois pas évident. Cela peut conduire le paléontologue à aller prospecter dans des contrées reculées, voire franchement inhospitalières ! La Pierre de la Sagesse se trouvait à Tahou, cernée par les armées du Zakan et des Seigneurs des Ténèbres ? Qu'à cela ne tienne, Loup Solitaire y était allé. Parfois, les paléontologues osent s'aventurer des territoires au bord de la guerre civile. Des amis à moi eurent ainsi à revenir précipitamment d'un État d'Asie Centrale il y a quelques années du fait d'affrontements tribaux... Eux ne maîtrisaient hélas pas les disciplines Magnakaï qui leur auraient permis de triompher de l'adversité...

Mon expérience propre m'a conduit à me rendre dans un tristement célèbre pays d'Asie du Sud-Est, pour lequel les préparatifs de mission se doivent d'être importants du fait des conditions de vie minimalistes et du haut niveau sécuritaire imposé à la population par le pouvoir en place. Premièrement, il faut signaler le but et l'objet de la mission aux autorités compétentes (oui je sais, c'est pas marrant), sinon ces dernières mettent de sérieux bâtons dans les roues aux étourdis (cela peut se finir dans de sombres geôles, sans acide d'Azeran pour faire fondre la serrure comme ce cher Astre d'Or). Ensuite, il est bien beau de localiser la zone à prospecter sur une carte géologique, mais il est parfois une tout autre histoire de s'y rendre. Il m'est ainsi arrivé d'emprunter successivement un bus, un bateau, un camion militaire et pour



finir un éléphant avant d'arriver à bon port. Sensations garanties à l'arrivée, surtout quand un orage tropical s'en mêle et vient couper les axes de com-



munications par les crues qu'il génère. Et ensuite, les vrais problèmes commencent...

La zone susceptible de livrer des fossiles est souvent immense, et il faut donc l'arpenter dans toutes les directions, pendant des heures, des jours, des semaines, souvent sous un soleil de plomb, avant d'escom-

pter trouver quelque chose. La découverte d'un squelette complet est l'exception, qui n'arrive pratiquement jamais. Les indices sont beaucoup plus subtils que cela. Tout commence généralement par la découverte souvent fortuite (du genre : on se retire pour satisfaire un besoin naturel !) d'esquilles d'os, souvent des débris provenant de la carapace d'une tortue. Ces simples petits fragments sont extrêmement précieux, car ils indiquent à eux tous seuls que la roche avoisinante est susceptible d'avoir préservé de l'os ! Généralement, à ce moment, c'est le branle-bas de combat ! Les compagnons de fouille se ruent sur l'affleurement et tentent de déceler la couche d'où proviennent les esquilles. Ils font parfois chou blanc. On peut passer des jours et des jours sur un même affleurement sans jamais rien trouver d'intéressant par rapport à la quête que l'on s'était fixé. D'autres fois, c'est le succès. Un premier os arrive. Puis un second.

D'autres fois, les paléontologues se retrouvent face à un problème de taille : la quantité en apparence insurmontable de roches surmontant le gisement et qu'il faut retirer... C'est alors une toute autre quête qui commence : trouver et acheminer sur place le matériel nécessaire aux travaux de terrassement. Je me souviens qu'il a fallu une fois retourner au village le plus proche et dépenser des trésors d'ingéniosité pour débusquer le seul et unique générateur électrique (une machine de plus de trois cents kilos fonctionnant au mazout, datant d'un autre âge...) afin de faire fonctionner notre seule planche de salut : un ridicule petit marteau-piqueur qui nous permit d'abattre le mur de roche qui nous gênait.

Une fois le trésor accessible, le tout est de ne pas se laisser emporter par son enthousiasme et se comporter en pillard. Car les os sont fragiles, et le moindre faux mouvement pourra conduire à leur destruction, et avec elle la perte d'informations inestimables ayant traversé des millions d'années. Il faut aussi



taire les explosions de joie, car la paléontologie compte elle aussi son lot de malandrins et d'escrocs. Si l'annonce d'une découverte même dans la plus reculée des contrées parvient à leurs oreilles, ces derniers peuvent tenter de venir piller le gisement pour revendre ensuite les fossiles au marché noir. Si cela

arrive, ces derniers perdent instantanément toute valeur scientifique, pour une bonne et simple raison : les receleurs ne révèlent jamais les lieux où ils se sont approvisionnés. Les fossiles sont donc coupés de leur contexte géologique, et donc de l'information temporelle et environnementale si cruciale aux interprétations paléontologiques.

Autant vous dire que paléontologues et collectionneurs s'affrontent parfois durement... sur le terrain judiciaire (même si en d'autres siècles de véritables « guerres des os » ont eu lieu... parfois même entre paléontologues, qui payaient des hommes de main pour détruire les gisements des équipes adverses...).

L'extraction des fossiles peut durer des jours, des semaines, voire des années, en fonction de la fragilité et de la taille des os concernés... Ossements qu'il faut ensuite acheminer jusqu'aux structures les plus adaptées, c'est-à-dire les musées locaux. Ce genre de mission amène à résider dans des endroits exotiques, comme des camps militaires perdus au cœur du Sahara, des villages tellement reculés que les enfants n'ont jamais vu d'hommes blancs de leur vie, où la vie, la faune et la flore paraissent tous droit sortis de l'imagination d'un auteur de fantasy... sauf que c'est réel. La quête, les lieux, les difficultés, les joies de la découverte, tout est réel.

Au terme de ma première mission, j'avais réellement le sentiment d'avoir mené à bien un livre dont vous êtes le héros, ayant fait converger mes différents rêves d'enfance...



1 En géophysique, on parle de « supervolcan ».

2 En fait des Deinonychus, les velociraptors étant bien plus petits, mais on peut comprendre que les concepteurs aient préféré le terme plus accrocheur de velociraptor.

3 Un récent article suggère que la chair de tyrannosaure devait avoir le goût du... poulet !

## Crédits

Auteur : Zorkaan

Relecteurs : David Latapie, Floribur, ManuLuc

Illustrateurs : Inbadreams, Sintange

## Couvertures

- *Island of the Lizard King* : Ian Livingstone, 1984, Puffin Book, couverture de Martin Mc Kenna
- *La Grande Menace des Robots* : Steve Jackson, 1987, Gallimard, couverture de David Martin
- *L'Empire des Hommes Lézards* : Marc Gascoigne, 1987, Gallimard, couverture de David Gallagher
- *Portal of Evil* : Peter Darvill-Evans, 1989, Puffin Book, couverture de David Gallagher
- *Le Dragon de la Nuit* : Keith Martin, 1997, Gallimard, couverture de Tony Hough



# LE PUITS DES TÉNÉBRES

## NEIGE D'AUTOMNE / 1

### INTRODUCTION

Nous sommes heureux de publier une AVH (aventure dont vous êtes le héros) de Martin Charbonneau alias The Oiseau, auteur canadien, dont le site Internet est [www.xhoromag.com](http://www.xhoromag.com).

C'est une aventure de Neige d'Automne, une jeune Initiée du Second Ordre Kai fondé par Loup Solitaire. Elle prend place après le cycle « Grand Maître Kai » et constitue un hommage à l'œuvre de Joe Dever. Cette excellente série est éditée en anglais par Red Fox et en français par Gallimard ([www.gallimard.com](http://www.gallimard.com)).

Les illustrations de cette AVH sont de Denis Taverne et Gary Chalk, qui en ont aimablement autorisé la publication à titre gratuit.

La version PDF de cette aventure comporte des liens hypertextes, vous permettant de naviguer facilement à travers elle.

### RÈGLES DU JEU

Vous allez bientôt incarner une jeune Initiée Kai nommée Neige d'Automne et surmonter avec elle de nombreux périls. Avant de commencer votre aventure, vous devez déterminer les résultats de votre entraînement au Monastère Kai. Comme dans la série originale Loup Solitaire, vous disposez d'un total d'HABILETÉ, d'un total d'ENDURANCE, et de cinq Disciplines Kai de votre choix.

#### Statistiques

Votre HABILETÉ représente votre adresse au maniement des armes. Elle sera comparée à celle de votre adversaire lorsque vous devrez livrer combat.

Votre ENDURANCE représente votre vitalité. Si elle tombe à zéro dans le déroulement de l'aventure, cela signifiera votre mort, et vous devrez recommencer l'aventure.

Vous commencez l'aventure avec 15 points d'HABILETÉ et 25 points d'ENDURANCE. Si vous le désirez, vous pouvez ajuster ce profil de départ en échangeant 1 point d'HABILETÉ contre 3 points d'ENDURANCE, dans un sens ou dans l'autre, une ou plusieurs fois. Sachez cependant que votre total initial d'EN-

DURANCE deviendra votre total maximal d'ENDURANCE lorsque l'aventure sera commencée. Vous ne pourrez jamais le dépasser, sauf circonstances exceptionnelles.

#### Disciplines Kai

Vous avez le rang d'Initiée Kai, ce qui signifie que vous maîtrisez 5 des 10 Disciplines Kai élémentaires. Choisissez-les judicieusement, car dans une situation périlleuse, la mise en pratique de l'une d'elles pourrait vous sauver la vie.

##### *Chasse*

Vous savez chasser le gibier et reconnaître les végétaux comestibles. Vous avez d'excellents réflexes et l'acuité de vos sens est supérieure à la moyenne. Lorsque vous devez consommer un Repas, vous pouvez choisir d'employer cette Discipline pour trouver de quoi manger, sauf dans les régions désertiques.

##### *Orientation*

Vous savez toujours où est le nord. Vous savez également suivre quelqu'un à la trace, retrouver la piste d'une personne disparue, et vous orienter dans les rues d'une ville.

##### *Camouflage*

Vous êtes passée maître dans l'art de la dissimulation. Vous savez rester parfaitement immobile et silencieuse pour éviter de révéler votre présence.

##### *Communication Animale*

Vous avez une affinité spéciale envers les animaux. Vous pouvez communiquer avec certains et en influencer d'autres. Vous connaissez aussi les stratégies à employer lorsque confrontée à une bête sauvage.

##### *Guérison*

Vous savez soigner vos blessures et celles des autres. Cette Discipline vous permet d'ajouter 1 point à votre total d'ENDURANCE à chaque fois que vous lisez un paragraphe sans combat ou blessure, sans toutefois dépasser votre total initial.



### *Maîtrise des Armes*

Vous savez manier une arme donnée avec expertise. Si vous utilisez cette arme dans un combat, vous bénéficiez de 2 points d'HABILETÉ additionnels. Utilisez la *Table de Hasard* pour connaître votre arme de prédilection :

1. Poignard
2. Lance
3. Masse d'Armes
4. Sabre
5. Marteau de Guerre
6. Épée
7. Hache
8. Arc
9. Bâton
10. Glaive

Si vous combattez sans arme, vous devez réduire votre HABILETÉ de 4 points. Notez bien que la Maîtrise d'une Arme ne garantit pas que vous trouverez cette Arme !

### *Sixième Sens*

Vous êtes douée d'une intuition surnaturelle qui peut vous avertir d'un danger imminent ou vous suggérer la nature d'un objet inconnu. Vous pouvez aussi deviner les vraies intentions des gens.

### *Puissance Psychique*

Vous êtes capable d'attaquer télépathiquement un adversaire. Cette faculté vous permet d'ajouter 2 points à votre total d'HABILETÉ lorsque vous l'utilisez dans un combat. Certaines créatures y sont toutefois immunisées.

### *Bouclier Psychique*

Vous connaissez les moyens de défendre votre esprit contre une Puissance Psychique ennemie. Vous savez aussi résister aux sortilèges et aux illusions.

### *Maîtrise Psychique de la Matière*

Vous disposez d'un pouvoir limité de télékinésie. Vous pouvez déplacer de petits objets par la puissance de votre pensée. Il vous est également possible de manipuler des mécanismes simples, telles des serrures, sans en posséder la clef.

## Combats

Pour combattre un ennemi, ajoutez à votre HABILETÉ tous les points boni dont vous disposez également. Soustrayez ensuite l'HABILETÉ de votre ennemi de la vôtre. Le résultat, positif ou négatif, vous donne le Quotient d'Attaque. Ce Quotient désigne une colonne de la *Table des Coups Portés*.

Ensuite, utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Ce chiffre désigne une rangée de la *Table des Coups Portés*. À l'intersection de cette rangée et de cette colonne figurent les résultats de l'Assaut : les points d'ENDURANCE perdus par Neige d'Automne et

ceux perdus par son ennemi. Recommencez jusqu'à ce que l'un des deux soit vaincu (ENDURANCE  $\leq$  0). Si vous perdez un combat, vous devez supposer que votre ennemi vous a tuée, et votre aventure prend fin.

## Transport de l'Équipement

Vous possédez un Sac à Dos pouvant contenir 8 Objets. Les objets à ranger dans votre Sac à Dos seront désignés comme tels. En l'absence d'indication, vous devez supposer qu'il s'agit d'un objet du Sac à Dos.

Vous pouvez également ranger des objets ailleurs sur votre personne. Tous les articles qui ne prennent pas place dans le Sac à Dos sont classés parmi les Objets Spéciaux. Vous pouvez en transporter jusqu'à 12 en même temps.

Vous pouvez transporter un maximum de 2 Armes. L'Arc compte comme une arme.

Enfin, vous avez une Bourse pouvant contenir jusqu'à 50 Couronnes, la pièce d'or en vigueur au Sommerlund.

## Nourriture

Vous devez vous assurer de garder des vivres dans votre Sac à Dos, car si vous devez manger et ne possédez aucune nourriture, vous serez affaiblie de 3 points d'ENDURANCE. Chaque Repas compte comme un objet du Sac à Dos. Si vous avez choisi la Discipline Kaï de la Chasse, vous pouvez y avoir recours au lieu de manger les provisions dans votre Sac à Dos, mais seulement si les circonstances le permettent.

## Utilisation de l'Arc

Si vous avez un Arc, un Carquois et au moins une Flèche, vous pouvez tirer sur vos ennemis, mais uniquement lorsque le texte vous en offre l'occasion. Un Carquois peut contenir jusqu'à 6 Flèches. Vous devez en tenir un décompte exact lorsque vous les utilisez. Si vous avez la Maîtrise des Armes à l'Arc, vous pouvez ajouter 2 points à tout nombre aléatoire issu de la *Table de Hasard* lorsque vous employez votre Arc. Toutefois, si vous engagez un combat armée uniquement d'un Arc, vous devez vous considérer désarmée et réduire votre HABILETÉ de 4 points. À moins qu'il n'en soit spécifié autrement, une flèche tirée est toujours perdue. Vous pouvez avoir plus d'un carquois.

## Fuite

Si vous prenez la fuite alors qu'un combat est déjà engagé, votre ennemi tentera de vous frapper une dernière fois dans le dos. Vous devrez alors livrer un dernier Assaut en tenant compte uniquement de vos propres pertes en ENDURANCE. Vous ne pourrez fuir que si le texte vous offre cette possibilité.



## PROLOGUE

Depuis maintenant six ans, vous étudiez au Monastère Kai sous la tutelle des maîtres du Nouvel Ordre, fondé par le légendaire Seigneur Kai Loup Solitaire. Vous avez démontré de grandes aptitudes et maîtrisez déjà pleinement cinq des Disciplines Kai élémentaires, ce qui fait de vous une Initiée de l'Ordre Kai. Vos parents vous ont baptisée Kania, mais aujourd'hui, vous êtes mieux connue sous votre nom Kai, Neige d'Automne.

Récemment, une missive est parvenue au roi du Sommerlund, envoyée par les pêcheurs du hameau de Côte d'Argent. Ce petit village côtier est situé sur l'île de Kirlu, la terre la plus vaste de l'archipel des Kirlundin. Les habitants du hameau demandaient l'aide de l'armée royale et affirmaient avoir aperçu des créatures des Royaumes des Ténèbres, notamment des Gloks, dans l'intérieur de l'île. Tout d'abord, la requête a été reçue avec scepticisme, mais lorsque les pêcheurs de Côte d'Argent ont refusé d'approvisionner les navires marchands en saumons rouges, très recherchés pour leur saveur exquise, le roi a finalement accepté de dépêcher un inspecteur sur les lieux. L'Ordre Kai a naturellement été mis au courant de la situation. Lorsque les rumeurs troublantes de présences ennemies au Sommerlund sont parvenues aux oreilles du Grand Maître Kai, celui-ci a accepté de désigner un investigateur. Or, il s'avère que la mission a échoué à votre tuteur, le Maître Kai Flamme d'Argent. Étant son élève la plus douée, vous avez été choisie pour l'accompagner à Côte d'Argent. Selon Flamme d'Argent, cette mission à faible risque sera très bénéfique pour votre apprentissage, qui commence à montrer des signes de stagnation au Monastère. « Je crois que l'excursion te fera du bien, Neige d'Automne. Si tu veux accéder au rang d'Aspirante, tu dois pousser davantage ton entraînement. »

En dépit du reproche implicite, vous êtes fière d'avoir été choisie pour ce voyage. Un élève Kai n'a pas souvent l'occasion de quitter le Monastère au cours de sa formation. Par conséquent, vous vous êtes préparée avec soin, redoublant même d'efforts aux exercices, de peur de perdre la faveur de votre maître dans les derniers jours avant le départ. Enfin, le moment est venu. Montés sur une paire de pursang, vous et Flamme d'Argent avez pris la route de Holmgard, la capitale du Sommerlund, où un navire marchand doit vous embarquer et vous conduire à Kirlu. « As-tu songé à emporter tout ton équipement ? » demande votre maître. Vous hochez affirmativement la tête. Avant de partir, Flamme d'Argent vous a permis de choisir quatre objets parmi les suivants, en prévision des jours à venir.

- Rouleau de Corde
- 2 Repas

- Potion de Laumspur (rend 4 points d'ENDURANCE)
- Lanterne
- Bouclier (donne 2 points d'HABILETÉ additionnels)
- Gilet de Cuir (donne 2 points d'ENDURANCE additionnels)
- Cristal de Sommeil Kai
- Amulette de Bénédiction d'Ishir

Les quatre premiers sont des objets du Sac à Dos ; les quatre derniers sont des Objets Spéciaux. Le Cristal de Sommeil est rempli d'un gaz somnifère qui sera libéré si vous brisez le globe vitreux. L'Amulette de Bénédiction vous permettra, une seule fois dans l'aventure, de tirer un autre chiffre aléatoire de la *Table de Hasard* si vous obtenez un résultat défavorable.

Vous avez également eu la permission d'emporter une Arme, *mais pas celle dont vous avez la Maîtrise*, le cas échéant. Flamme d'Argent estime que vous êtes suffisamment bien entraînée avec cette arme et désire vous obliger à en manier une nouvelle, car un jour, selon lui, vous aurez à les maîtriser toutes. Cette restriction imposée par votre maître vous a initialement décontenancée, mais puisque la mission ne présente pas de risques graves et que Flamme d'Argent sera là pour vous protéger en cas de pépin, vous vous êtes soumise à sa décision. Inscrivez l'Arme de votre choix sur votre *Feuille d'Aventure*, à condition de ne pas choisir celle qui correspond à votre Maîtrise des Armes (si vous avez choisi cette Discipline). Si vous choisissez l'Arc, vous pouvez y ajouter un Carquois contenant 6 Flèches, à inscrire parmi les Objets Spéciaux.

Enfin, votre bourse contient un certain nombre de Couronnes, les pièces d'or qui représentent la monnaie officielle du Sommerlund. Tirez un nombre de la *Table de Hasard* et ajoutez 10 points pour connaître le nombre de Couronnes dont vous disposez.

Lorsque vous serez prête à partir à l'aventure, rendez-vous au **I**.







## I

La chevauchée jusqu'à Holmgard s'est déroulée sans incident. Les contrées du Sommerlund sont très sûres, et rares sont les brigands qui osent s'en prendre aux voyageurs. Vous avez donc pris place, comme prévu, à bord du *Languabarb*, un voilier à deux mâts de la marine marchande. Le capitaine Aguk, un homme bourru et trapu qui fut chasseur de Kalkoths dans les terres glacées de Kalte voilà quelques décennies, vous a accueillis à son bord, et le navire a promptement levé l'ancre. Vous voguez maintenant sur les eaux bleues du Golfe de Holm, en direction du nord-est. Kirlu apparaîtra droit devant vous dès que vous serez sortis du golfe et entrés dans le détroit des Kirlundin. Puisque Côte d'Argent est situé à l'ouest de l'île, vous n'aurez aucun détour à accomplir : vous pourrez voguer directement vers votre destination sans devoir vous aventurer près de la redoutable Pointe des Naufragés au sud.

Vous profitez pleinement de ce voyage pour parfaire votre entraînement et vos connaissances. Vous soupçonnez d'ailleurs que votre maître vous a choisie exprès pour cela. Vous ne vouliez pas l'avouer, mais les murs du Monastère commençaient à vous étouffer. Cela se ressentait dans votre apprentissage. Maintenant que vous êtes en haute mer, vous

comprenez sans peine ce qui a poussé Flamme d'Argent, ce vieux rusé, à se faire aider d'une Initiée Kai dans une mission de tout repos.

En fin de journée, alors que les côtes de Kirlu se dessinent devant le navire, le capitaine annonce qu'une tempête se prépare. Vous remarquez effectivement de lourds nuages noirs au nord. Pendant que l'équipage expérimenté se prépare à affronter le mauvais temps, Flamme d'Argent vous encourage à participer aux manœuvres. « Va les aider, Neige d'Automne. Deux mains de plus ne seront pas de trop. » Vous acquiescez d'un signe de tête, heureuse de vous sentir utile. Lorsque la pluie se met à fouetter le pont, vous êtes occupée à rentrer l'une des grandes voiles blanches, secondée par un marin robuste à la chevelure noire dont le sourire n'est pas pour vous déplaire. La distraction vous laisse toutefois à la merci d'une déferlante. Lorsque vous vous redressez, humiliée, vous êtes trempée des pieds à la tête. Vous n'avez pas le temps de vous morfondre dans l'embarras : le capitaine se met à crier des ordres, et vous comprenez que le navire est en danger. L'orage est plus puissant que prévu. Aguk ordonne à son équipage de mettre le cap sur une crique au sud-ouest de Kirlu, où vous serez à l'abri des vagues écumantes qui bouleversent la mer. Les vingt minutes qui suivent sont lourdes de tension : à tout moment, vous croyez que le bateau va chavirer et sombrer. Toutefois, les matelots connaissent les colères de l'océan et parviennent à diriger le *Languabarb* vers la crique salvatrice. C'est au moment où vous allez y pénétrer que des cris d'alarme se font entendre par-dessus le vacarme de la tourmente. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous obtenez un chiffre entre 0 et 4, rendez-vous au **226**. Si votre résultat est compris entre 5 et 9, rendez-vous au **42**.



## 2

La plupart des combats ont lieu à l'avant, et cela n'a rien de surprenant lorsque l'on sait qu'un Maître Kai Éminent y est occupé à trancher des rondelles de pirates. En restant à l'arrière, vous demeurez à l'écart des batailles les plus sanglantes. Vous devez toutefois prendre garde aux quelques forbans qui arpentent le pont, cherchant des proies plus appropriées à leur couardise. En ce moment même, un danger vous guette sans que vous n'en ayez conscience. Si vous



avez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au **97**. Sinon, rendez-vous au **201**.

## 3

Vous bandez silencieusement votre arc en émergeant lentement des herbes hautes. Lorsque vous avez le gardien bien en joue, vous relâchez la corde. Le trait siffle brièvement et se plante dans le haut de sa poitrine. Un grognement de douleur quitte ses lèvres. Il tente d'empoigner la flèche pour l'arracher de sa chair, mais ses yeux se révulsent déjà sous l'emprise de la mort. Votre entraînement Kaï ne vous permettait pas de manquer une cible immobile à cette distance. Retranchez 1 Flèche de votre Carquois et rendez-vous au **43**.

## 4

Vous sortez de votre abri et bandez votre arc, transperçant un Glock de votre première flèche. Les autres créatures se mettent à pousser des cris furieux. Le Drakkar, en vous voyant, exhorte ses sbires à vous tailler en pièces. Les Gloks, trop heureux d'obéir, foncent collectivement sur vous. Vous pouvez tirer jusqu'à trois flèches supplémentaires avant qu'ils n'arrivent sur vous, à condition de les déduire de votre Carquois. Pour chacune, utilisez la *Table de Hasard* et retirez le chiffre obtenu de l'ENDURANCE de vos ennemis. Ajoutez 2 points pour chaque flèche si vous avez la Maîtrise des Armes à l'Arc. Ensuite, vous devez combattre les Gloks hurlants.

## PATROUILLE GLOK

HABILETÉ : 21    ENDURANCE : 38

Si vous arrivez à vous débarrasser d'eux, rendez-vous au **111**.

## 5

Vous éprouvez de la difficulté à vous endormir, tracassée par les événements des derniers jours. La fatigue finit pourtant par vous terrasser, et vous sombrez dans un sommeil profond. Pendant plusieurs heures, seul le silence se fait entendre. Au milieu de la nuit, cependant, il s'avère que vous aviez raison de vous méfier. La fenêtre de votre chambre s'ouvre de l'extérieur et laisse entrer une figure silencieuse. Endormie, vous ne soupçonnez rien. La silhouette noire s'approche de votre lit. Un long poignard brille dans la clarté de la lune. Lorsque vous ouvrez les yeux, c'est uniquement pour vivre vos derniers instants, la gorge tranchée et la main froide de l'assassin posée sur la bouche. Demain à l'aube, votre corps et vos draps trempés de sang auront été enfouis dans la forêt, et l'aubergiste pourra prétendre que vous n'êtes jamais venue au *Palais d'Or*. Votre aventure prend fin ici.

## 6

Malgré tous vos efforts, vous êtes incapable de réduire l'épanchement de sang. Le visage du bourgmestre est déjà pâle et trempé de sueur. Il va bientôt mourir ;

vous ne pouvez plus rien pour lui. Vous essayez de le garder en vie le plus longtemps possible, mais désormais, même un Grand Maître du Kaï ne ferait que repousser l'inévitable. Vous ne pouvez qu'assister à ses derniers souffles rauques avant que la mort ne révulse ses yeux. Lorsque tout est terminé, vous fermez respectueusement ses paupières et adressez une prière au dieu Kaï pour le salut de son âme. Évidemment, le meurtrier a eu le temps de disparaître depuis longtemps. Rendez-vous au **221**.

## 7

Si vos pas vous mènent maintenant au magasin général, rendez-vous au **195**. Si vous préférez aller chez Similla l'apothicaire, rendez-vous au **110**. Si vous êtes davantage tentée par le marché frais, rendez-vous au **61**. Si vous n'avez pas encore visité l'armurier et souhaitez le faire, rendez-vous au **180**. Si vous avez fait tous les achats désirés, vous pouvez maintenant vous rendre à l'auberge au **240**. Mais si vous n'avez plus de Pièces d'Or pour payer la chambre, vous pouvez aller dormir chez le bourgmestre comme il vous l'a proposé : rendez-vous au **91**.

## 8

D'un geste brusque, vous faites chuter l'araignée. Pendant un instant effrayant, elle s'accroche à l'extrémité de vos doigts et ouvre les mandibules, prête à mordre. Le retrait fulgurant de votre main la fait voltiger dans les airs et tomber dans l'herbe. Vous la chassez ensuite en lui envoyant des feuilles mortes à grands coups de pied. Avec un long soupir de soulagement, vous épongez la sueur qui coule sur votre front. Une morsure de cette bestiole aurait pu avoir des conséquences très néfastes... et tout cela pour quelques fruits à peine mangeables. Tout en calmant les battements de votre cœur, vous remettez votre Sac à Dos et reprenez la route avant de vivre une autre mésaventure. Rendez-vous au **246**.

## 9

Pendant une demi-heure, vous vous éloignez en ligne droite du camp des pirates. Le hameau de Côte d'Argent est situé sur la côte ouest de l'île de Kirilu, mais au nord de votre position actuelle. Vous devriez l'atteindre en une journée de marche, à condition de ne pas traîner en chemin. Vous vous mettez donc en route d'un pas volontaire, tout en adressant une prière silencieuse au dieu Kaï pour le salut de l'âme de votre maître. Vous mènerez cette mission à bien en sa mémoire. Rendez-vous au **88**.

## 10

Après vous être assurée que votre équipement est soigneusement rangé, vous vous mettez résolument en route. Le hameau de Côte d'Argent est situé sur la côte ouest de l'île de Kirilu, au nord de votre position actuelle. Vous devriez l'atteindre en un jour de marche, à condition de ne pas traîner en route. Vous vous engagez donc dans le sous-bois d'un pas



volontaire, tout en adressant une prière silencieuse au dieu Kaï pour le salut de l'âme de votre maître. Vous promettez de mener cette mission à bien en sa mémoire. Rendez-vous au **88**.

## II

Vous bandez votre arc et visez l'un des pirates grimaçants au moment où il va bondir sur le pont. Votre flèche fend la pluie et se plante dans le milieu de sa poitrine. Avec un glapissement, le forban tombe directement dans la mer et disparaît dans les eaux troubles de la crique. Vous encochez une deuxième flèche à votre arc, mais cette fois, vous tirez trop vite. Le trait se plante dans la coque du bateau ennemi et manque le pirate que vous visiez. Celui-ci vous aperçoit et se jette furieusement sur vous. La panique vous envahit lorsque vous comprenez que votre arc est votre seule arme. Dans ces conditions, cet homme va vous éviscérer. Si vous tentez néanmoins de tirer une troisième fois, rendez-vous au **224**. Si vous prenez plutôt la fuite, rendez-vous au **94** (sans oublier de retrancher 2 Flèches de votre Carquois).

## I2

Courbée en deux, vous courez silencieusement dans le sable en vous éloignant de la patrouille. Vous essayez de ne pas mettre les pieds dans l'eau, ce qui provoquerait des clapotis suspects. Derrière vous, les pirates continuent leur exploration de la circonférence de la crique, mais jusqu'à présent, ils ne soupçonnent pas votre présence. Vous parvenez même à les distancer quelque peu. Alors que vous allez vous introduire dans le feuillage, vous remarquez une forme immobile sur la grève. Vous vous approchez et reconnaissez un corps humain. C'est l'un des pirates qui ont attaqué le *Languabarb*. Il gît la face dans le sable, raide mort. En fouillant rapidement son corps, vous trouvez les articles suivants :

- 5 Couronnes
- Potion de Laumspur (+ 4 points d'ENDURANCE ; 1 dose)
- Clef de Fer

La Clef de Fer est un Objet Spécial ; vous la mettez dans la poche de votre tunique. Inscrivez vos nouvelles acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*. Il faut maintenant que vous preniez une décision, car les pirates se rapprochent de vous. Si vous voulez vous éclipser sous le couvert des arbres, rendez-vous au **99**. Si vous préférez vous embusquer dans le feuillage et attaquer les forbans lorsqu'ils arriveront à votre hauteur, rendez-vous au **64**.

## I3

Une fois la menace du loup écartée, vous cherchez un endroit où dormir en sécurité. Vous venez d'émerger de l'inconscience, mais ce type de « sommeil » n'apporte aucun repos. Après vous être confectionnée un nid sous les branches d'un grand sapin, vous vous installez pour passer la nuit en forêt. Vous devez

consommer un Repas avant de vous endormir, ou vous serez pénalisée de 3 points d'ENDURANCE.

Cette fois, lorsque vous rouvrez les yeux, l'aube vous accueille avec le gazouillis des oiseaux. Si vous disposiez d'une Couverture, récupérez 2 points d'ENDURANCE. En observant la position du soleil entre les branches, vous comprenez jusqu'à quel point vous vous êtes égarée hier. Au lieu de marcher vers le Nord, vous vous enfoncez droit dans le cœur de l'île ! Maintenant que vous savez où est l'Est, vous vous réorientez et prenez la direction approximative de Côte d'Argent. Vous gaspillez toute la matinée à revenir en direction de la côte, mais cette fois, vous êtes certaine d'être sur la bonne voie. Après tout, c'est le dieu Kaï lui-même qui vous guide ! Rendez-vous au **130**.

## I4

Vous bandez votre arc, tapie derrière le tas de sable, et visez le Glock le plus proche. Votre trait file et lui transperce le cou. Rapidement, avant que l'autre créature n'ait le temps de remarquer quelque chose, vous sortez une autre flèche de votre carquois et l'encochez à votre arc. Par malheur, le premier Glock s'est effondré bruyamment et son compère a vu le trait enfoncé dans sa peau squameuse. Il se met immédiatement à brailler dans sa langue gutturale. Lorsque votre flèche file, elle s'enfonce droit dans son crâne et le réduit au silence. Vous rangez hâtivement votre arc et gagnez l'entrée du bâtiment. Vous devez faire vite, avant que les cris de ce geignard ne vous attirent des ennuis. Pour cela, malheureusement, il est trop tard. Dès que vous franchissez l'ouverture rectangulaire, vous êtes confrontée à deux nouveaux Gloks, venus enquêter sur l'agitation à l'extérieur. Vous n'avez plus le temps d'utiliser votre arc à nouveau. Vous devez vous battre à l'arme blanche.

## GLOKS

HABILETÉ : 13    ENDURANCE : 22

Si vous parvenez à vous défaire de ces gêneurs à l'hygiène corporelle discutable, déduisez 2 Flèches de votre Carquois et rendez-vous au **106**.

## I5

Pendant plusieurs heures, vous marchez dans la forêt en direction des ruines. Vous éprouvez quelques difficultés à vous orienter, surtout que vous ignorez l'emplacement exact de votre destination. Vous vous fourvoyez parfois dans un enchevêtrement de ronces, ou dans une zone marécageuse, et cela vous oblige à faire des détours fatigants. Par ailleurs, vous devez toujours rester sur vos gardes, car l'hypothèse de présences ennemies dans la forêt n'est pas à écarter. Lorsque vous devez traverser une région clairsemée, vous gardez constamment un œil anxieux sur le ciel. Quand la végétation se fait plus dense, vous en profitez pour vous dissimuler aux yeux de tout guetteur éventuel. Au cours de la journée, il vous faudra consommer un Repas ou perdre 3 points d'ENDU-



RANCE, à moins de maîtriser la Discipline Kaï de la Chasse. Alors que vous commencez à vous demander si vous trouverez un jour ces satanées ruines, vous apercevez une patrouille de Gloks sous les ordres d'un Drakkar colérique armé d'un fouet à multiples lanières. Vous vous cachez aussitôt derrière un arbre et observez leur approche. Ils passeront bientôt à moins de dix mètres de vous. Si vous voulez vous dissimuler dans les fourrés en attendant qu'ils s'éloignent, rendez-vous au **73**. Si vous possédez un Arc et des Flèches et souhaitez vous en servir, rendez-vous au **4**. Si vous voulez attendre que les suppôts de Naar arrivent à votre hauteur et les prendre en embuscade, rendez-vous au **27**.

**16**

Vous dégainez votre arme et commencez à frapper le Kraan de toutes vos forces. Celui-ci, énervé, pousse des cris horripilants à vos oreilles, mais ne riposte pas. Il se contente de prendre de l'altitude. Vous comprenez sans peine qu'il finira par vous lâcher, vous laissant faire une chute mortelle avant de venir se repaître de vos restes. Livrez ce combat sur la colonne « -6/-5 » de la *Table des Coups Portés*, mais sans tenir compte de vos propres pertes en ENDURANCE. Reculez d'une colonne si votre arme n'est pas tranchante (Bâton, Masse d'Armes, Marteau de Guerre), car le cuir épais du Kraan est très résistant. Avancez d'une colonne si vous faites usage de la Puissance Psychique, ou si vous possédez la Maîtrise des Armes et l'arme appropriée. Vous ne pouvez pas vous servir d'un Bouclier dans cet affrontement, ni utiliser un objet contenu dans votre Sac à Dos.

**KRAAN**

ENDURANCE : 36

Lorsque vous aurez réduit son ENDURANCE à 12 points ou moins, il vous lâchera enfin, mais la chute vous coûtera 2 points d'ENDURANCE pour chaque Assaut que vous aurez dû livrer. Au-delà de 5 Assauts, cette chute vous sera mortelle même si votre total d'ENDURANCE est suffisant pour l'encaisser, car tous les os de votre corps se briseront. Si vous survivez à l'impact avec le sol, vous courez vous réfugier dans la forêt pendant que le Kraan mugit sa frustration dans le ciel. Rendez-vous au **50**.

**17**

Brusquement, une barre de fer jaillie de nulle part frappe le forban en plein visage. Avec un mugissement de douleur, l'homme lève une main à son nez fracassé. Vous en profitez pour lui décocher une vraie ruade de cheval qui l'expédie carrément par-dessus bord. Alors que le boucanier s'abîme dans les flots tumultueux, vous apercevez le matelot kirlundien dont vous avez sauvé la vie. Il est toujours allongé sur les planches du pont, mais c'est lui qui vient d'intervenir pour vous tirer d'affaire. Vous le remerciez d'un signe de la tête. Maintenant que vous êtes hors de danger, vous fouillez rapidement le corps du

premier pirate abattu. Vous pouvez garder les objets suivants :

- Hache
- Poignard
- 8 Couronnes
- Extrait de Laumwort (+ 2 points d'ENDURANCE)

Vous pouvez également ramasser le cimenterre que le pirate noyé a voulu vous lancer. Cette arme aura la valeur d'un Sabre si vous l'utilisez pour combattre. Apportez les modifications nécessaires à votre *Feuille d'Aventure*. N'oubliez pas, par la même occasion, de déduire 3 Flèches de votre Carquois. Si vous voulez maintenant rejoindre Flamme d'Argent au plus vite, rendez-vous au **70**. Si vous préférez rester sur le pont arrière du *Languabarb*, où les dangers sont moindres, rendez-vous au **2**.

**18**

Vous vous ruez sur le pirate pour l'empêcher de tirer sur votre maître. Tout à coup, le forban vous aperçoit du coin de l'œil. Il tourne sur ses talons et vous met en joue. La terreur serre votre cœur lorsque vous comprenez que vous n'aurez pas le temps de l'atteindre. Utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez 2 points si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse. Ajoutez également 2 points si vous possédez la Puissance Psychique. Si vous obtenez 4 ou plus, rendez-vous au **157**. Si vous obtenez 3 ou moins, rendez-vous au **245**.

**19**

Vous demeurez tapie derrière la tente brune pendant que Zirak et son allié sortent de l'autre côté. Ils s'éloignent en direction de la grève, où ils ont l'intention de prendre une chaloupe pour rallier leur navire ancré dans la crique. Lorsque vous êtes convaincue de ne pas avoir été vue, vous vous relevez et quittez l'ombre de la tente maîtresse. Qu'allez-vous faire à présent ? Si vous voulez enquêter du côté de la cabane, rendez-vous au **141**. Si vous voulez jeter un coup d'œil aux caisses empilées dans le campement, rendez-vous au **156**. Si vous avez déjà visité ces deux endroits, rendez-vous au **63**.

**20**

Vous vous introduisez dans la niche et demeurez cachée au fond, dans la pénombre humide du souterrain. Les Gloks et leur chariot s'approchent ; vous les entendez grogner et pester contre le poids de leur chargement. En même temps, la flamme d'une lanterne se met à danser sur les murs sombres de la galerie. Vous comprenez que l'un des Gloks possède un luminaire, ce qui lui permettra de vous voir au fond de votre niche s'il pense à regarder. Pour mettre toutes les chances de votre côté, vous vous tassez le plus possible au fond de l'alcôve. Tout à coup, votre dos râpe un moellon mal ajusté. Un dé clic se fait entendre et le sol se dérobo sous vos pieds. Avec un



cri d'effroi, vous basculez dans un gouffre ténébreux. Rendez-vous au **109**.

**21**

Le pirate furieux fond sur vous. Désespérément, vous sortez une troisième flèche de votre carquois et l'encochez à votre arc. Vous voyez les yeux de l'homme s'écarter de frayeur lorsqu'il voit la souplesse et la rapidité de vos gestes, et reconnaît avec terreur votre tunique verte de Seigneur Kai. D'un geste rageur, il vous lance son cimenterre, dans l'espoir de gagner les quelques secondes dont il a besoin. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez la Maîtrise Psychique de la Matière, ajoutez 2 points. Si vous obtenez 6 ou plus, rendez-vous au **149**. Si vous obtenez 5 ou moins, rendez-vous au **165**.

**22**

Livrogne vous décoche un coup de poing qui vous étend sur le dos. Il s'empare ensuite de son poignard, saute sur vous, et vous tranche sauvagement la gorge d'une oreille à l'autre. En mourant dans une mare de votre propre sang, vous souhaitez que votre meurtrier se fasse attacher à la quille du bateau pirate et traîner jusqu'à Ragadorn pour avoir ainsi gaspillé votre vie. Votre aventure prend tragiquement fin ici.

**23**

Vous encochez une flèche à votre arc et attendez qu'un boucanier entre dans votre ligne de mire. Dès que votre cible se manifeste entre les arbres, vous lâchez la corde tendue. Le trait s'enfonce dans la poitrine du pirate et lui arrache un hoquet d'agonie. Ses deux compères se mettent à pousser des jurons en regardant autour d'eux. Nerveusement, vous encochez une deuxième flèche et tirez à nouveau. Cette fois, vous blessez l'homme visé au bras gauche. Le troisième forban, pour sa part, comprend d'où les flèches sont venues et fonce sur votre cachette en poussant un cri de rage. Vous êtes contrainte de jeter votre arc et de vous défendre avec une arme de poing.

---

**PIRATES**

HABILETÉ : 18    ENDURANCE : 36

---

Maintenant que vous avez abattu l'un des leurs, les boucaniers se battent pour vous tuer. Ils ne vous laisseront pas prendre la fuite. Si vous remportez la victoire, retranchez 2 Flèches de votre Carquois et rendez-vous au **181**.

**24**

Vous avez une chance inouïe : le pirate ne vous voit pas. Il semble toutefois comprendre qu'il se passe quelque chose d'anormal, car il sort de la remise sans emporter quoi que ce soit. Il était sûrement venu chercher quelque chose, mais désormais, il compte signaler à quelqu'un l'absence suspecte du cadenas. Dès que le bandit s'est suffisamment éloigné de la

cabane, vous en sortez à pas feutrés et disparaîsez le plus vite possible dans la forêt au fond de la crique. Pendant plusieurs minutes, vous vous hâtez sous le couvert des arbres, pressée de mettre la plus grande distance possible entre vous-même et le camp des pirates. Sachant qu'ils comprendront bientôt ce qui s'est passé, vous prêtez l'oreille, à l'affût de tout cri d'alarme dans votre dos. Pourtant, nulle exclamation ne monte. Cela ne vous empêche pas de détalier pendant une bonne dizaine de minutes. Lorsque vous vous sentez en sécurité, loin de tout poursuivant éventuel, vous ralentissez l'allure et décidez de vous mettre en route pour Côte d'Argent. Il devient impératif que vous fassiez vous-même parvenir une missive urgente au Monastère Kai. Rendez-vous au **9**.

**25**

Puisque le Vordak et son Kraan défendent l'entrée principale du champ de ruines, vous décidez de passer par l'arrière. Pendant dix minutes, vous vous faufilez dans la végétation dénaturée, craignant à tout moment d'être agressée par les plantes bizarres elles-mêmes. Vous apercevez alors les décombres d'un bâtiment à l'écart des autres. Deux Gloks montent la garde devant une ouverture carrée. D'immenses tas de sable gris, sans justification apparente, sont visibles tout autour. Vous profitez de l'un de ces monticules sablonneux pour vous approcher sans être vue. Si le bâtiment que surveillent les Gloks communique avec les autres, vous venez de découvrir le moyen d'entrer dans les ruines. Mais vous devez d'abord éliminer les sentinelles. Si vous avez un Arc et 2 Flèches et voulez les utiliser, rendez-vous au **14**. Si vous voulez leur jeter un Cristal de Sommeil Kai, à condition d'en posséder un, rendez-vous au **55**. Si vous préférez bondir telle une tigresse et occire les répugnantes créatures sans leur laisser le temps de réagir, rendez-vous au **84**.

**26**

Le boucanier se met à rire aux éclats, convaincu qu'il vous tuera facilement. Mais lorsque le combat s'engage, il reconnaît subitement votre tunique Kai et cesse immédiatement de ricaner. Il vient peut-être de commettre la dernière erreur de sa misérable vie.

---

**PIRATE AU CIMENTERRE**

HABILETÉ : 16    ENDURANCE : 26

---

Vous devez l'affronter jusqu'à la mort de l'un de vous deux. Si vous remportez la victoire, le boucanier s'effondre sur le cadavre de son compagnon. Votre cœur bat à tout rompre, mais pour l'instant, vous n'êtes plus en danger. Vous en profitez pour ramasser les armes et les autres objets que possédaient les pirates.

- Hache
- Poignard
- Cimenterre (Sabre)



- 14 Couronnes
- Extrait de Laumwort (+ 2 points d'ENDURANCE)

Apportez les modifications nécessaires à votre *Feuille d'Aventure*. Si vous voulez maintenant rejoindre Flamme d'Argent au plus vite, rendez-vous au **70**. Si vous préférez rester sur le pont arrière du *Languabarb*, où les dangers sont moindres, rendez-vous au **2**.

**27**

Cachée derrière l'arbre, vous attendez que les Gloks s'approchent. Lorsqu'ils sont si proches que votre découverte devient imminente, vous bondissez sur la première créature. D'un seul coup magistral, vous défoncez son casque et son crâne. Les autres monstres se mettent à pousser des cris furieux. Le Drakkar, en vous voyant, exhorte ses sbires à vous tailler en pièces. Les Gloks, trop heureux d'obéir, foncent sur vous tous ensemble. Vous devez combattre cette meute de Gloks hurlants.

---

#### PATROUILLE GLOK

HABILETÉ : 21    ENDURANCE : 38

---

Si vous arrivez à vous débarrasser d'eux, rendez-vous au **111**.

**28**

Vous vous éloignez en courant du lieu de la bataille, réprimant une vague de nausée. Vous n'avez jamais rien vu d'aussi répugnant que ces cerveaux ailés de l'Univers des Ténèbres. Vous préférez embrasser un Glok plutôt qu'en voir d'autres. Par chance, il n'y a plus de squelettes à vos pieds. La galerie elle-même se joint à un corridor plus sain, poussiéreux mais sec, où brûlent même quelques torches à intervalles réguliers. Cela vous permet d'éteindre votre propre lumière et de maîtriser votre épouvante. Vous ressentez toujours une sorte d'angoisse primordiale, mais dans ces conditions, vous vous sentez prête à affronter les périls sur votre route en digne Seigneur Kaï. Devant vous, un escalier aux degrés larges s'enfonce encore plus profondément dans la terre. Puisque vous ne voyez aucun moyen de remonter, vous décidez pour l'instant de descendre. Rendez-vous au **222**.

**29**

Le cube noir est un cristal de pouvoir façonné par les Nadziranim, les sorciers des ténèbres. Son énergie interne est hautement instable. Il est conçu pour faire explosion après une vingtaine de secondes, mais la déflagration peut également être précipitée par un choc soudain. Lorsque vous donnez un coup de pied sur le cristal, il explose violemment. Vous êtes avalée par une énorme boule de feu et réduite en charpie. Votre dernier souvenir est celui de la lumière brûlante qui obnubile tous vos sens — puis

la douleur cède la place aux ténèbres. Votre aventure prend fin ici, en même temps que votre vie.

**30**

Vous faites usage de votre faculté psychique pour rejeter le cristal noir à la mer sans devoir le toucher directement. Le cube disparaît dans les flots sans exploser. Toutefois, au même moment, d'autres prismes semblables tombent en pluie sur le pont du *Languabarb*. Ils sont jetés par les pirates qui ont regagné leur propre navire. Vous n'avez pas une maîtrise suffisante de votre pouvoir Kaï pour les manipuler tous à distance. Alors que vous cherchez désespérément une solution pour sauver le navire, une nouvelle explosion retentit à la proue. Vous êtes secouée par l'onde de choc et tombez à genoux. Plusieurs cristaux roulent vers vous sur le pont en pente. Si vous voulez vous précipiter par-dessus le bastingage dans votre dos, rendez-vous au **175**. Si vous voulez ramasser les prismes noirs et jeter ceux-là par-dessus bord, rendez-vous au **137**.

**31**

Votre flèche brise le masque de Darak Torg et le fait violemment tourner la tête, comme s'il venait de recevoir un coup de poing en plein visage. Lorsqu'il relève les yeux, sa face de brute est badigeonnée de sang. Il vous aperçoit alors au-dessus de sa tête et commence à hurler des malédictions. Vous comprenez que vous devez réduire ce forban au silence avant qu'il n'ameute tous ses alliés. Sans perdre un instant, vous sautez par-dessus la balustrade et atterrissez dans la salle en contrebas avec une agilité féline. Darak Torg dégaine une épée en acier noir et se jette furieusement sur vous. Il n'a pas l'intention de pardonner votre tentative d'assassinat sur sa personne. Vous devez affronter le Drakkar jusqu'à la mort de l'un de vous deux.

---

#### DARAK TORG

HABILETÉ : 24    ENDURANCE : 30

---

Si vous remportez la victoire, votre ennemi s'écroule à vos pieds en maudissant le Kaï jusqu'à son dernier souffle. Rendez-vous au **212**.

**32**

Tout à coup, un éclair de douleur vous vrille les tempes. L'assaut psychique reprend avec une force décuplée. L'entité au fond du puits canalise sa puissance maléfique à travers la Gemme de Vordak que vous avez eu la mauvaise idée de garder sur votre personne. Désormais, même un Bouclier Psychique de haut niveau ne vous sauverait plus. Alors que vous crispez les mains sur votre tête, tourmentée par la force impitoyable qui projette dans votre esprit des images de peste et de corruption, vous êtes entraînée vers le bord du puits et jetée dans ses profondeurs noires. Vous tombez tête la première en hurlant d'épouvante, tandis que le Puits des Ténèbres déchire votre âme en lambeaux et vous noie



dans un océan de douleur. Ce qui s'écrase au fond du trou n'est plus qu'une masse de chair sans vie : vous êtes déjà morte depuis plusieurs secondes. Votre mission courageuse prend tragiquement fin ici.

### 33

Vous vous engagez dans le tunnel en vous éloignant du sommet de l'escalier. Graduellement, la frayeur qui vous opprimait s'estompe et vous respirez plus calmement. Vous savez toutefois que vous n'êtes pas tirée d'affaire. Vous vous êtes introduite dans le repaire de vos ennemis en espérant faire la lumière sur leurs projets diaboliques, mais jusqu'à présent, vous n'avez découvert que d'anciens souterrains malodorants. Sortir d'ici risque d'être aussi risqué que votre infiltration initiale, surtout si votre présence est découverte. Alors que ces pensées vous tracassent, vous apercevez une curieuse solution de continuité dans le mur. Il n'y a pas de doute : c'est le contour d'une porte de pierre que vous distinguez ainsi. Mais comment l'ouvrir ? Elle semble faire partie intégrante du mur lui-même. À la hauteur de vos épaules, une cavité circulaire est tout juste visible, cerclée d'un anneau de pierre rouge. Si vous possédez un Disque de Pierre Rouge, rendez-vous au **241**. Si vous n'avez pas cet Objet Spécial mais possédez la Discipline Kaï de la Maîtrise Psychique de la Matière, rendez-vous au **232**. Si vous ne répondez pas à ces conditions, rendez-vous au **148**.

### 34

Tout à coup, une voix bourrue vous fait violemment sursauter. « Hé ! C'que tu fous là ! ? » Vous tournez la tête, le cœur battant à tout rompre, et croisez le regard porcine du garde. « D'où tu sors comme ça, p'tite fille ? » rugit-il avec ahurissement. Puis il reconnaît votre manteau et votre tunique Kaï et ses yeux s'écarquillent. « Hé ! T'es une K... *Alerte ! Aux armes !* » Vous bondissez sauvagement sur le soudard et tentez de l'éliminer avant qu'il ne puisse amener tous les pirates du camp.

#### SENTINELLE DU CAMP PIRATE

HABILETÉ : 14    ENDURANCE : 24

Vous avez droit à 3 Assauts. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **145**. Si vous êtes toujours aux prises avec votre ennemi lors du quatrième Assaut, rendez-vous au **129**.

### 35

Une entité vaporeuse est apparue devant les deux crapules. Avec une horreur indicible, vous comprenez que vous êtes en présence d'un Nadziran, l'un des sorciers maléfiques qui furent jadis au service des Seigneurs des Ténèbres. La créature prend rapidement la forme d'une silhouette griffue recouverte d'une longue toge bleu nuit. Elle se met ensuite à parler d'une voix sifflante. « Darak Torg, qu'avez-vous découvert de plus ? » Le Drakkar n'arrive pas à dissimuler complètement l'appréhension qu'il

ressent. « Nous croyons, ô Nharuuz, que le Livre est dissimulé dans les marais de Maaken, et que le Puits des Ténèbres ne représentait qu'un leurre. » Le Nadziran encagoulé part d'un rire asthmatique. « Pas un leurre. Une étape de la quête. Le Prisme en est la preuve. C'est la clef dont nous avons besoin pour progresser. Préparez vos hommes, Darak Torg. Nous quittons cette île insignifiante. Sieur Kharam, le trône de Vassagonie ne sera pas votre tout de suite. Tel que convenu, nous devons d'abord prendre possession de notre précieux héritage. Soyez assuré que notre reconnaissance vous sera acquise. Les secrets du Livre de Vashna nous permettront de surpasser l'ancienne puissance des Seigneurs des Ténèbres et de régner à la place qu'ils auraient dû occuper sur le Magnamund. »

L'énoncé de cette vile ambition vous fait frissonner. Vous ne savez pas ce que Kharam ressent de son côté, mais comme vous, il n'ose pas émettre un pépiement en présence de Nharuuz le Nadziran. D'après ce que vous arrivez à comprendre avec l'information limitée dont vous disposez, le Livre de Vashna est aux Nadziranim ce que le Livre du Magnakai est à l'Ordre Kaï. Si les Nadziranim s'en emparent et accroissent encore leur puissance, le Magnamund connaîtra bientôt de nouveaux jours noirs. Vous ne pouvez rien faire seule. Vous devez absolument sortir d'ici et ramener cette information au Monastère Kaï. En tremblant de tous vos membres, vous rebroussez chemin dans le corridor poussiéreux qui vous a menée ici. Mais lorsque vous rencontrez la porte refermée, vous comprenez avec angoisse qu'il n'y a aucun moyen de l'ouvrir de ce côté. Si vous avez la Maîtrise Psychique de la Matière, rendez-vous au **169**. Sinon, rendez-vous au **155**.

### 36

Avec un rôle d'agonie, le bandit s'écroule sur le pont et répand son sang sur les planches. Vous n'avez pas le temps de le fouiller, mais vous pouvez ramasser son cimenterre. Cette arme aura la valeur d'un Sabre si vous l'utilisez pour combattre. Inscrivez cette arme sur votre *Feuille d'Aventure* si vous souhaitez la garder. Malheureusement, la perche du matelot a été gravement entaillée par la lame de votre ennemi et ne peut plus servir d'arme ; si vous l'aviez notée en tant que Bâton, supprimez-la maintenant. Nerveusement, vous jetez un regard à la ronde. Vous êtes loin de votre maître et les pirates sont encore nombreux. Si vous avez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au **98**. Si vous n'avez pas encore maîtrisé cette Discipline, rendez-vous au **202**.

### 37

Vous courez de toute la vitesse de vos jambes vers le croisement des tunnels. Au moment où vous trouvez refuge derrière l'angle des parois, l'arbalète claque et le carreau va se briser sur le mur du fond. Vous entendez le Drakkar pousser un juron et se lancer à votre poursuite. Ses pas lourds emplissent le tunnel



d'échos angoissants. Si vous voulez prendre la fuite dans la galerie qui s'offre à vous, rendez-vous au **187**. Si vous préférez rester exactement où vous êtes et attaquer le soudard par surprise lorsqu'il arrivera à l'intersection, rendez-vous au **52**.



**38**

Vous évitez presque toutes les flèches qui pleuvent sur vous, sauf une qui vous atteint à la cuisse. Vous réprimez à grand peine un cri de douleur. En vacillant, vous penchez la tête pour constater l'ampleur des dégâts. La flèche n'est pas restée dans la chair : elle a entaillé votre cuisse droite avant de se planter dans le pont. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous n'allez malheureusement pas vous en tirer à si bon compte. Le navire pirate, deux fois plus massif que le *Languabarb*, va bientôt vous heurter sans ménagement. Ensuite, ce sera l'abordage et le massacre de l'équipage. En tant que Seigneurs Kaï, vous seuls pouvez désormais défendre la vie des matelots, qui ne sont pas entraînés au combat.

Avec un choc terrible, qui compromet votre équilibre déjà précaire, le bateau pirate entre en collision avec le *Languabarb* et l'incline dangereusement. Des figures humaines, hurlantes et gesticulantes, sautent aussitôt sur le bastingage, prêtes à se jeter sur le pont

de votre navire. Si vous possédez un Arc et désirez l'utiliser, rendez-vous au **11**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **207**.

**39**

Vous pariez le premier coup du pirate, mais êtes contrainte de reculer sous la violence sauvage de son assaut. Tout à coup, une barre de fer jaillie de nulle part frappe le forban en plein visage. Avec un mugissement de douleur, l'homme lève une main à son nez fracassé. Vous en profitez pour lui décocher une vraie ruade de cheval qui le passe carrément par-dessus bord. Alors que le boucanier s'abîme dans les flots turbulents, vous faites volte-face et apercevez le matelot dont vous avez sauvé la vie. Il est toujours allongé sur les planches du pont, mais c'est lui qui vient d'intervenir pour vous sauver. Vous le remerciez d'un signe de la tête. Pendant que vous êtes hors de danger, vous fouillez rapidement le corps du premier pirate abattu. Vous pouvez garder les objets suivants :

- Hache
- Poignard
- 8 Couronnes
- Extrait de Laumwort (+ 2 points d'ENDURANCE)

Si vous voulez maintenant rejoindre Flamme d'Argent au plus vite, rendez-vous au **70**. Si vous préférez rester sur le pont arrière du *Languabarb*, où les dangers sont moindres, rendez-vous au **2**.

**40**

Votre flèche se plante dans le torse du pirate au moment où celui-ci allait abattre Flamme d'Argent. Avec un cri de douleur, le boucanier virevolte sur lui-même, main serrée sur la tige mortelle, et s'effondre contre la rambarde. Déduisez 1 Flèche de votre Carquois. Vous rangez aussitôt votre arc et volez au secours de votre maître, qui se bat contre un groupe de forbans acharnés. Ils savent que s'ils éliminent le Maître Kaï, la victoire leur sera acquise. Votre arrivée fait toutefois pencher la balance en faveur de Flamme d'Argent. En raison de sa présence à vos côtés, vous bénéficierez de 12 points d'HABILETÉ additionnels pour toute la durée de ce combat. En outre, tous les points d'ENDURANCE perdus par les pirates pourront être multipliés par deux. Si vous possédez un Cristal de Sommeil Kaï et souhaitez le lancer dans le tas, réduisez l'HABILETÉ de vos ennemis de 2 points et leur ENDURANCE collective de 10 points.

#### RAMASSIS DE PIRATES

HABILETÉ : 28    ENDURANCE : 54

Si vous réduisez leur total d'ENDURANCE des deux tiers, c'est-à-dire à 18 points ou moins, sans succomber à leurs assauts, rendez-vous au **231**.





## 41

Quelques mètres plus loin, vous manquez de basculer tête première dans l'obscurité lorsque vos pieds ratent la première marche d'un escalier. Vous rétablissez votre équilibre de justesse avant de faire une chute dangereuse. En tâtant le sol devant vous, vous déterminez que la galerie prend fin au sommet d'un escalier monumental qui s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Vous n'êtes guère rassurée, mais vous savez que vous ne pouvez pas revenir sur vos pas. Vous vous engagez donc sur les degrés froids, sans pouvoir chasser l'impression que vous descendez droit en enfer. Rendez-vous au **222**.

## 42

Debout sur la dunette arrière, vous ne comprenez pas immédiatement ce qui a provoqué la panique de l'équipage. Mais lorsqu'un cri s'élève par-dessus tous les autres, la situation devient tout à fait claire. « Pirates ! Pirates droit devant ! » Vous vous penchez au-dessus du bastingage pour regarder devant le navire. Un autre navire occupe bel et bien la crique. Ses voiles et son pavillon noirs, bariolés de zébrures rouges, en font un vaisseau pirate de la flottille de Kharam le Vassagonien, le pire écumeur des mers du nord du Magnamund. Vous sentez l'angoisse vous envahir. Fortement éprouvés par la tempête, vous êtes des proies faciles pour ces boucaniers sans scrupules. Dans les pénombres combinées des nuages et du crépuscule, le bâtiment noir glisse tel un fantôme vers le *Languabarb*. Lorsque la distance se réduit suffisamment, une volée de flèches quitte le pont du bateau ennemi et s'abat sur vos têtes. Vous vous réfugiez immédiatement derrière la cabine, où vous ne risquez pas d'être touchée. Toutefois, non loin de vous, un matelot est fauché par un trait qui se plante dans sa cuisse. L'homme s'écroule sur les planches du pont avec un hurlement de souffrance. Dès que la pluie de flèches cesse, vous vous précipitez vers lui et tentez de le secourir. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Guérison, rendez-vous au **115**. Si vous n'avez pas encore acquis cette Discipline, rendez-vous au **51**.

## 43

Le pirate meurt avec un dernier râle et s'écroule dans le sable, immobile à jamais. Sans vous encombrer de scrupules déplacés, vous vous penchez sur son corps et prenez ce qui vous intéresse parmi les articles en sa possession :

- Glaive
- Poignard
- Potion de Laumspur (+ 4 points d'ENDURANCE ; 1 dose)
- 6 Couronnes
- Clef de Fer

La petite Clef de Fer est un Objet Spécial qui se range dans la poche de votre tunique. Si vous n'avez pas de Sac à Dos, vous devez consommer la Potion

de Laumspur immédiatement ou l'abandonner. Vous cachez ensuite le corps du barbu derrière son tronç d'arbre afin qu'il ne soit pas immédiatement visible. À pas de loup, vous pénétrez dans le campement endormi et étudiez les alentours. D'après vous, trois lieux méritent un examen plus approfondi : une cabane située à l'écart ; la tente brune au milieu du campement ; et un amas de caisses entre deux tentes à quelques mètres de votre position. Si vous souhaitez fouiner dans les caisses, rendez-vous au **156**. Si vous préférez vous diriger vers la cabane à la lisière des arbres, rendez-vous au **141**. Si vous êtes assez courageuse pour enquêter du côté de la tente maîtresse du camp, rendez-vous au **242**.

## 44

Vous foncez à l'aveuglette dans la nuit, fouettée par les branches basses et les ronces. Vos ennemis vous pourchassent avec la ténacité de chiens de chasse. Cependant, plus vous vous éloignez de la crique, plus l'immensité du terrain joue en votre faveur. Vous êtes une jeune fille agile et bien entraînée ; ils sont des brutes avinées habituées à se battre sur le pont d'un navire. Naturellement, vous les distancez. Après quelques minutes passées à vous chercher dans la noirceur, les pirates finissent par abandonner la partie. De toute façon, un vulgaire matelot survivant n'a guère d'importance à leurs yeux. De votre côté, après avoir ralenti l'allure, vous poursuivez votre marche dans l'intérieur de l'île, où vos ennemis ont peu de chances de vous retrouver. Réduisez votre total d'ENDURANCE de 1 point en raison des écorchures que vous avez subies en fuyant dans la végétation. Rendez-vous ensuite au **80**.

## 45

Remerciant Kaï pour la prévoyance dont il vous a fait don, vous allumez votre luminaire et avancez beaucoup plus bravement dans la galerie souterraine. À plusieurs reprises, la flamme dansante vous sauve la vie, lorsque vous apercevez des fosses garnies de pieux par-dessus lesquelles vous devez sauter. Vous remarquez aussi de nombreux squelettes sur le sol, envahis par les moisissures. Certains sont intacts, d'autres brisés. Vous avez l'angoissante sensation que les orbites vides de leurs crânes vous suivent dans vos déplacements. Soudain, un cliquetis lugubre se fait entendre. Vous poussez un cri d'effroi lorsque vous voyez un tas d'ossements se hisser en position debout. D'autres l'imitent, et bientôt, vous êtes entourée de squelettes moisissus dont les doigts se tendent vers votre gorge. Vous vous démenez comme une diablesse pour pulvériser les odieuses créatures.






---

### SQUELETTES

HABILETÉ : 10    ENDURANCE : 38

---

Si votre arme est une Hache, un Marteau de Guerre ou une Masse d'Armes, ajoutez 2 points à votre total d'HABILETÉ pour ce combat. En revanche, si c'est un Poignard, une Lance ou un Bâton, réduisez votre HABILETÉ de 2 points. Les squelettes sont invulnérables à la Puissance Psychique. Si vous l'emportez, rendez-vous au **60**.

**46**

Vous parvenez à pénétrer dans le campement sans tirer le gardien de son assoupissement. Vous l'avez bien entendu grogner à quelques reprises, mais c'était dû à une mouche agaçante, non aux bruits subtils que vous faisiez. Il n'a jamais soupçonné un seul instant qu'une intruse se faufilait sous son nez. Si l'occasion se présente, songez-vous narquoisement, vous lui ferez décerner une promotion. En attendant, vous errez silencieusement entre les tentes en étudiant attentivement les alentours. Trois endroits méritent un examen plus approfondi : une cabane située à l'écart ; la tente brune au milieu du campement ; et un empilement de caisses entre deux tentes à quelques mètres de votre position. Si vous voulez fouiner dans les caisses, rendez-vous au **156**. Si vous préférez vous diriger vers la cabane à la lisière des arbres, rendez-vous au **141**. Si vous êtes assez courageuse pour enquêter du côté de la tente maîtresse du camp, rendez-vous au **242**.

**47**

Tout à coup, le pirate émet une plainte étranglée. Du sang gicle sous la pluie et l'homme s'effondre avec un gargouillis, laissant apparaître Flamme d'Argent derrière lui. « Neige d'Automne, ça va ? » Vous répondez promptement par l'affirmative. Votre maître vous tend alors une Hache qu'il a « empruntée » à un pirate vaincu. C'est avec cette arme qu'il vient d'achever votre adversaire, en lui sectionnant la nuque d'un seul coup de lame. Notez

cette arme sur votre *Feuille d'Aventure* si vous désirez la garder. « Reste avec moi et assure mes arrières, » ordonne Flamme d'Argent. « Nous devons repousser cette invasion de cancrelats. » Sans hésiter davantage, votre maître retourne dans le feu de l'action. Tel qu'il vous l'a intimé, vous restez derrière lui et empêchez les pirates de le prendre à revers, pendant qu'ailleurs sur le navire, l'équipage se bat tant bien que mal contre les ennemis. Le capitaine Aguk en particulier se débat comme un lion, ou plutôt, comme l'un des Kalkoths qu'il a longtemps chassés. Ces prédateurs polaires, surnommés languabarbs en raison du poil rêche qui recouvre leurs langues, n'ont présentement rien à envier à la férocité dont fait preuve le capitaine du bâtiment qui porte leur nom. Tout à coup, Aguk reçoit une flèche dans l'épaule et tombe sur le pont ; aussitôt, un pirate se dresse au-dessus de lui. Si vous voulez vous précipiter à son secours en dépit des directives de votre maître, rendez-vous au **150**. Si vous estimez préférable de rester à votre place derrière Flamme d'Argent, rendez-vous au **215**.

**48**

Une idée vous vient pour dissiper votre appréhension. Faisant appel à votre Communication Animale, vous appelez la souris blanche et plusieurs de ses semblables. Lorsqu'une dizaine de petits rongeurs se promènent en piaillant sur le plancher, vous leur intimez l'ordre de veiller sur votre sommeil. En échange, vous mettez un peu de fromage à leur disposition. Vous n'avez pas vraiment peur qu'il vous arrive quelque chose, mais de cette façon, vous allez pouvoir dormir tranquille. Cette précaution, qui aurait paru sensiblement ridicule à tout observateur impartial, vous sauvera peut-être la vie. Au milieu de la nuit, alors que le silence règne dans l'auberge, un concert de piailllements aigus et urgents vous tire brusquement de votre sommeil. Vous levez la tête et apercevez à la fenêtre la silhouette noire d'un intrus. En réponse à la cacophonie provoquée par les souris, la figure crache un juron en langue giak et se jette sur vous. Un long poignard brille dans la clarté de la lune. Vous êtes déjà tout à fait réveillée, et un Seigneur Kai ne dort jamais loin de ses armes. Lorsque l'assassin arrive à votre hauteur, vous êtes prête à le recevoir.

---

### ASSASSIN

HABILETÉ : 19    ENDURANCE : 23

---

Cet adversaire est partiellement immunisé contre la Puissance Psychique. Si vous en faites usage, vous n'aurez droit qu'à 1 point d'HABILETÉ. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **113**.

**49**

Vous devez vous dérober pour esquiver la lame acérée lancée dans votre direction. Votre flèche part en même temps, mais frôle l'épaule du pirate avant de se perdre dans la mer. Vous jetez votre arc sur le



pont et tentez d'enfoncer votre poing dans l'estomac du bandit au moment où il arrive à votre hauteur.

## PIRATE

HABILETÉ : 12    ENDURANCE : 26

Vous êtes tous les deux désarmés, puisque l'homme vous a jeté son cimenterre et que vous ne pouvez pas combattre avec un Arc. N'oubliez donc pas de réduire votre HABILETÉ de 4 points. Si vous remportez la victoire, vous pouvez vous approprier les armes et les autres objets que possédaient les pirates vaincus.

- Hache
- Poignard
- 14 Couronnes
- Extrait de Laumwort (+ 2 points d'ENDURANCE)

Vous pouvez également ramasser le cimenterre que le second pirate a voulu vous lancer. Cette arme aura la valeur d'un Sabre si vous l'utilisez pour combattre. Apportez les modifications nécessaires à votre *Feuille d'Aventure*. N'oubliez pas de déduire 3 Flèches de votre Carquois. Si vous voulez maintenant rejoindre Flamme d'Argent au plus vite, rendez-vous au **70**. Si vous préférez rester sur le pont arrière du *Languabarb*, où les dangers sont moindres, rendez-vous au **2**.



50

Maintenant que le Kraan ne vous menace plus, vous poursuivez votre route dans la forêt. Le terrain commence à monter en pente douce. Si vos repères sont exacts, vous arriverez à Côte d'Argent après avoir franchi une rangée de collines. Cette inclinaison du sol signifie donc que vous vous approchez du but. Votre maître serait fier de vous : vous avez su vous débrouiller seule pour éviter vos ennemis et atteindre votre destination. Bien entendu, vous avez subi quelques pépins en cours de route, mais vous les avez surmontés avec brio. Cette marche à travers

les collines représente la dernière épreuve. Elle vous coûtera cependant un Repas ou 3 points d'ENDURANCE.

Alors que le soleil baisse sur l'horizon, vous voyez la végétation s'éclaircir. Les arbres cèdent leur place aux buissons, puis aux herbes hautes. Le terrain est maintenant en pente descendante. Sous vos yeux, une centaine de maisons viennent d'apparaître, nichées au fond d'une petite crique aux plages argentées. Un sentiment d'allégresse vous étreint le cœur. Vous êtes enfin arrivée à Côte d'Argent, le village où le *Languabarb* aurait dû vous débarquer en compagnie de votre maître. Un sourire ironique plisse vos lèvres fatiguées : tout cela pour en arriver au point de départ de votre mission ! Vous chassez rapidement cette pensée défaitiste : tout ce qui compte, c'est que vous ayez survécu. À présent, l'Ordre Kai pourra être informé de la situation, et vos ennemis n'auront qu'à bien se tenir. Rendez-vous au **100**.

51

L'homme a été gravement touché : la flèche a sectionné son artère fémorale. Il perd rapidement tout son sang. Vous faites de votre mieux pour réparer les dégâts, mais vous n'avez pas la compétence nécessaire pour sauver sa vie. Le matelot devient rapidement pâle et se met à marmonner des mots sans suite. Il ne vivra plus guère qu'une minute ou deux. Tout à coup, un choc terrible compromet votre équilibre et vous jette également sur les planches. Le bateau pirate est entré en collision avec le *Languabarb*, qui s'est dangereusement incliné sur les flots. Alors que votre navire se redresse dans un grincement de planches torturées, des figures humaines, hurlantes et gesticulantes, sautent sur la dunette avant, où votre maître est situé. Vous comprenez que vous devez le rejoindre, mais au moment où vous allez vous élancer vers la proue du navire, vous voyez deux pirates aux yeux cruels avancer à votre rencontre. Si vous possédez un Arc et désirez l'utiliser, rendez-vous au **167**. Si vous voulez dégainer une arme de poing et affronter les deux forbans, rendez-vous au **74**. Si vous estimez préférable de prendre la fuite, rendez-vous au **140**.

52

Le Drakkar ne s'attend pas du tout à cette stratégie de votre part. Vous l'entendez recharger son arbalète en courant, prouvant qu'il compte vous abattre dès que vous serez dans sa ligne de mire. Au moment où il va tourner le coin, vous vous ruez sur lui et lui faites sauter l'arbalète des mains. Le Drakkar réagit avec promptitude pour s'emparer de son arme, mais vous bénéficiez tout de même de 4 points d'HABILETÉ additionnels lors du premier Assaut.

## DRAKKAR

HABILETÉ : 18    ENDURANCE : 27

Si vous remportez la victoire, vous trouvez sur son cadavre un Disque de Pierre Rouge. Cette décou-



verte insolite vous fait songer à la porte que vous n'avez pas pu ouvrir voilà quelques minutes. Vous revenez donc vers elle, mue par une curiosité dévorante. Rendez-vous au **241**.

## 53

Vous mettez en pratique votre science du Camouflage et disparaissiez dans les buissons, enfouie sous les feuilles et votre cape verte de Seigneur Kai. Les pirates s'approchent, sans chercher à dissimuler leur présence. Vous les entendez rire en partageant des blagues grossières ; ils sont tout à fait convaincus que leur victoire sur le *Languabarb* est totale et qu'ils n'ont rien à craindre. Vous aimeriez jaillir en furie de votre cachette et leur apprendre une sévère leçon, mais vous mordez votre langue et demeurez sagement tapie dans les ténèbres. La flamme de leurs torches ne révèle rien ; les pirates passent leur chemin sans même soupçonner la présence d'une Initiée Kai à dix pas d'eux. Lorsqu'ils ont disparu le long de la côte, vous sortez de votre cachette et pénétrez dans l'intérieur de l'île, où vous aurez moins de chances d'être découverte. Rendez-vous au **80**.

## 54

Exténuée, vous cessez toute résistance. Aussitôt, un éclair de douleur vrille vos tempes. Alors que vous crispez les mains sur votre tête, tourmentée par la force impitoyable qui projette dans votre esprit des images de pestilence et de corruption, vous êtes entraînée vers le bord du puits et précipitée dans ses profondeurs noires. Vous tombez tête première en hurlant d'épouvante, tandis que le Puits des Ténèbres déchire votre âme en lambeaux et vous noie dans un océan de souffrance. Ce qui s'écrase au fond du trou, deux cents mètres plus bas, n'est plus qu'une masse de chair sans vie : vous êtes déjà morte depuis plusieurs secondes. Votre mission prend tragiquement fin ici.

## 55

Vous secouez le cristal pour agiter la mixture à l'intérieur, puis vous le lancez en parabole pour qu'il tombe entre les deux Gloks. Dès que la boule de verre se fracasse sur le sol, une vapeur paralysante très puissante se répand dans l'air. Vous entendez les Gloks tousser et cracher des jurons dans leur langue gutturale. Inévitablement, ils s'effondrent et s'endorment comme des bébés. Des bébés hideux. Vous attendez quelques secondes, puis vous quittez votre cachette derrière le tas de sable. Quelle n'est pas votre surprise de voir deux nouveaux Gloks sortir du bâtiment, alertés par les cris de leurs compères, et respirer à leur tour le gaz somnifère ! Sachant qu'il n'en reste plus assez pour les plonger dans l'inconscience, vous vous ruez sur eux et profitez de leur état d'abrutissement pour les anesthésier de force. Lorsque vous êtes convaincue qu'ils ne se relèveront plus, vous cessez de les brutaliser. Effacez le Cristal de Sommeil Kai de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **106**.

## 56

Votre flèche fend la pluie et se plante dans l'épaule du pirate. La force de l'impact, couplée à la douleur soudaine, le fait manquer sa cible. Sa propre flèche part dans la tempête et se perd dans la mer. Il dégaine aussitôt un sabre de sa main valide et se précipite vers vous en beuglant. Vous n'avez pas le temps de tirer une deuxième fois. Voyant que le trait planté dans son épaule ne réduit pas sa fureur combative, vous rangez votre arc et saisissez une arme de poing pour l'affronter.

## ARCHER PIRATE BLESSÉ

HABILETÉ : 13    ENDURANCE : 18

Si vous remportez la victoire, vous pouvez ramasser le Sabre de votre ennemi si vous le désirez. Vous courez ensuite rejoindre votre maître, qui repousse les assauts acharnés des boucaniers avec la vaillance d'un Maître Kai. Rendez-vous au **231**.

## 57

Presque toute la garnison de Côte d'Argent est rassemblée devant la mairie. Cette équipe de bras cassés vous paraît incapable d'enquêter convenablement sur un crime aussi grave qu'un meurtre, aussi croyez-vous préférable de ne pas montrer votre joli minois de ce côté. Puisque vous savez essentiellement tout ce que Valim savait, vous devez tout mettre en œuvre pour découvrir ce que les forces des ténèbres font sur l'île de Kirlu. Si possible, vous devez ensuite contrecarrer leurs projets. Si cela s'avère impossible pour une simple Initiée Kai, vous devez rentrer de toute urgence au Monastère et fournir un rapport détaillé sur les activités ennemies. Après avoir remercié le jeune assistant du maire, vous rangez votre équipement, faites quelques moulinets d'exercice avec votre arme, et prenez la route de la forêt derrière Côte d'Argent. Votre destination est au sud-est : les ruines qui auraient servi de repaire à Aieta Nematah, sorcière des îles Kirlundin, et plus tard, aux Seigneurs des Ténèbres eux-mêmes. Cela explique peut-être certaines choses, à bien y songer. Peut-être ont-ils laissé quelque chose ici, après leur défaite et leur déroute. Quelque chose dont ils ont maintenant besoin dans un but inavouable. Une chose est certaine : vous devez en avoir le cœur net. Si vous maîtrisez la Discipline Kai de l'Orientation (ou possédez une Boussole) ainsi que la Discipline Kai du Sixième Sens, rendez-vous au **85**. Si vous ne maîtrisez qu'une Discipline sur les deux, ou possédez seulement la Boussole, rendez-vous au **127**. Si vous ne maîtrisez ni l'une, ni l'autre, et n'avez pas non plus de Boussole, rendez-vous au **15**.

## 58

Vous vous jetez sur l'homme en noir alors qu'il va atteindre la fenêtre. Vous l'entendez pousser un juron en langue giak avant de virevolter pour vous faire face. Un long poignard brille alors dans la clarté



de la lune. Vous contrez le premier assaut du scélérat, et un combat à mort s'engage.

---

### ASSASSIN BLESSÉ

HABILETÉ : 17    ENDURANCE : 15

---

Cet adversaire a une certaine résistance à la Puissance Psychique. Si vous en faites usage, vous n'aurez droit qu'à 1 point d'HABILETÉ supplémentaire. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **237**.

**59**

Vous visiez la tête, mais à l'ultime seconde, Darak Torg a pressenti quelque chose. Il s'est déplacé et vos pieds se sont violemment abattus sur ses épaules. Avec un grognement de douleur et de surprise, le Drakkar s'écroule à genoux, tandis que vous roulez agilement sur les dalles usées de la salle souterraine. Vous vous redressez presque en même temps. Lorsqu'il vous voit, Darak Torg commence à hurler des malédictions. Vous comprenez que vous devez réduire ce forban au silence avant qu'il n'ameute tous ses alliés. Sans perdre un instant, vous empoignez votre arme et bondissez sur lui. Le Drakkar dégaine une épée en acier noir et se précipite furieusement à votre rencontre. Il n'a pas l'intention de pardonner votre intrusion dans son repaire. Vous en savez trop et vous devez mourir.

---

### DARAK TORG

HABILETÉ : 25    ENDURANCE : 32

---

Si vous remportez la victoire, votre ennemi s'écroule à vos pieds en maudissant le Kaï jusqu'à son dernier souffle. Rendez-vous au **212**.

**60**

Alors que les débris osseux s'éparpillent sur la pierre humide, vous remarquez que les crânes fracassés laissent échapper d'odieuses créatures visqueuses, semblables à des cerveaux, qui déploient des ailes de chauve-souris. Craignant l'assaut imminent de ces horreurs boursouflées, vous les tranchez et les écrasez dès que vous les voyez. Toutefois, vous n'arrivez pas à les exterminer toutes. Celles qui restent s'envolent et fondent sur vous pour vous vampiriser. Vous allez devoir les combattre, mais avant de commencer, tirez deux chiffres de la *Table de Hasard* et réduisez leur total d'ENDURANCE d'autant.

---

### LARVES DES CRYPTES

HABILETÉ : 20    ENDURANCE : 20

---

Ces monstres, comme les squelettes qu'ils habitaient, sont immunisés contre la Puissance Psychique. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **28**.

**61**

Comme vous auriez pu le deviner, les victuailles vendues au marché sont presque toutes issues de la mer. Poissons, crabes, homards et mollusques s'entassent sur les planches ou barbotent, encore

vivants, dans des seaux d'eau fraîche. Des algues séchées sont vendues en guise d'assaisonnements. Vous trouvez aussi quelques miettes de pain, quelques fruits et légumes, et le fameux saumon rouge qui est à l'origine de cette mésaventure. Vous pouvez acheter autant de Repas que votre Sac à Dos peut en contenir, à condition d'avoir assez de Couronnes pour les payer. Chaque Repas allégera votre bourse de 1 ou 2 Pièces d'Or, sachant que les plus chers vous rendront 2 points d'ENDURANCE lorsque vous les consommerez (en plus d'éviter la pénalité habituelle). Lorsque vous aurez fait les achats désirés, rendez-vous au **7**.

**62**

Vous faites usage de votre faculté psychique pour rejeter le cristal noir à la mer sans devoir le toucher directement. Le cube disparaît dans les flots, au moment même où d'autres cubes semblables tombent en pluie sur le pont. Ils sont jetés par les pirates qui ont regagné leur propre navire. Lorsque Flamme d'Argent aperçoit les cristaux qui bondissent sur les planches, il pousse un juron rauque. « Malédiction ! Neige d'Automne ! À l'eau, tout de suite ! » Vous allez obéir, fouettée par l'urgence de ses paroles, mais vous hésitez en voyant que votre maître ne se jette pas lui-même à la mer. Au lieu de cela, il emploie la Discipline Magnakaï du Nexus pour soulever mentalement les cristaux noirs et les projeter au loin en grappes de cinq ou six. Si vous désirez joindre votre propre Maîtrise Psychique de la Matière à ses efforts, rendez-vous au **160**. Si vous préférez obéir à son ordre et sauter à l'eau, rendez-vous au **175**.

**63**

Vous vous sentez de plus en plus mal à l'aise. Jusqu'à présent, vous avez eu une chance insolente. Vous pressentez toutefois que le dieu Kaï s'impatiente devant votre témérité. Il devient malsain d'errer ainsi dans le camp ennemi. Rien ne prouve que vous découvrirez une preuve de la survie de Flamme d'Argent ou des marins du Languabr ; il est même tout à fait probable que vous trouviez la preuve de leur trépas. Cédant à la voix de la sagesse, vous quittez le campement et pénétrez profondément dans la forêt au fond de la crique. Par chance, aucune sentinelle n'était en poste de ce côté, ou alors, vous étiez aussi invisible pour elle qu'elle l'était pour vous. Pendant plusieurs minutes, vous vous hâtez sous le couvert des arbres, pressée de mettre la plus grande distance possible entre vous-même et le camp des pirates. Vous prêtez l'oreille, à l'affût de tout cri d'alarme dans votre dos, mais nulle exclamation ne monte. Personne n'a encore relevé vos traces. Lorsque vous vous sentez en sécurité, loin de tout poursuivant éventuel, vous ralentissez l'allure et décidez de vous mettre en route pour Côte d'Argent. Il devient impératif que vous fassiez vous-même parvenir une



missive urgente au Monastère Kaï. Rendez-vous au **9**.

### 64

Vous vous enfouissez dans les fourrés, dissimulée par l'obscurité et votre cape verte de Seigneur Kaï. Les pirates approchent sans chercher à dissimuler leur présence. Ils sont bel et bien au nombre de trois. Vous les entendez rire en partageant des blagues grossières ; ils sont tout à fait convaincus que leur victoire sur le *Languabarb* est totale et qu'ils n'ont rien à craindre. Vous vous promettez de leur apprendre une cuisante leçon dans un avenir proche. Si vous possédez un Arc et des Flèches et souhaitez en faire usage, rendez-vous au **23**. Sinon, rendez-vous au **128**.

### 65

Vous ressentez la profonde énergie maléfique qui émane de ce cube noir. Il s'agit d'un cristal de pouvoir, conçu pour faire explosion dans un court délai. Toutefois, la déflagration peut également être précipitée par un choc soudain. Si vous avez acquis la Maîtrise Psychique de la Matière, rendez-vous au **30**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **211**.

### 66

Vous employez votre pouvoir Kaï sur la blessure de Doss Valim pour réduire l'épanchement de sang et tamiser la douleur qu'il ressent. Le visage du bourgmestre est déjà pâle et trempé de sueur. Il va bientôt mourir ; vous ne pouvez plus rien pour lui. « D... Drakkar, souffle Valim. L'ai amoché, mais... Salopard m'a eu... N-Neige d'Automne, tu dois... Mon bureau... Deuxième tiroir... J-Je... » Le souffle du bourgmestre se fait de plus en plus saccadé. Vous essayez de le garder en vie le plus longtemps possible, mais désormais, même un Grand Maître du Kaï ne ferait que repousser l'inévitable. Vous ne pouvez qu'assister à ses derniers souffles rauques avant que la mort ne révulse ses yeux. Vous les fermez respectueusement et murmurez une prière au dieu Kaï pour le salut de son âme. Évidemment, l'assassin a eu le temps de disparaître depuis longtemps. Si vous désirez aller voir dans le bureau de Valim ce que renferme ce mystérieux deuxième tiroir, rendez-vous au **162**. Si vous préférez ne pas fouiller dans les effets personnels du défunt, rendez-vous au **221**.

### 67

Vous mettez tous vos talents Kaï en pratique pour passer sans éveiller les soupçons du garde de faction. Le moindre bruit ou mouvement trop brusque peut vous trahir. D'ailleurs, même si vous ne commettez aucune erreur, la simple malchance peut faire que l'homme relève la tête au mauvais moment. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Camouflage, ajoutez 2 points. Si vous maîtrisez celle de la Chasse, ajoutez 2 points. Si vous obtenez 4 ou moins, rendez-vous au **34**. Si vous obtenez 5 ou plus, rendez-vous au **46**.

### 68

Brusquement, votre pied se prend dans une racine et vous plongez tête première dans une fosse herbeuse. Vous vous recevez dans une position maladroitement et sentez la douleur envahir votre jambe. En grimaçant, vous tentez de réprimer un cri de douleur qui révélerait votre position. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE, mais vous pouvez en récupérer 2 si vous maîtrisez la Guérison (en supposant que le choc initial ne vous ait pas tuée sur le coup). Le souffle court, vous essayez désespérément de sortir du trou, avant qu'il ne devienne votre tombe. Vous baissez toutefois la tête en entendant la voix proche d'un pirate. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Camouflage, rendez-vous au **218**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **153**.

### 69

Lorsque la patrouille s'approche de vous, vous entendez soudain les Gloks pousser des cris. Leurs pas accourent dans votre direction et vous comprenez que vous avez été vue. Des mains griffues plongent dans les fourrés et vous tirent de votre cachette. Vous dégainez une arme et commencez à vous défendre avec acharnement contre les répugnantes créatures, mais elles ne vous lâchent pas une seule seconde. Vous devez vous battre contre tous ces Gloks hurlants en même temps.

#### PATROUILLE GLOK

HABILETÉ : 22    ENDURANCE : 42

Si vous arrivez à vous débarrasser d'eux, vous pouvez vous accorder quelques minutes pour reprendre votre souffle et ramasser leurs armes.

- 3 Lances
- 1 Poignard
- 2 Marteaux de Guerre

Notez ce que vous désirez conserver sur votre *Feuille d'Aventure* et reprenez votre route. La présence de cette patrouille confirme que vous êtes sur la bonne voie. Rendez-vous au **138**.

### 70

Vous traversez le pont et rejoignez votre maître en courant. Il tourne la tête en vous voyant arriver. « Neige d'Automne, ça va ? » Vous répondez promptement par l'affirmative. « Reste avec moi et assure mes arrières, » ordonne aussitôt Flamme d'Argent. « Nous devons repousser cette invasion de cancrelats. » Sans hésiter davantage, votre maître retourne dans le feu de l'action. Tel qu'il vous l'a intimé, vous restez derrière lui et empêchez les pirates de le prendre à revers, pendant qu'ailleurs sur le navire, l'équipage se bat tant bien que mal contre les ennemis. Le capitaine Aguk en particulier se débat comme un lion, ou plutôt, comme l'un des Kalkoths qu'il a longtemps chassés. Ces prédateurs polaires, surnommés languabarbs en raison du poil rêche



qui recouvre leurs langues, n'ont présentement rien à envier à la férocité dont fait preuve le capitaine du bâtiment qui porte leur nom. Tout à coup, Aguk reçoit une flèche dans l'épaule et tombe sur le pont ; aussitôt, un pirate se dresse au-dessus de lui. Si vous voulez vous précipiter à son secours en dépit des directives de votre maître, rendez-vous au **150**. Si vous estimez préférable de rester à votre place derrière Flamme d'Argent, rendez-vous au **215**.

## 71

Lorsque votre récit prend fin, l'attitude de Doss Valim à votre égard a complètement changé. Il vous offre ses condoléances pour la mort de votre maître, tout en louant le courage dont vous avez dû faire preuve. Il vous appelle même Dame Kai, jusqu'à ce que vous lui disiez que vous préférez le titre de Seigneur, comme les garçons. « Notre situation n'est guère enviable, » explique le bourgmestre. « Vous avez pu vous en rendre compte, pour notre plus grand malheur à tous. Ce chien de Kharam et ses bateaux pirates ne sont que la cerise gâtée sur le gâteau moisi. Tout a commencé voilà une trentaine de jours, lorsque nous avons eu vent d'activités suspectes dans l'intérieur de l'île. Ceux qui ont voulu s'aventurer là-bas se sont heurtés à des patrouilles de Gloks, ces horribles monstres humanoïdes, et quelques-uns ne sont jamais revenus. Nous avons fait parvenir une missive au roi, mais il a fallu que nous refusions d'approvisionner les navires sommerlundois en saumons rouges pour qu'on nous écoute enfin. Entre-temps, les ruines sont devenues un vrai nid de frelons. »

Vous levez la main pour interrompre momentanément le bourgmestre. « Attendez. Quelles ruines ? » L'homme fait un geste vague du bras. « Elles n'ont pas de nom. Elles sont situées au sud-est d'ici, loin de la côte. Même avant le début de cette histoire, on murmurait qu'elles étaient hantées. Elles auraient servi de repaire à la sorcière Aieta, elles auraient été occupées par les Seigneurs des Ténèbres, elles auraient pué l'ail au matin — n'importe quoi. Mais c'est là qu'ils fouinent tous, les Gloks que nous avons vus. Je ne sais pas comment, mais ils ont fait venir d'autres suppôts de Naar — des hommes à masques de squelettes, des spectres en robes rouges, toutes sortes d'horreurs de leurs royaumes maudits. Nous avons besoin d'aide. La population craint un nouveau saccage des îles Kirlundin. » Vous devez avouer que la gravité de la situation dépasse vos prévisions. Si, comme le croit messire Valim, les pirates de Kharam ne sont pas apparus par coïncidence, vous avez affaire à une alliance d'ennemis dangereux qui pourrait compromettre la paix au Sommerlund. Il vous reste à déterminer ce que les forces des Ténèbres essaient d'accomplir sur l'île de Kirlu, mais avant tout, vous devez faire parvenir cette information au Monastère Kai. Le bourgmestre accède à votre requête et rédige promptement une longue missive. Vous signez la lettre d'un flocon de neige et d'une feuille

d'automne. Doss Valim roule ensuite le parchemin et y appose son sceau. Si vous avez un Anneau Sigillaire, rendez-vous au **171**. Sinon, rendez-vous au **139**.

## 72

Vous vous mettez bravement en route vers votre destination, sachant qu'une longue marche en forêt vous attend. Pendant plus de deux heures, vous vous taillez un chemin dans la végétation, contournant les obstacles naturels qui se présentent sur votre chemin. Vous tentez de garder le cap sur le Nord-Ouest, mais vous n'êtes pas certaine d'y parvenir constamment. En toute franchise, vous n'arrivez pas à chasser l'image du Kraan de votre esprit. Le grand Loup Solitaire a-t-il vraiment lutté contre de tels monstres alors qu'il avait votre âge ? À la seule idée de vous frotter à une créature pareille, vous sentez un frisson parcourir votre corps. Vous devez secouer la tête pour en chasser vos pensées angoissantes. Afin qu'elles cessent de vous tourmenter, vous décidez de vous concentrer uniquement sur les efforts à fournir pour vous orienter correctement. Vous avez déjà la désagréable conviction de commencer à vous égarer. Par ailleurs, la fatigue se fait sentir. Vous consentez donc à vous octroyer une pause bien méritée. Avec un soupir, vous vous asseyez sur un rocher moussu à l'ombre d'un arbre et contemplez le feuillage au-dessus de votre tête. Vous apercevez ainsi quelques fruits verdâtres suspendus à une branche. Ces poires poilues sont peu appétissantes et difficiles à éplucher de surcroît ; toutefois, si vous n'avez pas de vivres, elles valent toujours mieux que rien. Si vous désirez en cueillir, rendez-vous au **159**. Si vous n'en ressentez pas le besoin, ou si vous n'avez plus votre Sac à Dos, contentez-vous de vous reposer et rendez-vous au **246**.

## 73

Vous vous tapissez le plus profondément possible dans la végétation. Malheureusement, vous devinez qu'elle n'est pas assez touffue pour vous dissimuler aux regards inquisiteurs de tous ces Gloks et du Drakkar en prime. Utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez 4 points si vous maîtrisez la Discipline Kai du Camouflage. Si vous obtenez 8 ou plus, rendez-vous au **230**. Si vous obtenez 7 ou moins, rendez-vous au **186**.

## 74

Vous ne voyez qu'un moyen d'affronter les pirates sans être prise entre deux feux. Rapidement, vous passez à l'offensive en vous ruant dans leur direction. Surpris par cette réaction, ils hésitent un court instant. Vous croisez immédiatement le fer avec le premier forban. L'autre se retrouve coincé derrière son compagnon ; le bastingage d'un côté et la cabine de l'autre l'empêchent de venir vous prendre à revers. Vous devez néanmoins vous débarrasser rapidement de votre premier adversaire, qui doit déjà avoir survécu à quelques rixes si vous en croyez sa face



pleine de cicatrices. Il manie une hache de guerre bien aiguisée dont vous devez vous méfier.

---

### PIRATE À LA HACHE

HABILETÉ : 14    ENDURANCE : 28

---

Si vous remportez la victoire, le deuxième homme saute par-dessus le corps de son compère afin de poursuivre le combat. Son cimenterre a hâte de goûter à votre sang. Si vous voulez profiter de la brève accalmie dans la bataille pour prendre la fuite, rendez-vous au **94**. Si vous choisissez d'affronter bravement le deuxième pirate, rendez-vous au **26**.

75

Il ne vous faut qu'une quarantaine de minutes pour arpenter toutes les rues de Côte d'Argent et découvrir ses rares commerces n'ayant pas trait à l'industrie de la pêche. Les voyageurs étant plutôt rares sur l'île, les boutiques se contentent de satisfaire la clientèle locale, sans donner dans le luxe qui caractérise les magasins de Holmgard ou de Toran. *Pas de Quartier de la Guilde ici*, songez-vous narquoisement. Si vous désirez visiter l'échoppe d'un armurier, rendez-vous au **180**. Si vous souhaitez pénétrer dans l'ancre de « Similla, apothicaire », rendez-vous au **110**. Si vous préférez vous rendre au magasin général, rendez-vous au **195**. Si le marché frais vous attire davantage, rendez-vous au **61**.

76

Vous n'avez pas la clef du cadenas, mais vous n'êtes pas disposée à renoncer aussi facilement. En essayant de faire fi des pirates qui pourraient vous surprendre à tout moment, vous exercez toute votre concentration sur le cadenas et faites appel à votre pouvoir de télékinésie. Par chance, le mécanisme à l'intérieur est simple. Lorsque votre esprit parvient à le visualiser, un simple effort psychique produit le déclic désiré, et le cadenas s'ouvre sans protester. Vous l'ôtez, essuyez les gouttes de sueur qui ont perlé sur votre front, et pénétrez dans la cabane en refermant la porte derrière vous. À l'intérieur, vous découvrez un fouillis d'armes et d'équipement. Un grand sourire éclaire alors votre visage. Rendez-vous au **170**.

77

96

Votre flèche se plante dans l'épaule du Drakkar. Il tire au même moment, mais le choc provoqué par votre trait perçant ses chairs le fait manquer de loin. Le carreau va se casser sur le mur au fond de la galerie. Sans lui laisser le temps de recharger son arme mortelle, vous bondissez sur lui. Le Drakkar réagit avec promptitude pour s'emparer du glaive à sa ceinture, mais vous l'avez tout de même blessé de façon assez sérieuse. Vous devez l'affronter jusqu'à la mort de l'un de vous deux.

---

### DRAKKAR BLESSÉ

HABILETÉ : 16    ENDURANCE : 19

---

Si vous remportez la victoire, vous trouvez sur son cadavre un Disque de Pierre Rouge. Cette découverte insolite vous fait songer à la porte que vous n'avez pas pu ouvrir naguère. Vous revenez donc vers elle, mue par la curiosité. Rendez-vous au **241**.

78

Grâce à vos sens Kaï et votre agilité naturelle, vous parvenez à distancer progressivement les boucaniers qui vous poursuivent. Pendant quelques minutes, vous les entendez encore se démener derrière vous, piétinant les feuilles et cassant les branches sur leur passage. Quelques-uns se hêlent dans une langue que vous ne comprenez pas, mais en laquelle vous reconnaissez le vassagonien. Ils ont toutefois perdu tout espoir de vous rattraper. Peu à peu, vous réduisez l'allure et soufflez un peu. Vous semblez avoir échappé à la souricière. Il est toutefois hors de question de retourner là-bas sans le soutien d'un bataillon bien armé. Il devient impératif que vous gagniez Côte d'Argent et fassiez vous-même parvenir une missive urgente au Monastère Kaï. Rendez-vous au **9**.

79

Vous vous mettez nerveusement en route. Il ne sera pas difficile de repérer l'endroit où campent les flibustiers : vous verrez facilement les mâts de leur navire près de la côte. D'ici, cependant, vous ne voyez que des arbres, aussi contournez-vous la crique avec circonspection. Vous savez que chaque buisson peut dissimuler une sentinelle armée, aussi vous montrez-vous exagérément prudente. C'est d'ailleurs en scrutant chaque pan de verdure que vous remarquez un petit buisson aux baies orangées. Un grand sourire éclaire votre visage lorsque vous reconnaissez une plante d'Alether. Le dieu Kaï veille sur vous : ces baies donnent vigueur et force à l'organisme, améliorant ainsi les prouesses guerrières. Une poignée de baies, mâchée et avalée avant un combat, augmentera votre HABILETÉ de 2 points pour toute la durée de l'affrontement. Vous en avez assez pour une seule dose, à conserver dans votre Sac à Dos. Si vous n'avez plus de Sac à Dos, votre seule alternative est de manger les baies immédiatement. Vous bénéficierez alors de 2 points d'HABILETÉ lors du prochain combat livré, que vous en ayez besoin ou non. Notez ces indications sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **184**.

80

Pendant quelques heures, vous vous éloignez de la côte. La pluie a cessé et quelques étoiles apparaissent entre les nuages. Vous finissez toutefois par ressentir un mal de tête lancinant. Les épreuves que vous avez vécues vous ont durement secouée, et vous devez vous reposer convenablement avant de décider ce que vous allez faire. Après avoir trouvé un creux de terrain sous un grand sapin, vous vous enfouissez dans votre manteau Kaï pour dormir le reste de la nuit. Cette fois, vous trouvez un sommeil authentique, non plus seulement une période prolongée





d'inconscience. Ce repos vous revigore et vous rend 2 points d'ENDURANCE. Lorsque le jour se lève, vous vous sentez enfin prête à affronter les dangers qui vous guettent sur l'île de Kirilu. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse, rendez-vous au **228**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **116**.

### 81

Vous faites preuve d'une dextérité ahurissante et parvenez à esquiver toutes les flèches qui pleuvent sur vous. Flamme d'Argent paraît fâché de voir que vous avez couru un tel risque, mais il ne peut s'empêcher d'admirer à leur juste valeur l'habileté et le courage dont vous avez fait preuve. Vous n'allez malheureusement pas vous en tirer à si bon compte. Le navire pirate, deux fois plus massif que le *Languabarb*, va bientôt vous heurter sans ménagement. Ensuite, ce sera l'abordage et le massacre de l'équipage. En tant que Seigneurs Kaï, vous seuls pouvez désormais défendre la vie des matelots, qui ne sont pas entraînés au combat.

Avec un choc terrible qui compromet votre équilibre, le bateau pirate entre en collision avec le *Languabarb* et l'incline dangereusement. Des figures humaines, hurlantes et gesticulantes, apparaissent aussitôt sur le bastingage, prêtes à sauter sur le pont de votre navire. Si vous possédez un Arc et désirez l'utiliser, rendez-vous au **11**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **207**.

### 82

Vous vous tapissez le plus profondément possible dans la végétation. Malheureusement, vous devinez qu'elle n'est pas assez touffue pour vous dissimuler aux regards inquisiteurs de tous ces Gloks. Utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez 4 points si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Camouflage. Si vous obtenez 4 ou moins, rendez-vous au **69**. Si vous obtenez 5 ou plus, rendez-vous au **230**.

### 83

Votre adversaire meurt avec un cri d'agonie et s'écroule sur le pont. Vous n'avez pas le temps de le fouiller, mais vous pouvez ramasser son cimetière. Cette arme aura la valeur d'un Sabre si vous l'utilisez pour combattre. Inscrivez cette arme sur votre *Feuille d'Aventure* si vous souhaitez la garder. Malheureusement, l'affrontement contre les pirates fait toujours rage ; votre victoire n'a pas changé le cours de la bataille. Vous êtes brusquement confrontée à un homme borgne dont la barbe brune tombe jusqu'au niveau de l'estomac. Armé d'un puissant marteau de guerre, il fond sur vous tel un forcené.

#### PIRATE BORGNE

HABILETÉ : 13    ENDURANCE : 30

Sa force lui permet d'ajouter 1 point à tous les dégâts qu'il inflige selon la *Table des Coups Portés*. Si vous émergez victorieuse de l'affrontement, rendez-vous au **234**.

### 84

Vous jaillissez de l'ombre du tas de sable et courez en direction du Glock le plus proche. Lorsque les deux monstres vous voient fondre sur eux, ils se mettent à brailler dans leur langue gutturale en brandissant des lances effilées. Vous devez les combattre jusqu'à la mort.

#### GLOKS

HABILETÉ : 12    ENDURANCE : 25



Si vous remportez la victoire, vous gagnez rapidement l'entrée du bâtiment. Vous devez faire vite, avant que l'écho de la bataille ne vous attire des ennemis. Pour cela, malheureusement, il est trop tard. Dès que vous franchissez l'ouverture rectangulaire, vous êtes confrontée à deux nouveaux Gloks, venus enquêter sur l'agitation à l'extérieur. Vous êtes obligée de les affronter également.

#### GLOKS

HABILETÉ : 13    ENDURANCE : 22

Si vous parvenez à vous défaire de ces gêneurs à l'hygiène corporelle discutable, rendez-vous au **106**.

### 85

Pendant plusieurs heures, vous marchez dans la forêt en direction du sud-est. Lorsque vous devez traverser une région clairsemée, vous êtes toujours très prudente et gardez un œil sur le ciel. Lorsque la végétation se fait plus dense, vous en profitez pour vous cacher aux yeux de vos ennemis. Au milieu de la journée, vous croisez une patrouille de Gloks sous les ordres d'un Drakkar colérique armé d'un fouet à plusieurs lanières. Ces joyeux représentants de la défunte Helgedad ne vous aperçoivent pas, mais leur présence confirme que vous vous approchez de votre but. Vous reprenez donc la route dans la même direction. Au cours de la journée, vous allez devoir consommer un Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE, à moins de maîtriser la Discipline Kaï de la Chasse. Rendez-vous ensuite au **138**.

### 86

La voix sardonique du pirate sonne tel un glas. « Sors de là, pauvre crétin. Montre-moi ton visage, que je sache si je t'amène devant Zirak ou si je te tue moi-même. » Vous savez qu'il est inutile de vouloir



rester cachée plus longtemps. Vous vous redressez donc pour affronter crânement le bandit. Lorsqu'il voit à qui il a affaire, vous le voyez sourire largement. « Oh ! Un Kaï ! Et une *fil*le Kaï ! J'ai de la chance aujourd'hui ! Dis, tu veux bien implorer ton dieu ? Kaï kaï kaï kaï kaï ! » Lorsque vous comprenez que cet idiot vous invite pratiquement à le réduire au silence, vous décidez d'en profiter sans hésitation. Le pirate, qui vous narguait exprès pour provoquer votre colère, pare votre premier assaut en riant méchamment. Ensuite, une danse mortelle commence.

### PIRATE MOQUEUR

HABILETÉ : 15    ENDURANCE : 26

Vous ne pouvez ni fuir, ni utiliser un Arc. Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au **132**.

87

Vous pénétrez dans la verdure touffue à gauche du lac et écartez les branches basses pour progresser sans encombre. Vous n'avez probablement pas choisi la voie la plus facile, à bien y songer, mais vous avez l'avantage de vous rapprocher de la côte. Par ailleurs, si des yeux ennemis vous guettent, ils auront toutes les peines du monde à vous suivre dans ce labyrinthe végétal. À peine cette pensée vous a-t-elle traversé l'esprit qu'un cri déchirant se fait entendre au-dessus de votre tête. L'horrible plainte grinçante vous fait grimacer. *Encore ce satané Kraan*, songez-vous. Par sécurité, vous vous dissimulez au pied d'un arbre au feuillage dense jusqu'à ce que la créature ait passé son chemin. Vous vous remettez ensuite en route, songeant à la présence des forces des Ténèbres sur cette île paisible. Que sont-elles venues y faire ? Vous avez le sentiment que vous finirez par l'apprendre, que vous le vouliez ou non. Rendez-vous au **50**.

88

Pendant une heure, vous progressez à travers la forêt. Autour de vous, la végétation présente tous les signes d'une forêt jeune. Par endroits, des souches et des troncs brûlés sont visibles dans les fourrés. Vos leçons au Monastère vous reviennent en mémoire : avant la grande victoire de Loup Solitaire sur Gnaag de Mozgoâr, les îles Kirlundin furent conquises et ravagées par les Seigneurs des Ténèbres. Depuis cette époque, les Herboristes du Bautar ont fait un travail remarquable pour rendre à ces terres leur apparence d'antan, mais les cicatrices de la guerre sont encore apparentes. Vous venez d'ailleurs d'entrer dans une grande zone défrichée où seule une herbe malade arrive à pousser parmi les rochers scarifiés. Un Seigneur des Ténèbres a dû fouler ce sol ; la légende veut que rien ne puisse pousser là où ces terribles suppôts de Naar sont passés.



Tout à coup, alors que vous allez réintégrer la forêt de l'autre côté du terrain en friche, un cri grinçant éclate à vos oreilles. Vous levez les yeux et poussez involontairement un pépiement d'effroi. Une énorme créature volante, hideuse et décharnée, vole au-dessus de l'éclaircie. *Un Kraan !* réalisez-vous avec terreur. C'est la première fois que vous en voyez un autrement qu'en dessin, et votre première réaction consiste à vous cacher précipitamment dans les buissons. On ne vous avait jamais dit que ces créatures étaient si grandes et horribles ! À présent, vous sentez un étau se refermer sur votre cœur : la présence de forces ennemies sur l'île de Kirlu ne peut plus être mise en doute. Vous devez absolument gagner Côte d'Argent dans les plus brefs délais, quitte à tomber d'épuisement en arrivant. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de l'Orientation, rendez-vous au **146**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **72**.

89

Vous coupez les sangles qui tiennent votre Sac à Dos sur vos épaules. Aussitôt, vous tombez en chute libre avec un couinement de frayeur. Par chance, le Kraan n'a pas eu le temps de prendre de l'altitude. Vous vous recevez avec un *ouf* étouffé, bondissez sur vos jambes, et courez à en perdre haleine vers le couvert des arbres. Dans le ciel, le Kraan frustré déchire votre Sac à Dos à grands coups de bec et de griffes. Effacez tout son contenu de votre *Feuille d'Aventure* ; vous ne pourrez jamais le récupérer. En voyant sa proie détalier comme un lièvre, la créature noire



tente une nouvelle attaque en piqué, mais cette fois, vous la prenez de vitesse. Vous vous enfoncez dans le feuillage au moment où elle arrive à portée de bec. Impuissant, le Kraan ne peut qu'émettre une longue plainte grinçante qui hérisse tous vos poils. Ses larges ailes membraneuses lui interdisent de pénétrer dans la forêt à votre poursuite ; vous êtes désormais en sécurité. Après avoir repris votre souffle et retrouvé votre sang-froid, vous vous éloignez hâtivement sous le feuillage. Rendez-vous au **50**.

## 90

La sonde psychique se fait plus intense, mais vous parvenez à résister. Le Vordak doit sentir quelque chose, mais il n'arrive pas à saisir votre esprit dans ses griffes mentales. Finalement, la créature cesse de projeter son pouvoir psychique dans votre direction et passe à une autre région de la forêt. Vous poussez un soupir de soulagement. Pour le moment, vous êtes saine et sauve. Si vous voulez battre en retraite et trouver un autre moyen d'accéder aux ruines, rendez-vous au **25**. Si vous osez maintenant sortir des buissons et passer sous le nez du Vordak, rendez-vous au **182**.

## 91

Dans la lumière déclinante du crépuscule, vous retournez à la mairie du village. L'assistant de Doss Valim vous accueille et vous permet d'entrer. Lorsque vous exposez au bourgmestre les raisons de votre retour, il se met à rire. « Je vois que tu n'as pas su résister au confort du lit douillet que je t'ai promis. Suis-moi, je vais te montrer ta chambre. Je dois tout de même t'avertir, ce n'est pas le *Prince Fedor*. » Vous riez à votre tour et rassurez le bourgmestre : les lits au Monastère Kai n'ont rien de luxueux non plus. Valim vous conduit à l'étage et vous introduit dans un bureau désaffecté où trône un gros divan. Il vous dit que vous pouvez disposer de cette « chambre » comme vous l'entendez. Le notaire qui l'occupait a succombé l'an dernier à ses quatre-vingt-quinze ans, et Côte d'Argent n'a toujours pas réussi à obtenir un remplaçant. Valim vous apprend également que votre lettre au Monastère partira dès l'aube à bord d'un navire ralliant le port de Holmgard. Pour la première fois depuis que vous êtes entrée dans la crique aux pirates à bord du *Languabarb*, vous sentez que vous allez vraiment pouvoir vous reposer. Vingt minutes plus tard, délestée de vos armes et de votre équipement, vous êtes allongée sur le divan et dormez à poings fermés. Rendez-vous au **185**.

## 92

Vous êtes étonnée de voir que le pirate mort porte un fin diadème doré sous ses cheveux huileux. Vous connaissez ce genre d'objet : vous en avez fait usage lors de vos premières séances d'entraînement pour la Puissance Psychique, quand vous aviez dix ans. Ce diadème est un amplificateur psychique. Par ailleurs, quelque chose vous dit que celui-ci a été modifié par magie. Si vous voulez glisser l'anneau doré sous

votre propre chevelure, il augmentera la force de votre Puissance Psychique. Vous bénéficierez ainsi de 3 points d'HABILETÉ supplémentaires au lieu de 2 points. Sachez que les créatures invulnérables à la Puissance Psychique le seront toujours, même si vous portez l'amplificateur. Si vous désirez garder ce Diadème Psychique, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* parmi les Objets Spéciaux. Vous pouvez le porter en même temps qu'un Casque. Rendez-vous ensuite au **122**.

## 93

Vous allez sortir de la cabane, chargée de votre nouvel équipement, lorsque vous apercevez l'un des pirates qui vient dans votre direction. Vous refermez prestement la porte et commencez à paniquer. Il n'y a aucune autre issue à cette cabane, et de toute évidence, l'homme qui s'approche a l'intention d'y entrer pour prendre quelque chose. Vous ne croyez pas qu'il ait remarqué l'ouverture et la fermeture suspectes de la porte, mais en arrivant sur le seuil, il constatera sûrement l'absence du cadenas ! Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez vous tapir derrière la porte et tenter de neutraliser le forban lorsqu'il pénétrera dans l'entrepôt, rendez-vous au **227**. Si vous préférez vous cacher au fond, derrière les râteliers d'armes, et espérer qu'il ne vous voie pas, ce qui l'amènera à la conclusion que l'intrus s'est déjà envolé, rendez-vous au **114**.

## 94

Vous vous mettez à courir sur le pont trempé du navire, le boucanier sanguinaire sur les talons. Vous l'entendez rire aux éclats, convaincu qu'il vous rattrapera sans peine. Les circonstances lui donnent raison, car vous n'allez pas sauter à la mer en pleine tempête pour lui échapper. Alors que vous commencez à paniquer, vous tombez presque nez à nez avec un marin de l'équipage. Voyant la situation, il vous jette une longue perche en bois. « Prenez cela, jeune Kai ! Défendez-vous ! » Vous attrapez la perche au vol — elle aura la valeur d'un Bâton — et faites subitement volte-face pour subir l'attaque du pirate ricanant. Lors du premier Assaut, vous pourrez uniquement parer son coup, et non le blesser, aussi ne perdra-t-il aucun point d'ENDURANCE, quoi qu'en dise la *Table des Coups Portés*.

## PIRATE AU CIMETIERRE

HABILETÉ : 16    ENDURANCE : 26

Vous ne pouvez plus fuir désormais, car vous êtes acculée au bastingage. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **36**.

## 95

Vous tentez d'éviter la salve de flèches de la même façon que votre maître. Mais une telle technique, déjà difficile pour un Maître Kai de son rang, n'est pas normalement à la portée d'une Initiée. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous possédez un Bouclier, ajoutez



2 points. Si votre arme est une Épée ou un Glaive, ajoutez 2 points, mais si c'est un Poignard ou un Arc, soustrayez 2 points. Si vous avez la Discipline Kaï de la Maîtrise des Armes (même si votre arme n'est pas la bonne), ajoutez 2 points. Si vous avez celle de la Chasse, ajoutez 1 point. Si vous obtenez 0 ou 1 (ou moins), rendez-vous au **247**. Si votre résultat est compris entre 2 et 8, rendez-vous au **38**. Si vous obtenez 9 ou plus, rendez-vous au **81**.

## 96

Vous soulevez un pan de tissu et jetez le cristal à l'intérieur de la tente. Il éclate avec un « pof » sourd en faisant tinter des morceaux de verre sur le sol. Les pirates réagissent avec surprise, incertains quant à l'origine exacte du danger. Tout à coup, l'un d'eux commence à tousser. Vous entendez un cri de colère : « Par le Zakhān ! Nous— » Puis des chutes de corps parviennent à vos oreilles. Le gaz somnifère de vos maîtres Kaï a eu l'effet escompté. Les forbans ne se réveilleront pas avant plusieurs heures. Si vous voulez en profiter pour entrer sous la tente, rendez-vous au **118**. Si vous ne souhaitez pas courir un tel risque, qu'allez-vous faire ? Si vous voulez maintenant enquêter du côté de la cabane reculée, rendez-vous au **141**. Si vous voulez jeter un coup d'œil aux caisses empilées dans le campement, rendez-vous au **156**. Si vous avez déjà visité ces deux endroits, rendez-vous au **63**.

## 97

Vous devinez l'assaut dans l'instant qui le précède. Un boucanier a réussi à se hisser sur la cabine du *Languabarb* et s'apprête à sauter sur vous. Alors qu'il bondit en faisant tournoyer son sabre, vous vous dérobez savamment en roulant sur vous-même. Le forban se reçoit durement sur les planches du pont et émet un grognement de douleur. Vous essayez de vous éloigner de lui, mais vous n'avez pas assez de place pour fuir sur la dunette arrière sans vous jeter à la mer. Lorsque le pirate se relève, ses yeux noirs brillent d'une haine intense. Vous ressentez alors une douleur lancinante à la tête. Ce brigand est doué d'une force psychique considérable avec laquelle il tente de vous soumettre. À moins de maîtriser la Discipline Kaï du Bouclier Psychique, vous devez réduire votre HABILITÉ de 3 points pour toute la durée du combat. Dans un cas comme dans l'autre, votre propre Puissance Psychique demeure efficace.

## PIRATE PSIONIQUE

HABILITÉ : 14 ENDURANCE : 25

100

Si vous remportez la victoire dans cet affrontement violent, rendez-vous au **178**.

## 98

Avertie par votre sens Kaï, vous tournez la tête et apercevez un pirate qui vous vise d'une arbalète. Vous vous dérobez rapidement et le carreau siffle par-dessus votre tête, avant de se perdre dans l'océan.

Le forban pousse un juron et tente de recharger son arbalète. Propulsée par la colère, vous vous jetez sur lui et lui faites sauter l'arme des mains. Alors que l'arbalète va se briser sur les planches, vous tentez d'embrocher le pirate sur votre lame avant qu'il ne puisse dégainer la sienne. Pendant les 2 premiers Assauts de ce combat, vous ne perdrez aucun point d'ENDURANCE.

## PIRATE FOURBE

HABILITÉ : 17 ENDURANCE : 28

Si vous parvenez à lui faire mordre la poussière, ou en l'occurrence, les planches mouillées du pont, rendez-vous au **70**.

## 99

Vous vous coulez dans le feuillage en vous éloignant de la plage. En pleine nuit, vous êtes favorisée par l'obscurité. La lumière dansante des torches maniées par les pirates doit jeter des ombres suspectes derrière tous les buissons ; ils ne remarqueront jamais une véritable ombre suspecte dans la noirceur. Malheureusement pour vous, la nuit n'a pas que des avantages. Elle vous empêche aussi de voir où vous allez dans la forêt. C'est la raison pour laquelle vous mettez le pied sur une racine glissante et tombez dans un fouillis de branchages. Tous les craquements que vous provoquez ne peuvent que signaler votre présence à vos ennemis. Maudissant votre malchance, vous vous extirpez des fourrés et évaluez la distance qui vous sépare des pirates. Ils se sont mis à courir dans votre direction en aboyant des ordres en vassagonien. Si vous restez ici, ils seront sur vous en moins de trente secondes. Si vous voulez prendre la fuite immédiatement, rendez-vous au **44**. Si vous possédez un Arc et des Flèches et désirez vous en servir, rendez-vous au **249**. Si vous voulez dégainer votre arme et livrer combat, rendez-vous au **152**.

## 100

Côte d'Argent est un village insulaire typique : situé près de la mer, il en tire une part importante de ses ressources. Les Kirlundiens ont la réputation d'être bons marins, et cela se reflète dans le nombre impressionnant de bateaux ancrés dans le port. Vous ne connaissez pas la réputation des Kirlundiens en matière d'agriculture, mais elle ne doit guère briller si vous dénombrez les rares champs cultivés autour du hameau. Lorsque vous entrez dans le village proprement dit, vous vous mettez à la recherche des premières autorités venues : quartier de la garnison locale, résidence du maire, peu importe. Après avoir demandé votre chemin auprès de quelques passants interloqués, vous arrivez devant une grande habitation blanche ornée de l'affiche suivante :

DOSS VALIM

Bourgmestre - Côte d'Argent



Vous vous présentez à la porte, où un officier reconnaît votre uniforme Kaï et vous permet d'entrer. Quelques minutes plus tard, après les formalités d'usage, vous êtes conduite au bureau privé du sieur Valim, où le bourgmestre lui-même vous reçoit. C'est un Kirlundien typique, au visage buriné par le vent du large, dont la barbe noire compense la disparition graduelle de ses cheveux. Lorsque vous prenez place devant lui, vous sentez qu'il est de mauvaise humeur. Vous le laissez donc prendre la parole sans risquer de provoquer sa colère. Il ne tarde pas, d'ailleurs, à vous apprendre ce qu'il a sur le cœur. « Alors, c'est ainsi que l'Ordre Kaï répond à notre requête ? Nous leur parlons de Gloks et de Kraans, et lorsqu'ils daignent enfin nous prendre au sérieux, ils nous envoient un enfant à peine sortie de l'entraînement ? » Vous ne pouvez retenir une objection. « J'ai quatorze ans, » protestez-vous avec indignation. « Enfin, presque, » ajoutez-vous en baissant les yeux. Un silence lourd s'ensuit, au cours duquel vous ne remontez assurément pas dans l'estime du bourgmestre. Vous vous résignez donc à lui apprendre toutes les mésaventures que vous avez vécues avant d'arriver à Côte d'Argent. Rendez-vous au **71**.

### 101

Vous vous éloignez des richesses volées des pirates et tentez de déterminer où aller. Si vous voulez maintenant jeter un coup d'œil du côté de la tente maîtresse du campement, rendez-vous au **242**. Si vous voulez vous approcher de la cabane à l'écart des tentes, rendez-vous au **141**. Si vous avez déjà visité ces deux endroits, rendez-vous au **63**.

### 102

Vous vous hissez prudemment sur le balcon de pierre, terrifiée à l'idée de produire un bruit suspect qui révélerait votre position. Là-dessous, Darak Torg ne bouge pas. Il contemple encore le parchemin déroulé sur la table. Profitant de son état de concentration, vous vous placez subrepticement au-dessus de lui et prenez votre élan. Votre cape Kaï enfile derrière vous lorsque vous vous jetez dans le vide, visant le heaume du Drakkar de vos pieds tendus. Utilisez la *Table de Hasard* et ajoutez 1 point si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse. Si vous obtenez 9 ou 10, rendez-vous au **225**. Si vous obtenez 8 ou moins, rendez-vous au **59**.

### 103

Vous parvenez enfin à assommer votre agresseur d'un coup de pied à la tempe. Il s'écroule d'un seul bloc et cesse de bouger. Au prix de plusieurs contorsions, vous arrivez à vous emparer de son poignard et de l'utiliser pour scier vos liens. Une fois libre, vous décochez une ruade à la tête du pirate immobile pour vous assurer qu'il demeure bien inconscient. Vous rangez ensuite son Poignard à votre ceinture (notez-le en tant qu'Arme sur votre *Feuille d'Aventure*) et fouillez son corps inerte.

- Bourse contenant 5 Couronnes
- Huile de Larnuma (+ 2 points d'ENDURANCE ; 1 dose)
- Clef de Fer

Si vous souhaitez boire l'Huile de Larnuma, vous devez le faire immédiatement, car vous n'avez plus de Sac à Dos. En revanche, la Clef de Fer est un Objet Spécial que vous glissez dans votre poche. Vous jetez ensuite un coup d'œil à l'extérieur de la tente. Il n'y a pas de garde en faction. D'ailleurs, il n'y a presque pas d'activité dans le campement ; les boucaniers ont dû festoyer tard dans la nuit après leur victoire sur le *Languabarb*. Graduellement, vous acquérez la conviction que vous pouvez vous aventurer au-dehors sans être troublée outre mesure. D'après vous, trois lieux méritent un examen plus approfondi : une cabane située à l'écart du campement ; la tente brune en son milieu ; et un amas de caisses entre votre tente et l'abri voisin. Si vous souhaitez fouiner dans les caisses, rendez-vous au **156**. Si vous préférez vous diriger vers la cabane à la lisière des arbres, rendez-vous au **141**. Si vous êtes assez courageuse pour enquêter du côté de la tente maîtresse du camp, rendez-vous au **242**.

### 104

Vous essayez de dénouer les liens qui entravent vos poignets, mais sans succès. Vous pourriez réussir si les pirates vous avaient laissé vos armes, mais évidemment, ils vous ont délestée de toutes vos possessions. Vous devez tout effacer de votre *Feuille d'Aventure* : votre Sac à Dos et son contenu, vos Armes, vos Objets Spéciaux et, évidemment, votre Bourse. La seule chose que vous pouvez garder est l'Amulette de Bénédiction d'Ishir, si vous la possédez. Frustrée mais impuissante, vous vous allongez sur le sol sablonneux et attendez que quelqu'un vienne vous chercher. Une heure plus tard, vous entendez des pas à l'extérieur et un homme s'introduit dans la tente. Il pue l'alcool et titube sous l'effet de l'ivresse. Ce n'est pas le visiteur de marque que vous escomptiez ; il représente toutefois une opportunité inespérée. Jouant avec un poignard, l'ivrogne s'agenouille près de vous et commence à tripoter votre chevelure. « Faut t'remercier, p'tite fille... C'grâce à toi qu'on va faire libérer notre pote Arnur à Ragadorn... Mais tant qu't'es pas morte, on peut t'faire c'qu'on veut, hein ?... » Le sac à vin se penche amoureusement sur vous — et reçoit promptement votre genou en un point stratégique de son anatomie. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Puissance Psychique, rendez-vous au **124**. Si elle ne fait pas partie de vos talents, rendez-vous au **188**.

### 105

Vous exigez du forban qu'il vous dise ce que ses compères font ici. Avec des balbutiements, il se met à vous tisser une histoire, mais tout à coup, au beau milieu de ses explications, sa main se détend et vous êtes aveuglée par une poignée de sable. Vous recevez



en même temps un coup de pied au poignet qui vous fait lâcher le glaive du bandit. Il s'en empare et vous saute dessus pendant que vous dégainez votre propre arme. « *Alerte!* » hurle-t-il. « Le Kaï nous attaque ! *Aux armes!* » Maudissant votre naïveté, vous tentez désespérément de le faire taire avant qu'il n'ameute tous les pirates du camp.

### SENTINELLE DU CAMP PIRATE

HABILETÉ : 14    ENDURANCE : ?

Il n'a pas récupéré d'ENDURANCE depuis votre premier affrontement, mais il est maintenant armé. Vous avez droit à 2 Assauts. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **145**. Si vous êtes toujours aux prises avec votre ennemi lors du troisième Assaut, rendez-vous au **129**.

#### 106

Vous prêtez l'oreille, mais n'entendez plus rien de suspect. Vous rangez donc votre arme et examinez celles des quatre Gloks inanimés. Vous pouvez en prendre une si vous le désirez.

- 2 Lances
- 1 Poignard
- 1 Masse d'Armes

Vous vous introduisez ensuite dans le bâtiment en ruines. Alors que vous vous attendiez à découvrir un espace à découvert, ceint de quatre murs moussus, vous avez la surprise d'apercevoir une rampe en pente douce qui s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Vous vous engagez prudemment sur cette rampe, à l'affût du moindre bruit. Lorsque vous êtes descendue d'un étage ou deux sous la terre, vous entrez dans un tunnel éclairé par quelques torches malades. Des traces de roues sont visibles dans la poussière. Sur les murs sales, des champignons verdâtres dégagent une odeur écoeurante. Pendant plusieurs minutes, vous suivez ce tunnel inattendu sous le champ de ruines. Puis votre ouïe perçoit un grincement de roues mal huilées. Loin devant vous, quelque chose bouge au fond de la galerie. Des Gloks sont en train de pousser un chariot dans votre direction. Avec un sentiment de panique, vous cherchez un endroit où vous cacher. Dans le mur de gauche, non loin de vous, s'ouvre une alcôve de taille suffisante pour abriter une jeune fille. Plus loin, dans le mur de droite, vous distinguez l'amorce d'une galerie secondaire, mais pour l'atteindre, vous allez devoir courir à l'encontre des Gloks et risquer d'être vue. Si vous voulez vous cacher dans l'alcôve, rendez-vous au **20**. Si vous préférez vous ruer vers l'intersection et emprunter l'autre tunnel, rendez-vous au **213**.

#### 107

Vous empruntez le premier corridor qui s'offre à vous, sans chercher à déterminer s'il est occupé par des Gloks, des Drakkarim, ou même une douzaine de Helghasts. Vous ne songez plus qu'à vous éloigner de ce puits démoniaque. Tout votre corps en

tremble encore. Vous n'avez jamais subi une épreuve aussi vile et cruelle. C'est probablement un miracle que vous soyez encore en vie. Si vous étiez restée dans cette caverne deux minutes de plus, vous seriez devenue folle à lier.

Dès que vous apercevez un escalier dont les degrés remontent, vous l'empruntez à la hâte. Vous commencez, petit à petit, à retrouver votre sang-froid. Loin du puits, l'univers revient à la normale ; tout n'est pas limité aux rêves que fait Naar la nuit. Vous avez même la présence d'esprit de vous dissimuler derrière une statue lorsqu'un Drakkar passe devant vous, suivi d'un Glok particulièrement laid. Au sommet de l'escalier, vous faites une pause pour vous réorienter. Devant vous s'étend une galerie déserte. Aucun son ne vous parvient. Pour le moment, vous êtes en sécurité, mais l'odieuse force noire cachée au fond du Puits des Ténèbres vous fait encore frémir. Rendez-vous au **33**.

#### 108

Vous mettez tous vos talents Kaï en pratique pour vous approcher du garde assoupi. Vous ne voulez pas qu'il redresse la tête trop tôt, car vous perdriez l'avantage de la surprise. Vous vous approchez donc dans le silence le plus profond. Lorsque vous êtes juste devant lui, l'homme ne peut plus ignorer votre présence. Il ouvre les yeux et vous regarde avec ahurissement. « Hé ! C'que tu fous là — !? » Sans lui laisser le temps de comprendre qui vous êtes, vous bondissez sur lui, tout en l'empêchant d'empoigner son arme pour se défendre.

### SENTINELLE DU CAMP PIRATE

HABILETÉ : 14    ENDURANCE : 24

Si vous réduisez son total d'ENDURANCE à 8 ou moins *sans le tuer*, vous tenez l'homme désarmé à votre merci. Si vous voulez l'interroger au sujet des événements de la nuit dernière, notamment en ce qui concerne les prisonniers capturés, s'il y en a, rendez-vous au **239**. Si vous préférez achever le garde, ou si telle fut l'issue du combat sans que vous ne puissiez l'empêcher, rendez-vous au **43**.

#### 109

Lorsque vous rouvrez les yeux, vous êtes allongée dans un tas de décombres, dans une obscurité presque complète. Vous avez chuté dans une galerie désaffectée, où flotte une odeur prononcée de moisissure. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le chiffre obtenu est pair, vous vous relevez sensiblement indemne. S'il est impair, cette chute vous a coûté 2 points d'ENDURANCE. Secouant la poussière qui s'est déposée sur vos vêtements, vous vous aventurez lentement dans la pénombre. Si vous avez une Lanterne, ou une Torche et un Briquet à Amadou, rendez-vous au **45**. Sinon, rendez-vous au **126**.



### II0

Cette boutique est exigüe et sombre. Similla elle-même brille par son absence ; c'est un petit barbu ventripotent qui vous accueille au comptoir. Il s'excuse de vous proposer une sélection d'herbes médicinales et d'élixirs limitée, mais il arrive à la fin du stock. Vous pouvez néanmoins trouver votre compte dans la liste qui suit. Vous ne pouvez pas acheter plus de deux fioles de chaque sorte, toujours à condition d'avoir assez de Pièces d'Or. Souvenez-vous aussi que chaque dose de chaque potion occupe un emplacement dans votre Sac à Dos, et que celui-ci peut contenir un maximum de 8 Objets.

- Huile de Larnuma (+ 2 points d'ENDURANCE) — 4 Couronnes
- Potion de Laumspur (+ 4 points d'ENDURANCE) — 6 Couronnes
- Potion d'Alether (+ 2 points d'HABILETÉ pour 1 combat) — 5 Couronnes
- Extrait de Brosses à Potence (somnifère) — 3 Couronnes
- Teinture de Xiolla (antidote/contrepoison) — 2 Couronnes

Inscrivez les flacons achetés sur votre *Feuille d'Aventure* et retranchez les Couronnes correspondantes de votre bourse. Si votre main est paralysée suite à un empoisonnement, la Teinture de Xiolla guérira votre condition. Lorsque vous aurez fini vos transactions, rendez-vous au 7.

### III

Vous vous écarterez des cadavres repoussants des Gloks. Le Drakkar en charge de la patrouille se dirige vers vous. Il a rangé son fouet et fait maintenant tourner une hache de guerre entre ses mains gantées. Sous son masque à tête de mort, il doit sourire jusqu'aux oreilles. Maintenant que les Gloks vous ont malmenée, il compte vous achever et rapporter la mort d'une espionne Kaï à ses supérieurs. Son avancement sera ensuite assuré. Il suffit pour cela qu'il remporte ce combat.



### DRAKKAR

HABILETÉ : 18    ENDURANCE : 26

Si vous émergez victorieuse de ce nouvel affrontement, vous pouvez vous accorder quelques minutes pour reprendre votre souffle et fouiller vos ennemis.

- 1 Hache
- 3 Lances
- 1 Poignard
- 2 Marteaux de Guerre
- Disque de Pierre Rouge

Le Disque de Pierre Rouge est un Objet Spécial ; vous le mettez dans votre poche. Faites les modifications qui s'imposent sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous reprenez ensuite votre route, sachant que votre destination doit maintenant être proche. Rendez-vous au 138.

### II2

Vous vous aplatissez sur le pont trempé, protégée par le bastingage, et attendez que la pluie de flèches mortelles ait cessé. Lorsque vous vous relevez sous les yeux de votre maître, vous vous sentez subitement honteuse, mais Flamme d'Argent hoche la tête en guise d'approbation silencieuse. Vous avez fait preuve d'une sagesse louable en reconnaissant les limites de vos capacités. Vous n'êtes malheureusement pas tirée d'affaire. Le navire pirate, deux fois plus massif que le *Languabarb*, va bientôt vous heurter sans ménagement. Ensuite, ce sera certainement l'abordage et le massacre de l'équipage. En tant que Seigneurs Kaï, vous seuls pouvez désormais défendre la vie des matelots, qui ne sont pas entraînés au combat.

Avec un choc terrible qui compromet votre équilibre, le bateau pirate entre en collision avec le



*Languabarb* et l'incline dangereusement sur les flots. Des figures humaines, hurlantes et gesticulantes, sautent aussitôt sur le bastingage, prêtes à se jeter sur le pont de votre navire. Si vous possédez un Arc et désirez l'utiliser, rendez-vous au **11**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **207**.



### 113

Vous repoussez du pied le cadavre de l'assassin et gagnez rapidement la fenêtre ouverte. Vous apercevez, dans la rue en contrebas, une figure suspecte qui fait le pied de grue. Lorsque cette silhouette aperçoit votre visage pâle à la fenêtre, elle s'enfuit aussitôt dans les ténèbres. Vous serrez les dents. C'était ce forban d'aubergiste, vous en êtes certaine. Il vous a vendue. Après avoir fermé la fenêtre et mis le loquet, vous allumez la lanterne poussiéreuse sur la table de chevet et examinez le corps de celui qui se voulait votre meurtrier. Vous n'êtes pas surprise de reconnaître les traits grossiers d'un Drakkar sous sa cagoule. Vous lui faites les poches et trouvez ce qui suit :

- Poignard
- Disque de Pierre Rouge
- Potion de Mnallia

Le Disque de Pierre Rouge est un Objet Spécial ; vous le mettez dans votre poche. La Potion de

Mnallia est une préparation exotique qui protège contre les assauts psychiques. Il en reste une dose. Lorsque vous l'avalerez, vous aurez la maîtrise temporaire du Bouclier Psychique. Si vous avez déjà cette Discipline Kai, cette potion ne vous sera pas utile. Elle prend place dans votre Sac à Dos. Faites les mises à jour nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **223**.

### 114

Vous vous enfouissez au fond de la remise, tremblante de nervosité, tandis que le pirate arrive sur le pas de la porte. Vous l'entendez pousser un juron lorsqu'il voit que le cadenas a disparu. Il entre alors dans la cabane en maugréant contre la stupidité de quelqu'un dont vous ne saisissez pas le nom. Vous n'osez pas croire à votre bonne fortune. Il pense que l'un de ses compères a simplement oublié de cadenasser l'entrepôt ! Malheureusement, ses soupçons sont éveillés et il étudie attentivement l'intérieur de la cabane. Tirez un chiffre de la *Table de Hasard*. Ajoutez 4 points si vous maîtrisez la Discipline Kai du Camouflage. Si vous obtenez 7 ou moins, rendez-vous au **86**. Si vous obtenez 8 ou plus, rendez-vous au **24**.

### 115

L'homme a été gravement touché : la flèche a sectionné son artère fémorale. Il perd rapidement tout son sang. Heureusement, votre maîtrise de la Guérison vous permet d'endiguer l'hémorragie. En transmettant votre pouvoir Kai à la plaie, vous parvenez à effectuer une réparation sommaire qui met sa vie hors de danger. Il devra toutefois être soigné par le médecin du bord à la première occasion. Tout à coup, un choc terrible compromet votre équilibre et vous jette sur les planches. Le bateau pirate est entré en collision avec le *Languabarb*, qui s'est dangereusement incliné sur les flots. Alors que votre navire se redresse dans un grincement de planches torturées, des figures humaines, hurlantes et gesticulantes, sautent sur la dunette avant, où votre maître est situé. Vous comprenez que vous devez le rejoindre, mais au moment où vous allez vous mettre à courir, vous voyez deux pirates aux yeux cruels avancer à votre rencontre. Si vous possédez un Arc et désirez l'utiliser, rendez-vous au **197**. Si vous voulez dégainer une arme de poing et affronter les deux forbans, rendez-vous au **217**. Si vous estimez préférable de prendre la fuite, rendez-vous au **140**.

### 116

Puisque vous avez maintenant l'estomac vide, vous décidez de vous nourrir avant tout. Par chance, en explorant les environs, vous réussissez à faire provision de baies. Cela vous fournit votre repas matinal, mais il n'en reste pas assez pour plus tard. Vous espérez donc avoir l'occasion de trouver des vivres à brève échéance. En attendant, vous devez prendre une décision. Vous êtes peinée de l'admettre, mais il est probable que votre maître, Flamme d'Argent, ne





soit plus de ce monde. Il reste toutefois la possibilité qu'il ait survécu à la destruction du *Languabarb* grâce à ses pouvoirs Magnakaï. Peut-être est-il prisonnier des pirates en ce moment. Vous pourriez tenter de le délivrer, mais pour cela, il faudrait que vous vous aventuriez jusqu'au camp ennemi et mettiez votre vie en danger. Il y a une autre option : gagner à pied le village de Côte d'Argent, au nord, et mettre les autorités locales au courant de la situation. Vous ne savez pas quel soutien vous pouvez espérer de ce côté-là, mais peut-être est-ce préférable à une mission suicide dans le camp des écumeurs. D'une façon comme de l'autre, vous allez certainement courir des risques qui n'étaient pas prévus au programme de cette mission « de tout repos ». Si vous tentez de gagner Côte d'Argent, rendez-vous au **10**. Si vous vous dirigez plutôt vers le campement des pirates sur les berges de la crique, rendez-vous au **79**.

### 117

Rapidement, vous triez ce que vous pouvez emporter. Pour commencer, vous pouvez attacher une Bourse pleine de pièces d'or à votre ceinture ; notez 50 Couronnes sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous n'êtes pas dépourvue de Sac à Dos en ce moment, vous pouvez aussi emporter :

- Une Robe en Soie
- Une Statuette de Jade
- Un Calice en Argent
- Un Pot d'Épices
- Un Sachet de Bijoux

Chacun de ces objets occupe un emplacement dans votre Sac à Dos. Alors que vous examinez un superbe poignard de cérémonie serti d'émeraudes, vous entendez des pas à quelques mètres derrière vous. Vous virevoltez et apercevez un pirate hirsute, sorti d'une tente non loin de là, qui cherche un endroit pour satisfaire un besoin naturel. Encore endormi (et subissant sans doute les séquelles de l'ivresse), il met du temps à se convaincre qu'il n'hallucine pas. Mais lorsqu'il comprend qu'une Initiée Kaï fouille vraiment dans leur butin, il ouvre la bouche pour donner l'alarme. D'un geste désespéré, vous lui lancez le poignard que vous avez en main. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez la Maîtrise des Armes, ajoutez 2 points. Si votre Maîtrise est spécifiquement celle du Poignard, ajoutez 2 points de plus. Si vous obtenez 4 ou moins, rendez-vous au **166**. Si vous obtenez 5 ou plus, rendez-vous au **235**.

### 118

Tout en vous efforçant de calmer les battements de votre cœur, vous vous introduisez dans la tente en rampant sous la toile. Trois hommes gisent inanimés à l'intérieur. Vous déterminez leurs origines en fonction de leur accoutrement : un Vassagonien ventripotent paré de vêtements riches ; un pirate musclé qui a dû lui servir de garde du corps ; et un Kirlundien aux traits antipathiques. Nerveusement, vous

vous mettez à fouiller les lieux. Dans la tente elle-même, vous trouvez un Sac à Dos vide, une Carte des îles Kirlundin (objet du Sac à Dos) et des mets raffinés pour 2 Repas. Chacun de ces Repas vous fera gagner 2 points d'ENDURANCE à la consommation, en plus d'éviter la perte coutumière de 3 points d'ENDURANCE en cas de jeûne forcé. Le gros Vassagonien, hormis ses bagues et ses bracelets en or, trimbale à la ceinture un fourreau richement ouvragé. Vous en dégainez un sabre recourbé dont la lame est parcourue d'inscriptions runiques dorées. Vous sentez aussitôt qu'une énergie magique imprègne cette lame. Ce n'est pas une illusion : dans tout combat livré avec ce Sabre Runique, vous bénéficierez de 2 points d'HABILETÉ additionnels. Si vous êtes assez chanceuse pour disposer de la Maîtrise des Armes au Sabre, ce bonus sera naturellement de 4 points. Tout en remerciant le Vassagonien inconscient pour ce beau cadeau, vous passez à ses alliés. Le pirate anonyme porte une Épée et un Poignard à la ceinture ; vous pouvez prendre l'une ou l'autre de ces Armes si vous le désirez. Le Kirlundien possède une bourse bien arrondie qui contient 32 Couronnes. Par ailleurs, il porte au doigt un Anneau Sigillaire dont vous pressentez l'importance. Vous l'empoechez donc sans gêne (notez-le parmi vos Objets Spéciaux). Lorsque vous êtes convaincue de n'avoir rien négligé, vous sortez de la tente exactement comme vous êtes entrée. Si vous voulez maintenant enquêter du côté de la cabane reculée, rendez-vous au **141**. Si vous voulez jeter un coup d'œil aux caisses empilées dans le campement, rendez-vous au **156**. Si vous avez déjà visité ces deux endroits, rendez-vous au **63**.

### 119

Puisque vous commencez à en avoir assez de marcher sous le couvert des arbres, vous sortez du sous-bois et contournez le lac en marchant dans les herbes sèches du terrain défolié. Vous devriez atteindre Côte d'Argent après avoir franchi les collines verdoyantes qui se dessinent devant vous. Cette pensée vous encourage à presser le pas. À ce moment, une ombre insolite tombe sur vous. Alors que vous comprenez que nul nuage n'est si opaque, un cri déchirant éclate à vos oreilles. *Le Kraan!* songez-vous dans un éclair de panique. Vous tournez la tête et voyez du coin de l'œil la forme sinistre du prédateur ailé qui fond sur vous. Avec un cri d'effroi, vous vous jetez à plat ventre pour esquiver son attaque en piqué. Ses serres acérées, au lieu de vous arracher la tête, se referment sur votre sac à dos et vous soulèvent brusquement dans les airs. Avec un haut-le-cœur, vous vous sentez emportée par les ailes puissantes de la créature. Si vous voulez lui abandonner votre Sac à Dos pour lui échapper, rendez-vous au **89**. Si vous voulez plutôt empoigner votre arme et tenter de tuer le monstre, rendez-vous au **16**.



**I20**

Vous n'avez jamais ressenti rien de pareil. Votre esprit est devenu un livre ouvert dans lequel cette force hideuse inscrit des images de déchéance et de putréfaction. Tout le mal de l'univers est distillé dans ces visions épouvantables. Vous tentez d'y résister par tous les moyens, sachant que votre vie, et peut-être votre âme elle-même, en dépend.

**LE PUIITS DES TÉNÈBRES**

HABILETÉ : 20 ENDURANCE : 20

Il s'agit d'un combat sur le plan de l'esprit. Vos Armes ne vous seront d'aucun secours, pas plus que vos Objets Spéciaux ou les objets de votre Sac à Dos. Vous pouvez toutefois doubler les points d'HABILETÉ dont vous bénéficiez habituellement si vous faites usage de la Puissance Psychique. Si vous émergez victorieuse de cet affrontement terrible, rendez-vous au **I47**. Si vous perdez tous vos points d'ENDURANCE, rendez-vous au **54**.

**I21**

Vous pénétrez dans le passage secret, chassant la poussière et les anciennes toiles d'araignées de votre visage. Après quelques secondes, le grincement de poulies invisibles se fait entendre à nouveau, et la porte se remet en place derrière vous. Tout en avançant dans l'étroite galerie, vous essayez de comprendre pourquoi vous semblez être la première à passer par ici depuis des siècles. Vous ne voyez qu'une explication possible : vous avez fortuitement découvert un passage dont vos ennemis ignorent l'existence. Cette pensée vous encourage à explorer le tunnel sale jusqu'au bout. Après quelques minutes de progression prudente, vous pénétrez dans une chambre carrée à la voûte supportée par des colonnes de pierre. Les lieux sont déserts. Pourtant, des voix parviennent à votre ouïe. Une lueur diffuse monte aussi du fond de la pièce. Curieuse, vous avancez à pas feutrés. Au-delà d'une sorte de balcon à la balustrade formée d'un simple muret de pierre, la salle s'élargit brusquement vers le bas, révélant une chambre beaucoup plus grande éclairée par des torches. C'est de là que montent les voix : deux hommes y tiennent un sinistre conciliabule. Rendez-vous au **200**.

**I22**

Vous avez l'impression que les combats sur le pont du *Languabarb* diminuent en intensité. Vous êtes toujours en vie, mais le reste de l'équipage ne s'en tire pas à si bon compte. Plusieurs matelots ont déjà été tués. Or, le navire ennemi n'est pas à court d'équipage. En dépit de toute votre vaillance, il est possible que cette bataille soit perdue d'avance. Alors que vous tentez de vous préparer à mourir au combat, une voix tonitruante ordonne aux pirates de battre en retraite. L'espoir vous envahit à l'idée que vos ennemis abandonnent la partie. Malheureuse-

ment, il n'en est rien. Dès que les envahisseurs libèrent le pont, une boule de feu fait explosion à l'avant, semant la pagaille chez les marins du *Languabarb*. Tout à coup, un cristal cubique, opaque comme de l'encre, vient rouler à vos pieds. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au **65**. Si vous voulez expédier ce cube noir dans la mer d'un coup de pied, rendez-vous au **29**. Si vous préférez vous en éloigner en courant, rendez-vous au **211**.

**I23**

Vous sortez une flèche de votre carquois et bandez votre arc. Ce geste est beaucoup plus rapide que celui de charger une arbalète, mais le Drakkar n'est pas manchot non plus. Il lève son arme presque au moment où vous faites chanter votre trait. Utilisez la *Table de Hasard*. N'oubliez pas d'ajouter 2 points si vous avez la Maîtrise des Armes à l'Arc. Ajoutez aussi 2 points si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse. Si vous obtenez 0 ou 1, rendez-vous au **I73**. Si vous obtenez 8 ou 9 (ou plus), rendez-vous au **233**. Si votre résultat est compris inclusivement entre 2 et 7, rendez-vous au **77**.



## 124

Alors que le pirate saoul s'écroule en râlant, les deux mains entre les jambes, vous emprisonnez son esprit embrumé dans l'étau de votre Puissance Psychique et l'assommez d'un seul assaut mental. Il s'affaisse mollement par terre, langue sortie, et cesse de bouger. Au prix de plusieurs contorsions, vous arrivez à vous emparer de son poignard afin de scier vos liens. Une fois libre, vous donnez un coup de pied au pirate pour vous assurer qu'il est bien inconscient. Avec l'odeur d'alcool qui se dégage de lui, c'est déjà un miracle qu'il ait pu se traîner jusqu'à votre tente sans crouler face première dans le sable. En le fouillant, vous trouvez les objets suivants :

- Bourse contenant 5 Couronnes
- Huile de Larnuma (+ 2 points d'ENDURANCE ; 1 dose)
- Poignard
- Clef de Fer

Si vous souhaitez boire l'Huile de Larnuma, vous devez le faire immédiatement, car vous n'avez plus de Sac à Dos. En revanche, la Clef de Fer est un Objet Spécial que vous glissez dans votre poche. Vous vous approchez ensuite de l'issue de la tente et jetez un coup d'œil à l'extérieur. Il n'y a pas de garde en faction. D'ailleurs, il n'y a presque pas d'activité dans le campement ; les boucaniers ont dû festoyer tard dans la nuit après leur victoire sur le *Languabarb*. Graduellement, vous acquérez la conviction que vous pouvez vous aventurer parmi les tentes sans être troublée outre mesure. D'après vous, trois lieux méritent un examen plus approfondi : une cabane située à l'écart du campement ; la tente brune en son milieu ; et un amas de caisses entre votre tente et l'abri voisin. Si vous souhaitez fouiner dans les caisses, rendez-vous au **156**. Si vous préférez vous diriger vers la cabane à la lisière des arbres, rendez-vous au **141**. Si vous êtes assez courageuse pour enquêter du côté de la tente maîtresse du camp, rendez-vous au **242**.

## 125

Vous rouvrez les yeux, confuse. Que s'est-il passé ? Pendant un moment, vous n'arrivez à vous souvenir de rien. Puis l'image d'une forêt s'impose à vous et la mémoire vous revient. Vous êtes couchée au pied d'une pente rocailleuse. Une étrange douleur lancinante monte de votre nuque. Vous avez dû tomber et vous cogner la tête. À mesure que les brumes de l'inconscience se dissipent, vous rendant votre lucidité, vous faites une étonnante constatation : il fait presque nuit. La forêt est baignée des ombres du crépuscule. Vos derniers souvenirs remontent pourtant à un soleil d'après-midi. Pouvez-vous vraiment avoir été mise hors de combat pendant plusieurs heures suite à une chute aussi banale ? Vous avez presque honte de vous savoir si fragile !

Heureusement, vous n'avez subi aucune blessure conséquente. Quelques égratignures et une bosse stratégiquement placée sur l'occiput : voilà tout ce qu'il faut pour assommer une Initiée Kaï. Vous vous relevez, secouez la saleté qui vous recouvre, et récupérez votre équipement éparpillé. Vous entendez alors un grognement sourd qui vous fait tourner la tête. Un loup de bonne taille vient de se manifester entre les branches. Dans la pénombre, ses yeux jaunes brillent d'une lueur inquiétante. C'est un vieux mâle agressif qui chasse loin de sa meute ; ce soir, il compte vous inscrire à son menu. Vous devez l'affronter. Puisque vous êtes toujours groggy, réduisez votre HABILITÉ de 2 points pour la durée de l'affrontement.

## LOUP SOLITAIRE

HABILITÉ : 15    ENDURANCE : 18

Vous bénéficiez de 2 points d'HABILITÉ additionnels si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Communication Animale. Vous pouvez également avoir recours à la Puissance Psychique selon les règles habituelles. Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au **13**.

## 126

L'obscurité est trop profonde pour que vous puissiez voir plus loin que le bout de votre nez. Tout à coup, vos pieds rencontrent le vide et vous basculez de l'avant. Vous essayez de rétablir votre équilibre, mais les décombres friables croulent sous vos semelles et vous tombez une fois de plus dans la noirceur. Cette fois, votre chute est interrompue par une douleur atroce qui consume tout votre corps. Votre dernier hurlement s'éteint dans un hoquet étranglé. Vous gisez désormais au fond d'une fosse, empalée sur plusieurs pieux rouillés. Personne ne retrouvera jamais vos restes. Votre vie et votre aventure prennent tragiquement fin ici.

## 127

Pendant plusieurs heures, vous marchez dans les forêts de Kirlu en direction des ruines. Puisque vous ignorez leur emplacement exact, vous éprouvez parfois des difficultés à vous orienter, mais vous êtes convaincue de vous diriger sans faille vers le Sud-Est. Vous devez cependant rester sur vos gardes, car l'hypothèse de présences ennemies dans la forêt n'est pas à écarter. Lorsque vous devez traverser une région clairsemée, vous gardez constamment un œil anxieux sur le ciel, à l'affût de Kraans. Quand la végétation se fait plus dense, vous en profitez pour vous dissimuler aux yeux de toute sentinelle éventuelle. Au cours de la journée, vous devez manger un Repas ou perdre 3 points d'ENDURANCE, à moins de maîtriser la Discipline Kaï de la Chasse. Alors que vous commencez à vous demander si vous n'êtes pas perdue dans la forêt, vous apercevez une patrouille de Gloks entre les arbres. Vous vous cachez derrière un arbre et observez leur approche. S'ils continuent



dans la même direction, ils passeront bientôt à moins de dix mètres de vous. Si vous voulez vous dissimuler dans les fourrés en attendant qu'ils s'éloignent, rendez-vous au **82**. Si vous possédez un Arc et des Flèches et souhaitez vous en servir, rendez-vous au **151**. Si vous voulez attendre que ces suppôts des Ténèbres arrivent à votre hauteur et les prendre en embuscade, rendez-vous au **206**.

**128**

Lorsque les trois boucaniers passent à proximité de votre cachette, vous jaillissez de nulle part et fondez sur eux en poussant un cri de guerre. Vous tentez d'en éliminer un d'entrée de jeu, mais n'arrivez qu'à le blesser au bras gauche. Alors qu'il recule en chancelant, ses compères hurlent des jurons et empoignent leurs armes. Vous devez livrer combat.

## PIRATES

HABILETÉ : 20 ENDURANCE : 48

Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à 5 points ou moins *sans que vous ne soyez tuée*, rendez-vous au **204**. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **181**.

**129**

En entendant les cris des autres pirates qui accourent, vous essayez de vous débarrasser de votre adversaire afin de prendre la fuite. Celui-ci comprend toutefois vos intentions et s'acharne à vous empêcher de détalier. Bien que vous vous débattiez comme une diablesse, l'homme tient votre bras gauche dans un véritable étau. Tout à coup, votre univers devient blême et se teint de rouge. Un tourbillon emplit votre vision et la douleur obnubile votre conscience. Vous mourez sans savoir qu'un carreau d'arbalète est maintenant planté dans votre tête, au-dessus de votre oreille gauche. Votre aventure prend fin ici, en même temps que votre vie.

**130**

Pendant deux heures, vous marchez parallèlement au littoral en direction de Côte d'Argent. Vous devez l'avouer : c'est une belle journée pour une marche en forêt. Si le souvenir des pirates ne hantait pas votre esprit, vous pourriez apprécier la nature ressuscitée de Kirlu à sa juste valeur. En l'occurrence, vous tâchez simplement de vous hâter en direction du village côtier. De temps à autre, vous faites une pause pour conserver vos forces. Vous trouvez également des baies pour satisfaire votre faim et des ruisseaux d'eau claire pour éteindre votre soif. Vous êtes désormais confiante : vous arriverez à Côte d'Argent avant la tombée de la nuit. Dans l'après-midi, alors que le soleil entame son déclin, vous émergez de la verdure et découvrez les berges d'un petit lac. Sur votre droite s'étend l'une des zones non reboisées de la forêt. À gauche, en revanche, la végétation pousse en toute luxuriance. Puisque vous n'allez pas nager à travers le lac pour gagner quelques minutes, vous

devez en faire le tour. Si vous traversez la région clairsemée, rendez-vous au **119**. Si vous vous enfoncez dans la forêt dense, rendez-vous au **87**.

**131**

Vous bandez précipitamment votre arc et visez le forban. Vous devez le prendre de vitesse, aussi n'avez-vous pas le temps d'ajuster votre tir. Utilisez la *Table de Hasard*. N'oubliez pas d'ajouter 2 points si vous avez la Maîtrise des Armes à l'Arc. Si vous obtenez 4 ou moins, rendez-vous au **56**. Si vous obtenez 5 ou plus, rendez-vous au **40**.

**132**

Le scélérat s'effondre en entraînant un râtelier de sabres dans sa chute. Le tintamarre qui s'ensuit vous fait comprendre qu'il est désormais inutile de vouloir passer inaperçue. Au contraire, vous devez maintenant fuir au plus vite. En coup de vent, vous sortez de la cabane en abandonnant le corps inerte de votre adversaire. Ailleurs dans le camp, les pirates se mettent à jaillir des tentes comme autant de frelons furieux. Vous déguerpissez aussitôt, poursuivie par les cris de colère des boucaniers. Pendant un moment, vous espérez tirer vos fesses du feu en vous enfonçant profondément dans la forêt, mais les forbans ne comptent pas vous laisser fuir aussi facilement. Vous les entendez déjà organiser la chasse à l'homme. Vous comprenez alors que votre vie dépendra uniquement de la vitesse de vos jambes. Pendant plusieurs minutes angoissantes, vous foncez dans la verdure sans savoir où vous allez, uniquement préoccupée par l'idée de mettre la plus grande distance possible entre vous-même et le repaire des flibustiers. Si vous maîtrisez deux des Disciplines Kaï de la Chasse, du Sixième Sens et de l'Orientalisation, rendez-vous au **78**. Si vous n'en maîtrisez qu'une seule (ou aucune), rendez-vous au **68**.

**133**

Vous ressentez la profonde énergie maléfique qui émane de ce cube noir. Il s'agit d'un cristal de pouvoir, conçu pour faire explosion dans un court délai. Toutefois, la déflagration peut également être précipitée par un choc soudain. Si vous avez acquis la Maîtrise Psychique de la Matière, rendez-vous au **62**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **190**.

**134**

Tout en vous éloignant des ruines flottantes du *Languabarb* et du vaisseau pirate encore intact, vous émettez la plainte caractéristique du lagon, ce gros lamantin pacifique qui vit sur les côtes des îles Kirlundin. La chance est avec vous ce soir, car une sourde lamentation se fait bientôt entendre sur les vagues. Grâce à votre maîtrise de la Communication Animale, vous attirez vers vous le mammifère aquatique, qui nage docilement contre les vagues pour venir vous rejoindre. Vous vous agrippez ensuite à son cuir humide, exténuée, et laissez l'animal massif vous ramener sur la terre ferme. Lorsque la côte se



fait assez proche pour vous permettre de nager, vous remerciez le lugon et relâchez votre emprise sur son esprit primitif. Vous vous traînez ensuite hors de l'eau avec un soupir de soulagement. Il fait maintenant nuit, et même si la violence de la tempête décroît, il pleut toujours des cordes. Vous vous réfugiez sous le feuillage des arbres, hors de vue, et croulez enfin dans l'herbe trempée.

Notez que votre séjour dans l'eau de mer a gâté une partie de vos vivres. Si vous aviez des Repas dans votre Sac à Dos, effacez-en la moitié. Effacez aussi la moitié des Flèches qui restaient dans votre Carquois, si vous en possédiez un. Arrondissez toutes les divisions à l'entier supérieur. Lorsque votre *Feuille d'Aventure* sera mise à jour, consultez votre total d'ENDURANCE. S'il est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au **177**. S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au **238**.

### 135

Malgré la sueur qui coule dans vos yeux et les frissons qui parcourent votre échine, vous mettez en pratique votre science de la Communication Animale pour apaiser le félin géant et le convaincre que vous n'êtes pas sa proie recherchée. Pendant dix secondes qui vous paraissent éternelles, vous soutenez le regard hypnotique de la bête, chantonnant de douces mélodies à mi-voix. L'animal penche curieusement la tête. Ses velléités combattives s'estompent petit à petit. Puis, presque à contrecœur, il s'éloigne du bord du trou et va enquêter ailleurs dans la forêt. Avec un soupir de soulagement, vous vous affaissez au fond de la fosse. Cet effort intense de concentration vous a coûté 1 point d'ENDURANCE. Au cours des minutes qui suivent, le flibustier s'éloigne de votre position, manifestement frustré par votre disparition inexplicable. Lorsque vous êtes certaine que le pirate est parti, vous vous hissez hors de la fosse et déalez à vive allure dans le sous-bois. Rendez-vous au **78**.

### 136

La sonde psychique se fait plus intense. Le Vordak sait qu'il a décelé quelque chose. Vous essayez de résister, mais la puissance du monstre est trop grande. Vous finissez par émettre un cri de douleur lorsque la brûlure dans votre cerveau dépasse le seuil du tolérable. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Le Vordak répond à votre plainte en poussant lui-même un ululement lugubre. Le cri interminable du mort vivant vous glace les sangs, mais non autant que le groupe de Gloks qui surgit des ruines en réponse à cet appel. Les créatures hurlantes fondent sur vous, maniant toutes sortes d'armes de piètre qualité, et vous rattrapent alors que vous essayez de fuir. Vous devez affronter les monstres puants dans un combat à mort. Tous les coups sont permis.

---

#### GROUPE DE GLOKS

HABILETÉ : 22    ENDURANCE : 40

---

Si vous vous extirpez de cet affrontement sanglant sans y laisser la vie, vous levez la tête et voyez avec horreur le Kraan qui fond sur vous, spectre rouge en selle. Si vous engagez immédiatement le combat, rendez-vous au **219**. Si vous prenez la fuite dans la forêt, rendez-vous au **198**.



### 137

Vous ramassez fébrilement les cubes et les jetez dans les flots. Il y en a malheureusement partout. Vous ne pourrez jamais les atteindre tous. Au moment où vous en lancez un autre par-dessus bord, une déflagration fracassante retentit dans votre dos. Tout à coup, une réaction en chaîne se produit sur le pont du *Languabarb* : l'explosion de chaque cristal provoque la détonation du suivant, à un rythme de plus en plus rapide. Une muraille de feu déferle sur vous. Avec un cri de terreur, vous levez les mains pour protéger votre visage. Vous êtes happée par une vague de chaleur brûlante et soulevée dans les airs, sens dessus dessous, dans un tourbillon de planches brisées et de tisons ardents. Vous y laissez la somme de 8 points d'ENDURANCE (ne déduisez que 6 points si vous portez un Gilet de Cuir). Lorsque votre corps heurte l'eau froide, vous ressentez un tel choc que vous demeurez paralysée. Ce n'est qu'à cinq mètres sous l'eau, en ressentant la pression de l'air qui cherche à fuir vos poumons, que vous trouvez la force de vous mettre à nager. Utilisez la *Table de Hasard*. S'il vous reste moins de 10 points d'ENDURANCE, soustrayez 2 points. Si vous portez un Gilet de Cuir, soustrayez 1 point. Si vous obtenez 0 ou moins, rendez-vous au **193**. Si vous obtenez 1 ou plus, rendez-vous au **236**.

### 138

Vous commencez à remarquer que la végétation qui vous entoure prend des formes bizarres. Les arbres se font rabougris, les buissons verts se transforment en ronces grises. Pressentant la proximité des ruines, vous vous tapissez dans les fourrés et avancez avec prudence. Soudain, en écartant un rideau de feuilles violacées d'aspect toxique, vous apercevez les reliefs d'une muraille à demi écroulée. Vous demeurez cachée et étudiez le champ de décombres qui s'offre à vous. De nombreux bâtiments ont dû se dresser



ici jadis. Aujourd'hui, il n'en reste que des murailles de pierre friable, envahies par les broussailles, balafrées de vignes épineuses. On dirait qu'une odieuse malédiction s'est abattue sur cet endroit, interdisant à la nature d'y reprendre ses droits sous une forme normale. Tout à coup, vous tressaillez vivement. Au sommet de l'une des plus grandes murailles encore intactes, un Kraan est perché, ses ailes de cuir noir repliées contre son corps bulbeux. Près de lui se tient un homme revêtu d'une houppelande rouge dont vous n'apercevez pas le visage. *Un Vordak*, songez-vous avec effroi. Vous avez entendu parler de ces terribles créatures, qui furent jadis les lieutenants morts vivants des armées d'Helgedad. Vous êtes certaine qu'ils n'ont rien perdu de leur cruauté. Si vous voulez battre immédiatement en retraite et trouver un autre moyen d'accéder aux ruines, rendez-vous au **25**. Si vous voulez rester cachée et attendre que les deux créatures s'en aillent, rendez-vous au **154**. Si vous osez sortir des buissons et vous introduire dans les ruines en espérant ne pas être vue, rendez-vous au **182**.

**139**

Vous prenez la lettre scellée que Valim a déposée sur le bureau et la faites tourner entre vos doigts. « Même par goélette rapide, ce message n'arrivera pas avant demain. L'Ordre Kaï ne sera pas ici avant deux ou trois jours. » Le bourgmestre ouvre grand les bras, comme pour désigner l'ensemble du village. « Ne t'inquiète pas. L'hospitalité de Côte d'Argent t'est offerte. Tu peux dormir ici même cette nuit, j'ai une couchette confortable. Si tu choisis d'aller à l'auberge, je rembourserai personnellement tes frais. C'est le moins que je puisse faire. » Alors que Valim vous reconduit à l'extérieur, il prend note de votre équipement et s'affaire à combler vos besoins immédiats. Si vous n'avez plus de Sac à Dos, le bourgmestre vous en offre un nouveau. Si vous n'avez plus d'Arme, il vous fait don d'une Épée que tenait solennellement une armure décorative dans le vestibule. Enfin, si votre Bourse est vide ou presque, Valim la renfloue jusqu'à concurrence de 10 Couronnes et vous suggère amicalement de visiter les boutiques du village. « De cette façon, elles me reviendront sous forme de taxes. » En souriant, vous quittez la mairie de Côte d'Argent et décidez de profiter de l'hospitalité promise pour vous reposer jusqu'au lendemain. Vous poursuivrez ensuite vos investigations en attendant les secours, afin que vos maîtres, en arrivant, puissent faire état de votre débrouillardise et de votre compétence. Après tout, vous n'allez pas flâner à l'auberge pendant que les forces des ténèbres sont à pied d'œuvre. Si vous désirez visiter les boutiques, comme le maire vous l'a suggéré, rendez-vous au **75**. Si vous préférez aller tout de suite à l'auberge et vous écraser sur un lit douillet, rendez-vous au **240**.

**140**

Vous tournez les talons et déguerpissez. Vous êtes aussitôt pourchassée par l'un des boucaniers, tandis que l'autre s'approche du matelot que vous avez voulu sauver dans l'intention évidente de l'achever. Tout en courant, vous entendez votre poursuivant rire aux éclats, convaincu qu'il vous rattrapera sans peine. Les circonstances lui donnent raison, car vous ne pouvez guère sauter à la mer pour lui échapper. Alors que vous commencez à paniquer, vous tombez presque nez à nez avec un marin de l'équipage. Voyant la situation, il vous jette une longue perche en bois. « Prenez cela, jeune Kaï ! Défendez-vous ! » Vous attrapez la perche au vol — elle aura la valeur d'un Bâton — et faites subitement volte-face pour subir l'attaque du pirate ricanant. Lors du premier Assaut, vous pourrez uniquement parer son coup, et non le blesser, aussi ne perdra-t-il aucun point d'ENDURANCE.

## PIRATE AU CIMETERRE

HABILETÉ : 16    ENDURANCE : 26

Vous ne pouvez plus fuir désormais, car vous êtes acculée au bastingage. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **36**.

**141**

Vous vous écarterez des tentes abritant les pirates assoupis et gagnez la cabane isolée près de la lisière des arbres. Personne ne vous en interdit l'accès. Toutefois, lorsque vous arrivez devant la porte, vous remarquez qu'elle est fermée par un gros cadenas rouillé. Vous pourriez sans doute le casser, mais non sans faire assez de bruit pour alerter les forbans endormis. Si vous possédez une Clef de Fer, rendez-vous au **196**. Si vous avez la Discipline Kaï de la Maîtrise Psychique de la Matière, rendez-vous au **76**. Si vous ne répondez pas à ces conditions, vous ne pourrez pas ouvrir la porte du cabanon. Il faudra donc que vous alliez enquêter ailleurs. Si vous voulez jeter un coup d'œil du côté de la tente maîtresse du campement, rendez-vous au **242**. Si vous voulez examiner les caisses empilées de plus près, rendez-vous au **156**. Si vous avez déjà visité ces deux endroits, rendez-vous au **63**.

**142**

Vous allumez votre luminaire et poursuivez votre route le long du corridor. Il n'est guère plus invitant que le précédent, avec ses moisissures et ses flaques d'eau, mais il a l'avantage d'être désert. Une dizaine de mètres plus loin, la galerie prend fin au sommet d'un escalier monumental qui s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Sur votre gauche, un nouveau tunnel, plus étroit que les précédents, s'enfonce dans la pénombre. Vous demeurez indécise, l'échine parcourue de frissons inexplicables. Vous avez l'impression d'être en présence d'une énergie maléfique. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens,



rendez-vous au **210**. Si vous voulez emprunter l'escalier sombre, rendez-vous au **222**. Si vous préférez explorer la galerie étroite, rendez-vous au **33**.

### 143

Vous n'arrivez pas à chasser l'attitude étrange de l'aubergiste de votre esprit. Ce n'était pas une simple méfiance à l'égard d'une étrangère. On aurait réellement dit que votre présence dans son établissement le troublait au plus haut point. Maintenant que vous êtes seule dans la chambre et prête à vous endormir, votre Sixième Sens vous avertit que vous êtes en danger. Pourtant, vous pressentez que vous êtes seule sur l'étage. Cette dernière intuition vous donne une idée : laisser votre lit vide et défait, ramasser vos affaires pour faire semblant d'être partie, et aller dormir dans une autre chambre. Si vous désirez agir ainsi, rendez-vous au **161**. Si vous croyez qu'il est inutile de vous livrer à une telle mise en scène en réponse à la simple nervosité d'un aubergiste, rendez-vous au **176**.

### 144

La flèche fracasse le masque du Drakkar et s'enfonce profondément dans son crâne, juste en dessous de son œil gauche. Elle perce sa cervelle et le tue sur le coup. Malgré le fait qu'il soit déjà mort, Darak Torg essaie encore, d'une main frémissante, de dégainer l'arme à sa ceinture. Il s'écroule sur le dos sans y parvenir. Une petite flaque de sang commence alors à se former autour de sa tête. Vous poussez un soupir de soulagement. Si vous aviez manqué votre cible, les choses auraient pu devenir beaucoup plus compliquées. Sans perdre un instant, vous rangez votre arc et sautez par-dessus la balustrade, atterrissant dans la salle en contrebas avec une agilité féline. Rendez-vous au **212**.

### 145

L'homme s'écroule dans le sable de la berge, inanimé, mais le mal est déjà fait : les pirates commencent à jaillir des tentes comme autant de frelons furieux. Vous avez le temps de vous pencher pour ramasser le Glaive de votre adversaire si vous désirez le conserver (notez alors cette Arme sur votre *Feuille d'Aventure*), mais vous ne pouvez pas perdre une seconde de plus. Vous prenez la fuite sans hésiter, poursuivie par les cris de colère des boucaniers. Pendant un moment, vous espérez vous tirer d'affaire en disparaissant dans la forêt, mais les forbans ne comptent pas vous laisser déguerpir aussi facilement. Vous les entendez s'organiser à votre poursuite, aussi comprenez-vous sans peine que vous jouez votre vie sur la célérité de vos jambes. Pendant plusieurs minutes angoissantes, vous fuyez dans la verdure sans savoir où vous allez, uniquement préoccupée par l'idée de mettre la plus grande distance possible entre vous-même et le repaire des flibustiers. Si vous maîtrisez deux des Disciplines Kaï de la Chasse, du Sixième Sens et de l'Orientation, rendez-vous au **78**. Si vous n'en

maîtrisez qu'une seule, ou aucune, rendez-vous au **68**.

### 146

Vous mettez en pratique votre pouvoir Kaï pour vous diriger sans faillir vers votre destination. Grâce à votre maîtrise de l'Orientation, vous ne risquez pas de vous égarer en route. Pendant presque une heure, vous marchez en ligne droite dans la forêt, sans vous laisser distraire par les obstacles naturels qui se présentent sur votre chemin. Vous n'arrivez toujours pas à chasser l'image du Kraan de votre esprit. Le grand Loup Solitaire s'est-il vraiment battu contre de tels monstres lorsqu'il avait votre âge ? À la seule idée de vous frotter à une créature pareille, vous sentez un tremblement parcourir votre corps. Alors que vous tentez de recouvrer votre sang-froid, une découverte inattendue vous aide à chasser vos soucis. Dans l'ombre d'un tronc abattu croissent quelques plantes aux fleurs rouges en lesquelles vous reconnaissez des pousses de Laumspur. Le dieu Kai doit veiller sur vous : ces plantes sont très prisées pour leurs vertus curatives. Un Repas à base de Laumspur vous rendra 3 points d'ENDURANCE lorsque vous le consommerez. Vous avez là assez de plantes pour confectionner 2 Repas, à conserver dans votre Sac à Dos. Si vous n'avez plus de Sac à Dos, votre seule alternative est de manger immédiatement le Laumspur, ce qui vous permettra de récupérer 3 points d'ENDURANCE, mais pas plus. Faites les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **130**.

### 147

Vous opposez une résistance farouche à l'assaut démoniaque dont vous êtes victime. La force maléfique qui habite le puits tente de vous torturer avec des images épouvantables de mort et de destruction, mais vous parvenez à repousser l'agression psychique. Couverte de sueur froide, vous vous éloignez du puits en chancelant. Vous courez ensuite vers la sortie le plus rapidement possible. Si vous possédez une Gemme de Vordak, rendez-vous au **32**. Si vous n'avez pas cette pierre maudite en votre possession, rendez-vous au **107**.

### 148

Vous avez beau examiner l'anneau de pierre rouge, vous n'arrivez pas à déterminer comment il ouvre la porte cachée. Vous vous résignez donc à poursuivre votre route le long de la galerie. Devant vous, vous apercevez déjà une intersection en T où vous aurez le choix entre deux nouveaux souterrains. Mais tout à coup, une voix tonne dans votre dos : « Qui es-tu ? » Vous faites volte-face avec un sursaut et apercevez un Drakkar en armure. Lorsqu'il comprend qu'il a affaire à un espion du Kaï, il pousse un juron retentissant et se met à charger l'arbalète qu'il portait à la ceinture. Il est trop loin pour que vous puissiez l'atteindre avant d'être transpercée. Si vous avez un Arc et s'il vous reste une Flèche, rendez-vous au **123**. Si



ce n'est pas le cas, votre seul espoir est de courir vous réfugier au-delà de l'intersection avant de recevoir le carreau dans le dos. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse, ajoutez 2 points. Si vous obtenez 0 ou 1, rendez-vous au **168**. Si vous obtenez 2 ou plus, rendez-vous au **37**.

**149**

D'un retrait du buste, vous esquiviez la lame acérée lancée dans votre direction. Au même moment, votre flèche part et crève l'œil du pirate à bout portant, saillant de dix centimètres à l'arrière de son crâne. Le forban meurt sans même comprendre ce qui lui arrive. Alors qu'il mesure le pont de la longueur de son cadavre, vous vous écarterez de sa trajectoire avec dégoût. Votre cœur bat à tout rompre, mais pour l'instant, vous n'êtes plus en danger. Vous en profitez pour ramasser les armes et les autres objets que possédaient les pirates vaincus.

- Hache
- Poignard
- 14 Couronnes
- Extrait de Laumwort (+ 2 points d'ENDURANCE)

Vous pouvez également ramasser le cimenterre que le second pirate a voulu vous lancer. Cette arme aura la valeur d'un Sabre si vous l'utilisez pour combattre. Apportez les modifications nécessaires à votre *Feuille d'Aventure*. N'oubliez pas de déduire 3 Flèches de votre Carquois. Si vous voulez maintenant rejoindre Flamme d'Argent au plus vite, rendez-vous au **70**. Si vous préférez rester sur le pont arrière du *Languabarb*, où les dangers sont moindres, rendez-vous au **2**.

**150**

Vous ne pouvez pas laisser le capitaine se faire pourfendre ainsi. Vous vous élancez donc à son secours sans hésiter. Le pirate vous voit arriver et tourne son sabre vers vous. Alors que vous vous préparez à l'affronter, un autre matelot intervient en plantant un couteau dans son dos. Le boucanier s'écroule sur les planches du pont. Aguk se relève, serrant son épaule blessée avec une grimace. Il vous remercie tous les deux pour votre intervention salutaire. Il détache ensuite une gourde de sa ceinture et prend une lampée du liquide contenu à l'intérieur. En vous tendant l'outre, il dit : « Prends une gorgée de ça. Ça te fera du bien ! » Avec une légère hésitation, vous goûtez à la liqueur inconnue. Tel que vous le pressentiez, c'est un alcool fort, mais ce vieux diable d'Aguk y a mélangé une ou deux potions de Laumspur. Une bonne rasade de ce rhum maison vous rend 2 points d'ENDURANCE. Tandis que vous rendez la gourde au capitaine, vous jetez un coup d'œil du côté de votre maître, qui se débrouille fort bien contre les pirates qui tentent de l'assaillir. Vous apercevez alors un brigand à l'écart des autres. Armé d'un arc, il tente de mettre Flamme d'Argent en joue à travers

les rideaux de pluie. Votre maître ne soupçonne pas le danger. Vous devez réagir au plus vite ! Si vous possédez un Arc et une Flèche et désirez l'utiliser, rendez-vous au **131**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **18**.

**151**

Vous sortez de votre abri et bandez votre arc, transperçant un Glock de votre première flèche. Les autres créatures se mettent à pousser des cris furieux et foncent collectivement sur vous. Vous pouvez tirer jusqu'à trois flèches additionnelles avant qu'ils n'arrivent sur vous, à condition de les déduire de votre Carquois. Pour chacune, utilisez la *Table de Hasard* et retirez le chiffre obtenu de l'ENDURANCE de vos ennemis. Ajoutez 2 points pour chaque flèche si vous avez la Maîtrise des Armes à l'Arc. Ensuite, vous devez combattre la meute de Gloks hurlants.

**PATROUILLE GLOK**

HABILETÉ : 21    ENDURANCE : 38

Si vous arrivez à vous débarrasser d'eux, vous pouvez vous accorder quelques minutes pour reprendre votre souffle et ramasser leurs armes.

- 3 Lances
- 1 Poignard
- 2 Marteaux de Guerre

Notez ce que vous désirez conserver sur votre *Feuille d'Aventure* et reprenez votre route. La présence de cette patrouille confirme que vous êtes sur la bonne voie. Rendez-vous au **138**.

**152**

Lorsque les trois boucaniers surgissent devant vous, vous passez à l'attaque la première. Votre cri de guerre Kaï fait écho dans la nuit. Vous tentez d'éliminer un pirate d'entrée de jeu, mais vous n'arrivez qu'à le blesser à l'épaule. Alors qu'il recule en chancelant, ses compères crachent des jurons et empoignent leurs armes. Vous devez les affronter.

**PIRATES**

HABILETÉ : 20    ENDURANCE : 48

Si votre total d'ENDURANCE se trouve réduit à 5 points ou moins *sans que vous ne soyez tuée*, rendez-vous au **204**. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **181**.

**153**

Vous tentez de vous dissimuler au fond de la fosse, sous votre manteau Kaï et les branchages que vous avez cassés dans votre chute. Ensuite, craintivement, vous écoutez la voix du pirate qui vous recherche. Il doit savoir que vous vous terrez quelque part dans les environs, car vous avez subitement cessé de faire du bruit. Vous l'entendez donner des ordres à quelqu'un, mais personne ne lui répond. Peut-être s'adresse-t-il à vous et vous ordonne-t-il de sortir de votre cachette ? Tendue à l'extrême, vous attendez





qu'il apparaisse au bord de la fosse afin de lui sauter dessus. Mais lorsqu'un faciès apparaît au-dessus de vous, ce n'est pas le visage patibulaire d'un pirate. Vous frémissez d'effroi en plongeant le regard dans les yeux verts et cruels d'un Elix, un redoutable chat de guerre aux canines aiguës comme des poignards que certains individus particulièrement audacieux parviennent à domestiquer. Tremblante, vous entendez l'animal feuler. Il sait que vous êtes là, et son maître le devinera bientôt également. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Communication Animale, rendez-vous au **135**. Si vous ne connaissez pas cette Discipline, rendez-vous au **244**.



**154**

Alors que vous épiez les ruines, cherchant un moyen d'échapper à la vigilance du Vordak, vous commencez à ressentir un picotement sur la nuque. Cette créature ne se sert pas uniquement de ses yeux pour sonder les environs. Elle dispose aussi d'un redoutable pouvoir psychique. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Bouclier Psychique, ou si vous possédez une Potion de Mnallia et désirez la boire, rendez-

vous au **90**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **136**.

**155**

Nerveusement, vous longez l'étroite galerie à la recherche d'un autre passage, d'un moellon truqué, d'une dalle suspecte, mais vous ne trouvez rien de tel. Lorsque vous revenez dans la salle au bout du couloir, vous vous approchez prudemment du balcon et jetez un coup d'œil en contrebas. Dans la grande chambre souterraine, il ne reste plus que Darak Torg, le Drakkar en charge de l'excavation du Puits des Ténèbres. Si vous voulez sortir d'ici, vous devez descendre là-dessous, mais comment vous débarasser de ce redoutable personnage ? Vous n'avez pas l'impression qu'il est prêt à s'en aller. Si vous avez emporté en mission un Cristal de Sommeil Kaï et ne l'avez jamais utilisé, c'est le moment ou jamais de vous en servir : rendez-vous au **194**. Si vous possédez un Arc et une Flèche et désirez y avoir recours, rendez-vous au **229**. Si vous voulez monter sur la balustrade et sauter à pieds joints sur la tête de votre ennemi, rendez-vous au **102**.

**156**

Vous vous approchez des caisses et commencez à examiner leur contenu. La plupart sont fermées par des planches clouées, mais deux d'entre elles sont ouvertes, ce qui vous permet de regarder à l'intérieur sans devoir arracher les couvercles. Vous avez sous les yeux le fruit de tous les vols et les pillages que les pirates ont commis au cours des derniers mois. Ces caisses regorgent de trésors en tous genres, des simples Couronnes aux pierres précieuses les plus rares, en passant par les bijoux, les soies et les épices fines, les statuettes de jade et d'ivoire, et les œuvres d'art de valeur incertaine. Si vous voulez dérober une partie de ce butin, rendez-vous au **117**. Si vous préférez laisser ces caisses de côté et continuer votre exploration du camp endormi, rendez-vous au **101**.

**157**

La flèche du pirate fend la pluie et vous écorche l'épaule avant d'aller se planter dans la cabine du *Languabarb*. Vous grimacez de douleur et perdez 2 points d'ENDURANCE. Malgré la blessure, vous foncez sur le boucanier sans ralentir. Il crache une malédiction et jette son arc, dégainant un sabre aiguë pour vous affronter.

#### ARCHER PIRATE

HABILETÉ : 14    ENDURANCE : 24

Si vous remportez la victoire, vous pouvez ramasser le Sabre de votre ennemi si vous le désirez. Vous courez ensuite rejoindre votre maître, qui repousse les assauts acharnés des boucaniers avec la vaillance d'un Maître Kaï. Rendez-vous au **231**.



## 158

Votre adversaire meurt avec un cri d'agonie et s'écroule sur le pont. Vous n'avez pas le temps de le fouiller, mais vous pouvez ramasser son cimenterre. Cette arme aura la valeur d'un Sabre si vous l'utilisez pour combattre. Inscrivez cette arme sur votre *Feuille d'Aventure* si vous souhaitez la garder. Malheureusement, l'affrontement contre les pirates fait toujours rage ; votre victoire n'a pas changé le cours de la bataille. Vous êtes brusquement confrontée à un grand escogriffe blond qui paraît tout à fait saoul. Puant l'alcool, il vous attaque avec un hachoir à viande.

## PIRATE IVRE

HABILETÉ : 12    ENDURANCE : 32

En raison de son esprit déjà troublé, vous pouvez doubler les points bonus de la Puissance Psychique si vous en faites usage contre lui. Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au **234**.

## 159

Vous récoltez quelques-unes des poires velues, estimez qu'elles sont assez mûres pour être mangées, et les déposez dans votre Sac à Dos. Vous en cueillez assez pour composer 2 Repas. Notez-les sur votre *Feuille d'Aventure* si vous avez assez de place pour les ranger. Alors que vous cueillez les derniers fruits, vous êtes étonnée de ressentir la caresse de leur poil fin sur le dos de votre main. Vous ramenez votre main vers vous et demeurez figée d'horreur en apercevant l'araignée hirsute qui s'y déplace. C'est une « dame rousse », une sorte de tarentule très venimeuse qu'on retrouve sur toutes les îles Kirlundin. Des gouttes de sueur perlent sur votre front. À pas lents, l'arachnide explore la peau de votre main. Vous devez vous en débarrasser avant d'être mordue et empoisonnée. Si vous avez la Discipline Kaï de la Communication Animale, rendez-vous au **172**. Sinon, vous secouez subitement la main pour faire tomber l'araignée. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous disposez des Disciplines Kaï de la Chasse, de la Puissance Psychique ou de la Maîtrise Psychique de la Matière, ajoutez 2 points par Discipline. Si vous obtenez 6 ou plus, rendez-vous au **8**. Si vous obtenez 5 ou moins, rendez-vous au **192**.

## 160

Vous tentez d'unir vos efforts à ceux de votre maître, mais celui-ci, devinant ce qui se passe, se tourne vers vous avec impatience. « *Ne reste pas là ! J'essaie de gagner du temps pour te sauver ! Saute à l'eau, tu ne peux rien f—* » Une déflagration fracassante lui coupe la parole. Tout à coup, une réaction en chaîne se produit sur le pont du *Languabarb* : l'explosion de chaque cristal provoque la détonation du suivant, à un rythme de plus en plus rapide. Une muraille de feu déferle sur vous. Avec un cri de terreur, vous levez les mains devant votre visage. Vous êtes happée par une

monstrueuse vague de chaleur brûlante et projetée dans les airs, sens dessus dessous, dans un tourbillon de planches brisées et de tisons ardents. Vous y laissez la somme de 8 points d'ENDURANCE (ne déduisez que 6 points si vous portez un Gilet de Cuir). Lorsque votre corps heurte l'eau froide, vous ressentez un tel choc que vous demeurez paralysée. Ce n'est qu'à cinq mètres sous l'eau, en ressentant la pression de l'air qui cherche à fuir vos poumons, que vous trouvez la force de vous mettre à nager. Utilisez la *Table de Hasard*. S'il vous reste moins de 10 points d'ENDURANCE, soustrayez 2 points. Si vous portez un Gilet de Cuir, soustrayez 1 point. Si vous obtenez 0 ou moins, rendez-vous au **193**. Si vous obtenez 1 ou plus, rendez-vous au **236**.

## 161

Vous arrangez la chambre comme si vous étiez partie en vitesse. Puis, en vous assurant de ne rien oublier, vous gagnez la Chambre 4 au fond du couloir. Vous jouez avec la clef de la Chambre 1 dans la serrure jusqu'à ce que vous parveniez à déverrouiller la porte, puis vous vous introduisez dans la chambre et refermez la porte derrière vous. Pour plus de sécurité, vous casez une chaise sous le bec-de-cane. Enfin, complètement rassurée, vous allez vous étendre sur le lit et sombrez dans le sommeil des justes. Récupérez 2 points d'ENDURANCE et rendez-vous au **243**.

## 162

Vous gagnez la pièce dans laquelle Doss Valim vous a accueillie à votre arrivée. Après avoir contourné le meuble derrière lequel il était assis, vous ouvrez le second tiroir et fouillez à l'intérieur. Alors que vous vous attendiez à trouver une liasse de documents, vous mettez plutôt la main sur une hache de guerre et un gros flacon de Laumspur. Vous examinez attentivement les deux objets, convaincue que Valim les réservait pour une situation urgente. Le flacon contient deux doses d'un concentré de Laumspur dont l'odeur titille vos narines lorsque vous ôtez le bouchon. Chaque dose de cette potion curative vous rendra 5 points d'ENDURANCE ; la bouteille n'occupe qu'un emplacement dans votre Sac à Dos. La hache de guerre, pour sa part, est marquée d'une rune magique Vakeros sur chaque face de ses deux lames. Une gemme rougeoyante est sertie dans le manche, à l'endroit où la main du guerrier doit normalement l'empoigner. Cette arme magique vaut sans doute une petite fortune. Le bourgmestre a dû la confisquer à quelque mercenaire crapuleux avant de le bouter hors de Côte d'Argent. Si vous désirez la conserver, puisque Valim vous en a manifestement fait don dans ses derniers instants de vie, inscrivez cette Hache Magique sur votre *Feuille d'Aventure* et notez que vous bénéficierez de 2 points d'HABILETÉ additionnels dans tout combat livré avec elle. Ce bonus sera de 4 points si vous êtes assez chanceuse pour disposer de la Maîtrise des Armes à la



Hache. Lorsque vous aurez pris note de vos nouvelles acquisitions, rendez-vous au **221**.

### 163

Vous nagez pendant presque une heure, à la limite de l'épuisement, avant de sentir le sable raboteux gratter vos coudes et vos genoux. Exténuée, vous vous hissez hors de l'eau froide. Il fait maintenant nuit, et même si la violence de la tempête commence à décroître, il pleut toujours des cordes. Tant bien que mal, vous vous traînez à l'ombre des arbres qui poussent sur le pourtour de la crique. Là, vous vous affalez enfin dans l'herbe trempée. Cette nage harassante vous a coûté 2 points d'ENDURANCE + 1 point additionnel pour chacun des objets suivants, à moins de vous en débarrasser :

- Votre Sac à Dos (et son contenu)
- Bouclier
- Gilet de Cuir
- Votre deuxième Arme (si vous en aviez deux)

Biffez les articles dont vous choisissez de vous délester. Notez aussi que l'eau a gâté une partie de vos vivres. Si vous aviez des Repas dans votre Sac à Dos (et si vous possédez toujours ce Sac à Dos), effacez la moitié de vos Repas restants. Effacez aussi la moitié des Flèches qui restaient dans votre Carquois, si vous en possédiez un. Arrondissez toutes les divisions à l'entier supérieur. Lorsque votre *Feuille d'Aventure* sera mise à jour, consultez votre total d'ENDURANCE. S'il est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au **177**. S'il est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au **238**.

### 164

L'aubergiste vous remet une petite clef et vous octroie la Chambre 1. Vous le voyez ensuite s'éloigner vers les cuisines en jetant des regards nerveux dans votre direction. Vous gravissez les degrés de l'escalier et découvrez à l'étage un étroit corridor mal éclairé. La Chambre 1 est la première à gauche. Vous y entrez et déposez vos affaires sur le lit. Somme toute, la propreté et le confort de la chambre paraissent acceptables. Vous ne devriez pas trouver de cancrelats sous vos draps. En revanche, vous avez faim et les repas au Palais d'Or coûtent 2 Pièces d'Or. Si vous avez de quoi payer et voulez vous faire monter une assiette chaude, vous êtes libre de le faire. Vous pouvez également consommer un Repas de votre Sac à Dos, si vous en avez. Sachez toutefois que vous perdrez 3 points d'ENDURANCE si vous n'avez rien avant de dormir. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au **143**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **203**.

### 165

Vous devez vous dérober pour esquiver la lame acérée lancée dans votre direction. Votre flèche part en même temps, mais frôle l'épaule du pirate avant de se perdre dans la mer. Vous jetez votre arc sur le

pont et tentez d'enfoncer votre poing dans l'estomac du bandit au moment où il arrive à votre hauteur.

## PIRATE

HABILETÉ : 12    ENDURANCE : 26

Vous êtes tous les deux désarmés, puisque l'homme vous a jeté son cimenterre et que vous ne pouvez pas combattre avec un Arc. N'oubliez donc pas de réduire votre HABILETÉ de 4 points. Ne livrez que 2 Assauts en réduisant de moitié les dégâts subis des deux côtés (arrondissez vers le bas). Si vous n'êtes pas tuée, rendez-vous au **17**.

### 166

Le poignard de cérémonie frappe le bandit à l'épaule et le blesse douloureusement, mais sans l'empêcher de beugler à en réveiller les morts. « *Alerte!* » hurle-t-il entre deux grimaces de douleur. « Le Kai nous attaque ! *Aux armes!* » Vous poussez un juron et maudissez votre maladresse. Il est trop tard pour tenter d'éliminer ce casse-pieds : ailleurs dans le camp, les pirates se mettent à jaillir des tentes comme autant de frelons furieux. Vous prenez la fuite sans tergiverser, poursuivie par les cris de colère des boucaniers. Pendant un moment, vous espérez tirer vos fesses du feu en vous enfonçant profondément dans la forêt, mais les forbans ne comptent pas vous laisser déguerpir aussi facilement. Vous les entendez déjà organiser une chasse à l'homme. Vous comprenez alors que votre vie dépendra de la vitesse de vos jambes. Pendant plusieurs minutes angoissantes, vous fuyez dans la verdure sans savoir où vous allez, uniquement préoccupée par l'idée de mettre la plus grande distance possible entre vous-même et le repaire des flibustiers. Si vous maîtrisez deux des Disciplines Kaï de la Chasse, du Sixième Sens et de l'Orientation, rendez-vous au **78**. Si vous n'en maîtrisez qu'une seule (ou aucune), rendez-vous au **68**.

### 167

Vous bandez votre arc et visez les pirates grimaçants au moment où ils passent entre la cabine et le bastingage. À cet endroit, leurs possibilités d'esquive sont limitées. Votre flèche fend la pluie et se plante dans la poitrine du premier boucanier, qui avait déjà levé une hache avec l'intention de vous attaquer. Avec un long cri d'agonie, le forban tombe à la renverse. Vous encochez aussitôt une deuxième flèche à votre arc. L'autre scélérat bondit par-dessus le corps de son compagnon et fond sur vous telle une furie, faisant tourner son cimenterre au-dessus de sa tête. Cette fois, vous tirez trop vite. Le trait manque la poitrine du pirate et va se perdre dans la mer. La panique vous envahit lorsque vous comprenez que votre arc est votre seule arme. Dans ces conditions, cet homme va vous éviscérer. Si vous tentez néanmoins de tirer une troisième fois, rendez-vous au **189**. Si vous prenez plutôt la fuite à toutes jambes, rendez-



vous au **94** (sans oublier de retrancher 2 Flèches de votre Carquois).

### 168

Vous courez de toute la vitesse de vos jambes vers le croisement des tunnels. Alors que vous allez trouver refuge derrière l'angle des parois, l'arbalète claque et le carreau se loge violemment dans le haut de votre dos, entre vos omoplates. Vous êtes poussée vers l'avant par la force de l'impact. Incapable de garder votre équilibre sur vos jambes déjà engourdis, vous heurtez le mur au fond de la galerie et croulez mollement sur les dalles moisis. La moiteur du sang qui coule de vos lèvres est le dernier souvenir que vous emportez de la vie, lorsque la douleur cède sa place au néant.

### 169

Vous essayez d'exercer votre pouvoir psychique sur le mécanisme qui ouvre la porte, mais vous n'arrivez pas à le situer à travers l'épaisseur de la pierre. Par ailleurs, ce que vous venez d'apprendre vous trouble à un tel point que vous n'arrivez pas à vous concentrer. Vous essayez de retrouver votre sang-froid en adressant une prière méditative au dieu Kaï. Puis vous revenez sur vos pas une fois de plus, cherchant une autre issue. Rendez-vous au **155**.

### 170

C'est ici que les pirates entreposent tout ce dont ils ont besoin pour mener à bien leurs expéditions inavouables. Vous allez sûrement pouvoir y trouver presque tout. Au cours des minutes suivantes, vous faites l'inventaire des ressources disponibles. Vous pouvez librement vous servir parmi ce qui suit.

- Poignard
- Masse d'Armes
- Sabre
- Marteau de Guerre
- Épée
- Hache
- Glaive
- Arc
- Carquois
- Flèches à profusion (6 par Carquois)
- Sac à Dos
- Bouclier (+ 2 points d'HABILETÉ)
- Casque (+ 2 points au total maximum d'ENDURANCE)
- Rations alimentaires à volonté
- Corde
- Lanterne
- Potions de Laumspur (+ 4 points d'ENDURANCE ; 4 fioles)
- Potions d'Alether (+ 2 points d'HABILETÉ pour 1 combat ; 2 fioles)
- Feuilles d'Adgana (1 dose)

Le Bouclier, le Carquois et le Casque sont des Objets Spéciaux. Parmi le reste, tout ce qui n'est pas une Arme est un objet du Sac à Dos. Chaque Repas et chaque Potion compte pour 1 objet. Sachez que l'Adgana est une drogue dangereuse. Ces feuilles augmenteront votre HABILETÉ de 6 points pour la durée d'un seul affrontement, mais si vous prenez ce terrible stimulant à votre âge, votre total d'ENDURANCE sera *définitivement* réduit de 4 points. Inscrivez vos nouvelles acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*. Utilisez ensuite la *Table de Hasard*. Si vous tirez 3, 6 ou 9, rendez-vous au **93**. Si vous obtenez un autre chiffre, rendez-vous au **209**.

### 171

Lorsque vous voyez Valim utiliser son anneau sigillaire, vous vous souvenez que vous possédez également un tel objet. Vous le sortez de votre poche et le tendez au bourgmestre. « Savez-vous à qui celui-ci appartient ? » Avec étonnement, le maire de Côte d'Argent examine la bague. « Il n'y a que moi dans ce village qui — mais attends un peu, c'est le sceau de Rhanar ! » Vous lui demandez qui est Rhanar, tout en précisant que vous avez trouvé cette bague au doigt d'un Kirlundien qui complotait auprès d'un capitaine pirate nommé Zirak. À votre surprise, Valim frappe la table du plat de la main, emporté par une vague d'allégresse. « Enfin, je tiens cette crapule ! » Voyant votre réaction, il vous explique : « Rhanar est mon homologue à Carnor, le bourg au nord de Kirlu. Cette bague est la preuve qu'il trafique avec les canailles qui nous harcassent. J'ai toujours soupçonné cet escroc de tremper dans des affaires louches, mais grâce à toi, je peux maintenant le prouver. Quand cet anneau sera entre les mains du Chevalier-Commandeur Medar, avec le témoignage d'une Initiée Kaï à l'appui, Rhanar croupira dans une geôle jusqu'à la fin de ses jours ! » Valim vous remercie de lui avoir apporté l'Anneau Sigillaire et vous assure que vous venez de débarrasser Kirlu d'une fripouille finie. Effacez cet Objet Spécial de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous ensuite au **139**.

### 172

Vous dirigez votre pouvoir Kaï sur l'araignée rousse et la contraignez à quitter votre main. Elle s'accroche à vos doigts pendant quelques secondes, mais tombe ensuite dans l'herbe à vos pieds. Vous la chassez ensuite en lui jetant des brindilles d'un coup de pied. Un long soupir de soulagement vous échappe. Une morsure de cette bestiole aurait pu avoir des conséquences très néfastes... et tout cela pour quelques fruits à peine mangeables. Tout en calmant les battements de votre cœur, vous remettez votre Sac à Dos et reprenez la route avant de vivre une autre mésaventure. Rendez-vous au **246**.

### 173

Votre trait passe au-dessus de l'épaule du Drakkar. Au même moment, il appuie sur la détente de son arbalète. Lui ne manque pas sa cible. Le carreau vous



atteint en pleine poitrine et vous coupe le souffle. Vous tombez mollement à la renverse, le thorax comprimé par une douleur étouffante. Vous essayez de respirer pour rester en vie, mais seules des gorgées de sang montent de votre poumon transpercé. Le Drakkar vous regarde mourir avec délectation, fier d'avoir tué une espionne du Kaï. Votre vie et votre aventure prennent tragiquement fin aux mains de vos ennemis.

### 174

Alors que le Kraan agonise au milieu des cadavres des Gloks en répandant son sang fétide dans l'herbe racornie, le Vordak se dissout dans une mare infecte de liquide verdâtre. Bientôt, il ne reste plus qu'un joyau rouge au milieu d'un épanchement d'humeurs fumantes. Si vous voulez ramasser cette Gemme de Vordak, bien que ce soit certainement un objet maléfique, mettez-la dans la poche de votre tunique et inscrivez-la parmi vos Objets Spéciaux. Avant d'être agressée par d'autres ennemis, vous vous hâtez de pénétrer dans les ruines. Rendez-vous au **208**.

### 175

Vous vous ruez vers la rambarde et sautez dans le vide, sans prendre le temps de regarder les vagues sombres et écumantes soulevées par la tempête. Une déflagration fracassante retentit alors dans votre dos, suivie d'une réaction en chaîne d'explosions violentes. En plein vol, vous êtes balayée par un souffle ardent qui vous arrache un cri de frayeur. Vous crevez ensuite la surface des eaux, suivie d'une pluie de planches brisées et de tisons ardents. Lorsque votre corps heurte l'eau froide, vous ressentez un tel choc que vous demeurez momentanément paralysée. Ce n'est qu'à deux mètres sous l'eau, en ressentant la pression de l'air qui cherche à fuir vos poumons, que vous commencez à nager vers la surface. Votre tête jaillit à l'air libre au moment où votre poitrine allait exploser. Vous prenez une grande inspiration, mais une vague vous heurte immédiatement en plein visage et vous engloutit à nouveau. Vous vous débattez dans les flots, prisonnière des ténèbres ; l'orage couvre le ciel de nuages et la nuit va bientôt tomber. Le *Languabarb* est en feu et vous ne voyez aucune trace de maître Flamme d'Argent. Votre seul espoir consiste à nager jusqu'à la côte. Heureusement, le *Languabarb* a pu s'introduire dans la crique avant d'être attaqué par le bateau pirate ; si vous étiez toujours en haute mer, votre noyade serait assurée. En luttant contre les vagues, vous nagez en direction de la terre ferme, réprimant à la fois votre douleur et votre fatigue. Si vous avez la Discipline Kaï de la Communication Animale, rendez-vous au **134**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **163**.

### 176

Vous vous allongez sur le lit et ruminez de noires pensées. Comment cette mission a-t-elle pu tourner si mal ? Le *Languabarb* détruit ; votre maître disparu, voire mort ; des pirates et des Kraans sur l'île ; et

maintenant, cet aubergiste qui vous accueille comme si vous portiez la peste. À bien y songer, son attitude était vraiment anormale. Vous décidez de pécher par excès de prudence et verrouillez la porte de votre chambre. Puis vous revenez vous allonger sur le matelas, remarquant au passage une petite souris blanche qui s'enfuit dans une fissure du mur. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Communication Animale, rendez-vous au **48**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **5**.

### 177

Lorsque vous rouvrez les yeux, vous êtes initialement désorientée. Vous êtes sous une tente, et il fait jour. Ce ne sont pas les conditions dans lesquelles vos souvenirs vous placent. Puis la mémoire vous revient et vous poussez un grognement résigné. Les pirates. Vous avez dû être capturée et ramenée à leur camp. D'ailleurs, le fait que vous ayez les mains liées dans le dos appuie fortement cette hypothèse. Curieusement, vous avez été soignée : vos blessures sont pansées et des onguents ont été appliqués à vos contusions. Rétablissez votre total d'ENDURANCE à 8 points. *Ils doivent croire que je suis une prisonnière de valeur*, songez-vous en examinant vos pansements. Si c'est le cas, ils se plantent le doigt dans l'œil. L'Ordre Kaï ne paiera jamais une rançon à de vils ravisseurs. S'ils essaient de vous échanger contre un riche butin, les pirates feront bientôt connaissance avec quelques Disciplines Magnakaï. Cette pensée vous fait sourire et vous redonne du courage. Première chose à faire : sortir d'ici. Si vous avez la Maîtrise Psychique de la Matière, rendez-vous au **191**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **104**.

### 178

Avec un râle incrédule, le boucanier porte une main au milieu de sa poitrine, où votre dernier coup a laissé une large tache de sang. Ses yeux noirs s'éteignent et l'étau psychique relâche votre esprit. Le cadavre du pirate s'écroule ensuite sur les planches mouillées du pont. Après vous être assurée qu'aucun de ses compagnons n'est prêt à vous attaquer par surprise, vous vous penchez rapidement sur lui afin de le fouiller. Vous trouvez ainsi :

- 1 Sabre
- 9 Couronnes
- 1 Potion de Laumspur (+ 4 points d'ENDURANCE ; 1 dose)

La Potion est un objet du Sac à Dos. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Puissance Psychique, rendez-vous au **92**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **122**.

### 179

En vous voyant fondre sur lui, le forban pousse un juron et tente d'introduire un nouveau carreau dans le mécanisme de son arbalète. Propulsée par la colère, vous lui faites violemment sauter l'arme des mains. Alors que l'arbalète va se fracasser sur les planches,



vous tentez d'embrocher le pirate sur votre lame avant qu'il ne puisse dégainer la sienne. Pendant les 2 premiers Assauts de ce combat, vous ne perdrez aucun point d'ENDURANCE.

---

### PIRATE FOURBE

HABILETÉ : 17    ENDURANCE : 28

---

Si vous parvenez à lui faire mordre la poussière, ou en l'occurrence, les planches mouillées du pont, rendez-vous au **70**.

#### 180

L'armurier de Côte d'Argent est aussi le seul forgeron du village, du moins selon ses dires. C'est un homme musclé qui s'affaire à aiguiser un glaive lorsque vous vous présentez devant son échoppe. Jovialement, il propose à la « jeune dame Kai » les meilleures armes sur ses râteliers. Vous remarquez avec une grimace que ses prix sont à la hauteur de son ego.

- Poignard — 4 Couronnes
- Sabre — 8 Couronnes
- Épée — 10 Couronnes
- Glaive — 12 Couronnes
- Lance — 5 Couronnes
- Marteau de Guerre — 7 Couronnes
- Masse d'Armes — 6 Couronnes
- Hache — 9 Couronnes
- Bouclier (+ 2 points d'HABILETÉ) — 8 Couronnes
- Casque (+ 2 points d'ENDURANCE) — 5 Couronnes
- Bâton — 2 Couronnes

Le Bâton n'ayant pas été forgé par l'armurier, il n'a presque aucune valeur à ses yeux. Il est toutefois parfaitement digne des mains d'un Seigneur Kai, surtout si vous avez la Maîtrise de cette arme. Le forgeron ne fabrique pas d'Arcs, mais si vous en avez déjà un, il peut vous fournir des Flèches à 2 pour 1 Couronne. Votre Carquois peut contenir 6 Flèches.

Enfin, si vous êtes prête à y mettre le prix, le forgeron peut vous proposer une arme spécialement aiguisée selon une technique connue de lui seul. En doublant le coût de n'importe quelle arme *tranchante* dans la liste, vous pouvez obtenir une lame de qualité supérieure qui augmentera de 1 point les pertes en ENDURANCE de vos ennemis à chaque Assaut. L'armurier vous cèdera également une telle arme en échange d'un Sac de Bijoux. Faites les modifications qui s'imposent sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **7**.

#### 181

Un silence de mort tombe sur les lieux du combat. Les trois canailles ne se livreront plus jamais au brigandage. Satisfaite d'avoir purgé le Sommerlund de leur scélératresse, vous les fouillez à la recherche d'objets et d'armes utiles. Voici ce que vous trouvez en leur possession.

- Masse d'Armes
- Épée
- Sabre
- Sac à Dos
- Potion de Laumspur (+ 4 points d'ENDURANCE ; 1 dose)
- Rations suffisantes pour 2 Repas
- 28 Couronnes
- Clef de Fer

Le Sac à Dos du pirate est de petite taille. Si vous avez perdu le vôtre, vous pouvez emporter celui-ci, mais tant que vous n'aurez pas trouvé un Sac normal, vous serez limitée au transport de 5 Objets. En revanche, la Clef de Fer est un Objet Spécial ; vous la rangez dans la poche de votre tunique. Inscrivez les objets que vous souhaitez conserver sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pénétrez ensuite dans l'intérieur de l'île, où vous aurez moins de chances d'être retrouvée par vos ennemis. Rendez-vous au **80**.

#### 182

Vous quittez votre cachette et filez dare-dare vers les pans d'ombre jetés par les murailles effondrées. Pendant quelques secondes d'allégresse, vous croyez réussir, mais tout à coup, le Vordak pousse un ululement lugubre. Le cri interminable du mort vivant vous glace les sangs, mais non autant que la meute de Gloks qui surgit des ruines en réponse à cet appel. Les créatures hurlantes vous aperçoivent et fondent sur vous, maniant toutes sortes d'armes de piètre qualité. Surprise à découvert, vous n'arrivez pas à fuir à temps. Vous devez affronter les monstres puants dans un combat à mort.

---

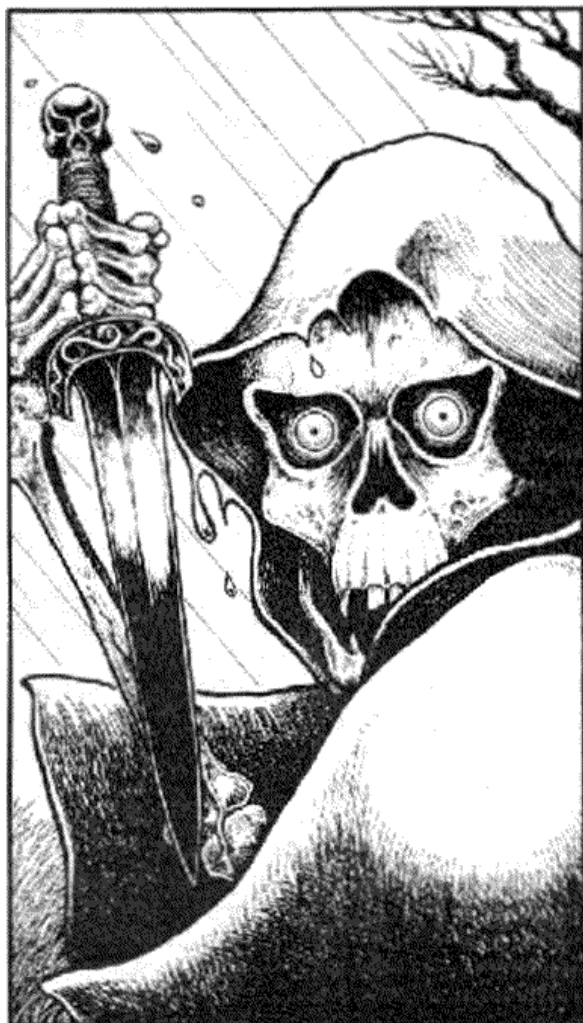
### MEUTE DE GLOKS

HABILETÉ : 22    ENDURANCE : 40

---

Si vous vous extirpez de cet affrontement sanglant sans y laisser la vie, vous levez la tête et voyez avec terreur le Kraan qui fond sur vous, spectre rouge en selle. Si vous engagez immédiatement le combat, rendez-vous au **219**. Si vous prenez la fuite dans la forêt, rendez-vous au **198**.





183

Votre flèche frappe le heaume de Darak Torg à gauche de son masque. Elle jette des étincelles en gravant un sillon dans le métal, avant d'aller se briser sur les dalles. Incrédule, le Drakkar vous voit là-haut et commence à hurler des malédictions. Vous comprenez que vous devez réduire ce forban au silence avant qu'il n'ameute tous ses alliés. Sans perdre un instant, vous sautez par-dessus la balustrade et atterrissez dans la salle en contrebas avec une agilité féline. Darak Torg dégaine une épée en acier noir et se jette furieusement sur vous. Il n'a pas l'intention de pardonner votre tentative d'assassinat sur sa personne. Vous devez affronter le Drakkar jusqu'à la mort de l'un de vous deux.

---

#### DARAK TORG

HABILETÉ : 25    ENDURANCE : 36

Si vous remportez la victoire, votre ennemi s'écroule à vos pieds en maudissant le Kaï jusqu'à son dernier souffle. Rendez-vous au **212**.

184

Vous devez contourner presque toute la crique avant de découvrir le camp des pirates. Dissimulée dans

les fourrés au sommet d'une petite colline, vous observez les tentes et les bâtiments en contrebas. La présence des cabanons vous laisse supposer que les boucaniers ne s'étaient pas simplement réfugiés ici en attendant que passe la tempête. Vous êtes bel et bien tombée sur le repaire de ces forbans. Dans le campement, une dizaine de tentes beiges sont réparties au petit bonheur la chance. Des barils et des caisses sont entreposés çà et là, sans organisation apparente. Une grosse tente brune, au milieu du camp, est dominée par un étendard noir, bariolé de zébrures rouges. Vous frémissez en reconnaissant l'emblème de Kharam le Vassagonien, et tremblez à l'idée que le cruel fibustier soit lui-même présent sur les lieux. Peut-être feriez-vous mieux de renoncer à cette idée téméraire de vous introduire dans le campement. Si vous voulez observer plus longuement le repaire des pirates et tenter de déterminer s'ils ont fait des prisonniers la nuit dernière, rendez-vous au **248**. Si vous préférez vous éclipser en douceur et revenir lorsque vous aurez le soutien des autorités de Côte d'Argent, rendez-vous au **9**.

185

Vous passez une nuit reposante qui vous rend 2 points d'ENDURANCE. Toutefois, lorsque vous rouvrez l'œil, le soleil ne s'est pas encore levé. C'est un bruit au rez-de-chaussée qui vous a tirée de votre somnolence. D'ailleurs, il se répète à l'instant, accompagné d'un cri et du fracas d'un vase brisé. Vous chassez les brumes du sommeil de votre vision. On se bat dans la mairie ! Par chance, un Seigneur Kaï ne dort jamais loin de ses armes. Vous sortez du bureau du notaire en coup de vent, sans vous soucier du fait que vous êtes encore en petite tenue, et descendez les marches de l'escalier deux à deux. Lorsque vous surgissez au rez-de-chaussée, une scène ahurissante s'offre à vous. Un homme en qui vous reconnaissez Doss Valim est étendu sur le sol, gémissant au milieu des débris d'une table fracassée. Une autre silhouette, noire et silencieuse, se dirige vers une fenêtre ouverte en boitant. Vous assemblez rapidement les pièces du casse-tête et comprenez que le bourgmestre vient d'être victime d'une agression nocturne. Il a blessé son assaillant, qui tente maintenant de prendre la poudre d'escampette, mais Valim lui-même a été grièvement blessé. Si vous souhaitez vous précipiter sur l'agresseur et l'empêcher de s'envoler, rendez-vous au **58**. Si vous préférez vous porter immédiatement au secours de votre hôte, rendez-vous au **199**.

186

Alors que la patrouille s'approche de vous, vous entendez soudain les Gloks pousser des cris. Ils accourent dans votre direction et vous comprenez que vous avez été vue. Des mains griffues s'enfoncent dans les fourrés et vous tirent de votre cachette. Vous vous défendez avec acharnement contre les répugnantes créatures, pendant que leur chef, le Drakkar

119



au fouet, les encourage à vous écarteler. Vous devez vous battre contre tous les Gloks hurlants en même temps.

---

### PATROUILLE GLOK

HABILETÉ : 22    ENDURANCE : 42

---

Si vous arrivez à vous débarrasser d'eux, rendez-vous au **111**.

**187**

Vous fuyez l'approche inexorable du Drakkar sans savoir où vous comptez vous réfugier. Malheureusement pour vous, ce tunnel mène dans une chambre souterraine où trois Drakkarim sont occupés à surveiller le travail d'une vingtaine de Gloks. Tout ce beau monde tourne la tête en vous voyant brusquement jaillir dans la salle. Vous croisez leurs regards hostiles, comprenez votre erreur funeste, et rebroussez chemin à vive allure. Mais votre poursuivant, qui a rechargé son arbalète tout en vous talonnant, n'attend pas que vous preniez l'initiative. Vous recevez son deuxième carreau en plein visage à bout portant. La pointe d'acier trempé brise votre joue et perce votre crâne, vous tuant instantanément dans une explosion de douleur aiguë. Ce sera votre dernier souvenir.

**188**

Le pirate s'écroule en râlant, les deux mains entre les jambes. Vous essayez de lui décocher une nouvelle ruade pour l'assommer, mais votre position assise, avec les mains liées dans le dos, ne vous offre pas une grande marge de manœuvre. Le forban se relève, la bave aux lèvres, et vous fixe d'un regard qui en dit long sur ses intentions meurtrières. Vous comprenez alors que vous devez l'empêcher de récupérer son poignard, qui est tombé sur le sol près de vous.

---

### PIRATE SAOUL

HABILETÉ : 10    ENDURANCE : 12

---

Puisque vous êtes entravée *en plus* d'être désarmée, vous devez réduire votre HABILETÉ de 8 points pour toute la durée du combat. Par chance, votre adversaire est si ivre qu'une paire de claques suffiraient à l'étendre. Livrez 2 Assauts du combat en réduisant les dégâts de moitié des deux côtés. Si le pirate perd au total plus d'ENDURANCE que vous (ou si vous réduisez son ENDURANCE à zéro), rendez-vous au **103**. Si vous perdez plus de points d'ENDURANCE que lui (ou si votre ENDURANCE tombe à zéro), rendez-vous au **22**.

**189**

Le pirate furieux fond sur vous. Désespérément, vous sortez une troisième flèche de votre carquois et l'encochez à votre arc. Vous voyez les yeux de l'homme s'écarquiller de frayeur lorsqu'il voit la souplesse et la rapidité de vos gestes, et reconnaît avec terreur votre tunique verte de Seigneur Kai. D'un geste rageur, il vous lance son cimenterre, dans l'espoir de gagner les

quelques secondes dont il a besoin. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez la Maîtrise Psychique de la Matière, ajoutez 2 points. Si vous obtenez 6 ou plus, rendez-vous au **149**. Si vous obtenez 5 ou moins, rendez-vous au **49**.

**190**

Tout en vous éloignant du cube sinistre, vous avertissez votre maître du danger que vous pressentez. Au même moment, d'autres cubes semblables tombent en pluie sur le pont du *Languabarb*. Ils sont jetés par les pirates qui ont regagné leur propre navire. Lorsque Flamme d'Argent aperçoit les cristaux qui bondissent sur les planches, il pousse un juron rauque. « Malédiction ! Neige d'Automne ! À l'eau, tout de suite ! » Vous allez obéir, cinglée par l'urgence de ses paroles, mais hésitez en voyant que votre maître ne saute pas lui-même à la mer. Au lieu de cela, il emploie la Discipline Magnakaï du Nexus pour soulever mentalement les cristaux noirs et les projeter au loin en grappes de cinq ou six. Si vous désirez joindre vos efforts aux siens en relançant les cristaux dans l'eau, rendez-vous au **160**. Si vous préférez obéir à son ordre et vous jeter dans les flots, rendez-vous au **175**.

**191**

Votre pouvoir psychique a tôt fait de dénouer les liens qui entravent vos poignets. Vous vous redressez avec un petit sourire, amusée par la façon dont les pirates vous ont sous-estimée. En contrepartie, ils ont pris soin de vous délester de toutes vos possessions. Vous devez tout effacer de votre *Feuille d'Aventure* : votre Sac à Dos et son contenu, vos Armes, vos Objets Spéciaux et, évidemment, votre Bourse. La seule chose que vous pouvez garder est l'Amulette de Bénédiction d'Ishir, si vous la possédez. Agacée par la disparition de votre équipement, vous vous approchez de la sortie de la tente et jetez un coup d'œil à l'extérieur. Il n'y a pas de garde en faction. D'ailleurs, il n'y a presque pas d'activité dans le campement ; les pirates ont dû festoyer tard dans la nuit après leur victoire sur le *Languabarb*. Graduellement, vous acquérez la conviction que vous pourriez vous aventurer parmi les tentes sans être troublée outre mesure. D'après vous, trois lieux méritent un examen plus approfondi : une cabane située à l'écart du campement ; la tente brune en son milieu ; et un amas de caisses entre votre tente et l'abri voisin. Si vous souhaitez fouiner dans les caisses, rendez-vous au **156**. Si vous préférez vous diriger vers la cabane à la lisière des arbres, rendez-vous au **141**. Si vous êtes assez courageuse pour enquêter du côté de la tente maîtresse du camp, rendez-vous au **242**.

**192**

Vous faites un geste brusque du poignet et retirez votre main. Toutefois, l'horrible araignée s'agrippe à vos doigts et enfonce ses mandibules dans le creux entre votre pouce et votre index. Vous ressentez une douleur si aiguë que vous secouez violemment

120





le bras, forçant enfin la dame rousse à lâcher prise. Alors qu'elle s'enfuit dans l'herbe, vous serrez votre main blessée contre votre poitrine. Une brûlure intense a envahi tout votre avant-bras gauche. En même temps, votre main s'est engourdie et ne répond plus à votre volonté. La douleur elle-même s'estompe vite, vous laissant avec une perte de 2 points d'ENDURANCE, mais la paralysie est beaucoup plus inquiétante. Tant que vous n'aurez pas trouvé le moyen de soigner votre main gauche, vous ne pourrez plus manier un Bouclier ou une Arme nécessitant deux mains (Glaive, Arc, Lance, Bâton). Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Guérison et possédez une Potion de Laumspur, vous pouvez effectuer vous-même la guérison de la morsure, mais la Potion bue à cette occasion ne vous rendra aucun point d'ENDURANCE. Si vous n'êtes pas en mesure de soigner la plaie, il faudra que vous trouviez un remède à Côte d'Argent. N'oubliez pas que vous serez handicapée de 4 points d'HABILETÉ si vous devez vous battre sans arme (manier une arme à deux mains avec une seule main valide entraîne une pénalité équivalente). Maudissant votre malchance, vous remettez votre Sac à Dos et reprenez la route avant de subir une autre mésaventure. Rendez-vous au **246**.

### 193

Un hoquet douloureux vous échappe, et tout à coup, l'eau froide emplit vos poumons. L'air s'échappe de votre bouche en grandes traînées de bulles. Vos bras et vos jambes se débattent vainement dans l'eau noire, mais en dépit de tous vos sursauts désespérés, vous ne faites que couler plus profondément. Vous sombrez silencieusement dans les ténèbres, à bout de forces, et mourez noyée dans les profondeurs de la mer. Ainsi disparaît l'avenir prometteur d'une jeune Kaï nommée Neige d'Automne, dont la première mission fut aussi la dernière.

### 194

Vous secouez le cristal pour agiter la mixture à l'intérieur. Puis vous visez Darak Torg et jetez votre petit cadeau à ses pieds. La boule vitreuse éclate avec un *pof* sourd suivi de tintements nombreux sur les dalles. Le Drakkar baisse la tête, voit les débris fumants du projectile et pousse un juron retentissant. Il essaie de tendre la main vers son arme, mais commence déjà à vaciller. La vapeur soporifique le prend à la gorge et lui impose l'inconscience. Malgré tout, il reste debout pendant une bonne vingtaine de secondes avant de s'écrouler enfin. Vous poussez un soupir de soulagement. Pendant un moment, vous craigniez qu'il allait donner l'alarme. Maintenant que votre adversaire est hors de combat, vous vous hissez sur la balustrade et sautez agilement dans la chambre en contrebas. Vous atterrissez délibérément sur le dos du Drakkar allongé. Son absence de réaction confirme qu'il ne présente plus le moindre danger. Rendez-vous au **212**.

### 195

Le magasin général de Côte d'Argent est tenu par un vieux Kirlundien somnolent qui vous laisse farfouiller dans sa boutique à votre gré. Rien ne le dérange, et vous avez même l'impression que vous pourriez partir sans payer sans le troubler outre mesure. Bien entendu, ce manquement à l'honneur serait indigne d'un Seigneur Kaï. Parmi la quincaillerie disponible, vous pouvez acheter ce qui suit.

- Rouleau de Corde — 3 Couronnes
- Canne à Pêche — 2 Couronnes
- Lanterne — 3 Couronnes
- Boussole — 2 Couronnes
- Couverture en Fourrure — 3 Couronnes
- Tente Individuelle — 5 Couronnes
- Pelle — 2 Couronnes
- Briquet à Amadou — 1 Couronne
- Torche résineuse — 1 Couronne
- Gourde — 2 Couronnes

La Couverture et la Tente occupent chacune 2 emplacements dans votre Sac à Dos en raison de leur volume. Lorsque vous aurez mis votre *Feuille d'Aventure* à jour en fonction des objets achetés, rendez-vous au **7**.

### 196

Vous avez de la chance : la clef du pirate est bel et bien celle qui ouvre le cadenas. Vous ôtez celui-ci et pénétrez dans la cabane, dont vous refermez la porte derrière vous. À l'intérieur, vous découvrez un fouillis d'armes et d'équipement. Un grand sourire éclaire alors votre visage. Rendez-vous au **170**.

### 197

Vous bandez votre arc et visez l'un des pirates grimaçants au moment où ils passent entre la cabine et le bastingage. À cet endroit, leurs possibilités d'esquive sont limitées. Votre flèche fend la pluie et se plante dans la poitrine du premier boucanier, qui avait déjà levé une hache avec l'intention de vous attaquer. Avec un cri d'agonie rauque, le forban tombe à la renverse. Vous encochez aussitôt une deuxième flèche à votre arc. L'autre forban bondit par-dessus le corps de son compagnon et fond sur vous telle une furie, faisant tourner son cimeterre au-dessus de sa tête. Cette fois, vous tirez trop vite. Le trait manque la poitrine du pirate et va se perdre dans la mer. La panique vous envahit lorsque vous comprenez que votre arc est votre seule arme. Dans ces conditions, cet homme va vous éviscérer. Si vous tentez néanmoins de tirer une troisième fois, rendez-vous au **21**. Si vous prenez plutôt la fuite à toutes jambes, rendez-vous au **94** (sans oublier de retrancher 2 Flèches de votre Carquois).

### 198

Vous vous précipitez sous le couvert des arbres pendant que le Kraan plonge en piqué. Le Vordak



sur son dos émet un cri perçant où transparait la frustration. Les ailes de sa monture sont trop vastes pour qu'elle puisse voler sous les frondaisons ; elle se heurterait à tous les troncs d'arbre. Or, le temps que le Vordak descende de selle, vous aurez eu le temps de disparaître. En tentant de calmer les battements de votre cœur, vous contournez largement le champ de ruines. Il faut que vous trouviez un moyen d'entrer, car si vous restez dans les bois, vos ennemis viendront bientôt vous débusquer. Rendez-vous au **25**.

**199**

Vous vous penchez sur le bourgmestre à l'agonie et constatez immédiatement l'ampleur des dégâts. L'assassin l'a poignardé dans la région du cœur. Quoi que vous fassiez, vous ne sauverez plus sa vie. Vous ne pouvez que soulager la douleur de ses derniers instants. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Guérison, rendez-vous au **66**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **6**.

**200**

Tapie dans l'ombre au-dessus de leurs têtes, vous voyez distinctement vos deux ennemis et les instruments disposés sur la table qui les sépare. Vous êtes toutefois invisible à leurs yeux. À moins de lever la tête et de scruter les ténèbres, ils n'ont aucune chance de deviner votre présence. L'un d'eux est un Drakkar en armure de guerre, sans doute un haut gradé si vous devez en croire les traits ouvragés de son masque à tête de mort. L'autre est un Vassagonien aux yeux noirs et cruels. Tous deux étudient présentement un parchemin déroulé devant eux. De votre hauteur, vous ne distinguez pas les caractères et les diagrammes qui y sont portés, mais ceux-ci sont clairement à la base de la discussion. « Êtes-vous certains que le Livre demeure introuvable ? » demande le Vassagonien avec suspicion. « Vous savez ce qu'il vous en coûtera si vous trompez Kharam. » Le Drakkar persifle. « Kharam sait aussi ce qu'il risque s'il s'oppose aux Nadziranim. Et pour la dernière fois, nous n'avons trouvé aucun Livre. Nos Gloks creusent dans ce puits maudit depuis presque un mois. Et tous les jours, nous devons nous débarasser d'une autre horreur enfouie. Nous n'avons trouvé qu'un Prisme de Pouvoir et ce parchemin. »

Le Vassagonien se penche pour étudier le document. « Ces chiffres indiquent V'ka, en plein cœur des marais de Maaken. Pourtant, le parchemin de Kharam désignait Kirlu sans équivoque. Nous avons trouvé le Puits des Ténèbres. Nous en avons fait l'excavation. Le Livre devrait être ici. » Le Drakkar se lève et se met à tourner rageusement en rond. Sa frustration est apparente. « Cessez de parler à la troisième personne, Kharam, vous m'énervez. Je ne vois qu'une explication : votre parchemin ne donnait que la première étape du parcours que nous devons suivre si nous voulons mériter les secrets des anciens Nadziranim. Le Livre de Vashna n'est

pas ici. Pour savoir où il est vraiment caché, nous devons nous rendre aux marais de Maaken. » Vous restez nerveusement cachée dans l'ombre, écrasée par la portée des paroles qui vous sont parvenues. Cet homme là-dessous est Kharam le Vassagonien, le pirate sanguinaire responsable de meurtres et de pillages innombrables. Au hasard de ses rapines, il a mis la main sur un document montrant l'emplacement d'un livre portant le nom de Vashna, le plus puissant des Seigneurs des Ténèbres, et contenant les secrets de la magie de Dextre des Nadziranim. Pour mettre la main sur cet ouvrage, il s'est allié à eux. Alors que vous songez à un moyen, n'importe lequel, pour mettre ces forbans hors d'état de nuire, vous entendez une troisième voix dans la pièce en contrebas. Rendez-vous au **35**.

**201**

Un boucanier a réussi à se hisser sur la cabine du *Languabarb* et s'apprête à sauter sur vous. Malheureusement, vous n'avez pas conscience de sa présence. Vous êtes renseignée lorsqu'il s'abat violemment sur vos épaules et vous projette face première sur les planches du pont. Vous croulez sous son poids en lâchant un cri de douleur sourd ; vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous parvenez tout juste à rouler de côté avant d'être embrochée par un sabre. Vous vous relevez en chancelant et croisez le regard confiant du pirate. Il sait qu'il vous tient désormais à sa merci. Vous ressentez brusquement une douleur lancinante à la tête. Ce brigand est doué d'une force psychique considérable avec laquelle il tente de vous soumettre. À moins de maîtriser la Discipline Kaï du Bouclier Psychique, vous devez réduire votre HABILITÉ de 3 points pour toute la durée du combat. Dans un cas comme dans l'autre, votre propre Puissance Psychique demeure efficace.

---

**PIRATE PSIONIQUE**


---

HABILITÉ : 14    ENDURANCE : 27

---

Si vous remportez la victoire dans cette bataille désespérée, rendez-vous au **178**.

**202**

Vous ressentez brusquement une douleur aiguë. Un carreau d'arbalète, tiré traîtreusement par un pirate, a laissé une estafilade horizontale sur votre épaule gauche avant d'entailler la peau de votre cou. Le trait s'est ensuite perdu dans l'océan, mais à deux centimètres près, il vous transperçait la gorge. Grimaçant de douleur, vous posez une main sur la blessure pour endiguer l'épanchement de sang. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous voulez attaquer le pirate à l'arbalète avant qu'il ne puisse recharger son arme, rendez-vous au **179**. Si vous préférez vous enfuir et rejoindre Flamme d'Argent au plus vite, rendez-vous au **70**.



## 203

Vous vous allongez sur le lit et ruminez de noires pensées. Comment cette mission a-t-elle pu tourner si mal ? Le *Languabarb* détruit ; votre maître disparu, voire mort ; des pirates et des Kraans sur l'île ; et maintenant, cet aubergiste qui vous accueille comme si vous portiez la peste. À bien y songer, son attitude était anormale, même en mettant cela sur le compte de la méfiance envers les étrangers. Peut-être a-t-il une dent contre l'Ordre Kaï ? Vous décidez de pécher par excès de prudence et verrouillez la porte de votre chambre. Puis vous revenez vous allonger sur le matelas, remarquant au passage une petite souris blanche qui s'enfuit dans une fissure du mur. Si vous avez la Discipline Kaï de la Communication Animale, rendez-vous au **48**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **5**.

## 204

Tout à coup, alors que vous tentez d'empêcher un pirate de vous trancher la gorge, un millier d'étoiles brillantes éclatent devant vos yeux. L'univers tourbillonne et vous vous écroulez face dans l'herbe. Vous êtes déjà inconsciente lorsque votre corps touche le sol. Rendez-vous au **177**.



## 205

D'un retrait du buste, vous esquivez la lame acérée lancée dans votre direction. Au même moment, votre flèche part et crève l'œil du pirate à bout portant, saillant de dix centimètres à l'arrière de son crâne. Le forban meurt sans même comprendre ce qui lui arrive. Alors qu'il mesure le pont de la longueur de son cadavre, vous voyez apparaître Flamme d'Argent devant vous. « Bien joué, Neige d'Automne. Tiens, tu auras besoin de cela ! » Tout en parlant, il vous tend un Sabre qu'il a « emprunté » à un pirate vaincu. Ajoutez cette arme sur votre *Feuille d'Aventure* et récupérez aussi votre Arc. « Reste avec moi et assure mes arrières, » ordonne Flamme d'Argent. « Nous devons repousser cette invasion de cancrelats. » Sans hésiter davantage, votre maître retourne dans le feu de l'action. Comme il vous l'a intimé, vous restez derrière lui et empêchez les pirates de le prendre à revers, pendant qu'ailleurs sur le navire, les matelots se battent tant bien que mal contre leurs ennemis. Le capitaine Aguk se débat comme un lion, ou plutôt, comme l'un des Kalkoths qu'il a long-

temps chassés. Ces prédateurs polaires, surnommés languabarbs en raison du poil rêche qui recouvre leurs langues, n'ont présentement rien à envier à la férocité dont fait preuve le capitaine du navire qui porte leur nom. Tout à coup, Aguk reçoit une flèche dans l'épaule et tombe sur le pont ; aussitôt, un pirate se dresse au-dessus de lui. Si vous voulez vous précipiter à son secours en dépit des directives de votre maître, rendez-vous au **150**. Si vous estimez préférable de rester à votre place derrière Flamme d'Argent, rendez-vous au **215**.

## 206

Cachée derrière l'arbre, vous attendez que les Gloks s'approchent. Lorsqu'ils sont si proches que votre découverte devient imminente, vous bondissez sur la première créature. D'un seul coup magistral, vous défoncez son casque et son crâne. Les autres monstres se mettent à pousser des cris furieux et foncent sur vous tous ensemble. Vous devez combattre cette meute de Gloks hurlants.

## PATROUILLE GLOK

HABILETÉ : 21    ENDURANCE : 38

Si vous parvenez à vous débarrasser d'eux, vous pouvez vous accorder quelques minutes pour reprendre votre souffle et ramasser leurs armes.

- 3 Lances
- 2 Marteaux de Guerre
- 1 Poignard

Notez ce que vous souhaitez conserver sur votre *Feuille d'Aventure* et reprenez votre route. La présence de cette patrouille ennemie confirme que vous êtes sur la bonne voie. Rendez-vous au **138**.

## 207

Les pirates sanguinaires se lancent sur le pont du *Languabarb* en poussant de grands cris de guerre. Parmi eux, vous identifiez beaucoup de Vassagoniens, mais aussi de nombreux hommes des Fins de Terre. Vous apercevez même quelques brutes qui pourraient passer pour des barbares de Kalte s'ils portaient des vêtements de fourrure. Flamme d'Argent accueille les premiers boucaniers avec l'impitoyable habileté d'un Maître Kaï et les envoie plonger dans la mer houleuse, privés d'un bras ou de la tête. L'un des brigands vous prend alors pour cible : un homme mal rasé aux nombreuses cicatrices, armé d'un cimenterre et d'un rictus malsain. Si vous vous sentez prête à affronter crânement ce forban, rendez-vous au **220**. Si vous voulez prendre la fuite, rendez-vous au **94**.





208

Vous n'êtes pas certaine d'être en sécurité à l'extérieur. Il est fort possible que vos ennemis aient posté d'autres sentinelles, même si à votre avis, le Kraan, les Gloks et le Vordak étaient bien suffisants. Par ailleurs, les cadavres seront sûrement découverts, et si vous traînez encore à l'air libre lorsque cela se produira, vous serez rapidement découverte et massacrée. Par conséquent, lorsque vous apercevez un bâtiment relativement intact dans le champ de ruines, vous vous réfugiez à l'intérieur. Vous avez la surprise d'y découvrir un escalier qui s'enfonce dans le sol. Une lourde dalle le recouvrait, mais quelqu'un l'a arrachée et jetée à l'écart. Prudemment, vous descendez les marches poussiéreuses jusqu'à ce qu'elles vous mènent dans un vieux corridor souterrain éclairé par des torches malades. Le doute ne demeure plus : vous êtes officiellement entrée dans la gueule du loup.

124

Vous suivez le corridor pendant plusieurs minutes angoissantes, sans rencontrer âme qui vive. Vous devez toutefois vous faufiler dans une galerie secondaire lorsque vous entendez des pas bottés qui viennent à votre rencontre. Sachant que vous ne pouvez pas rester à l'intersection, vous vous enfoncez rapidement dans l'obscurité. Cette obscurité est d'ailleurs presque totale : aucune torche ne brûle dans ce

nouveau tunnel. Si vous possédez une Lanterne, ou alors, une Torche et un Briquet à Amadou, rendez-vous au **142**. Si vous êtes contrainte d'avancer dans le noir, rendez-vous au **41**.

209

Vous sortez prudemment de la cabane en vous assurant que personne ne vous observe. Les pirates ne seraient sans doute pas contents d'apprendre que leur entrepôt vient d'être pillé par une jeune Kaï. Heureusement, personne ne vient vous chercher noise. Si vous souhaitez maintenant jeter un coup d'œil du côté de la tente maîtresse du campement, rendez-vous au **242**. Si vous voulez examiner l'empilement de caisses de plus près, rendez-vous au **156**. Si vous avez déjà visité ces deux endroits, ou si vous estimez qu'il vaut mieux partir, rendez-vous au **63**.

210

Vous avez l'intime conviction que ce sentiment oppressant monte de l'escalier. Il existe une force maléfique là-dessous qui vous affecte même à cet étage. Si vous souhaitez emprunter le corridor afin de vous éloigner d'ici, rendez-vous au **33**. Si vous désirez plutôt surmonter votre frayeur et descendre les degrés froids de l'escalier, rendez-vous au **222**.

211

Vous reculez le plus loin possible du cube sinistre. Toutefois, au même moment, d'autres prismes semblables tombent en pluie sur le pont du *Langua-barb*. Ils sont jetés par les pirates qui ont regagné leur propre navire. Tout à coup, une nouvelle explosion retentit à la proue du navire. Vous êtes secouée par l'onde de choc et tombez à genoux. Plusieurs cristaux roulent vers vous sur le pont en pente. Si vous voulez sauter par-dessus le bastingage derrière vous, rendez-vous au **175**. Si vous voulez ramasser les prismes noirs et jeter *ceux-là* par-dessus bord, rendez-vous au **137**.

212

Penchée sur le corps inerte de votre ennemi, vous prêtez l'oreille pendant plusieurs secondes. Vous n'entendez pas de cris ou de pas qui accourent. Momentanément rassurée, vous faites rapidement le tour des lieux et ramassez tout ce qui vous tombe sous la main. Vous emportez tout particulièrement le parchemin déplié sur la table. Après l'avoir enroulé, vous le rangez précieusement dans une poche intérieure de votre tunique. L'information contenue dans ce document éclairera sans doute bien des choses lorsque vos maîtres Kaï pourront l'étudier. Si vous avez déjà le maximum alloué de douze Objets Spéciaux, vous devez en abandonner un au profit de ce Parchemin. En fouillant le corps de Darak Torg, vous ne trouvez rien qui puisse vous intéresser, hormis peut-être son Épée noire, mais en fouinant hâtivement dans la salle, vous dénicher une caisse marquée d'un cristal enflammé, emblème associé aux Nadziranim de Kaag. Vous l'ouvrez pres-



tement et découvrez plusieurs rangées de cristaux noirs en forme de cubes. L'attaque sur le *Languabarb* vous revient aussitôt en mémoire. Ces cristaux, en plus de prouver que les pirates de Kharam ont fait alliance avec les Nadziranim, vous offrent une chance de quitter vivante le repaire de vos ennemis. Vous vous en emplissez les poches et jetez une demi-douzaine d'entre eux dans la pièce elle-même. Lorsqu'ils tintent sur les dalles, ils flamboient brièvement, annonçant leur explosion prochaine. Vous empruntez la première issue qui s'offre à vous et prenez la fuite en courant. Rendez-vous au **250**.

### 213

Vous courez à toute allure vers l'amorce de l'autre tunnel, priant pour que les Gloks ne remarquent rien. Votre figure furtive doit leur apparaître sous la forme d'une ombre parmi les ombres, mais il suffit d'un soupçon et d'un cri pour que l'alarme soit donnée. Dès que vous arrivez au croisement des galeries, vous vous engouffrez dans celle de droite. Sachant que vos ennemis finiront par arriver à l'intersection également, vous continuez à courir, de sorte à vous perdre dans l'obscurité. Cette obscurité est d'ailleurs presque totale : aucune torche ne brûle dans ce corridor. Si vous possédez une Lanterne, ou alors, une Torche et un Briquet à Amadou, rendez-vous au **142**. Si vous êtes contrainte d'avancer dans le noir, rendez-vous au **41**.

### 214

Vous devez vous dérober pour esquiver la lame acérée lancée dans votre direction. Votre flèche part en même temps, mais frôle l'épaule du pirate avant de se perdre dans la mer. Vous jetez votre arc sur le pont et tentez d'enfoncer votre poing dans l'estomac du bandit au moment où il arrive à votre hauteur.

#### PIRATE

HABILETÉ : 12    ENDURANCE : 26

Vous êtes tous les deux désarmés, puisque l'homme vous a jeté son cimenterre et que vous ne pouvez pas combattre avec un Arc. N'oubliez donc pas de réduire votre HABILETÉ de 4 points pendant tout le combat. Livrez 4 Assauts en réduisant de moitié les dégâts subis des deux côtés (arrondissez vers le bas). Si vous n'êtes pas tuée, rendez-vous au **47**.

### 215

Vous restez où vous êtes, dents serrées, et surveillez les mouvements des pirates. Du coin de l'œil, vous voyez un autre matelot venir au secours du capitaine Aguk, mais vous n'avez pas le temps d'en apprendre davantage. Flamme d'Argent et vous-même êtes brusquement pris à parti par une demi-douzaine de boucaniers armés jusqu'aux dents. Ils ont compris où étaient concentrées les forces sur ce bateau. S'ils vous éliminent, ils savent que la victoire finale leur sera acquise. Vous allez devoir les affronter dans un terrible combat sanglant, en déployant toute la

science d'une paire de Seigneurs Kaï. En raison de la présence de Flamme d'Argent à vos côtés, vous bénéficiez de 12 points d'HABILETÉ additionnels pour toute la durée de cet affrontement. En outre, tous les points d'ENDURANCE perdus par les pirates pourront être multipliés par deux. Si vous possédez un Cristal de Sommeil Kaï et souhaitez le lancer dans le tas, vous pouvez réduire l'HABILETÉ de vos ennemis de 2 points et leur ENDURANCE collective de 10 points.



#### RAMASSIS DE PIRATES

HABILETÉ : 30    ENDURANCE : 72

Si vous réduisez leur total d'ENDURANCE des deux tiers, c'est-à-dire à 24 points ou moins, sans succomber à leurs assauts féroces, rendez-vous au **231**.

### 216

Vous vous coulez dans les herbes hautes au flanc de la colline et vous approchez du camp des flibus-tiers. De temps à autre, la sentinelle relève la tête, jette quelques regards aux alentours, et retourne à sa somnolence. De toute évidence, les pirates croient avoir éliminé toute menace en provenance du *Languabarb*, ce qui n'augure rien de bon en ce qui concerne l'existence de survivants. Mais cela ne suffit pas à vous décourager. À pas félins, vous comblez la distance qui vous sépare du camp. Vous êtes maintenant assez proche pour être vue par la sentinelle si vous n'êtes pas prudente. Par conséquent, vous devez prendre une décision. Si vous désirez vous faufiler dans le campement en essayant de ne pas alerter le veilleur, rendez-vous au **67**. Si vous possédez un



Arc et une Flèche et désirez vous débarrasser de lui, rendez-vous au **3**. Si vous voulez plutôt vous approcher subrepticement de lui et l'attaquer par surprise, rendez-vous au **108**.

**217**

Vous ne voyez qu'un moyen d'affronter les pirates sans être prise entre deux feux. Rapidement, vous passez à l'offensive en vous ruant dans leur direction. Surpris par cette réaction, ils hésitent un court instant. Vous croisez immédiatement le fer avec le premier forban. L'autre se retrouve coincé derrière son compagnon ; le bastingage d'un côté et la cabine de l'autre l'empêchent de venir vous prendre à revers. Vous devez néanmoins vous débarrasser rapidement de votre premier adversaire, qui doit déjà avoir survécu à quelques rixes si vous en croyez sa face pleine de cicatrices. Il manie une hache de guerre bien aiguisée dont vous devez vous méfier.

---

**PIRATE À LA HACHE**

HABILETÉ : 14    ENDURANCE : 28

---

Si vous remportez la victoire, le deuxième homme saute par-dessus le corps de son compère afin de poursuivre le combat. Son cimenterre a hâte de goûter à votre sang. Si vous voulez profiter de la brève accalmie dans la bataille pour prendre la fuite, rendez-vous au **94**. Si vous choisissez d'affronter bravement le deuxième pirate, rendez-vous au **39**.

**218**

Vous vous recouvrez hâtivement de votre manteau Kaï et disposez des branchages brisés et des herbes arrachées sur votre forme allongée. Puis vous demeurez strictement immobile, le visage dissimulé par votre capuchon, et suspendez votre respiration. Dans cette position, vous êtes vous-même incapable de voir le pirate qui vous recherche. Il doit savoir que vous vous terrez quelque part dans les environs, puisque vos bruits de pas ne se font plus entendre dans la forêt. Vous l'entendez donner des ordres à quelqu'un, mais personne ne répond. Peut-être s'adresse-t-il à vous et vous ordonne-t-il de sortir de votre cachette ? Tendue à l'extrême, vous attendez qu'il descende dans la fosse pour bondir sur lui. Au lieu de cela, vous l'entendez finalement s'éloigner. Vous vous autorisez à respirer à nouveau avant que vos poumons n'éclatent. Puis, lorsque vous êtes certaine que le pirate est parti, vous vous hissez hors de la fosse et détez à vive allure dans le sous-bois. Rendez-vous au **78**.

**219**

Le Kraan déploie ses griffes acérées et le Vordak se penche en selle pour vous asséner un coup à l'aide d'une énorme masse d'armes noire. Le Vordak est insensible à la Puissance Psychique, mais dans ce combat particulier, vous pouvez l'employer sur le Kraan et en retirer le même bénéfice. En revanche, votre propre HABILETÉ sera réduite de 2 points

pour toute la durée de l'affrontement en raison du pouvoir psychique du Vordak, à moins que vous ne maîtrisiez la Discipline Kaï du Bouclier Psychique ou que vous n'ayez bu une Potion de Mnallia.




---

**VORDAK sur KRAAN**

HABILETÉ : 18    ENDURANCE : 36

---

Si vous remportez la victoire dans ce nouvel affrontement, rendez-vous au **174**.

**220**

Le boucanier se met à rire aux éclats, convaincu qu'il vous tuera facilement. Mais lorsque le combat s'engage, il reconnaît subitement votre tunique Kaï et cesse immédiatement de ricaner. Il vient peut-être de faire la dernière erreur de sa misérable vie.

---

**PIRATE AU CIMETERRE**

HABILETÉ : 16    ENDURANCE : 26

---

Vous devez l'affronter jusqu'à la mort de l'un de vous deux. Si vous remportez la victoire, utilisez la *Table de Hasard*. Si vous obtenez 1, 2, 3 ou 4, rendez-vous au **83**. Si vous obtenez 5, 6, 7 ou 8, rendez-vous au **158**. Si vous tirez 0 ou 9, rendez-vous au **234**.



## 221

Vous remontez rapidement à l'étage, enfiler votre tunique Kaï et ramassez votre Sac à Dos. Puis vous redescendez au rez-de-chaussée. La porte vient de s'ouvrir, révélant sur le seuil le jeune assistant de Doss Valim. « Que s'est-il passé ? » demande-t-il, les yeux ronds et effarouchés. Vous lui expliquez que le bourgmestre a été victime d'un assassinat. En réalité, vous étiez sans doute visés tous les deux, mais Valim a réussi à blesser son agresseur, l'obligeant à fuir avant qu'il ne puisse monter à l'étage et vous égorger dans votre sommeil. « Quel malheur ! s'exclame le jeune homme. Ishir soit louée, vous êtes encore en vie. Venez, vous ne devez pas rester ici. » Il essaie de vous conduire vers la porte arrière du bâtiment, mais vous résistez. « Attends. Je dois d'abord trouver la lettre. » Vous espérez la récupérer intacte, mais vos espoirs sont déçus lorsque vous trouvez un sceau racorni au milieu d'un petit tas de cendres. La raison pour laquelle Valim et vous-même avez été visés est maintenant claire : vos ennemis ne veulent pas que l'Ordre Kaï se mêle de leurs affaires. Lorsque vous comprenez les conséquences de ces événements, vous sentez un étai se refermer sur votre cœur. Désormais, vous ne pouvez plus compter que sur vous-même. Vous ne serez plus en sécurité à Côte d'Argent tant que vous n'aurez pas mis fin aux agissements de vos ennemis. Sans tergiverser davantage, vous suivez l'assistant du bourgmestre vers l'arrière et sortez de la mairie. Vous comprenez alors pourquoi il ne voulait pas que vous sortiez par la porte normale. Rendez-vous au 57.

## 222

Au pied de l'escalier, vous découvrez une longue galerie silencieuse. Vous la parcourez rapidement avec la souplesse d'une chatte, émergeant dans une salle souterraine à l'allure de caverne. Toute maçonnerie a disparu ; cette chambre a été creusée directement dans la terre. Pour l'instant, il n'y a personne sur les lieux, mais vous apercevez plusieurs chariots abandonnés, une vaste collection de pelles, et de nombreux tas de sable gris. Au centre de la grotte froide, un puits énorme s'ouvre dans le sol. Sur sa circonférence, des caractères cabalistiques sont gravés dans la pierre, formant un anneau de runes magiques.

Vous frémissez en ressentant un souffle d'air méphitique. Cette brise sinistre est issue des profondeurs abyssales du puits. Vous avez la lugubre impression que ce trou respire, à la manière d'une créature vivante. C'est de là que tout le sable a été tiré, sans doute par une armée de Gloks esclaves. Lorsque les forces des Ténèbres sont arrivées ici, ce puits était probablement rempli à ras bord de granules grisâtres. L'excavation doit avoir pris des semaines. Cela n'explique pas, cependant, ce que vos ennemis recherchaient dans les profondeurs. Prudemment, vous vous approchez du trou obscur dans la terre.

Vos pas, pourtant feutrés, font bizarrement écho dans la caverne. À votre approche, les exhalaisons du puits changent de nature. Elles deviennent plus fortes et brusques, comme si la bête enfouie s'excitait. Tout à coup, sans avertissement, un étai douloureux se referme sur votre âme et des visions terrifiantes emplissent votre esprit. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Bouclier Psychique ou possédez une Potion de Mnallia que vous désirez boire à l'instant, rendez-vous au 147. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au 120.

## 223

Vous aviez trop besoin de sommeil pour rester éveillée jusqu'à l'aube, mais vous vous êtes assurée de bloquer la porte avec une chaise et de briser la vitre de la fenêtre pour répandre des morceaux de verre partout sur le plancher. Ainsi assurée d'être en sécurité dans votre chambre, vous avez pu vous rendormir. Lorsque vous vous réveillez à l'aube, vous vous rhabillez, rassemblez votre équipement, retirez la chaise et sortez dans le corridor. En descendant au rez-de-chaussée, armée et prête à tout, vous avez la surprise d'être accueillie par l'assistant de Doss Valim. Il paraît manifestement soulagé de vous voir en vie. En vérité, il vous cherchait de toute urgence, car le bourgmestre a été assassiné la nuit dernière. Le meurtrier s'est introduit par la fenêtre et l'a poignardé. Vous sentez la colère vous envahir. La raison pour laquelle Valim et vous-même avez été visés est claire : vos ennemis ne veulent pas que l'Ordre Kaï se mêle de leurs affaires. La lettre que le bourgmestre devait faire parvenir au Monastère Kaï a d'ailleurs été retrouvée brûlée. Lorsque vous comprenez les conséquences de ces terribles événements, vous sentez un étai se refermer sur votre cœur. Désormais, vous ne pouvez plus vous fier qu'à vous-même. Vous ne serez plus en sécurité à Côte d'Argent tant que vous n'aurez pas trouvé le moyen de mettre un terme aux agissements de vos ennemis. Rendez-vous au 57.

## 224

Le boucanier furieux fond sur vous. Désespérément, vous sortez une troisième flèche de votre carquois et l'encochez à votre arc. Vous voyez les yeux de l'homme s'écarquiller de frayeur lorsqu'il voit la souplesse et la rapidité de vos gestes, et reconnaît avec terreur votre tunique verte de Seigneur Kaï. D'un geste rageur, il vous lance son cimenterre, dans l'espoir de gagner les quelques secondes dont il a besoin. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous avez la Maîtrise Psychique de la Matière, ajoutez 2 points. Si vous obtenez 6 ou plus, rendez-vous au 205. Si vous obtenez 5 ou moins, rendez-vous au 214.

## 225

Vous vous abattez sur la tête de votre ennemi de tout le poids de votre corps. Jusqu'au moment de mourir, Darak Torg ne soupçonne rien. Le craquement hideux de ses vertèbres broyées parvient clairement



à vos oreilles, en même temps que le dernier grognement de douleur à franchir ses lèvres. Vous vous écroulez tous les deux sur les dalles usées de la salle souterraine, mais vous êtes la seule à vous relever. La tête du Drakkar fait un angle bizarre avec le reste de son corps ; du sang suinte des fissures de son masque à tête de mort. Vous poussez un soupir de soulagement. Votre stratégie d'attaque a porté ses fruits au-delà de vos espérances. Vous savez toutefois que si vous aviez manqué votre coup, les choses auraient pu devenir beaucoup plus dangereuses. Rendez-vous au **212**.

**226**

Debout à la proue du navire, vous comprenez sans peine ce qui a provoqué la soudaine panique de l'équipage. La crique est occupée par un autre navire, et non des plus accueillants. Les voiles et le pavillon noirs, bariolés de zébrures rouges, en font un vaisseau pirate de la flottille de Kharam, dit le Vassagonien, le pire écumeur des mers du nord du Magnamund. « Pirates ! » hurle un matelot. « Pirates droit devant ! » Cet avertissement est futile : tout l'équipage a maintenant vu la forme sinistre du navire ennemi. Fortement éprouvés par la tempête, vous êtes des proies faciles pour ces boucaniers sans scrupules. Dans les pénombres combinées des nuages et du crépuscule, le bâtiment noir glisse tel un fantôme vers le *Languabarb*. Lorsque la distance se réduit suffisamment, une volée de flèches quitte le pont du bateau pirate et s'abat sur vos têtes. Près de vous, Flamme d'Argent se protège derrière son bouclier et fait tourner son glaive, hachant les flèches en plein vol avant qu'elles ne puissent l'atteindre. Si vous l'imitiez, rendez-vous au **95**. Si vous vous jetez à plat ventre derrière la rambarde, rendez-vous au **112**.

**227**

Vous restez cachée derrière la porte, tremblante de nervosité, tandis que le pirate arrive sur le pas de la porte. Vous l'entendez pousser un juron lorsqu'il voit que le cadenas a disparu. Il entre alors dans la cabane en maugréant contre la stupidité de quelqu'un dont vous ne saisissez pas le nom. Vous n'osez pas croire à votre bonne fortune. Il pense que l'un de ses compères a simplement oublié de cadenasser la remise ! Malheureusement pour vous, sa colère l'a fait pousser la porte avec violence, et lorsque celle-ci vous heurte, la résistance insolite attire l'attention du forban. Lorsqu'il tourne la tête et vous aperçoit, il demeure figé par la stupeur et l'incrédulité. Vous comprenez que vous devez à tout prix en profiter pour le réduire au silence.

## PIRATE SURPRIS

HABILETÉ : 15    ENDURANCE : 26

Vous ne pouvez ni fuir, ni utiliser un Arc. En revanche, vous ne pouvez perdre aucun point d'EN-

DURANCE lors du premier Assaut. Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au **132**.

**228**

Puisque vous avez maintenant l'estomac vide, vous commencez par attraper du gibier afin de vous nourrir. Après avoir fait cuire un lièvre sur un petit feu de bois, vous vous sentez beaucoup mieux. En explorant les alentours, vous faites également une provision de baies. Vous pouvez les ranger dans votre Sac à Dos (si vous en possédez encore un), en notant qu'elles auront la valeur d'un Repas. Vous devez ensuite prendre une décision. Vous êtes peinée de l'admettre, mais il est probable que votre maître, Flamme d'Argent, ne soit plus de ce monde. Il reste toutefois la possibilité qu'il ait survécu à la destruction du *Languabarb* grâce à ses pouvoirs Magnakai. Peut-être, en ce moment, est-il prisonnier des pirates. Vous pourriez alors tenter de le délivrer, mais pour cela, vous allez devoir vous aventurer jusqu'au camp ennemi et mettre votre vie en danger. Il y a une autre option : gagner à pied le village de Côte d'Argent, au nord, et mettre les autorités locales au courant de la situation. Vous ne savez pas quel soutien vous pouvez espérer de ce côté, mais peut-être est-ce préférable à une mission suicide dans le camp des boucaniers. D'une façon comme de l'autre, vous allez certainement courir des risques qui n'étaient pas prévus au programme de cette mission « de tout repos ». Si vous tentez de gagner Côte d'Argent, rendez-vous au **10**. Si vous vous dirigez plutôt vers le camp des pirates sur les berges de la crique, rendez-vous au **79**.

**229**

Vous vous dressez silencieusement au-dessus de la balustrade, arc bandé, et visez le Drakkar en contrebas. Pendant plusieurs secondes, vous cherchez un défaut dans son armure. Votre angle de tir est défavorable, car le heaume de votre ennemi paraît suffisamment solide pour dévier une flèche et vous ne souhaitez pas uniquement le blesser à l'épaule. Vous décidez donc de tenter une stratégie risquée. Après avoir mis la tête de votre ennemi en joue, vous râpez délibérément la pierre de votre pied pour provoquer un bruit suspect. Dès que Darak Torg lève la tête, vous lâchez la corde de votre arc en visant son masque à tête de mort. Utilisez la *Table de Hasard* et ajoutez 2 points si vous avez la Maîtrise des Armes à l'Arc. Si vous obtenez 0 ou 1, rendez-vous au **183**. Si vous obtenez 8 ou 9 (ou plus), rendez-vous au **144**. Dans tous les autres cas, rendez-vous au **31**.

**230**

Vous demeurez accroupie dans les fourrés, aussi immobile et silencieuse qu'une souche. Votre cœur bat si fort que vous êtes certaine que les Gloks peuvent l'entendre. Pendant plusieurs secondes angoissantes, vous demeurez ainsi cachée, tandis que la patrouille passe tranquillement sans vous voir. Lorsque vous entendez le bruit de leurs pas décroître en s'éloignant, vous osez enfin respirer





normalement. Avec prudence, vous relevez la tête et épiez vos ennemis. Ils vous tournent maintenant le dos et s'en vont sans soupçonner votre présence. Vous attendez qu'ils aient complètement disparu dans le sous-bois, puis vous sortez de votre cachette et reprenez hâtivement votre route. La présence de cette patrouille prouve que vous vous approchez de votre but. Rendez-vous au **138**.

### 231

Flamme d'Argent et vous-même mettez graduellement les pirates en déroute, mais le reste de l'équipage ne s'en tire pas à bon compte. Plusieurs matelots ont déjà été tués. Or, le navire ennemi n'est pas à court d'équipage. En dépit de toute votre vaillance, il est possible que cette bataille soit perdue d'avance. Alors que vous tentez de vous préparer à mourir bravement au combat, une voix tonitruante ordonne à vos ennemis de battre en retraite. L'espoir vous envahit à l'idée que les pirates abandonnent la partie. Malheureusement, il n'en est rien. Dès que les ennemis libèrent le pont, une boule de feu y fait explosion, semant la pagaille chez les marins du *Languabarb*. Tout à coup, un cristal cubique, opaque comme de l'encre, vient rouler entre vos jambes. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au **133**. Si vous voulez expédier ce cube noir dans la mer d'un coup de pied, rendez-vous au **29**. Si vous préférez vous en éloigner en courant, rendez-vous au **190**.

### 232

Vous soupçonnez que cet anneau et cette cavité forment un mécanisme. Il faut probablement introduire quelque chose dans l'alvéole pour le faire fonctionner, mais vous pourriez également y arriver par manipulation télékinétique. En exerçant votre concentration, vous parvenez à faire jouer l'anneau dans son logement. Cette pièce est conçue pour tourner. Vous lui imprimez donc une lente rotation, jusqu'à ce qu'une série de cliquetis se fasse entendre. Votre pouvoir Kaï a déclenché un mouvement de contrepoids à l'intérieur de la paroi, et la lourde porte s'enfonce maintenant dans le mur, comme si vous poussiez dessus de toutes vos forces. Elle révèle un passage poussiéreux, encore plus exigu que celui où vous vous tenez. Rendez-vous au **121**.

### 233

Votre flèche se plante droit dans le cœur du Drakkar, dont les yeux, derrière le masque à tête de mort, se révulsent avec une lenteur inexorable. L'arbalète chargée tombe de ses mains. Puis son corps s'écroule de tout son long sur son arme. Déduisez 1 Flèche de votre Carquois. Vous vous approchez ensuite du Drakkar abattu pour fouiller son corps inerte. Il a cassé son arbalète sous son poids, mais il possédait également un Glaive que vous pouvez conserver. Vous trouvez aussi sur son cadavre un Disque de Pierre Rouge. Cette découverte insolite vous fait songer à la porte que vous n'avez pas pu ouvrir naguère. Vous

revenez donc vers elle, mue par la curiosité. Rendez-vous au **241**.

### 234

Au moment même où vous repoussez votre ennemi vaincu, un nouveau brigand aux yeux cruels surgit devant vous et vous oblige à croiser le fer. À son teint, vous reconnaissez un homme de la lointaine Vassagonie. Ce sera un adversaire redoutable, car en plus de manier un sabre effilé avec expertise, il est immunisé contre l'effet de votre Puissance Psychique.

#### PIRATE VASSAGONIEN

HABILETÉ : 20    ENDURANCE : 25

Livrez seulement 2 Assauts de ce combat. Si vous n'êtes pas tuée, rendez-vous au **47**.

### 235

Le couteau étincelant file dans l'air matinal et s'enfonce dans le creux de la gorge du gêneur. Le cri qui allait jaillir du gosier du pirate se transforme en hoquet bref, puis en gargouillement inintelligible alors que l'homme s'effondre mollement sur le dos. Votre cœur bat à tout rompre. Sans cette démonstration impressionnante de dextérité, vous auriez déjà tous les pirates du camp sur le dos. Hâtivement, vous traînez le corps inerte du forban derrière les caisses remplies de trésors. On ne risque pas de s'apercevoir de son absence avant une heure ou deux. En revanche, vous avez le sentiment très net que vous feriez mieux de ne plus traîner ici. Si vous voulez obéir à cette intuition et déguerpir, rendez-vous au **63**. Si vous voulez la faire taire et poursuivre votre exploration du repaire des pirates pendant quelques minutes de plus, rendez-vous au **101**.

### 236

Vous vous hissez jusqu'à la surface avec l'énergie du désespoir. Au moment où vos poumons vont éclater, vous surgissez à l'air libre et prenez une grande inspiration, avant d'être frappée de plein fouet par une vague et entraînée sous l'eau à nouveau. Vous vous débattez dans les flots, prisonnière des ténèbres ; l'orage couvre le ciel de nuages et la nuit va bientôt tomber. Par ailleurs, tout votre corps vous fait mal. Vous avez pris les explosions de plein fouet ; vous pouvez remercier Kaï d'être encore en vie. En revanche, le *Languabarb* est en feu et vous ne voyez aucune trace de maître Flamme d'Argent. Votre seul espoir de survie consiste à nager jusqu'à la côte. Heureusement, le *Languabarb* a pu s'introduire dans la crique avant d'être agressé par le bateau pirate ; si vous étiez toujours en haute mer, votre noyade serait assurée. En luttant contre les vagues, vous nagez en direction de la terre ferme, réprimant à la fois votre douleur et votre fatigue. Si vous avez la Discipline Kaï de la Communication Animale, rendez-vous au **134**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **163**.



237

Vous repoussez du pied le cadavre de l'assassin et gagnez la fenêtre ouverte. Vous apercevez, dans la ruelle à l'extérieur, une figure suspecte qui fait le pied de grue. Lorsque cette silhouette aperçoit votre visage pâle à la fenêtre, elle s'enfuit dans les ténèbres. Vous maudissez sa lâcheté, mais vous avez des soucis plus pressants. Après avoir allumé une lanterne posée sur un meuble, vous vous penchez sur le bourgmestre à l'agonie. Il est malheureusement trop tard pour lui venir en aide. On l'a poignardé dans la région du cœur. Vous ne pouvez qu'assister à ses derniers souffles rauques avant que la mort ne révulse ses yeux. Vous les fermez respectueusement et murmurez une prière au dieu Kai pour le salut de son âme. Vous allez ensuite examiner le corps de l'assassin. C'est sans surprise que vous reconnaissez les traits grossiers d'un Drakkar sous sa cagoule. Vous le fouillez et découvrez les objets suivants :

- Poignard
- Disque de Pierre Rouge
- Potion de Mnallia

Le Disque de Pierre Rouge est un Objet Spécial ; vous le mettez dans votre poche. La Potion de Mnallia est une préparation exotique qui protège contre les assauts psychiques. Il en reste une dose. Lorsque vous l'avalerez, vous aurez la maîtrise temporaire du Bouclier Psychique. Si vous avez déjà cette Discipline Kai, cette potion vous sera inutile. Elle prend place dans votre Sac à Dos. Faites les mises à jour nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **221**.

238

Allongée sous les arbres, vous avez sombré dans une torpeur proche de l'inconscience. Ce sommeil forcé vous a toutefois permis de retrouver votre sang-froid et votre lucidité. Si vous maîtrisez la Discipline Kai de la Guérison, vous récupérez 4 points d'ENDURANCE. Autrement, vous ne récupérez que 2 points. Au milieu de la nuit, vous êtes tirée de votre inconscience par des voix et des bruits de pas. Les souvenirs des dernières heures vous reviennent d'un seul coup, et vous tressaillez en comprenant que les pirates font le tour de la crique à la recherche de survivants. Il fait toujours nuit, mais les forbans portent des torches et des lanternes qui éclairent les alentours. En même temps, cependant, ces luminaires révèlent leur position. Ils sont encore à une dizaine de mètres de vous ; vous pourriez réussir à vous éclipser. Si vous maîtrisez la Discipline Kai du Camouflage et désirez y avoir recours, rendez-vous au **53**. Si vous voulez vous enfoncer dans la forêt en espérant ne pas être vue, rendez-vous au **99**. Si vous souhaitez vous tapir dans un buisson et tendre une embuscade à ces pirates sanguinaires, sachant que vous estimez leur nombre à trois, rendez-vous au **64**. Si vous préférez vous éloigner d'eux le long de la côte, rendez-vous au **12**.

239

Vous posez la pointe de son propre glaive sur sa gorge et exigez qu'il vous dise où sont gardés les prisonniers du *Languabarb*. L'homme roule des yeux terrorisés. Il sait très bien que les pirates n'ont pas fait de prisonniers, et craint manifestement qu'en apprenant cette information, vous ne l'embrochiez sur place. Sa frayeur évidente suffit à confirmer, dans votre esprit chagriné, que Flamme d'Argent a bel et bien péri la nuit dernière. La colère vous fait serrer les mâchoires. Si vous voulez achever ce forban sur-le-champ, rendez-vous au **43**. Si vous voulez qu'il vous dise ce que les hommes de Kharam le Vassagonien font sur l'île de Kirlu, rendez-vous au **105**.

240

Vous gagnez l'unique auberge digne de ce nom à Côte d'Argent. Elle porte le nom du *Palais d'Or*, mais son aspect démentit ce nom prestigieux. Vous serez probablement chanceuse si vous ne trouvez pas un rat endormi sur votre oreiller au matin. Néanmoins, vous entrez dans l'auberge et marchez vers le comptoir. Un homme mince et sec, aux yeux fuyants, vous accueille et vous demande ce que vous désirez. Vous apprenez ainsi qu'une chambre au *Palais d'Or* coûte 3 Couronnes la nuit. À votre humble avis, cette somme est excessive pour une auberge miteuse de cette qualité, mais vous n'en dites rien. Si vous avez les 3 Couronnes demandées et désirez les déboursier, sachant que le bourgmestre a promis de vous rembourser de toute façon, rendez-vous au **164**. Si vous ne pouvez pas payer, ou si vous refusez d'encourager une telle arnaque, vous allez devoir accepter l'offre de Valim et retourner dormir sur la couchette qu'il vous a proposée : rendez-vous au **91**.

241

Le disque a exactement la bonne taille pour s'introduire dans la cavité au centre de l'anneau. Vous enfoncez donc l'objet dans l'alvéole et poussez. Un cliquetis se fait entendre, mais la porte ne s'ouvre pas. Convaincue que le mécanisme est maintenant complet, vous essayez de faire tourner le disque de pierre rouge. Ce geste déclenche enfin le mouvement de contrepoids à l'intérieur de la paroi, et la lourde porte s'enfonce dans le mur, comme si vous poussiez dessus de toutes vos forces. Elle révèle un passage poussiéreux, encore plus exigü que celui où vous vous tenez. Effacez le Disque de Pierre Rouge de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **121**.

242

Vous tentez de réprimer votre angoisse en vous approchant de la grande tente brune au-dessus de laquelle flotte l'étendard de Kharam le Vassagonien. Vous n'apercevez aucune sentinelle en poste, mais des voix à l'intérieur de la tente vous apprennent que les occupants ne sont pas endormis. Vous ne songez pas un seul instant à entrer dans ce nid de vipères. Au lieu de cela, vous contournez la tente et

130



demeurez accroupie dans l'ombre à l'arrière. Vous écoutez ensuite ce que les hommes à l'intérieur se disent. « En tout cas, il n'y a pas de quoi être fier, » grince la voix d'un homme mécontent. Celui à qui il s'adresse répond avec un fort accent vassagonien : « C'est de ma faute si Kharam garde pour lui les meilleurs hommes ? Je n'ai droit qu'à un ramassis de va-nu-pieds qui boivent toute la journée et ne savent pas tenir leurs sabres ! Donnez-moi de vrais marins et vous verrez la différence. » « Tout de même, perdre une douzaine d'hommes contre l'équipage d'un navire marchand ! Tout cela en échange d'une épave brûlée ! Ce n'est pas avec des exploits comme celui-là que vous resterez dans les bonnes grâces de votre chef, Zirak. » Le dénommé Zirak se rebiffe avec colère. « Vous savez bien que nous ne pouvions pas prévoir ces deux Kaï ! Je maudis leur Second Ordre ; que Naar les emporte tous ! » Le Vassagonien crache par terre. L'autre personnage prend alors un ton conciliant. « Je peux vous fournir quelques canailles pour combler vos pertes. Cela restera entre nous. Kharam n'en saura rien. Mais souvenez-vous de notre entente. Vous devez tenir tous les gêneurs à l'écart de l'île. Sans oublier l'or que vous m'avez promis. » Vous entendez le Vassagonien se lever. « Vous aurez votre or, » dit-il avec mépris. « Maintenant, venez avec moi sur le navire. L'Ordre Kaï va sûrement réagir dans les jours qui viennent. Nous devons nous préparer. » Votre cœur se met à battre plus rapidement. Ils s'apprêtent à sortir de la tente. Si vous possédez un Cristal de Sommeil Kaï et souhaitez le jeter sous la toile pour qu'il éclate à l'intérieur, rendez-vous au **96**. Si vous voulez rester cachée là où vous êtes, rendez-vous au **19**. Si vous estimez qu'il est temps que vous quittiez le camp des pirates, rendez-vous au **63**.

### 243

Lorsque vous vous réveillez à l'aube, vous vous rhabillez, rassemblez votre équipement, retirez la chaise qui garantissait votre tranquillité d'esprit, et sortez dans le corridor. Au passage, par acquit de conscience, vous jetez un coup d'œil à l'intérieur de la Chambre 1. Vous remarquez que la fenêtre est maintenant ouverte. Un léger frisson passe sur votre échine. Vous êtes certaine qu'elle était fermée hier. Est-ce que quelqu'un aurait voulu s'introduire dans votre chambre durant la nuit ? Ou l'aubergiste, après avoir constaté votre curieuse disparition ce matin, a-t-il simplement ouvert la fenêtre pour aérer la chambre avant de ressortir ? La réponse à cette question vous est fournie lorsque vous descendez au rez-de-chaussée. L'assistant de Doss Valim vous y accueille avec un soulagement manifeste. Il vous cherchait de toute urgence ; or, le propriétaire de l'auberge s'est évaporé. De façon beaucoup plus grave, le bourgmestre a été assassiné la nuit dernière. Le meurtrier s'est introduit par la fenêtre et l'a poignardé. Vous sentez la colère vous envahir. L'aubergiste était de mèche avec les assassins, vous

en êtes maintenant convaincue. Et la raison pour laquelle Valim et vous-même avez été visés est claire : vos ennemis ne veulent pas que l'Ordre Kaï se mêle de leurs affaires. La lettre que le bourgmestre devait faire parvenir au Monastère Kaï a d'ailleurs été retrouvée brûlée. Lorsque vous comprenez les conséquences de ces événements, vous sentez un étai se refermer sur votre cœur. Désormais, vous ne pouvez plus vous fier qu'à vous-même. Vous ne serez plus en sécurité à Côte d'Argent tant que vous n'aurez pas mis fin aux agissements de vos ennemis. Rendez-vous au **57**.

### 244

Vous essayez de chasser l'Élix en lui lançant des cailloux, mais c'est peine perdue. Le puissant chat de guerre rugit et bondit dans la fosse. Vous devez l'affronter jusqu'à la mort de l'un de vous deux.

#### ELIX

HABILETÉ : 18    ENDURANCE : 32

Si vous remportez la victoire, vous n'avez pas le temps de reprendre votre souffle. Le pirate, attiré par le bruit de la bataille, est venu finir ce que son monstre félin a commencé. Avec un cri de guerre, il se jette sur vous en dégainant un sabre recourbé. La sauvagerie de son attaque lui permet d'ajouter 3 points à son HABILETÉ pour le premier Assaut du combat.

#### PIRATE

HABILETÉ : 15    ENDURANCE : 27

Si vous émergez victorieuse de ce nouvel affrontement, vous pouvez rapidement faire les poches de votre ennemi et emporter les articles suivants :

- Sabre
- Poignard
- 8 Couronnes
- Potion de Laumspur (+ 4 points d'ENDURANCE ; 1 dose)

Si vous n'avez pas de Sac à Dos, vous devez consommer la Potion de Laumspur immédiatement ou l'abandonner. Vous vous hâtez ensuite de sortir de la fosse, car d'autres pirates ne tarderont pas à arriver sur les lieux. Rendez-vous au **78**.

### 245

La flèche du pirate s'enfonce dans votre poitrine avec une telle force que la pointe d'acier jaillit de cinq centimètres entre vos omoplates. Tétanisée par la douleur, vous sombrez dans la mort avant même que votre corps ne s'écroule aux pieds de votre meurtrier. Vous avez donné votre vie pour sauver celle de votre maître, et dans l'instant où vous rendez l'âme, le visage souriant du dieu Kaï vous apparaît en songe. Votre vie et votre aventure prennent fin ici.



246

Vingt minutes après avoir repris votre périple à destination de Côte d'Argent, vous remarquez que le sol sous vos pieds commence à se faire spongieux. Avec dégoût, vous vous hissez sur une pierre et observez le sous-bois. Devant vous s'étend une zone marécageuse où bourdonnent mouches et moustiques à profusion. Un simple creux de terrain où l'eau de pluie se rassemble, sans le moindre doute. Mais si vous ne voulez pas patauger dans cette gadoue, vous allez devoir accomplir un détour. Avec un soupir, vous vous résignez à contourner le borbier : ce genre d'endroit recèle des vipères des marais et une variété d'autres créatures néfastes dont vous n'avez pas besoin en ce moment. Cela vous prend toutefois plus d'une heure, et lorsque vous pouvez enfin avancer en terrain sec, vous n'êtes pas sûre de marcher dans la même direction qu'avant. Le soleil s'est caché derrière une épaisse couche de nuages et vous n'arrivez plus à retrouver le Nord. Même le truc de la mousse sur l'écorce des arbres ne vaut rien ; cette partie de la forêt est si humide qu'il y a des lichens partout. Peut-être auriez-vous dû étudier davantage la Discipline Kaï de l'Orientalisme — ou emporter une boussole en mission.

Après une nouvelle heure de progression difficile, vous êtes confrontée à un nouvel obstacle : un escarpement rocheux d'une hauteur de trois ou quatre mètres, presque à pic. Frustrée, vous décidez de descendre sur les fesses plutôt que d'effectuer un autre détour lassant. Cette impatience s'avère fâcheuse : vous ne remarquez pas que la pierre de l'escarpement est friable, et lorsque vous posez les pieds dessus, vous êtes brusquement aspirée vers le bas. Avec un cri de surprise, vous dégringolez dans une pluie de cailloux et de mottes de terre. Rendez-vous au **125**.

247

Vous poussez un hoquet de douleur lorsqu'une flèche à l'empennage rouge se plante dans votre gorge. Alors que le sang éclabousse votre menton et l'intérieur de votre bouche, vous tombez sur le dos, envahie par un engourdissement glacial. Vous avez péché par excès de confiance en vos capacités. Cela vous a coûté la vie. Vous rendez votre dernier soupir sous la pluie, dans la tempête, et votre aventure prend fin avant même d'avoir commencé.

248

Pendant plusieurs minutes, vous scutez les tentes et les cabanons en contrebas. Il n'y a presque pas d'activité dans le campement ; les pirates ont dû festoyer tard dans la nuit après leur victoire sur le *Languarbarb*. À moins qu'ils ne festoient ainsi tous les soirs. Graduellement, vous acquérez la conviction qu'une infiltration silencieuse est tout à fait possible dans ces conditions. Vous n'apercevez qu'une sentinelle isolée : un homme barbu au visage balaféré, assis sur

un tronc d'arbre, qui paraît somnoler en s'appuyant sur son glaive. Il devrait être facile de l'éliminer, ou simplement de passer sans être vue. Ensuite, un tour rapide du camp, pendant que les pirates cuvent leur vin, pourrait vous apporter des indications précieuses. Si vous tentez l'aventure, rendez-vous au **216**. Si vous décidez finalement de vous mettre en route pour Côte d'Argent, rendez-vous au **9**.

249

Vous encochez une flèche à votre arc et attendez qu'un boucanier surgisse devant vous. Dès que votre cible apparaît entre les arbres, vous lâchez la corde tendue. Le trait s'enfonce dans la poitrine du pirate et lui arrache un hoquet d'agonie. Vous essayez de sortir une deuxième flèche de votre carquois, mais l'un de vos ennemis surgit du feuillage sur votre flanc et vous bouscule sans ménagement. En vous relevant, vous êtes contrainte de délaissier votre arc afin de dégainer une arme de poing.

## PIRATES

HABILETÉ : 18 ENDURANCE : 36

Maintenant que vous avez abattu l'un des leurs, les boucaniers se battent pour vous tuer. Ils ne vous laisseront pas prendre la fuite. Si vous remportez la victoire, retranchez 1 Flèche de votre Carquois et rendez-vous au **181**.

250

Vous courez dans le dédale souterrain en semant des cristaux noirs sur votre passage. Lorsqu'un Glok surpris apparaît brusquement devant vous, vous lui défoncez le crâne d'un moulinet meurtrier et jetez un cube noir près de son cadavre. Dès qu'un escalier se présente à vous, vous l'empruntez en gravissant les degrés deux à deux. Vous émergez bientôt à l'air libre, à l'intérieur d'une enceinte de pierre envahie par la végétation. Vous êtes de retour dans les ruines maléfiques, au cœur de la forêt. Des secousses étouffées se font entendre dans les profondeurs de la terre. Les premiers cristaux nadziranim ont commencé à exploser. Vous en jetez deux ou trois autres dans l'escalier derrière vous, le reste dans les ruines qui vous entourent, et prenez la fuite dans la forêt. Vous foncez en ligne droite pendant plusieurs minutes, souriant avec une intense satisfaction morale à chaque fois que vous entendez une puissante déflagration dans votre dos. Vous devez avoir semé une pagaille monstre parmi vos ennemis. La preuve est que personne ne vous poursuit encore.

Le soleil couchant vous indique la direction à suivre. Vous courez vers l'Ouest, loin des ruines maudites, sachant que le document dans la poche de votre tunique vous vaudra les louanges de l'Ordre Kaï et peut-être le rang d'Aspirante. Vous n'avez jamais autant progressé dans votre apprentissage qu'au cours des derniers jours. Votre regretté maître Kaï, Flamme d'Argent, serait fier de vous. Vous vous promettez de vous montrer à la hauteur de



sa mémoire en mettant fin, dans la mesure de vos moyens, aux diaboliques projets des Nadziranim. Vous savez où vos ennemis comptent se rendre dans l'avenir : les marais de Maaken, au sud du Sommerlund. Si vos maîtres le veulent bien, vous ferez partie de la mission qui sera certainement mise sur pied pour les arrêter. En attendant, vous devez regagner Côte d'Argent et embarquer sur le premier navire à destination de Holmgard. Ensuite, de nouvelles aventures vous attendront. Ne les manquez pas dans les prochains numéros de *Draco Venturus* !



**FIN**

## Crédits

Auteur : Martin Charbonneau alias The Oiseau

Relecteurs : David Latapie, Floribur, ManuLuc & Zorkaan

Illustrateurs : Gary Chalk & Denis Taverne





# TABLE DES COUPS PORTÉS

Chiffre de la Table de Hasard	Quotient d'attaque														Chiffre de la Table de Hasard
	-11 ou inférieur	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 ou supérieur		
1	E -0	E -0	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	1	
	NA T	NA T	NA -8	NA -6	NA -6	NA -5	NA -5	NA -5	NA -4	NA -4	NA -4	NA -3	NA -3		
2	E -0	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	2	
	NA T	NA -8	NA -7	NA -6	NA -5	NA -5	NA -4	NA -4	NA -3	NA -3	NA -3	NA -3	NA -2		
3	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	3	
	NA -8	NA -7	NA -6	NA -5	NA -5	NA -4	NA -4	NA -3	NA -3	NA -3	NA -2	NA -2	NA -2		
4	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	4	
	NA -8	NA -7	NA -6	NA -5	NA -4	NA -4	NA -3	NA -3	NA -2	NA -2	NA -2	NA -2	NA -2		
5	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	5	
	NA -7	NA -6	NA -5	NA -4	NA -4	NA -3	NA -2	NA -2	NA -2	NA -2	NA -2	NA -2	NA -1		
6	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	6	
	NA -6	NA -6	NA -5	NA -4	NA -3	NA -2	NA -2	NA -2	NA -2	NA -1	NA -1	NA -1	NA -1		
7	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	7	
	NA -5	NA -5	NA -4	NA -3	NA -2	NA -2	NA -1	NA -1	NA -1	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0		
8	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T	8	
	NA -4	NA -4	NA -3	NA -2	NA -1	NA -1	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0		
9	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T	E T	9	
	NA -3	NA -3	NA -2	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0		
0	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T	E T	E T	0	
	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0		

E = ennemi ; NA = Neige d'Automne (VOUS) ; T = Tué sur le coup

# TABLE DE HASARD

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



# Méthodologie

Scriptarium c'est une maison d'édition et c'est aussi une vision.

Le slogan de Scriptarium est « Des lettres et des hommes ». « Des lettres », parce que nous sommes avant tout producteur d'écrits, et « des hommes » parce nous considérons la prise en compte et le respect de chaque contributeur dans sa singularité, mais aussi de nos lecteurs, comme une valeur essentielle. Nous ne sommes pas une « machine à produire » peu soucieuse du facteur humain.

Dans cet article, je vais tâcher de vous faire partager cette approche. En vous expliquant comment nous procédons, ce qui, peut-être -et je l'espère-, vous donnera envie de nous rejoindre !

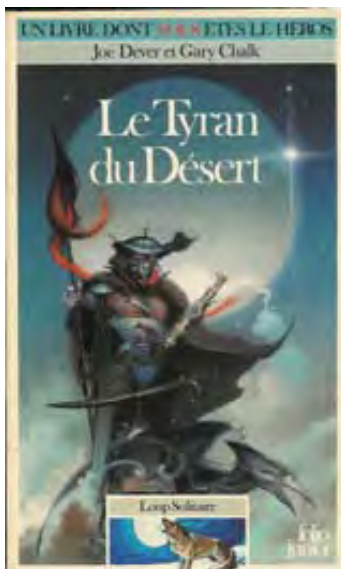
## Des lettres

À prendre au sens large, Scriptarium n'étant pas un club de lettrés érudits et irascibles !

**Objet social.** Scriptarium est une maison d'édition associative. Son objet social, tel qu'il apparaît dans l'article 2 de ses statuts, est « la production et la promotion de la création francophone et l'encouragement de l'esprit créatif dans les domaines de l'écrit et de la création graphique ou plastique. » C'est donc large. Le webzine *Draco Venturus* que vous êtes en train de lire n'est donc qu'une première forme de concrétisation de nos ambitions. Mais nous nous donnons la possibilité de publier des livres, jeux de plateau, de cartes, de société ou encore des figurines. Bref, tout le panel de ce que peut produire une structure dévolue aux univers fantastiques. Car si le terme fantastique n'apparaît pas, il est bel et bien le ciment de nos envies personnelles. Qu'il apparaisse ensuite sous forme de lecture, de jeu ou autre.

**Rigueur éditoriale.** C'est un point fondamental, voire différenciateur pour nous. Les textes de création pour les univers sur lesquels nous travaillons sont mûrement réfléchis au niveau des conséquences qu'ils pourront avoir sur les univers en question.

Nous avons un souci de la cohérence et du respect de la canonicité, c'est-à-dire du respect des sources (nous avons par exemple échafaudé une « échelle des canons » pour l'univers de Loup Solitaire). Nous essayons d'avoir une vision synthétique, de comprendre les tenants et les aboutissants. Nous nous permettons cependant d'être plus laxistes au niveau des scénarios et de la mécanique de jeu. Mais pour ce qui est du background, vous pouvez être sûrs que si on écrit quelque chose, c'est que c'est bien réfléchi. Pour chaque texte, nous citons les sources nous permettant d'affirmer des choses et nous justifions dans des notes de conceptions les choix que nous avons fait. Ceci, autant pour



Loup Solitaire que pour Titan ou d'autres univers. Rigueur et fidélité.

**Infrastructure.** Nous utilisons des procédés reconnus de gestion de projet pour nous assurer que nous avons les épaules assez larges pour faire ce que nous désirons. Sans rentrer dans les détails, nous avons pris la peine d'avoir des fondations solides.

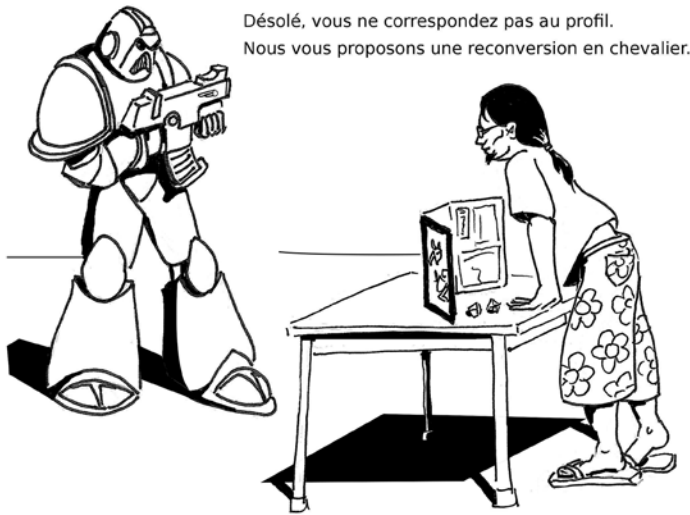
**Internationalisation.** Même si Scriptarium est une association française, nous sommes dès le début tournés vers l'international. Non seulement notre équipe comprend des francophones d'Europe et d'ailleurs (Amérique du Nord), mais nous avons aussi l'ambition, à moyen terme, de traduire ou exporter notre matériel.

## Des hommes

*La plus grande richesse d'un groupe, ce sont les personnes qui le composent.* Ne serait-ce que parce qu'un groupe peu motivé est moins productif (salarié ou pas).

**Professionalisme mais accompagnement.** L'équipe de Scriptarium est composée de personnes ayant pour ambition de créer des produits de qualité professionnelle. Ça ne veut pas dire pour autant que nous sommes élitistes ! *N'importe qui* peut travailler avec nous, et même nous rejoindre. Simplement, si le travail ne correspond pas aux standards





Désolé, vous ne correspondez pas au profil.  
Nous vous proposons une reconversion en chevalier.

que nous cherchons à atteindre, alors le travail sera remis sur l'ouvrage jusqu'à ce qu'il atteigne ce standard (qui sera détaillé plus bas). Si l'auteur souhaite être accompagné dans ce processus, alors nous travaillons tous ensemble. Si au contraire ça « prend la tête » à l'auteur et qu'il préfère ne pas aller plus loin, il peut soit refuser que nous publions son manuscrit, soit nous proposer de l'améliorer sans qu'il prenne part au processus. Même dans ce dernier cas, nous lui demanderons son accord final une fois le manuscrit amélioré. Si l'auteur ne se retrouve plus dans le produit final, alors il pourra refuser la publication. Ce serait bien dommage, car ça voudrait dire que nous avons travaillé « pour rien », mais c'est le prix à payer pour avoir à la fois le respect et la qualité. Et ce prix nous semble juste.

**Coaching éditorial.** Inversement, si vous avez une idée et que vous savez pertinemment qu'il reste du travail à faire mais que vous vous sentez incapable de le faire tout seul, contactez-nous ! Si votre sujet nous intéresse, nous vous accompagnerons dans l'écriture (ce que nous appelons du « coaching éditorial »).

**Ouverture.** Nous accueillons toutes les bonnes volontés. L'association non seulement est grande ouverte aux coopérations diverses, mais valorise aussi les coopérations les plus actives : par exemple les personnes qui s'investissent beaucoup sans pour autant adhérer sont automatiquement considérées comme sociétaires (=membres de l'asso) sauf refus explicite de leur part. Ceci permet d'éviter des situations où des personnes qui s'investissent beaucoup peuvent être jetées comme des malpropres sans aucun recours (cas vécu ailleurs).

**Éthique.** Notre association suit un certain modèle éthique, qui se retrouve dans les statuts même de l'association (charte éthique en annexe des statuts). Nous nous engageons à chercher à réduire notre

empreinte environnementale tant dans les choix de nos fournisseurs et associés que par nos méthodes de travail, à conserver l'esprit de la loi 1901 en privilégiant la concertation et la transparence et tant à utiliser des outils libres et performants que de travailler avec des personnes libres (d'esprit) et performantes.

## Éléments de notre standard de qualité

Voici de manière concise les points auxquels nous attachons de l'importance. Il s'agit d'un aide-mémoire, pas d'une explication. L'objectif est que ça vous parle.

- Prise en compte globale : prise en compte de l'existant mais refus de sauver les meubles (contributions à l'évidence mal réfléchies dans leurs conséquences). D'où refus de valider certaines choses, y compris pré-existantes.
- Examen des conséquences (si je supprime/modifie ceci ou cela, quelle information est perdue, quelles conséquences cela a-t-il, comment puis-je justifier que ceci s'est produit ?)
- Qualité de la production. C'est bien sûr un point très subjectif, mais si les deux points précédents sont satisfaits, ça passe normalement tout seul.
- Typographie soignée (et codifiée en interne), convention de nommage, vocabulaire contrôlé.
- Utilisation des outils collaboratifs mis en place.
- Respect des procédures de validation (création, relecture, playtest, illustration, maquettage).
- Écoute des lecteurs, encouragement à la participation.

## Conclusion

J'espère que ce court article vous aura permis de comprendre ce que nous voulons faire. Vous constaterez que, globalement, nous n'avons jamais parlé d'un univers particulier. Ceci parce que nous souhaitions ici vous parler de *comment* nous travaillons, par de *sur quoi* nous travaillons. Ce qui nous importe, c'est que cette manière de travailler vous plaise *et que vous ayez envie de nous rejoindre*.

Le contenu de *Draco Venturus 1* a été conçu en grande partie en mettant en oeuvre les différents principes qui viennent d'être présentés. A vous de juger maintenant de la qualité du résultat (et donc aussi de nos méthodes) en venant nous donner vos avis -bons ou mauvais- sur notre forum :

<http://forum.scriptarium.fr>

Auteur : David Latapie

Relecteurs : Floribur, Lokhuzor, ManuLuc, & Nato

Illustrateurs : couverture Gallimard (Peter Jones), Inbadreams & Floribur, Sintange



JEU DE RÔLE  
Magazine



# JEU DE RÔLE

Magazine

CHRONIQUES  
ELRIC,  
RUNEQUEST,  
HAWKMOON...  
les nouvelles  
éditions

# CTHULHU S'EST RÉVEILLÉ



L 17843 - 13 - F : 5,95 € - RD

N° 12 ISSN 1964-423X  
octobre / novembre / décembre 2010

SCÉNARIO

DUNGEONS  
& DRAGONS

漫画野伝説  
TAKA NOKI  
DENSETSU



F : 5,95 € | Bel : 6,20 € | Port.Cont : 6,50 € | Can : 10,00 \$ CAD | Cal/S : 800 CFP | Pol/S : 900 CFP | Mar : 70 MAD | Dom/S : 6,40 €

# Open Game Licence

## version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Lone Wolf the Roleplaying Game is (C) 2004 Mongoose Publishing under license from Joe Dever and related logos, character, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Mongoose Publishing under license from Joe Dever unless otherwise noted. All Rights Reserved Mongoose Publishing Ltd Authorised User.