

SUR LES ROUTES DU YANAVIS

Une aventure dont VOUS êtes le héros par Meneldur
Achevée le 15 décembre 2006.

Table des matières

Introduction	3
Règles	6
Quand l'aventure frappe à la porte	8
Sur les routes du Yanavis	10
Le mot de la fin	62
Table du Hasard	63
Table des Coups Portés	64

Introduction

Note de l'éditeur : les extraits qui suivent sont cités avec la permission de leurs auteurs respectifs. Tous nos remerciements vont à la Bibliothèque impériale de Gudhyran, qui nous a permis de compiler ces ouvrages d'une érudition aussi rare que leur qualité.

Les Rivages de l'Antique Mer Impériale : une esquisse
(par Alyrios Hercaniar)

Les religions se querellent sur l'origine du monde et de l'homme ; mais pour l'historien, ces débats théologiques n'ont que peu d'importance. Seuls doivent compter pour lui les faits. Aussi l'étudiant désireux de partir à la découverte de l'histoire de ces terres qui bordent la vaste mer qu'on nommait autrefois Impériale devrait-il éviter d'aller chercher son enseignement dans les temples, mais bien plutôt dans les bibliothèques des cités millénaires du Sud, dont la sagesse a rayonné sur l'entièreté du monde connu grâce à l'épopée du Conquérant.

Le Conquérant ! Rarement une figure historique aura atteint un tel prestige, et il faut bien reconnaître qu'il ne connut point d'égal, ni dans les siècles innombrables qui le précédèrent, ni dans les douze siècles qui suivirent son trépas. Prestigieux souverain, génial tacticien, philosophe éclairé, généreux mécène, artiste confirmé, difficile de dire lesquels de ses traits ont été inventés par la légende et lesquels étaient bien siens. Son génie militaire ne peut souffrir de doute : sans cela, l'épopée que fut sa vie, qui lui fit faire du petit royaume du Vanymar un gigantesque empire s'étendant de la millénaire Thas au sud jusqu'aux confins des glaces éternelles au nord et qui inspira maints poètes et trouvères, n'aurait tout simplement pu être. L'historien sera plus critique quant aux autres qualités qu'on lui prête, sans dénier toutefois le poids écrasant qu'il a encore sur le monde d'aujourd'hui, et ce en dépit de la destruction rapide de son œuvre séculaire.

De fait, un empire aussi démesuré ne pouvait survivre à la mort de son inspirateur, et un siècle à peine suffit au démembrement du glorieux Vanymar, qui n'est plus aujourd'hui que l'ombre de lui-même. De nouveaux royaumes naquirent sur les ruines de ceux qu'avait annexés le Conquérant et ne tardèrent pas à se quereller pour les restes de ses possessions.

Au nord-ouest, le petit mais courageux royaume du Hadaron lutte incessamment contre les hordes barbares, maintenues à grand-peine derrière les fortifications connues sous le nom de Mur des Hadars ; plus au sud, les Avenarrans tâchent de résister aux pressions incessantes de l'ancien empire du Yanavis, né quelques années à peine après la mort du Conquérant et qui domina un temps tout le rivage nord de l'Antique Mer Impériale avant de refluer comme la mer après la tempête. Au nord et à l'est de ce décadent empire s'étendent les Nouveaux Royaumes, Kavior et Hyasar, dont les peuples étaient encore tenus pour des barbares incultes il y a quelques générations à peine.

La rive est de la Mer est le domaine des petites cités marchandes, dont la prodigieuse richesse n'a d'égale que l'exiguïté de leurs territoires, à l'ombre du Mortbois de sinistre mémoire. Sygmar, Hakran, Lavanth : les princes marchands de ces villes comptent parmi les plus riches particuliers au monde. Plus au sud s'étend la baie des Épaves, disputée entre les royaumes d'Armuval, d'Icasonna et de Lestaria et théâtre de fréquentes batailles navales entre les flottes de ces trois états, d'où son nom. Enfin, à l'ouest

de la baie se trouve le Vanymar, ombre de ce qu'il fut, petit royaume aux ambitions aussi étriquées que les autres.

Tous ces royaumes peuvent paraître bien disparates, et ils le sont bel et bien. Pourtant un trait d'union existe entre eux tous : c'est la Mer, moyen de communication sans pareil qui les relie tous, et son nom seul leur rappelle la grandeur passé du Conquérant et leur propre mesquinerie.

Introduction de *l'Histoire de l'empire du Yanavis* (par Vestrian Eldhavor)

Le Yanavis vint au monde quelques années après que la mort du Conquérant eut sonné le glas de son monstrueux empire. À l'époque, tous les chefs militaires autrefois soumis à l'empereur du Vanymar cherchaient à se tailler des royaumes personnels dans les régions les plus reculées de l'empire : ainsi en fut-il du général Arvor, le fils de Marnevor Calsar, le plus grand des généralissimes du Conquérant. L'histoire de sa tentative de fonder un éphémère royaume autour de Lokramar n'a pas à être rappelée ici, si ce n'est sa conclusion : les troupes loyales au nouvel empereur Caltosian écrasèrent les rebelles aux abords de la ville ; mais le fils d'Arvor, qui portait le même nom que son père, trouva à s'enfuir et se réfugia à Gudhyran, dont il ne tarda pas à se rendre maître suite à un épisode rocambolesque devenu la trame de nombreux lais comiques.

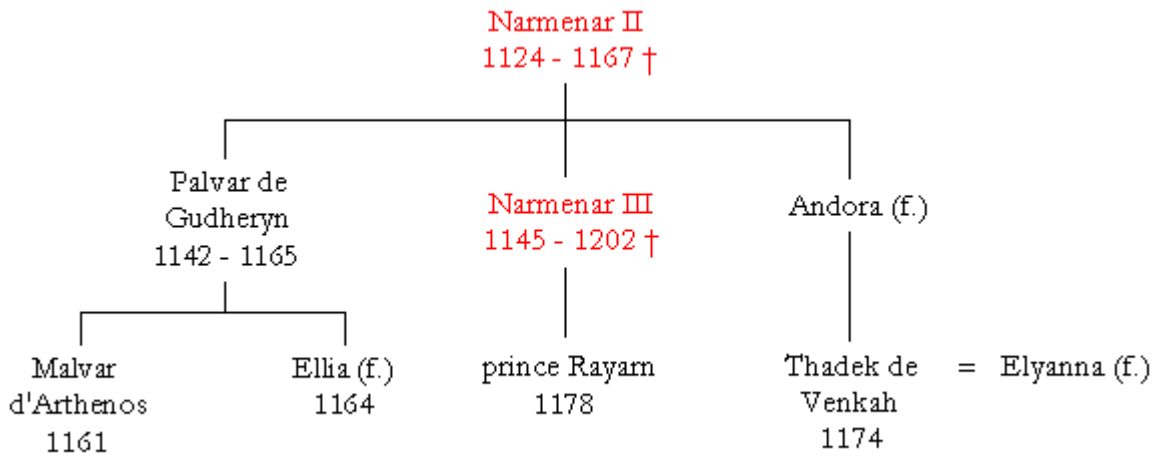
Mettant à profit la déliquescence du Vanymar, Arvor Ier se rendit maître d'une zone d'environ trente lieues autour de sa nouvelle capitale et la baptisa pompeusement « empire du Yanavis ». Son exemple fut bientôt suivi par bon nombre d'aventuriers en quête de pouvoir, et la région sise entre la Hrodna à l'ouest et les monts de Marnevor à l'est fut bientôt pleine de petits roitelets dont l'influence ne dépassait guère les murs de leurs châteaux. Les successeurs d'Arvor Ier surent, tant grâce à une diplomatie efficace qu'à une armée puissante, étendre leur domination sur ces minuscules royaumes, et il ne trouva d'adversaire à sa mesure qu'environ cent soixante années après la mort du Conquérant, en la personne de l'empire de Kuch Agakh.

Les deux empires se partageaient la zone susdécrite, l'un à l'ouest, l'autre à l'est. De longues guerres s'ensuivirent, desquelles le Yanavis sortit finalement vainqueur vers 250. Les Yanaviens se tournèrent alors vers l'ouest et envahirent la péninsule avenarrane. S'ils purent en occuper la majeure partie, ils ne purent mettre totalement fin à l'état avenarran, tout comme le Conquérant en avait été incapable. Ils poursuivirent leurs conquêtes vers le nord et occupèrent le sud du Hadaron, à l'époque très peu civilisé. Nous sommes alors trois cent cinquante années après le trépas du Conquérant, et le Yanavis a atteint son apogée.

En effet, c'est à ce moment-là que débuta le fléau du Yanavis : les querelles dynastiques. Nous reviendrons plus en détail sur les principales au cours de ce livre, mais qu'il suffise ici d'en dire qu'en détournant les armées yanaviennes des frontières du pays pour semer l'anarchie en son cœur, elles accrurent l'instabilité du pays et diminuèrent largement sa puissance. Ainsi, les Yanaviens furent forcés d'accorder son indépendance au Hadaron en 668, incapables qu'ils étaient devenus d'assurer la défense de leur frontière nord contre les barbares. Tout d'abord vassaux, les Hadaroniens se libérèrent rapidement de la tutelle de l'empire, largement aidés en cela par les Avenarrans qui, voyant leurs occupants en difficulté, en profitèrent pour reprendre l'offensive. En 831, les armées yanaviennes furent écrasées par celles de l'Avenar, et si la paix n'avait pas été négociée, il est probable que ces derniers auraient campé sous peu sous les murs de Gudhyran. L'empereur fut forcé d'admettre que sa

frontière occidentale était ramenée à la Hrodna, et c'est logiquement qu'il se tourna vers l'est.

L'expansion sur les territoires au-delà des monts de Marnevor dura environ trois siècles, mais les peuplades hyasariennes mirent un terme semble-t-il définitif au Yanavis d'outre-Marnevor voici quelques années de cela. Cependant, les empereurs gardent espoir de pouvoir un jour repasser les montagnes, et les deux derniers empereurs, Narmenar II et Narmenar III, ont passé la majeure partie de leur règne à l'est, dans des tentatives jusqu'ici vaines de reprendre au Hyasar les territoires perdus.



La querelle de succession de 1202 – schéma simplifié

Règles

Habilité et Endurance

Vous n'êtes pas un guerrier : du haut de vos quinze ans, vous n'avez suivi aucun entraînement militaire de quelque sorte. Vous ne vous êtes même jamais vraiment battu, si l'on excepte les quelques empoignades sans conséquences qui ont pu vous opposer à vos amis. Vous disposez néanmoins d'un total d'Habilité, qui représente votre aptitude à combattre.

Pour le calculer, utilisez la *Table de Hasard* ci-jointe pour déterminer un chiffre en lâchant, yeux fermés, un crayon sur ladite *Table* (ou en utilisant un dé à 10 faces, si vous en possédez un). Divisez par deux le résultat obtenu (arrondissez à l'entier inférieur), ajoutez-y dix et notez le total dans la case Habilité de votre *Feuille d'Aventure*. Ce total pourra varier au cours de votre aventure : une blessure handicapante pourra le réduire, alors qu'une arme exceptionnelle lui apportera peut-être un bonus, et votre expérience (voir plus bas) vous aidera à la faire monter. Dans tous les cas, le texte vous informera des changements à y apporter.

Pour calculer votre total d'Endurance, tirez un autre chiffre de la *Table de Hasard*, mais cette fois-ci, ne le divisez pas : ajoutez-y simplement dix. Votre Endurance représente votre énergie, votre vie, en quelque sorte. Lorsque vous serez blessé, vous perdrez des points d'Endurance, que vous pourrez récupérer en vous soignant, sans jamais toutefois dépasser votre total de départ. Si votre score d'Endurance tombe à 0 ou moins, l'aventure est finie.

Combats

Votre aventure risque de vous mettre aux prises avec des créatures ou des individus hostiles, qu'il vous faudra affronter en combat singulier. Ils seront toujours présentés de la façon suivante :

ADVERSAIRE

Habilité : X – Endurance : Y

Les combats se déroulent de la façon suivante :

1. Prenez votre total d'Habilité, ajoutez-y tous les bonus dont vous pouvez disposer, et ôtez de ce total l'Habilité de votre adversaire. Vous obtiendrez un nombre positif ou négatif qui constitue le Quotient d'Attaque de ce combat. Attention, si vous n'avez pas d'arme, votre total d'Habilité subira une pénalité de 4 points.
2. Une fois cela fait, utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre.
3. Ensuite, prenez la *Table des Coups Portés*. Repérez la colonne qui correspond au Quotient d'Attaque que vous avez calculé en 1, et suivez-la jusqu'à l'intersection avec la ligne correspondant au chiffre obtenu en 2. La case qui se trouve au croisement de la ligne et de la colonne vous indiquera les pertes d'Endurance éventuelles de votre adversaire et de vous-même.
4. Effectuez les modifications nécessaires aux totaux d'Endurance des belligérants. Si votre adversaire est mort (Endurance = 0), le texte vous indiquera où vous rendre. S'il lui reste de l'Endurance, reprenez à l'étape 2.

Fuite

Si votre adversaire se révèle décidément trop coriace, vous aurez peut-être l'opportunité de fuir, mais uniquement lorsque le texte vous y autorisera. Néanmoins, avant de fuir, il vous faudra livrer un dernier Assaut, mais vous serez le seul à perdre de l'Endurance : tel est le prix de la couardise !

Expérience

Étant novice dans cet art, chacun des combats qui vous opposera à un adversaire sera pour vous un moyen (périlleux !) d'apprendre à mieux vous battre. Concrètement, cela se traduira par un score d'Expérience, qui augmentera de un point après chaque combat que vous remporterez. Votre Expérience pourra avoir une incidence sur votre Habileté : plus vous aurez combattu, plus votre Habileté sera élevée – mais par souci d'équité, ceux qui auront tiré un 0 pour le calcul de leur Habileté de départ la verront augmenter plus vite que ceux qui ont tiré un 9.

Habileté actuelle	Points d'Expérience nécessaires pour gagner un point d'Habileté
10	1
11	2
12	3
13	4
14	5

Équipement

Vous commencez l'aventure sans aucun équipement, une fois n'est pas coutume. Tous les détails s'y reportant vous seront donnés au cours de l'aventure.

Quand l'aventure frappe à la porte

« Hé, Vat, tu viens ? On va jouer au ballon ! »

Vous regardez avec envie au-dehors. Vos amis Ker, Ched et Tock vous attendent sur la route, Ched avec son vieux ballon sous le bras. Vous mourrez d'envie de les rejoindre, mais vous savez bien que vous ne pouvez pas, et vous leur répondez donc :

« Désolé, les gars, je peux pas quitter l'auberge. Oncle Varr est en ville et je dois rester, au cas où un client arriverait... »

– Quel rabat-joie tu fais ! s'exclame Ched. Allez, venez, vous autres ! »

Ils s'éloignent, vous laissant seul dans l'auberge déserte. Vous savez pertinemment que personne ne viendra aujourd'hui loger ici, pas plus qu'hier, avant-hier ou avant. Votre petit village se situe à l'écart des grandes routes, et les clients sont donc rares. En soupirant, vous reprenez votre balai et commencez à balayer le sol de la salle commune. Il est certes peu probable qu'un client se présente, mais vous savez que votre oncle reviendra ce soir, et il vaudra mieux pour vous que le sol soit propre à ce moment-là, client ou pas. Ce n'est pas le mauvais bougre, non ; mais l'alcool le rend colérique, et vous savez très bien qu'il n'est pas allé en ville pour autre chose que pour boire. Enfin, vous ne vous plaignez pas de votre sort : vous avez un toit solide et à manger chaque jour, ce qui est loin d'être le cas de tous les enfants du bourg. Et pourtant, vous ne pouvez vous empêcher de rêver à l'aventure depuis votre plus jeune âge. Vous avez quinze ans, mais vous continuez à croire qu'un jour, vous quitterez l'auberge et partirez voyager sur les routes du monde. Vous ne vous êtes ouvert à ce sujet qu'à une seule personne : Viliar, un jeune magicien de vingt-cinq ans qui s'est installé dans le village il y a deux ans de cela, et qui a souvent trouvé à vous employer pour quelques menues besognes, à l'insu de votre oncle. En échange, Viliar vous a appris à lire et à écrire, et vous a inculqué quelques connaissances sur le vaste monde, ce qui n'a eu d'autre effet que d'aiguiser votre appétit d'aventure.

Vous êtes tiré de vos rêveries lorsqu'une ombre se dessine dans l'encadrement de la porte, empêchant le chaud soleil de cette fin d'après-midi d'entrer à l'intérieur. Levant les yeux, vous croisez le regard d'un homme aux cheveux blancs, visiblement épuisé. Un client ! Aussitôt, vous abandonnez votre balai pour passer derrière le comptoir et dire de votre voix la plus enjouée : « Bonjour, messire ! Désirez-vous une chambre ? »

L'homme vous regarde quelques instants, puis bredouille un oui avant de déposer trois pièces d'or sur le comptoir. Des pièces d'or ! Vous n'en aviez vu qu'une seule fois auparavant, et encore, cela avait été en coup de vent, lorsqu'un riche marchand avait ouvert sa bourse pour payer à votre oncle les cinq piécettes de cuivre que coûte normalement une chambre. Interloqué, vous restez à les contempler de longues minutes. Vous ne vous souvenez même pas avoir donné la clé de sa chambre au nouvel arrivant, mais vous avez pourtant bien dû le faire, puisque lorsque vous avez enfin détaché votre regard des pièces, il avait disparu. Songeur, vous rangez les pièces dans la caisse de l'auberge avant de retourner vaquer à vos affaires.

Après vous être occupé du cheval de votre nouveau client, une bête docile et amicale, vous avez repris votre nettoyage de l'auberge. Vous avez fini de balayer la salle commune au moment où le soleil se couchait, et votre oncle n'est toujours pas rentré. Quelque peu inquiet, vous décidez de préparer le souper pour les clients, enfin, *le* client, et pour vous-même : un simple brouet accompagné d'un peu de pain sec. Vous montez l'escalier qui mène aux six chambres et frappez à la porte trois, juste à droite de l'escalier. Pas de réponse. Peut-être dort-il ? Vous entrouvrez doucement la porte et voyez, face à la

porte, votre client étendu sur le lit et secoué de tremblements. La fièvre ? Vous vous approchez lentement, sans qu'il semble se rendre compte de votre présence. Ce n'est que lorsque vous vous trouvez à quelques pas de lui qu'il semble vous voir enfin. Il vous bredouille quelques mots que vous ne comprenez pas, et vous devez encore avancer un peu, jusqu'à être à côté de lui, pour comprendre ses balbutiements.

« À boire... à boire... »

Vous lui faites boire quelques gorgées de bouillon, et il vous fait signe d'arrêter. De grosses gouttes de sueur perlent à son front, et il grelotte de froid malgré la chaleur estivale. Il murmure :

« Mon garçon, je crois que mes blessures se sont infectées. Je... je n'en ai plus pour longtemps, et je ne pourrai pas accomplir ma mission. Connâtrais-tu... quelqu'un, dans les alentours, qui serait... disposé à partir dès ce soir... »

Serait-ce l'aventure qui frappe à votre porte ? Le cœur battant, vous décidez de tenter votre chance.

« Oui, messire. J'accomplirai votre mission.

– Toi, gamin ? Oh, après tout... Tu vois mon sac à dos ? Oui ? Ouvre-le... et prends le coffret. Oui, la boîte dorée et incrustée de bijoux. Regarde à l'intérieur. »

Vous obéissez, intimidé, et la lueur qui jaillit de l'intérieur du coffret vous éblouit. Il faut quelques secondes à vos yeux pour s'y accoutumer, et vous posez pour la première fois le regard sur...

« Oui, petit. C'est la couronne impériale, le symbole de l'autorité du souverain du Yanavis. Et elle se trouve entre mes mains pour une raison bien simple... l'empereur est mort. »

La nouvelle ne vous émeut guère. Dans ce recoin de l'empire, l'attachement au souverain n'est guère important, et vous ne savez d'ailleurs même pas comment il s'appelle. Mais, après avoir toussé violemment, votre interlocuteur reprend la parole :

« L'empire est en grand danger. L'empereur est mort au combat, mais avant de mourir, il m'a confié son épée et sa couronne, essentielle pour le couronnement de son successeur. Sans cette couronne, son fils ne pourra devenir empereur, et le pays sera livré aux ambitions des grands barons. Le chaos règnera... la guerre, partout la guerre. Il faut l'empêcher ! » Il a crié ces derniers mots, mais l'effort l'a épuisé, et il passe les minutes suivantes à reprendre son souffle. Il termine, dans un souffle :

« Tu dois apporter la couronne et l'épée à Gudhyran, au prince Rayarn... Prends mon sac à dos, il y a tout ce dont tu peux avoir besoin dedans. Ah, et encore une chose. Méfie-toi des... »

Un sifflement rompt l'ambiance feutrée de la pièce, et un éclair passe devant vos yeux. Vous étouffez un hoquet d'horreur lorsque vous voyez que le vieil homme est mort, *une flèche entre les deux yeux* ! Celle-ci s'est profondément fichée dans le bois du sommier, et, terrifié, vous tournez la tête pour découvrir qui l'a tirée...

Rendez-vous au 1.

1

Un cri de surprise vous échappe : dans l'encadrement de la porte de la chambre se trouve une jeune femme blonde à la beauté stupéfiante qui ne doit pas avoir plus de cinq ans de plus que vous. Ses lèvres dessinent un sourire cruel, mais vous ne vous attardez pas dessus : votre regard est fixé à l'arbalète qu'elle tient dans la main gauche.

« Une bonne chose de faite, déclare-t-elle. Je courais après ce vieillard depuis Dhernevin ; qui aurait cru qu'il réussirait à arriver jusqu'ici ? Quant à nous, gamin : pas un geste si tu ne veux pas rejoindre le vieux. Laisse-moi récupérer l'épée et la couronne, et tu auras peut-être la vie sauve. »

Vous vous rendez alors compte que vous avez toujours le coffret contenant la couronne dans les mains. L'épée est quand à elle non loin de vous, appuyée contre le mur. Une fraction de seconde vous a suffi pour vous rendre compte de tout cela, mais maintenant, qu'allez-vous faire ?

Si vous désirez obtempérer, rendez-vous au **177**.

Si vous préférez vous saisir de l'épée du mort et combattre cette amazone, rendez-vous au **38**.

Enfin, vous pouvez attraper le sac à dos ou l'épée et bondir par la fenêtre entrouverte avec la couronne sous le bras. Si vous désirez faire cela, rendez-vous au **116**.

2

La diligence est quasiment vide : outre Danna et vous, ne s'y trouvent qu'un couple de paysans, un bûcheron massif et un jeune nobliau à l'arrogance insupportable. Peu désireux de faire la conversation, vous laissez un silence reposant s'installer dans la cabine, préférant regarder le paysage défiler. La route que vous empruntez surplombe de puissantes falaises qui dominent l'océan, spectacle impressionnant qui vous laisse tout émerveillé. Vous rêvassez devant cette scène de toute beauté, et finissez par vous assoupir.

Vous vous réveillez en sursaut lorsque vous sentez que la diligence a fait halte. Vous échangez des regards avec les autres passagers, qui ne semblent pas savoir mieux que vous ce qui se passe.

Finalement, Danna se dirige vers la porte en disant : « Je vais voir ce qui se passe... peut-être que le cocher a eu un malaise ? » Elle descend, et vous vous retrouvez seul avec les trois autres passagers.

Quelques instants s'écoulent, puis vous entendez un cri venant de l'extérieur : « Sortez, vite ! Sortez ! »

Vous sentez instinctivement que vous avez intérêt à obéir à cet ordre et vous vous ruez donc vers la porte. Bien vous en a pris : au moment où vous l'ouvrez, la diligence est touchée de plein fouet par un projectile surpuissant. Avez-vous été assez rapide ? Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre.

S'il est compris entre 0 et 2, rendez-vous au **99**. Entre 3 et 6, rendez-vous au **173**. Entre 7 et 9, rendez-vous au **76**.

3

Evrarn est une cité impressionnante : elle n'a clairement pas usurpé son titre de « Joyau du Nord ». Au fur et à mesure que vous vous en approchez, vous restez pantois devant la magnificence des murailles, dont la taille dépasse tout ce que vous avez pu imaginer jusqu'ici. Elles sont couvertes de serpents or et écarlates qui semblent ramper dans tous les sens, et vous suivez leurs circonvolutions avec fascination jusqu'à arriver aux portes de la ville, où se trouve un poste de garde. Deux soldats à l'air revêché y arrêtent tous les voyageurs, commerçants et autres hommes et femmes et les soumettent à une fouille sommaire avant de les laisser entrer. Votre âge et votre apparence innocente vous dispensent d'un examen prolongé, et vous pouvez donc entrer dans la ville sans autres formalités. Une fois les grandes

portes franchies, vous contemplez avec ébahissement l'agitation qui règne dans les rues de la cité : des centaines de personnes courent en tous sens, formant une cohue indescriptible et jacassante qui vous impressionne fortement. Tout à votre contemplation de la vie citadine, vous n'apercevez qu'au dernier moment l'homme vêtu de noir qui se jette sur vous depuis un toit proche en hurlant « Mort ! » Vous n'avez que le temps de dégainer votre arme pour parer son premier coup.

ASSASSIN

Habilitété : 17 – Endurance : 20

Si le combat dure plus de six Assauts, rendez-vous au **9**. Si vous parvenez à occire ce redoutable adversaire en six Assauts ou moins, rendez-vous au **156**.

4

C'est jour de marché à Reynar, et les rues sont très populeuses. Vous vous faufilez tant bien que mal jusqu'à la seule taverne de la ville, un établissement prospère nommé *le Vent d'Ouest*, où vous attachez votre cheval. La devanture de la taverne donne justement sur ce qui doit tenir lieu de place du marché. Vous repérez divers étals qui pourraient vous aider à vous fournir un équipement décent – pour peu que vous ayez de l'argent... Si vous souhaitez essayer d'en gagner un peu plus, rendez-vous au **97**. Sinon, baladez-vous entre les étals :

- un vendeur d'armes au **21** ;
- un boucher au **15** ;
- un herboriste au **117** ;
- un vendeur de bric-à-brac au **95**.

Lorsque vous aurez terminé vos emplettes, ou si vous estimez n'avoir besoin de rien, vous pourrez quitter Reynar au **140**.

5

Deux jours plus tard (notez que ces journées vous ont permis, à vous comme à Danna, de remonter vos Endurances à leurs totaux de départ), vous ruminez en briquant le pont de la *Reine Nella* : ce voyage ne vous change pas vraiment de l'ordinaire de l'auberge, mais vous connaissez des occupations plus enthousiasmantes que celle que vous êtes en train d'effectuer, d'autant plus que le navire est loin d'être petit – en fait, il vous semble grandir à chaque minute. Vous essayez de vous faire une raison en vous disant que vous avez été engagé par le capitaine comme mousse, et qu'il vous faut mériter votre salaire, mais lorsque vous voyez Danna flirter outrageusement avec les plus jeunes (et moins jeunes !) membres de l'équipage pour échapper à sa part de corvée en échange de quelques promesses, vous enragez. Si encore elle ne se pavanait pas outrageusement sur le pont, sous votre nez même !

Vous êtes si grognon que vos coups de balai se font de plus en plus rageurs, et ce qui devait arriver ne manque bien sûr pas d'arriver : vous renversez votre seau d'eau savonneuse sur quelqu'un. Ce n'est pas un membre de l'équipage, bizarrement : c'est un homme entièrement drapé dans des robes vertes et bleues, que vous n'aviez encore jamais vu. Vous vous confondez en excuses, mais l'homme poursuit son chemin vers les cabines sans même vous accorder un regard, ce qui n'est pas sans vous surprendre. Vous finissez par vous désintéresser de cet étrange personnage pour reprendre votre peu gratifiante activité. Au-dessus de votre tête, un albatros plane immobile dans les airs, et vous le regardez en rêvant. Le soir même, lors du souper, vous demandez à Hadève qui est cet homme en robe verte et bleue. « Oh, cet olibrius ? C'est un passager qui a embarqué à peine quelques heures après qu'on vous a

embauchés. D'habitude, on ne prend pas de passagers, mais il a su convaincre le capitaine, d'une façon ou d'une autre. À bien y réfléchir, il a dû lui fournir des arguments plutôt costauds, parce que le capitaine n'est pas vraiment homme à se laisser fléchir comme ça », ajoute-t-il en claquant des doigts. Vous acquiescez, songeur, et finissez votre repas en vitesse. Cherchant Danna du regard, vous vous rendez compte qu'elle a déjà quitté la table, probablement pour se rendre dans la cabine qui lui est réservée – privilège dû au fait qu'elle est la seule femme à bord. Vous envisagez un moment d'aller discuter un peu avec elle, mais après mûre réflexion, vous vous dites que cela risquerait de faire naître quelques rumeurs salées si vous vous rendiez ainsi dans sa cabine. Et puis, vous ne lui avez toujours pas pardonné son comportement aujourd'hui : autant bien le lui faire comprendre. Vous vous rendez donc directement au dortoir, où vous vous installez tant bien que mal dans le hamac qui vous est réservé. Vous ne tardez pas à vous endormir profondément.

Rendez-vous au **56**.

6

Vous contemplez le cadavre de votre adversaire en tremblant : c'est la première fois que vous tuez un homme. Bouleversé, vos mains frémissantes lâchent votre arme tandis que des dizaines de pensées se bousculent dans votre esprit. Vous êtes trop ébranlé pour songer à fouiller le macchabée, mais vous pouvez néanmoins prendre son épée si vous n'en avez pas encore une. Utilisez ensuite la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. S'il est pair, rendez-vous au **18**. S'il est impair, rendez-vous au **64**.

7

L'homme vous attrape sans ménagement par le col et vous pousse devant lui en éructant : « Allez, avance, le morveux ! » Son haleine avinée confirme son état d'ébriété avancé, et vous commencez à envisager de lui échapper, mais au moment où vous arrivez sous la trappe, il vous soulève comme si vous ne pesiez rien et vous fait passer à un de ses confrères, qui n'attendait visiblement que ça. Il semble plus maître de ses faits et gestes que l'autre, et il vous entraîne en silence vers le **128**.

8

Vous quittez Reynar avec joie : c'est la première véritable ville que vous ayez jamais vue, et on ne peut pas dire que cette visite ait été des plus appréciables ! Vous frissonnez en repensant aux deux mercenaires qui vous ont pourchassé à travers les rues de la ville, et vous vous demandez s'ils travaillaient pour la même personne que la jeune femme de l'autre soir.

Vous chevauchez tranquillement sur la route, qui passe au milieu de champs de blé doré. La moisson n'a pas encore eu lieu, si bien que les épis atteignent l'encolure de votre monture, et si vous étiez à pied, nul doute qu'il vous suffirait de marcher dans les champs pour être totalement invisible. De temps à autre, un arbre fruitier, pommier ou prunier, vient rompre la monotonie du paysage mordoré, et vous faites de fréquentes haltes pour charger votre besace de quelques-uns de ces appétissants fruits. Votre récolte vous octroie l'équivalent de deux Repas, mais vous en mangez un dans le même temps.

Le paresseux soleil estival dispense une chaleur de plus en plus difficile à supporter, mais vous poursuivez votre chemin bravement, les sens endormis par cette fournaise. Aussi êtes-vous totalement pris au dépourvu lorsqu'une silhouette sombre jaillit d'entre les épis à votre droite et se jette sur vous. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre, ajoutez-y 10 et comparez-le à votre Habilité. Si celle-ci est supérieure ou égale à l'autre, rendez-vous au **31**. Si elle est inférieure, rendez-vous au **19**.

9

Tout à vos échanges de coups, vous comme votre adversaire n'avez pas vu arriver la garde de la ville. Bien décidés à mettre un terme à ce trouble de l'ordre public, six hommes armés de hallebardes et au tabard orné du blason de la ville débarquent sans coup férir, traversant le cercle de badauds qui s'est rassemblé autour de vous et de l'assassin en noir et vous empoignant à bras-le-corps. Si l'autre parvient, en se débattant comme un forcené, à reprendre sa liberté pour fuir dans une ruelle sombre, deux hommes aux talons, vous êtes vous-même incapable de vous défaire de l'emprise des deux gardes qui vous ont attrapé. Ils vous confisquent votre arme, puis les quatre soldats restants vous entourent et vous escortent jusqu'à leur caserne. Vous visitez ainsi une bonne partie de la ville entouré par quatre solides gardes, ce qui vous vaut force lazzis et sifflets de la part des citadins que vous croisez. Vous ruminez en silence de sombres pensées. Bénéficiez-vous de la Bénédiction de Viliar ? Si oui, rendez-vous au **135**. Sinon, rendez-vous au **71**.

10

Vous décidez de suivre le conseil de l'homme : voyager en diligence se révélera infiniment plus rapide et agréable qu'à pied. Vous regrettez pour la centième fois d'avoir dû abandonner votre monture à Evrarn, mais vous savez n'avoir pas eu le choix. Assis devant la porte de l'auberge de Ledhin, vous repassez les événements des derniers jours dans votre esprit, et si la mort de Danna reste une plaie béante dans votre cœur, vous parvenez à retenir vos larmes. En revanche, vos pensées s'orientent vers de sinistres ruminations, qui ne sont rompues qu'avec l'arrivée de la diligence. Rendez-vous au **155**.

11

Vos rêves sont agités, mais vous entendez distinctement, au cœur du néant onirique qui vous entoure, le hennissement d'un cheval. Vous vous réveillez en sursaut pour voir un homme penché sur vous, une arme à feu pointée sur votre poitrine. Et il fait feu ! Vos réflexes vous sauvent la vie : vous roulez sur vous-même pour éviter le projectile mortel et vous vous relevez, désormais parfaitement réveillé. Votre propre arme se trouve non loin, et vous vous en munissez en soupirant de soulagement.

« Bon dieux, je savais que j'aurais dû balancer ça, soupire l'homme. Mais un combat n'est en fait pas pour me déplaire. Allons, sale morveux, viens donc affronter Malvar d'Arthenos, si tant est que tu l'oses ! »

Pour toute réponse, vous vous lancez sur lui.

MALVAR D'ARTHENOS
Habilité : 19 – Endurance : 29

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **119**.

12

Après toutes ces années passées dans l'ennui d'un petit village, la façon dont vous avez vu du pays aujourd'hui aurait pu ne pas être pour vous déplaire, mais votre récente rencontre vous a nettement échaudé. Le soleil se couche devant vous, et il vous faut songer à dormir. Au moment même où vous vous faites cette réflexion, vous distinguez, à quelques lieues, la silhouette d'un bâtiment : probablement une ferme. Si vous désirez vous y rendre, dans l'espoir de dormir à l'abri, rendez-vous au **179**. Si dormir

à la belle étoile ne vous ennuie pas plus que ça, rendez-vous au **50**.

13

Vous ne prenez pas le temps de vous apitoyer sur votre sort cette fois-ci : vous ne désirez plus qu'une chose, fuir cette ville maudite au plus tôt. Vous prenez donc vos jambes à votre cou et, après quelques minutes d'une course effrénée, vous vous retrouvez de nouveau sur la place du marché. Vous rejoignez en vitesse votre monture, qui semble aussi heureuse de vous revoir que vous l'êtes, et après l'avoir enfourchée, vous reprenez votre route, traversant les rues de Reynar à un trot soutenu. Rendez-vous au **22**.

14

Vous fouillez dans votre besace et en tirez le coffret contenant la couronne, que vous jetez devant vous. Aussitôt, la forme dans les fourrés jaillit et s'en empare rapidement. Agenouillé au sol, il semble vous avoir complètement oublié, et vous sentez une idée poindre dans votre esprit. Tout à sa contemplation de la couronne, l'homme ne vous voit pas descendre de cheval, sélectionner une solide branche morte au sol et l'assener sur son crâne suffisamment fort pour lui fendre en deux. Il s'écroule au sol, l'air incrédule, et vous reprenez votre route en priant pour qu'il n'ait pas de complices dans le coin. Rendez-vous au **145**.

15

Le boucher est, fait étonnant, un jeune homme à la carrure d'athlète, mais assez timide. Il peut vous vendre des tranches de viande séchée équivalentes à un Repas pour une demi-piastre l'unité. Vous avez du mal à estimer la distance qui vous sépare de votre destination, donc autant profiter de l'opportunité pour en acheter autant que possible. Une fois votre garde-manger rempli, retournez au **4**.

16

Pendant un temps qui vous paraît démesurément long, vous vous faufilez dans les ruelles les plus étroites de Reynar, évitant au maximum les artères les plus fréquentées de peur de retomber sur les deux mercenaires. Ne voyant pas trace d'eux, vous commencez à vous enhardir un peu et continuez de vous rapprocher de la place du marché, mais votre chance durera-t-elle ? Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. S'il est pair, rendez-vous au **37**. Sinon, rendez-vous au **115**.

17

Le lendemain matin, votre réveil est difficile, mais vous vous extirpez néanmoins de votre hamac. Aujourd'hui, ce n'est pas le lessivage du pont qui vous incombe. Non, c'est une tâche encore moins passionnante (qui l'eût cru ?) : la corvée de pluches ! Heureusement pour vous, l'équipage de la *Reine Nella* n'est composé que d'une vingtaine de personnes, mais nourrir vingt bouches exige une quantité de patates plus importante que vous ne l'auriez pensé. Vous n'êtes donc pas seul dans la cuisine à manier le couteau à côté d'une pile impressionnante de pommes de terre : Danna est à vos côtés, et vous en profitez pour l'abreuver de questions. Elle reste longtemps silencieuse, puis finit par abandonner son couteau dans le baquet d'eau chaude en soupirant.

« Puisque tu ne me lâcheras pas avant que je ne t'aie répondu, allons-y. Ça remonte à quelques années de ça, quand j'ai commencé à fréquenter Viliar. À l'époque, il était encore élève de l'Académie Impériale

d'Evrarn, et il était proche de ma sœur, Nalla – c'est grâce à elle que nous nous sommes rencontrés, d'ailleurs. L'examen final approchait, celui qui ouvre toutes les portes à ceux qui s'y classent le mieux. Le... type de hier soir s'appelait Varner Grindault. Le meilleur élève de la promotion, incontestablement. La compétition était féroce, et... bon, autant le dire : Viliar et Nalla avaient décidé d'éliminer leurs concurrents les plus directs. Ils se sont fait la main sur quelques élèves pas très futés, puis ils se sont attaqués aux plus doués qu'eux. Leurs succès les ont grisés... et ils ont décidé de faire un coup d'éclat en éliminant Grindault lui-même.

– J'ai du mal à voir en quoi ça te concerne, dites-vous.

– Moi ? Je devais... je devais l'attirer dans mon lit, c'est tout. »

– Dans ton lit ? » Vous vous entaillez la main de surprise.

« Oui, dans mon lit. Arrête, Vat, je n'ai jamais prétendu être une vierge d'Aellia. Enfin bref, je devais mettre Grindault en confiance. Après ça, Viliar et Nalla s'en seraient chargés.

– Mais ça a mal tourné, hein ?

– Perspicace, hein ? Ça a mal tourné, ouais. Il devait avoir des soupçons. Il a... il a tué Nalla, Viliar a dû se tirer dans un trou perdu, et j'ai dû me planquer en ville. À vrai dire, je pensais me débarrasser de lui en t'accompagnant, mais visiblement, il m'a pistée... J'aurais dû me douter qu'il chercherait à se venger quand je l'ai vu à bord pour la première fois, mais je croyais bêtement que ce n'était qu'une coïncidence, qu'il ne me remarquerait pas... J'ai été stupide. J'ai failli en payer le prix. »

Vous ne trouvez rien à répondre, et pendant un moment, vous reprenez votre épluchage de patates dans un silence uniquement brisé par le bruit des légumes tombant dans les baquets d'eau. C'est alors qu'un cri jaillit du pont supérieur.

« Pirates ! Pirates en vue ! »

Rendez-vous au **49**.

18

Fortement ébranlé par la mort du premier mercenaire, c'est avec une franche surprise, vite mâtinée d'un certain dégoût, que vous accueillez son camarade, qui jaillit d'une rue adjacente à la vôtre comme un diable à ressort. « Espèce de fumier, éructe-t-il, je vengerai la mort de mon frère ! » Vous n'avez d'autre choix que de combattre et ce jusqu'à la mort, étant acculé dans une ruelle étroite.

REÛTRE

Habilité : 17 – Endurance : 23

Si vous sortez vainqueur de ce second affrontement, rendez-vous au **13**.

19

Le choc vous jette à terre, et vous êtes tellement surpris que vous laissez l'avantage à l'homme en noir lors de la lutte à mains nues qui s'engage par la suite. Il vous assène de violents coups de poing en pleine figure, et si vous parvenez à en éviter quelques-uns, la plupart touchent leur but, et votre bouche se remplit de sang. Vous perdez 4 points d'Endurance. Furieux de vous laisser ainsi malmener, vous reprenez suffisamment de poil de la bête pour rendre quelques coups à votre adversaire.

HOMME EN NOIR

Habilité : 13 – Endurance : 25

Si vous parvenez à réduire son Endurance à 5 ou moins, rendez-vous au **142**. Si vos coups de poing le

tuent, rendez-vous au **91**.

20

Vous avez réussi à contourner l'ours et à ressortir à l'air libre aussi vite que vous le permettaient vos jambes. Par chance, l'animal a décidé de ne pas vous poursuivre, et vous pouvez donc vous rendre au **81** sans encombres.

21

Le vendeur d'armes est un petit homme râblé dont les prix sont pour la plupart hors de portée de votre modeste bourse. Lorsque vous lui avouez cela, il admet posséder quelques articles de faible qualité dont vous pourrez peut-être le débarrasser.

- une dague pour deux piastres ;
- une épée courte pour trois piastres ;
- une épée longue pour six piastres.

Une fois vos achats effectués (ou pas), revenez au **4**.

22

Vous émergez de l'ombre d'un bâtiment pour jaillir dans la dernière rue : à quelques mètres devant vous se trouvent les portes de Reynar – façon de parler, la ville n'étant pas ceinte de murailles -, et la liberté ! Mais une sinistre enfilade se profile devant cette issue : cinq cavaliers barrent la rue dans toute sa largeur, bien décidés à vous arrêter. Votre seule chance est clairement de passer en force, mais y parviendrez-vous ? Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. S'il est pair, vous parvenez à franchir le cordon et à quitter enfin cette ville maudite (rendez-vous au **8**). S'il est impair, en revanche, vous êtes arrêté sans douceur par les cinq cavaliers, qui se révèlent être des soldats du Guet de la ville. Ils vous estourbissent promptement, et vous sombrez dans les ténèbres (rendez-vous au **83**).

23

L'homme éclate de rire tandis que vous crachez une bave écœurante, teintée de sang : la rapière de votre adversaire a dessiné une longue et fine balafre sur votre joue droite. Cependant, celui qui s'est présenté à vous comme Malvar d'Arthenos choisit de ne pas mettre à profit son avantage : il met pied à terre et vous apostrophe :

« Allez, gamin, on va voir si tu peux survivre à un combat face à moi, le meilleur épéiste du royaume ! » Rien ne vous oblige à répondre à cette provocation, bien sûr. Rien... sauf cette étrange soif de sang qui s'éveille en vous. Sans réfléchir, vous descendez à votre tour de votre monture et croisez le fer avec votre adversaire.

MALVAR D'ARTHENOS
Habilité : 19 – Endurance : 29

N'oubliez pas d'ôter à Malvar les points d'Endurance qu'il a pu perdre lors de votre brève lutte montée. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **119**.

24

Une douleur insoutenable irradie de votre épaule droite, où la flèche du brigand s'est enfoncée dans votre chair. Vous perdez 4 points d'Endurance, mais vous ne pouvez pas vous arrêter pour retirer la flèche. Il vous faut continuer à chevaucher à vive allure, et vous n'osez mettre pied à terre qu'une fois arrivé à proximité des murailles de Reynar. Là, vous faites halte en retrait de la route, le temps d'arracher le corps étranger de votre épaule. La main refermée sur le fût de la flèche, vous prenez plusieurs longues inspirations avant d'arracher d'un coup brusque le bout de bois, les dents serrées. Les larmes aux yeux, vous décidez d'entrer dans Reynar sans plus tarder, avec l'espoir de trouver de quoi vous soigner. Rendez-vous au **145**.

25

Lorsque les deux gardes s'approchent de vous, vous leur demandez d'avertir leur supérieur, prétendant avoir quelque chose à lui présenter – ce qui n'est que la vérité, après tout ! Ils grommellent un peu, mais finissent par vous introduire dans le poste de garde proprement dit, où est assis un homme d'extraction visiblement noble. Il vous regarde d'un air curieux et amusé, puis vous dit :

« Eh bien, mon enfant, qu'avez-vous de si important à me montrer qui outrepassa les fonctions de mes subordonnés ? »

Sans mot dire, vous sortez le coffret ouvragé et l'entrouvrez, laissant apparaître l'étincelante couronne impériale. Votre vis-à-vis, estomaqué, met plusieurs minutes à se remettre de ses esprits. Il vous demande ensuite de raconter votre histoire, et vous vous exécutez. Une fois votre récit fini, il s'exclame :

« Quelle histoire ! Eh bien, mon enfant... enfin, Vathilion, j'ai l'impression que le prince Rayarn vous doit d'ores et déjà une fière chandelle. Je vais envoyer un messenger au palais ; nul doute que la nouvelle devrait calmer les vellétés sécessionnistes de certains ducs. »

Quelques minutes à peine s'écoulaient avant que le messenger du capitaine Canush – vous avez entre-temps appris ses nom et grade – ne revienne du palais, chargé d'une convocation en bonne et due forme. Guidé et escorté par Canush et ses hommes, vous prenez le chemin de la résidence impériale. Rendez-vous au **154**.

26

Vous poursuivez votre chemin dans les bois : c'est une véritable promenade de santé où rien ne vous menace, et vous savourez ce sentiment de sécurité que vous octroie le couvert forestier. Vers la fin de la matinée, vous finissez par atteindre une trouée dans la végétation, due à une colline rocheuse où ne poussent que quelques touffes d'herbe. Dans la roche se découpe un trou noir : l'entrée d'une caverne. Si vous voulez l'explorer, rendez-vous au **102**. Sinon, reprenez votre route au **81**.

27

Au moment où vous vous préparez à sortir de la tente, un sanglot étouffé vous parvient d'un recoin dissimulé à votre vue par des tentures. Intrigué, vous les écarterez et laissez échapper un cri de surprise : recroquevillée dans un coin de la tente se trouve Danna, qui pleure toutes les larmes de son corps. Ses vêtements à moitié déchirés ne laissent hélas aucun doute sur le sort qu'elle a subi. Vous vous approchez doucement et lui murmurez quelques paroles de réconfort. Visiblement en état de choc, votre amie est incapable de proférer le moindre son, et vous nourrissez de sombres desseins à l'égard

des monstres capables d'agir ainsi. Mais votre esprit logique reprend rapidement le dessus : il vous faut fuir au plus vite. La vengeance n'est pas pour aujourd'hui. Vous dégrafez votre cape et en entourez les épaules de Danna avant de quitter la tente.

Rendez-vous au **114**.

28

Quelqu'un a dû vous remettre dans votre hamac tandis que vous dormiez, car c'est là que vous vous réveillez au milieu de la journée. Étrangement, personne ne semble vous avoir reproché votre nuit agitée, songez-vous, et avant que vous ne puissiez vous en empêcher, tous les éléments de la sinistre scène repassent dans votre esprit. Vous oscillez entre une culpabilité déraisonnable et des interrogations sans fin sur le mobile de l'inconnu, interrogations vouées à rester sans réponse. Vous repensez à votre mission, et une angoisse subite s'empare de vous. *Hier, tous mes soucis paraissaient si lointains...* songez-vous. *Serait-il possible que j'aie été amoureux ?* Tandis que vous vous soumettez ainsi à votre propre torture mentale, Hadève entre dans le dortoir et s'assied sur un tabouret non loin de vous. Il s'enquiert distraitement de votre moral, puis il vous interroge sur les raisons du carnage d'hier soir. Vous êtes forcé de lui avouer que vous n'en savez pas plus que lui, et il vous abandonne à vos sinistres ruminations. Vous n'en émergez que lorsqu'un vigoureux cri jaillit de l'extérieur.

« Pirates ! Pirates en vue ! »

Rendez-vous au **166**.

29

Vous marchez toute la journée sans croiser âme qui vive, ce qui n'est pas pour vous déplaire. Vous bénéficiez d'un panorama éblouissant : d'un côté, une forêt magnifique, et de l'autre, des falaises majestueuses qui surplombent une mer d'un bleu étincelant. Tombé en admiration devant ce spectacle magnifique, vous ne reprenez vos esprits que lorsque votre estomac se rappelle à votre bon souvenir. Pendant cette journée de marche, vous devrez prendre deux Repas ou perdre 4 points d'Endurance. Finalement, alors que le soleil se couche derrière votre épaule droite, vous atteignez un petit bourg. Il vous rappelle étonnamment votre village natal, et vous vous attendez presque à croiser des têtes connues, ce qui n'arrive évidemment pas. Vous finissez par trouver la seule auberge du village, qui ne porte pas de nom. En y entrant, vous êtes frappé par la saleté qui y règne : le sol est couvert de poussière et de taches diverses, et les carreaux des fenêtres sont noirs de crasse, si bien qu'on se croirait en pleine nuit alors que le soleil n'est pas encore couché. La salle principale de l'auberge est d'ailleurs vide, si l'on excepte un poivrot qui ronfle à une table, le nez dans une flaque de bière. Mais vous avez trop envie d'un lit pour vous arrêter à ces détails, et vous payez sans rechigner la piastre demandée par l'aubergiste, un gros homme aussi sale que son auberge. Par miracle, le lit n'est pas bourré de punaises, mais vous en retirez néanmoins quelques spécimens avant de vous endormir profondément. Rendez-vous au **35**.

30

Vous vous remettez rapidement sur pied et contemplez un spectacle terrifiant : la diligence a été frappée de plein fouet par les flammes, et l'habitable s'est effondré sur lui-même, condamnant les personnes qui s'y trouvaient à une mort certaine. Vous vous tournez vers la silhouette responsable de ce carnage, et vous étouffez un hoquet de surprise lorsque vous reconnaissez la femme...

...dans l'encadrement de la porte de la chambre se trouve une jeune femme blonde à la beauté stupéfiante qui ne doit pas

avoir plus de cinq ans de plus que vous. Ses lèvres dessinent un sourire cruel...

« Comme on se retrouve, gamin, lance-t-elle, dissipant les derniers doutes que vous auriez pu avoir. Je n'aurais pas cru que tu échappes à toutes les embûches que nous avons semées sur ton chemin, mais tu es visiblement plus résistant que nous le croyions. Il faut reconnaître que pour arriver à échapper à tout un équipage de pirates chevronnés, ainsi qu'à des soldats triés sur le volet, tu dois avoir un certain talent... ou peut-être une chance démesurée ?

– Qui... qui êtes-vous ?

– Qui je suis ? Tu veux dire que tu ne le sais toujours pas ? » Elle éclate de rire. « Je suis Elyanna, duchesse de Venkah et future impératrice du Yanavis. Mais pour ça, il me faut la couronne. Je te la demande donc une nouvelle fois.

– Jamais ! crachez-vous.

– Allons, petit garçon, à quoi bon t'obstiner ? Si tu acceptes, sache que non seulement tu ne mourras pas, mais nous te prendrons à notre service. Tu pourras devenir, qui sait, chevalier ? Ou peut-être même que nous te confierons un comté, un jour ? voire un duché ?

– Mais vous n'êtes pas l'héritière légitime... »

Votre déclaration la fait éclater une nouvelle fois de rire.

« Non, bien sûr que non. Mais mon époux est le neveu de feu Sa Majesté Impériale, et il a des droits sur la couronne, comme tous les membres de la famille impériale.

– Mais le prince...

– Le prince ? Un sale gosse trop gâté, incapable de gouverner le pays ! Une misérable larve qu'il faut écraser au plus tôt ! »

Votre résolution fléchit devant la démonstration imparable d'Elyanna. Après tout, un empereur ou un autre, qu'est-ce que cela change pour vous ? Mais le souvenir du vieil homme sur son lit de mort s'oppose de toutes ses forces à cette envie d'abandon... Le choix est vôtre. Si vous vous soumettez à Elyanna, rendez-vous au **104**. Si vous refusez, rendez-vous au **152**.

31

Soufflé par la brutalité de l'attaque, vous tombez à bas de votre cheval, mais votre adversaire est entraîné par son élan, ce qui vous permet d'avoir rapidement le dessus dans la brève lutte à mains nues qui s'ensuit. Toutes les bagarres qui vous ont opposées à vos copains au village vous reviennent en mémoire, et vous ne tardez pas à boxer violemment le visage de l'homme en noir. Celui-ci ne se laisse cependant pas faire et réplique tant bien que mal.

HOMME EN NOIR

Habilité : 13 – Endurance : 25

Si vous parvenez à réduire son Endurance à 5 ou moins, rendez-vous au **142**. Si vos coups de poing le tuent, rendez-vous au **91**.

32

Vous chutez lourdement sur votre cheville, dont irradie brusquement une douleur insupportable. Vous vous l'êtes sans doute foulée, ce qui vous handicape de 4 points d'Endurance. En outre, vous ne pourrez plus fuir lors des cinq prochains combats que vous livrerez, et ce même si le texte vous y autorise. Bien décidé à fuir le plus vite possible, vous faites le tour de l'auberge en boitillant et retrouvez le cheval du vieil homme, toujours attaché à sa place. Vous vous hissez tant bien que mal sur son dos,

et il vous emporte hors du village à un petit trot calme, mais qui vous arrache des gémissements sitôt que les flancs de votre monture touchent votre cheville blessée. Rendez-vous au **67**.

33

Vous courez au milieu d'un champ de blé, comme ceux que vous avez traversé aujourd'hui. Nulle trace de votre monture, mais cela ne vous intrigue même pas : vous courez comme si votre vie en dépendait. Et elle en dépend : un cavalier drapé dans un manteau d'ombre fend les blés derrière vous, et il se rapproche...

Tirez un chiffre de la *Table de Hasard*, et ajoutez-y 1 pour chaque point d'Habilité que vous avez au-dessus de 13 (par exemple, si votre Habilité est de 16, vous ajouterez 3). Si le résultat est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au **144**. S'il est supérieur à 5, rendez-vous au **11**.

34

Vous avez trop traîné ! Tandis que vous vous faufiliez entre les tentes, le combat entre les deux factions s'est achevé, et hélas pour vous, les pirates en sont sortis vainqueurs. Ils n'ont aucun mal à vous retrouver et à vous refaire prisonnier, et vous terminez sacrifié à Aya, déesse des vents favorables.

35

Le lendemain matin, vous vous éveillez frais et dispos : décidément, songez-vous, rien ne vaut un lit pour dormir, même si ce lit est dans une auberge aussi miteuse que celle où vous vous trouvez ! Cette nuit paisible vous apporte 3 points d'Endurance. Vous décidez de quitter le village aussi tôt que possible. Au moment où vous sortez de la taverne, une affiche crasseuse attire votre regard : elle indique qu'une diligence fait halte dans ce village – qui s'appelle Estoh – tous les deux jours, et justement, elle doit y passer aujourd'hui. Un billet coûte quatre piastres. Si vous les avez, rendez-vous au **108**. Sinon, rendez-vous au **79**.

36

Vous attrapez le sac et, en un quart de tour, la fenêtre est ouverte et vous êtes englouti par l'obscurité nocturne. La chute ne dure que quelques secondes, et vous ne tardez pas à reprendre contact avec le sol. Brutalement. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. S'il est compris entre 1 et 6, rendez-vous au **146**. S'il est compris entre 7 et 9, rendez-vous au **137**. Enfin, si vous tirez le 0, rendez-vous au **32**.

37

Vous avez la surprise de déboucher finalement sur la place du marché sans avoir revu vos adversaires. Se sont-ils lassés, perdus ? Ou bien vous attendent-ils près de votre monture ? Mais non, le vigoureux étalon est toujours attaché au même endroit, seul, et piaffe lorsqu'il vous revoit, visiblement désireux de reprendre la route. Vos désirs se rejoignent, et bientôt, vous voilà parti au trot dans les rues de Reynar. Rendez-vous au **161**.

38

Vous êtes habituellement calme et posé, mais la morgue de cette femme vous échauffe le sang. Presque inconsciemment, vous saisissez l'épée et la dégainez, prêt à vous jeter sur elle, mais la lumière qui jaillit de la lame étincelante vous fascine tous deux, et vous restez un instant immobile. Vous vous ressaisissez le premier et vous passez à l'attaque avec une facilité qui vous déconcerte vous-même et que vous imputez à quelque pouvoir secret de l'épée. Vous bénéficiez d'un bonus de 2 points d'Habileté pour toute la durée de ce combat, ainsi que pour tous les combats à venir.

JEUNE FEMME

Habileté : 23 – Endurance : 27

Si le combat tourne en votre défaveur, vous pourrez fuir en sautant par la fenêtre, mais si vous agissez ainsi, vous ne pourrez récupérer ni la couronne, ni le sac à dos du vieil homme. Rendez-vous au **109** en ce cas. Si vous parvenez à réduire l'Endurance de la jeune femme à 6 points ou moins, rendez-vous au **98** (ce même si son total d'Endurance descend en-dessous de zéro).

39

Vous êtes certes pauvre, mais vous pouvez bien louer vos muscles à quelqu'un pour quelques heures ! C'est ce que vous faites, aidant un couple de paysans à réparer la toiture de leur demeure, victime d'une tempête de grêle lors de l'hiver dernier. Cette tâche exténuante, sous un soleil de plomb, vous coûte 2 points d'Endurance, mais vous permet de gagner pas moins de cinq piastres ! Vous revenez alors devant l'auberge pour y attendre la diligence. Rendez-vous au **155**.

40

Accompagné de Danna, vous montez sur le pont pour découvrir une vision d'horreur : l'équipage de la *Reine Nella* a été presque entièrement décimé, et les pirates ne tarderont pas à éliminer les survivants. « Tu sais nager, Vat ? » vous demande Danna en jetant un œil sur la surface de la mer, rougie par le sang des cadavres.

– Comment le pourrais-je ? Bon dieux, j'ai passé ma vie à des vingtaines de lieues de la mer la plus proche.

– J'ai bien peur qu'on n'ait pas le choix : il va falloir sauter.

– Tu es dingue ou quoi ? Je t'ai dit que je ne sais pas nager !

– Écoute, soit tu sautes et tu meurs peut-être, soit tu restes là et tu meurs à coup sûr. On n'a pas le choix, Vat ! »

Vous hésitez. La noyade n'est pas vraiment une perspective réjouissante, mais périr entre les mains de pirates ne l'est guère plus. Vos tergiversations prennent brutalement fin lorsque Danna vous attrape le poignet et saute par-dessus bord, vous entraînant à sa suite. Rendez-vous au **87**.

41

C'est la faim plus que le soleil levant qui vous éveille au matin. Votre estomac proteste, mais vous n'avez rien à manger, le bosquet n'étant composé que de sapins... et de buissons couverts de baies. Si vous décidez de tenter le diable en mangeant de ces baies, rendez-vous au **141**. Sinon, reprenez la route en allant au **168**.

42

Une figure hostile jaillit des fourrés, l'arc bandé, prêt à vous décocher une flèche dans le cœur. C'est un homme entre deux âges, sans véritable signe distinctif, du moins à ce que vous voyez : la pénombre des sous-bois vous cache la majeure partie de son visage.

« Allez, gamin, ne bouge pas, crache-t-il, ou ton front va pas tarder à s'orner d'une belle flèche.

Maint'nant, jette-moi la couronne et dégage. »

Si vous acceptez, rendez-vous au **14**. Sinon, éperonnez votre cheval et enfuyez-vous vers le **20**. À moins que, pris d'une soudaine frénésie guerrière, vous décidiez d'attaquer votre vis-à-vis, auquel cas vous vous rendrez au **162**.

43

La flèche file en vrombissant et érafle votre joue ; vous ne perdez qu'un petit point d'Endurance. La blessure n'est pas profonde, mais elle vous cuit douloureusement. Serrant les dents, vous poursuivez votre route jusqu'à Reynar. Rendez-vous au **145**.

44

Votre sommeil était trop profond, et il le restera à jamais. L'homme vous tue d'une balle en plein cœur, et vous mourez sur le coup, sans souffrir. Ce qui ne sera pas le cas de l'empire : une longue guerre civile se prépare, que vous ne connaîtrez pas, mais dont vous aurez été indirectement l'un des éléments déclencheurs.

45

Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. S'il est pair, vous avez passé une excellente nuit qui vous permet de gagner 2 points d'Endurance, ainsi que quelques courbatures : le sommet d'un arbre n'est pas l'endroit le plus confortable au monde ! S'il est impair, en revanche, vous serez tombé de votre perchoir au cours de la nuit, et si vous n'êtes pas tombé de haut, vous n'en perdez pas moins 1 point d'Endurance. Votre monture est docilement restée au pied de l'arbre, et vous reprenez votre chemin après avoir mangé quelques fruits trouvés sur le chemin. Cela vous permet de ne pas entamer votre stock de provisions, si tant est que vous en ayez un, mais aussi de l'accroître (ou de vous en constituer un) : les fruits ramassés de-ci de-là, stockés dans les fontes de votre monture, constituent 2 Repas. Satisfait de votre récolte, vous suivez un petit sentier qui s'enfonce toujours plus avant dans les bois. Ceux-ci vous paraissent nettement moins lugubre à la lumière du jour : luxuriance et douces fragrances sont les maîtres mots ici, et vous souriez en entendant les oiseaux chanter. Vous songez que si c'est cela l'aventure, vous auriez dû commencer plus tôt... jusqu'à arriver à une intersection. Trois sentiers s'offrent à vous. Ils n'ont rien de particulier qui puisse vous inciter à en préférer l'un aux deux autres. « Flûte, dites-vous. Ça allait trop bien. »

Si vous en croyez votre boussole, le sentier qui commence à votre droite droite part plein nord, vers les monts de Marnevor. D'après votre carte, c'est totalement à l'opposé de votre destination, aussi décidez-vous de négliger cette possibilité. Il vous reste donc à choisir entre le sentier de gauche, qui mène approximativement vers le sud, rendez-vous au **118**, et celui du milieu, qui est orienté vers le sud-ouest et vous mènera au **26**.

46

Vous vous réveillez dans la même chambre miteuse, sous le regard de Danna. Vous vous levez en bâillant et demandez :

« Qu'est-ce qu'on fait, maintenant ?

– On quitte la ville, réplique la jeune fille. Et oui, je t'accompagne », ajoute-t-elle devant votre mine stupéfaite.

Son ton laisse entendre qu'elle n'en dira pas plus, et vous jugez préférable de ne pas poser de questions. Quelques minutes vous suffisent pour être prêt à partir, et vous quittez l'auberge aux côtés de Danna. Les statistiques de votre nouvelle compagne sont les suivantes : Habileté 14, Endurance 17. Elle est armée de deux poignards et dispose de quelques repas, ainsi que de deux grenades fumigènes, qu'elle pourra utiliser lorsque le texte le lui permettra ou lors d'un combat, auquel cas le rideau de fumée vous permettra de fuir sans dommages.

« On va aller au port, vous explique Danna en chemin. Ça m'étonnerait qu'on ne trouve pas moyen d'embarquer sur un navire à destination de Gudhyran, le trafic est plus important que jamais en cette saison. »

Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. S'il est pair, rendez-vous au **143**. S'il est impair, rendez-vous au **77**.

47

Lentement, vous vous relevez, aidé par Danna, et vos yeux se posent sur une vision d'horreur : la diligence a pris feu en un instant et l'habitable s'est effondré sur lui-même, condamnant les passagers à une mort certaine. Nulle trace du cocher, mais vous voyez, à quelques pas de vous, une silhouette féminine debout sur la route. Certain d'avoir devant vous la responsable de cette boucherie, vous vous ruez vers elle... et étouffez un hoquet de surprise lorsque vous reconnaissez la femme...

... dans l'encadrement de la porte de la chambre se trouve une jeune femme blonde à la beauté stupéfiante qui ne doit pas avoir plus de cinq ans de plus que vous. Ses lèvres dessinent un sourire cruel...

« Comme on se retrouve, gamin, lance-t-elle, dissipant les derniers doutes que vous auriez pu avoir.

– Qui... qui êtes-vous ?

– Qui je suis ? L'ignores-tu encore ? » Elle éclate de rire. « Je suis la duchesse Elyanna de Venkah, future impératrice du Yanavis. Tu sais, je n'aurais pas cru que tu échappes à toutes les traquenards que nous avons placés sur ta route, mais visiblement, tu as plus de ressources que nous ne le croyions... ou bien n'est-ce dû qu'à la présence de cette petite catin à tes côtés ?

– Espèce de garce ! crache Danna. On va voir si je ne suis qu'une catin ! »

Avant que vous n'ayez pu esquisser un geste pour la retenir, Danna attrape une hache qui gisait au sol, probablement éjectée de la diligence lors du choc, et se jette sur la femme. Celle-ci n'a que le temps de dégainer son épée pour parer le coup. Les deux femmes lutteront ensemble pendant deux Assauts avant que vous ne sortiez de votre ébahissement pour aller aider votre amie.

ELYANNA

Habileté : 23 – Endurance : 29

Nulle fuite possible ici : il faut tuer ou être tué. Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au **178**. Si Danna meurt, rendez-vous au **59**.

48

« Eh bien, bienvenue à bord de la *Reine Nella*, les enfants ! s'exclame le barbu. Je vais vous amener au capitaine, histoire qu'il puisse régler sa comptabilité et tout. »

Vous suivez donc le géant sur le pont du navire, où s'activent quelques marins qui vous décochent des regards intrigués. Vous les ignorez et suivez votre guide jusqu'à la cabine du capitaine. Celui-ci a beau être assis derrière son bureau, vous voyez qu'il s'agit d'un homme encore plus grand et robuste que celui qui vous a mené à lui, aussi incroyable que cela puisse paraître. Il semble néanmoins moins brutal, plus cérébral, plus lettré – bien sûr, les bésicles qu'il porte et le fait que les murs de sa cabine soient couverts de livres aident votre jugement.

« Que m'amènes-tu là, Hadève ? » demande-t-il d'un ton sec, en vous regardant par-dessus ses bésicles. « Deux nouveaux mousses, mon capitaine ! Juste ce qu'il nous fallait pour remplacer les deux vauriens qui... »

– Oui, oui, je sais, Hadève... Et il me semble que nous gagnons au change, » murmure-t-il en vous jetant un regard pénétrant. Il vous semble que le capitaine a lu jusqu'aux tréfonds de votre âme, et que vous n'avez rien pu lui celer. Vous frissonnez.

« Un solide jeune garçon, et une splendide jeune fille. Ils feront de très bons mousses, en effet, Hadève. Occupe-toi de leur donner à manger et de leur dire ce qu'ils auront à faire, et ainsi de suite. Je vous souhaite le bonjour, mes enfants. »

Et, sur ces mots, le capitaine se replonge dans son livre comme si vous n'existiez plus. Hadève sort sans un mot, et vous le suivez docilement vers le **113**.

49

Des pirates ? Votre sang ne fait qu'un tour : qu'allez-vous faire ? Vous pouvez aller chercher votre arme et monter sur le pont défendre le navire (rendez-vous au **139**), ou rester prudemment à l'abri, considérant que votre mission passe avant la survie de l'équipage de la *Reine Nella* (rendez-vous au **160**).

50

Vous décidez de vous installer pour la nuit dans l'un des rares champs en jachère que vous ayez croisés. Vous faites halte au coucher du soleil, et quelques instants à peine ont eu le temps de s'écouler avant que la pluie commence à tomber. Vous fulminez contre le ciel orageux, mais les intempéries ne cessent pas pour autant bien au contraire. Finalement, vous n'avez d'autre choix que de reprendre la route vers la ferme entr'aperçue au loin. Votre cheval n'est guère heureux de devoir reprendre la route sous ces trombes d'eau, mais vous ne l'êtes pas plus que lui, à vrai dire. Et vous l'êtes encore moins lorsque vous apercevez un cavalier solitaire perché sur une petite colline, à quelques centaines de mètres. Lorsqu'il hurle : « Donne-moi la couronne ou meurs ! », votre moral descend encore d'un cran. Des sueurs froides vous longent la colonne vertébrale, parachevant le travail de la pluie. Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez relever le défi du cavalier, rendez-vous au **86**.

Si vous préférez fuir aussi vite que votre cheval le pourra, rendez-vous au **73**.

51

Votre carte ne se borne pas à indiquer le relief et les villes de l'empire : elle est constellée de petits textes explicatifs sur la situation de l'empire, les différentes baronnies, les mythes et légendes locaux, et ainsi de suite. Assis sous un pommier, vous lisez distraitement le texte consacré à votre destination en croquant un fruit sucré et délicieux. Evrarn y est décrite comme la deuxième ville du Yanavis après Gudhyran, la capitale. Elle est le siège de la baronnie d'Evrarn, qui est l'une des plus puissantes de l'empire, notamment grâce à ses liens de sang avec la famille impériale. Le baron actuel, l'homme le plus influent après l'empereur, se nomme... Vous manquez vous étouffer sur votre pomme. *Malvar d'Arthenos* ? L'homme qui vous a attaqué la veille était le deuxième personnage du Yanavis ? Totalem

incrédule, vous regardez fébrilement de quand date votre carte : peut-être n'est-ce qu'un homonyme ? Mais elle ne date que de l'an passé, constatez-vous. Des sentiments contraires se mêlent en vous : à l'exaltation d'avoir vaincu un homme aussi important se joint la peur du châtimeur qui risque de s'abattre sur vous. Finalement, vous repartez vers la ville. Rendez-vous au **3**.

52

Vous vous installez dans un petit bosquet qui jouxte la ville. Adossé à un vénérable frêne, vous dormez pendant quelques heures, ce qui vous permet de regagner 2 points d'Endurance, en dépit des cauchemars obsédants qui vous ont poursuivi pendant tout votre sommeil. Vous vous éveillez au milieu de la matinée, alors que le soleil est déjà haut dans le ciel. Vous vous étirez paresseusement, puis rentrez dans la ville. Rendez-vous au **4**.

53

Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à retrouver la main de Danna. Vous paniquez et laissez échapper tout votre air dans une seule bulle, puis vos poumons s'emplissent d'eau. Votre vie s'achève au large des côtes du Yanavis, et la couronne impériale restera probablement dans ces eaux noires à jamais.

54

Lorsque votre adversaire s'effondre au sol, mortellement touché, vous ne pouvez vous empêcher de ressentir une pointe de regret. *Et si vous aviez accepté ?* Vous chassez rapidement ces sombres pensées et décidez de quitter les lieux du carnage au plus tôt. Après réflexion, vous songez que la duchesse n'a pas dû venir ici à pied, et votre intuition est bonne : vous découvrez une jument baie attachée à un arbre à quelques pas de la route. Par chance, elle est des plus dociles, et vous n'avez aucun mal à vous en faire obéir. Vous l'enfourchez et continuez votre chemin vers la capitale, en priant pour ne plus causer d'autres morts. Rendez-vous au **63**.

55

Vous n'hésitez qu'un instant avant d'avalier les baies noires. Alors même qu'elles se fraient un chemin dans votre gosier, vous vous apercevez qu'il y a beaucoup d'animaux morts autour de ce buisson. C'est à ce moment-là que votre estomac entre en ébullition. Si, par le plus grand des hasards, vous avez acheté un vomitif à Reynar, ou si vous connaissez quelque chose d'autre capable de vous faire vomir ces baies toxiques, alors servez-vous en au plus vite. Si vous en êtes incapable, vous ne pouvez que vous tordre de douleur au sol sous le regard horrifié de votre amie jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si vous parvenez à régurgiter ces baies, notez que vous aurez tout de même perdu 3 points d'Endurance dans l'aventure. Quelque peu échaudé, vous décidez d'arrêter là vos expériences gustatives et de reprendre la route. Rendez-vous au **168**.

56

Danna était effectivement allée se coucher plus tôt qu'à l'accoutumée, et ce quand bien même sa journée s'était révélée beaucoup moins éreintante que la vôtre. En fait, c'était la peur qui l'avait guidée plutôt que la fatigue. Elle avait reconnu cet homme vêtu avec d'extravagantes robes et priaït pour que l'inverse ne soit pas vrai, car voir cet homme lui avait rappelé les événements qui s'étaient déroulés trois ans auparavant, qui avaient coûté la vie à sa sœur et forcé Viliar à s'exiler dans

un village minuscule loin de tout. Ces seuls souvenirs la faisaient frissonner. Une époque qu'elle avait crue révolue revenait avec brutalité sur le devant de la scène, ce qui n'était pas vraiment pour lui faire plaisir. Elle avait cependant fini par s'endormir, ses nerfs tendus comme jamais finalement vaincus par les toxines de la fatigue.

Utilisez la Table de Hasard pour obtenir un chiffre. S'il est pair, rendez-vous au **122**. S'il est impair, rendez-vous au **70**.

57

Vous reprenez conscience, et avant même d'ouvrir les yeux, une sensation s'empare de votre cerveau et l'enserme dans sa poigne de fer : une douleur insupportable, qui irradie de l'arrière de votre tête, là où un pirate vous a frappé pour vous réduire à l'impuissance. (Si votre Endurance était descendue à zéro, vous pouvez la rétablir à la moitié de votre total de départ.) Lentement, doucement, vous ouvrez les yeux... La lumière a beau être réduite, elle vous emplit néanmoins les yeux de larmes, et c'est en voulant les essuyer que vous vous rendez compte que vous êtes poings liés. Vos yeux ont fini par s'accoutumer à la lumière ambiante, et vous découvrez que vous êtes allongé entre deux énormes tonneaux, visiblement à fond de cale, et sans doute pas celle de la *Reine Nella*... Vous avez une brève pensée pour l'équipage du navire, et espérez qu'au moins quelques-uns s'en sont sortis vivants. Vos réflexions se tournent bientôt vers un problème plus concret : comment allez-vous vous sortir de là ? Bien sûr, vous n'avez pas accès à votre équipement, mais peut-être pourrez-vous dénicher de quoi vous libérer dans cette cale ? Si vous décidez d'explorer votre nouvelle prison, rendez-vous au **130**. Si vous préférez vous tenir tranquille et attendre de voir ce que le sort vous réserve, rendez-vous au **94**.

58

Les premiers rayons de l'aurore sont vigoureusement salués par les animaux de l'Oiseleur, qui pépient joyeusement. Vu leur nombre, cela tient plus de la cacophonie que du bruit paisible, et vous vous réveillez d'humeur maussade, tandis que Danna se recroqueville sous la couverture en grommelant, espérant ainsi s'isoler du boucan. Erdhar, déjà levé, croise votre regard noir et sourit. « Difficile de s'habituer à mes petits compagnons, n'est-ce pas ? Il a fallu plusieurs années à mon épouse, et elle a été d'une humeur insupportable pendant tout ce temps-là. Elle a finir par s'y faire, les dieux en soient remerciés. Je commençais à la trouver encore plus pénible que les oiseaux. »

Après un solide petit déjeuner à base d'œufs de toutes sortes, vous reprenez la route en laissant deux piastres à l'Oiseleur, qui vous offre pour le même prix quelques tranches de viande séchée qui vous permettront de faire trois Repas. Vous acceptez avec joie et reprenez la route. Sur le pas de la porte, l'Oiseleur vous donne un dernier conseil :

« Quand vous arriverez à la route, partez dans cette direction, vous dit-il en indiquant l'est. Vous tomberez sur un petit village d'ici même pas une heure, et vous pourrez y trouver un petit relais de diligences qui font la liaison entre Evrarn et Gudhyran. Ça ne devrait pas vous coûter trop cher. »
Rendez-vous au **168**.

59

Au moment où la lame d'Elyanna, cette même lame qui avait failli vous tuer à l'auberge de votre oncle, il y a des siècles de cela, s'enfonce dans la poitrine de Danna, une rage irrationnelle et irréprouvable s'empare de vous. Sans réfléchir, vous vous ruez sur Elyanna, ramassez la hache de Danna et, d'un seul coup, vous lui tranchez proprement la tête. Après quoi, vous vous effondrez en larmes au sol, anéanti par la mort de votre amie... et peut-être aussi par celle de votre ennemie. Vous restez ainsi prostré, figé

par la douleur, pendant un temps inconnu, et ne reprenez vos esprits qu'à la nuit tombée. Le brasier nourri par la diligence n'est toujours pas éteint et dégage une odeur de viande trop cuite, et le cœur vous monte au bord des lèvres lorsque vous vous souvenez qu'il s'agit là de l'odeur des cadavres des passagers ! Vous vous levez lentement, tout en vous demandant que faire des corps des deux femmes étendus devant vous. Après mûre réflexion, vous estimez n'avoir pas le temps ni les outils de leur creuser une tombe. Quant à leur élever un cairn, ce serait encore plus difficile, étant donné que la région semble peu pierreuse. La mort dans l'âme, vous vous résolvez donc à jeter leurs corps aux flammes pour ne pas les abandonner aux charognards. Une fois cette sinistre besogne achevée, vous vous préparez à reprendre la route, lorsqu'un hennissement subit vous fait sursauter. En vous dirigeant dans sa direction, vous découvrez une jument baie en pleine santé, attachée à un arbre. Il s'agit sans doute de la monture d'Elyanna, songez-vous en vous approchant précautionneusement d'elle. Heureusement, l'animal est très docile, et c'est donc sur son dos que vous reprenez votre route, n'osant pas vous retourner. Rendez-vous au **63**.

60

Regardant autour de vous, vous comprenez rapidement que l'équipage de la *Reine Nella* va avoir le dessous : leur infériorité numérique n'est guère compensée par leur bravoure, et l'armement des pirates est bien meilleur que celui des pauvres marins. Une solution simple s'offre à vous pour éviter le carnage : vous rendre. Mais qui sait ce que vous feront les pirates ? Si vous désirez néanmoins vous remettre entre leurs mains, rendez-vous au **129**. Si vous voulez lutter jusqu'au bout, rendez-vous au **124**.

61

Vous poursuivez votre route dans un décor de champs de blé à profusion, qui masquent presque entièrement la silhouette verte d'une forêt, au loin. Puisqu'admirer le paysage ne serait guère intéressant, vous préférez vous plonger dans vos pensées, qui vous ramènent inexorablement au duel de la veille. *Malvar d'Arthenos*... cela sonne noble, songez-vous. Peut-être l'un des prétendants contre lesquels le vieil homme vous avait mis en garde à l'auberge ? Et la jeune femme, et les deux mercenaires à Reynar, étaient-ils à son service ? Et pourquoi a-t-il fini par décider de vous reprendre la couronne lui-même, alors qu'il avait sans doute encore beaucoup d'hommes à lancer à vos trousses ? Toutes ces questions restent pour le moment sans réponse, et vous doutez de les connaître un jour. Vous chevauchez ainsi pendant toute la matinée et une partie de l'après-midi, non sans avoir consommé un Repas au passage (si vous le désirez, vous pouvez vous ravitailler en pillant quelques arbres fruitiers, ce qui vous rapportera l'équivalent de deux Repas). Une tache sombre grandit lentement au loin, et vous devinez qu'il s'agit de la silhouette de la cité d'Evrarn. Avez-vous une carte ? Dans l'affirmative, rendez-vous au **51**. Sinon, rendez-vous au **3**.

62

Malvar vous contemple d'un air furieux, pressant sa main droite sur la blessure que vous lui avez infligée à l'épaule. Il descend de sa monture et s'écrie :

« Chanceux, hein ? On verra si tu en as assez pour survivre à un combat à la loyale contre le meilleur épéiste du royaume ! »

Bien sûr, rien ne vous oblige à relever le gant. Mais une étrange sensation s'empare de vous, une rage de combattre cette homme méprisant et méprisable. Vous mettez à votre tour pied à terre et, sans un mot, vous commencez à lutter.

MALVAR D'ARTHENOS
Habilité : 19 – Endurance : 29

N'oubliez pas d'ôter à Malvar les points d'Endurance qu'il a perdus lors de votre brève lutte montée. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **119**.

63

Deux jours de chevauchée au grand galop (rayez trois Repas de votre *Feuille d'Aventure* ou perdez 5 points d'Endurance) vous amènent à votre objectif final : la glorieuse cité de Gudhyran. Vieille de plusieurs siècles, la capitale de l'empire du Yanavis a encore fière allure : à l'intérieur de ses imposantes fortifications se dressent de nombreuses tours élancées et fières, et un palais qu'on dirait tout droit sorti d'un conte de fées : la résidence impériale, à n'en pas douter. En vous approchant de la majestueuse porte d'Orient, vous vous posez une question qui aurait dû vous venir à l'esprit bien plus tôt : comment allez-vous pouvoir entrer en contact avec le prince héritier ? Si Danna vous accompagne, rendez-vous au **158**. Si vous êtes seul, rendez-vous au **121**.

64

Encore hébété par le meurtre que vous venez de commettre, il vous faut quelques secondes avant de découvrir où vos pas vous ont menés : vous êtes revenu sur la place du marché. L'œil aux aguets, vous rejoignez avec circonspection votre cheval, qui hennit de joie lorsqu'il vous aperçoit. Sans plus attendre, vous l'enfourchez et reprenez la route à un trot soutenu. Rendez-vous au **22**.

65

Vous avalez une poignée de baies mauves et manquez les recracher aussitôt : leur goût est incroyablement acide. Les larmes aux yeux, vous vous forcez à les faire descendre dans votre estomac. Un peu tendu, vous attendez de voir ce qui va se passer... et vous n'êtes pas déçu. Vous êtes la proie de violents spasmes, et vous rendez promptement tripes et boyaux. Danna hésite entre rire et s'inquiéter, mais ces baies ne sont pas toxiques : simplement vomitives. Si cet échec ne vous a pas échaudé, vous pouvez encore essayer les rouges au **92** ou les noires au **55**. Dans le cas contraire, vous quitterez le bosquet en allant au **168**.

66

La résidence de l'oncle de Danna est un grand manoir sis dans le nord de la ville, là où se trouvent les demeures des plus nobles, autour du palais impérial dont la silhouette féérique domine ces quartiers. Lorsque vous frappez à la porte du manoir, un domestique obséquieux vient vous ouvrir, et Danna demande à voir son oncle au plus vite. Le domestique acquiesce, puis vous referme la porte au nez. Vous faites le pied de grue pendant un bon quart d'heure avant que le même revienne vous ouvrir et vous fasse signe de le suivre. Il vous mène jusqu'à un salon richement meublé où l'oncle est assis dans un fauteuil. C'est un homme âgé, et visiblement instruit, mais s'il faut en croire Danna, il est de tempérament colérique et emporté. Vous en avez rapidement la preuve lorsqu'il s'écrie, avant même que vous n'ayez pu prononcer une parole :

« Voici donc ma nièce. Parle ! Que veux-tu de moi ? »

– Bonjour, Oragran mon oncle, répond respectueusement Danna. Je ne veux rien pour moi, mais mon ami aimerait te montrer quelque chose. Ça ne t'ennuie pas, j'espère ? »

Le vieillard secoue la tête en bougonnant, et silencieusement, vous sortez de votre sac le coffret ouvragé et le lui ouvrez sous le nez. Aussitôt, le vieillard semble sur le point de faire une crise cardiaque : ses yeux roulent dans leurs orbites et ses mains sont agitées de tremblements convulsifs. Inquiet, vous refermez le coffret et demandez à l'oncle de votre amie s'il va bien. Vous lui faites avaler, à sa demande, quelques gouttes du cognac qu'il sirotait à votre arrivée, et il finit par se reprendre. Il vous demande de raconter votre histoire, et vous vous exécutez. Une fois votre récit terminé, il reste songeur un instant, puis murmure, comme pour lui-même :

« Oui, je crois que le prince devrait pouvoir aujourd'hui... à moins qu'il ne soit parti chasser... oh, et quand bien même ! C'est sa couronne qui lui revient là ! Attendez-moi ici, vous deux. Je vais envoyer un messenger au palais et solliciter une entrevue du prince héritier. »

Sur ces mots, il quitte la pièce, vous laissant seul avec Danna.

« Il semble que cette couronne va réussir à accomplir quelque chose que j'aurais cru impossible, lance-t-elle après un moment de silence.

– Ah ? Quoi donc ?

– Me réconcilier avec mon oncle », répond-elle en souriant.

Une bonne heure s'écoule avant que l'oncle de Danna ne revienne, vêtu de neuf et prêt à partir.

« Le prince... enfin, l'empereur accepte de nous recevoir sur le champ ! Dépêchez-vous, les enfants, on y va ! » Et, avec une vivacité surprenante pour un homme de son âge, il sort de la pièce en trotinant. Suivez-le vers le 174.

67

Une fois que vous estimez être assez loin pour être hors de danger, vous stoppez votre monture pour reprendre vos esprits. Avez-vous emporté le sac du vieil homme ? Si oui, rendez-vous au 98, mais *ne lisez pas ce paragraphe* ! Contentez-vous d'y consulter la liste des objets que contient le sac, et choisissez ce que vous souhaitez garder et ce dont vous voulez vous débarrasser. Une fois cela fait, ou si vous n'avez pas emmené avec vous le sac, vous commencez à réfléchir. Rien ne vous retient plus au village, songez-vous, et vous commencez à vous en éloigner lorsqu'un nom traverse votre esprit : Viliar. Vous ne pouvez partir sans lui dire au revoir ! Vous attendez quelques moments dans des fourrés pour être sûr de ne courir aucun danger, puis vous prenez la route de la demeure de votre ami magicien, qui se trouve près de la sortie du bourg. Rendez-vous au 85.

68

Il vous faut quelques minutes pour vous orienter, mais vous parvenez à déterminer que la route est probablement celle qui relie Venkah à Gudhyran, et que vous devez prendre vers la gauche pour rallier la capitale. Vous vous engagez donc dans cette direction en sifflotant. Rendez-vous au 29.

69

Une main impérieuse retient le cri qui allait jaillir de votre gorge, par chance : en effet, quelques moments à peine ont le temps de s'écouler avant que les hommes qui vous pourchassaient ne passent devant votre cachette. Quelques instants supplémentaires passent avant que votre ravisseur ne vous libère, et vous constatez avec stupeur en vous retournant qu'il s'agit d'une fille aux cheveux noirs désordonnés, de votre taille, mais plus âgée que vous d'à peine quelques années. Vous vous dévisagez l'un l'autre pendant quelques instants, et vous vous dites incongrûment qu'elle est plutôt mignonne ; puis elle s'exclame : « Allez, on décarre, Vat ! Les argousins sont pas malins, mais ils sont bien assez nombreux pour nous mettre la main au collet ! » Elle s'enfuit le long de la ruelle, et vous la suivez sans

réfléchir, sans même vous demander comment elle peut connaître votre prénom.

S'ensuit une visite guidée des ruelles les plus obscures et sinistres de la ville, qui se fait à une vitesse qui vous interdit toutefois de les détailler plus avant. Votre cicérone semble néanmoins parfaitement savoir où elle va, et après de nombreux tours et détours, elle finit par s'engouffrer dans un immeuble d'allure sordide. Sans mot dire, vous la suivez et entrez dans ce qui semble être le hall d'entrée d'une sorte d'auberge miteuse. Pour vous, qui n'avez de votre vie connu que la propreté méticuleuse dont faisait preuve votre oncle, découvrir ce gourbi crasseux vous fait une drôle d'impression, mélange de désapprobation et de curiosité malsaine. Vous ne vous attardez cependant pas et suivez votre mystérieux guide dans les escaliers de l'auberge, puis dans une chambre sommairement meublée. La fille s'assied sur le lit, ou du moins ce qui en tient lieu, provoquant un grincement pathétique, puis elle lance :

« Alors, Vat, maintenant qu'on est en sécurité, tu vas peut-être pouvoir m'expliquer ce que tu es venu fiche ici, à Evrarn ? »

Du tac au tac, vous lui répondez :

« Quand tu m'auras expliqué comment tu connais mon nom, et quand tu m'auras dit le tien, peut-être. » Elle vous contemple d'un air interloqué, puis éclate de rire.

« Touché, répond-elle. Je m'appelle Danna, et je te connais parce que nous avons un ami commun : Viliar. »

Vous ne pouvez retenir un hoquet de surprise. Viliar aurait vécu à Evrarn ?

« Oui, j'ai bien connu Viliar, ces dernières années. Intimement, pourrait-on dire. Enfin bref, je n'ai pas très bien compris pourquoi ce magicien à la noix a décidé de s'établir dans un trou perdu de l'est du pays, mais on est restés en contact, lui et moi. Et pas simplement en s'envoyant des lettres, si tu vois ce que je veux dire. Les magiciens ont certaines facilités, je suppose que Viliar te l'a appris.

– Soit, acquiescez-vous. Donc, Viliar t'a contactée... et après ?

– Il m'a dit que tu arriverais en ville d'ici quelques jours et m'a demandé de veiller sur toi, en bref. Et visiblement, il avait raison de s'en faire. Qui était ce type en noir ?

– Aucune idée. Nous n'avons pas vraiment eu le temps de faire les présentations.

– Qu'est-ce qu'il te voulait, alors ? Tu m'as tout l'air d'être un adolescent quelconque, et si Viliar ne m'avait pas gravé ton portrait sous les paupières, je ne t'aurais sans doute même pas reconnu. »

Un peu vexé par cette rebuffade, vous racontez votre histoire à Danna : l'auberge, le vieillard, la couronne, la jeune femme blonde, la fuite en pleine nuit, votre voyage, jusqu'à la mort de Malvar. La jeune fille reste silencieuse quelques instants, visiblement ébahie par votre histoire.

« Eh bien, tu as passé une sacrée semaine, Vat, finit-elle par murmurer.

– C'est le cas de le dire. Et je suis encore loin d'être rendu. Quand je pense...

– Quoi ?

– Eh bien, j'imaginai que l'aventure, c'était quelque chose d'exaltant, d'enthousiasmant... Qu'est-ce que j'étais stupide ! Ces derniers jours ont été épouvantables. Je suis terrifié et épuisé, je meurs d'envie d'abandonner... J'ai tué des hommes, Danna, tu te rends compte ? Je leur ai ôté la vie, je les ai frappés jusqu'à ce que mort s'ensuive... je... je... »

Vous vous effondrez en larmes sur l'épaule de la jolie brune. Plutôt désemparée, celle-ci vous tapote l'épaule en chuchotant des paroles dénuées de sens, mais qui vous apaisent toutefois. Toute la fatigué, physique comme mentale, des derniers jours vous retombe dessus en bloc, et vous finissez par vous endormir dans les bras de Danna. Rendez-vous au 46.

70

Le son d'une épée qu'on tire de son fourreau fait sortir Danna de ses rêves agités. Elle cherche discrètement son poignard sous son oreiller, doucement, tout doucement, pour ne pas alerter l'intrus. Un souffle d'air lui indique que l'épée se dresse,

prête à s'abattre, et elle s'écarte brusquement, évitant la lame rouge sombre de quelques pouces à peine. Elle se redresse dans le lit, une main pressant ses couvertures contre sa poitrine nue, et dévisage celui qui a essayé de la tuer. Face à elle se dresse un homme qu'elle ne connaît que trop bien, entièrement drapé dans des soieries vertes et azur.

Rendez-vous au **111**.

71

Tout votre équipement vous est confisqué, et vous êtes jeté en prison sans autre forme de procès. Les cellules sont heureusement individuelles, mais vous passez tout de même une nuit pénible.

« *Qu'est-ce que vous avez là, sergent ?*

– *Les effets personnels du gamin qu'on a arrêté tout à l'heure, celui qui se battait à l'épée en pleine rue. Vous étiez avec nous quand on l'a arrêté, mon capitaine.*

– *Oui, sergent. La jeunesse n'est décidément plus ce qu'elle était. Moi, à quinze ans, je m'occupais encore des champs de mon père, et je n'avais jamais seulement vu une épée. Je regrette cette innocence, parfois... Bien, sergent, appelez-moi si vous trouvez quelque chose qui soit digne d'intérêt. J'ai à faire.*

– *Mon capitaine ? Attendez avant de partir... Regardez ce coffret ouvragé. Ce ne seraient pas les armes du royaumes qui sont gravées dessus ?*

– *Ma foi, si... Ouvrez ça, sergent. C'est peut-être important. »*

Le lendemain matin, on vous rend vos affaires et on vous redonne votre liberté sans plus d'informations. Cela vous étonne quelque peu, mais vous ne bronchez pas et vous vous éloignez docilement de la prison. Alors que vous vous demandez comment vous allez quitter la ville, vous avez l'impression que quelque chose cloche. Il vous faut quelques minutes pour réaliser que la besace où vous rangez vos effets est nettement plus légère que d'habitude. Vous l'ouvrez, et votre cœur se glace lorsque vous comprenez que les policiers vous ont tout bonnement pris la couronne. La question jaillit, froide et abrupte, dans votre esprit : *qu'allez-vous faire, maintenant ?* Allez-vous retourner à l'auberge de votre oncle et lui expliquer avoir fait une petite fugue sans conséquences ? Ou bien allez-vous rester ici, à Evrarn, et essayer de survivre du mieux possible ? Ou allez-vous reprendre la route vers une destination encore inconnue ? Le choix est vôtre ; mais vous n'accomplirez jamais la mission que vous avait confiée le vieil homme.

72

(Notez un X sur votre Feuille d'Aventure.)

Vous avez à peine eu le temps de faire quelque pas que vous tombez nez à nez avec deux soldats d'allure guère avenante, même si leurs habits sont en meilleur état que ceux des pirates. Ils sont armés de longues lances : visiblement, ce sont des hommes de Tuglisun. Néanmoins, leurs intentions à votre égard sont aussi peu amicales que celles de Crask : il vous faut vous battre.

HOMMES DE TUGLISUN
Habilité : 17 – Endurance : 33

Le chaos qui règne dans le campement est tel que vous pouvez fuir sans perdre d'Endurance. Si vous tuez ces deux soldats, vous fouillez en vitesse leurs cadavres, mais ne trouvez rien d'intéressant. Que vous ayez fui ou non, vous reprenez votre route. Rendez-vous au **149**.

73

Vous piquez des deux le long de la route, bien décidé à échapper à tout prix à ce mystérieux cavalier, mais celui-ci vous prend en chasse ! Vous chevauchez sous la pluie battante au rythme des éclairs pendant ce qui vous semble être des heures. Votre poursuivant refuse de lâcher prise et la fatigue commence à se faire sentir...

La route finit par s'achever brutalement devant une rivière en furie. Ses eaux rugissantes ajoutent au brouhaha de la pluie et des éclairs, et les quelques planches visibles au sol indiquent qu'un pont se trouvait là, mais que les flots déchaînés l'ont arraché. En voyant cela, vous tremblez de peur, mais derrière vous, votre poursuivant éclate de rire. Malgré la pluie battante, vous parvenez à distinguer son visage. Il est d'une certaine beauté, mais un rictus haineux le défigure, et l'homme finit par cracher : « Fini de fuir, petite larve ! Tu vas devoir affronter ton destin, et moi, Malvar de la maison d'Arthenos, je serai bientôt roi ! » Il éperonne sa monture et vous attaque en brandissant son épée. Livrez un Assaut contre cet ambitieux personnage. Si vous n'avez pas d'épée, vous subirez un malus de 2 points d'Habilité : seule une lame longue peut vous permettre de l'atteindre.

MALVAR D'ARTHENOS

Habilité : 19 – Endurance : -

Si vous emportez l'Assaut (c'est-à-dire si vous perdez moins d'Endurance que votre adversaire), rendez-vous au **62**. Si vous êtes battu, rendez-vous au **23**. S'il est nul, rendez-vous au **127**.

74

(Notez un X sur votre Feuille d'Aventure.)

Nerveux, vous ne cessez de jeter des coups d'œil par-dessus votre épaule, terrifié à l'idée qu'une flèche perdue ne vous tue par surprise. C'est pour cela que vous ne voyez les trois brutes avinées que lorsque vous leur êtes déjà rentré dedans. Heureusement pour vous, l'alcool a passablement émoussé leur réflexes, et avant même qu'ils n'aient pu réagir, vous leur avez déjà porté un coup. Notez que vous ne perdez pas d'Endurance lors du premier Assaut du combat qui s'ensuit :

PIRATES

Habilité : 15 – Endurance : 35

Rien ne vous empêche de fuir ce combat ; en fait, la confusion est telle qu'exceptionnellement, vous pourrez vous esquiver sans avoir à perdre d'Endurance. Si vous mettez un terme à l'existence de ces trois forbans, une fouille rapide de leurs corps vous permet de trouver les items suivants. Emportez ce que vous voulez (n'oubliez pas que vous ne pouvez pas posséder plus de deux armes à la fois) :

- 1 épée longue
- 2 sabres
- 15 piastres
- un pot de Baume contre les brûlures
- un Talisman de Cuivre

Que vous ayez fui ou non, utilisez de nouveau la *Table de Hasard* pour obtenir deux chiffres. S'ils sont tous deux pairs, rendez-vous au **149**.

S'ils sont tous deux impairs, rendez-vous au **133**.
Si l'un est pair et l'autre impair, rendez-vous au **112**.

75

En étudiant votre carte, vous estimez avoir à votre disposition deux chemins différents pour atteindre Evrarn, première grande ville sur votre chemin. Vous pouvez emprunter la grand-route, chemin plus long, mais plus sûr, ou bien couper à travers bois. À vol d'oiseau, le trajet doit être plus bref, mais progresser dans une forêt risque d'être plus difficile. Si vous choisissez les sentes sylvestres, rendez-vous au **136**. Si vous préférez la sécurité de la route, rendez-vous au **157**.

76

Votre rapidité vous a sauvé la vie : le projectile incandescent vous frôle, mais ne vous touche pas, et vous vous réceptionnez au sol dans un roulé-boulé qui vous évite d'être sérieusement blessé. Le choc vous coûte néanmoins 2 points d'Endurance. Rendez-vous au **30** si vous êtes seul et au **47** si Danna vous accompagne.

77

Il vous faut une bonne demi-heure pour traverser la ville et atteindre les quais, et c'est là que vous posez pour la première fois les yeux sur la mer. Rien ne vous avait préparé à ce spectacle, sinon quelques rares récits de votre oncle et quelques allusions de Danna, sans grande signification sur le moment, et vous restez proprement ébahi devant cette vision d'une beauté irréelle : le soleil éblouissant étincelle sur l'eau turquoise et scintillante, à peine agitée par un doux souffle de vent. Vous clignez des yeux, et l'enchantement se brise soudain, vous laissant avec un léger vague à l'âme. C'est muet que vous suivez Danna vers le port, et votre trouble est tel que vous ne prêtez quasiment pas attention aux cris des pêcheurs désireux d'écouler leur marchandise, ni même à la forte odeur qui émane de ladite marchandise. Ce n'est qu'une fois sur les quais que vous commencez à reprendre vos esprits, et vous vous apercevez alors que le front de mer est occupé par de nombreux troquets, mais surtout par un magasin général où vous pourriez peut-être trouver de quoi remplir votre besace. Si vous voulez aller y faire un tour, rendez-vous au **106**. Sinon, rendez-vous au **131**.

78

Vous vous approchez aussi discrètement que possible des tentes, en rampant sur le sable. Hélas pour vous, depuis le navire, vous êtes très bien visible, et l'homme auquel vous avez échappé dans la cale n'a aucun mal à vous repérer. Trop concentré sur votre objectif, il est déjà trop tard lorsque vous vous rendez enfin compte de sa présence : il vous a déjà immobilisé en enfonçant la pointe de son épée dans votre dos, blessure légère qui vous coûte cependant un point d'Endurance. De nouveau ligoté, vous n'avez d'autre choix que de suivre votre nouveau gardien vers le campement – que vous auriez aimé visiter plus discrètement ! Rendez-vous au **128**.

79

Vous êtes certes pauvre, mais peut-être avez-vous des objets de valeur dont vous pourriez vous défaire pour réunir la somme requise ? Faites les modifications nécessaires à votre équipement et rendez-vous maintenant au **108**. Si vous n'avez vraiment plus rien, vous pouvez travailler pour gagner un peu

d'argent. En faisant quelques courses et en payant un peu de votre personne (vous perdez 1 point d'Endurance), vous finissez par réunir les piastres nécessaires. Rendez-vous au **108**.

80

Le vaisseau pirate fait à peu près la même taille que la *Reine Nella*, mais il paraît nettement plus fin et élancé : il doit sans doute rattraper sans problèmes les vaisseaux marchands qu'il pourchasse. Vous fouillez plusieurs cabines sans trouver trace de votre équipement, ni de quoi que ce soit d'intéressant, et au moment où vous ressortez sur le pont, bien décidé à aller examiner le campement, vous vous trouvez nez à nez avec le visage du pirate auquel vous aviez échappé tout à l'heure ! Plus vif que vous, celui-ci dégaine un de ses pistolets et vous tient en joue. Bientôt, vous êtes de nouveau captif, et l'homme vous entraîne à sa suite sur la plage. Il semble que vous allez bel et bien jeter un œil aux tentes, mais pas comme vous l'auriez souhaité ! Rendez-vous au **128**.

81

Si vous en croyez votre boussole, le chemin s'infléchit lentement vers le sud, et vous la suivez en prenant un Repas. Après quelques heures, le sentier que vous suivez est rejoint par un autre venant de l'est, mais vous le négligez : vous devez aller vers le sud-ouest. Et, du reste, vous finissez par déboucher hors des bois après une petite demi-heure à peine. Rendez-vous au **153**.

82

À l'instant précis où l'homme en robes meurt, d'un dernier coup de poignard en plein cœur, la barrière magique s'évanouit et vous basculez dans la chambre. Votre amie est agenouillée à côté du mort, ses épaules secouées de pleurs. Instinctivement, vous la prenez dans vos bras, et elle s'effondre sur votre épaule. Vous la bercez doucement en murmurant des paroles apaisantes, tout en songeant au spectacle étrange que vous devez offrir : vous, un simple gamin, serrant dans ses bras une jeune fille nue en pleurs, le tout sur un plancher couvert de sang et accessoirement à quelques pouces d'un cadavre. Danna finit par s'endormir dans vos bras, et vous la remettez au lit, en vous promettant de lui poser toutes les questions qui virevoltent dans votre crâne dès demain. Sachant pertinemment que vous n'arriverez pas à retrouver le sommeil, vous décidez de monter sur le pont pour respirer un peu d'air frais et contempler les étoiles. Notez le mot « vie » sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au **17**.

83

Vous vous réveillez dans une pièce sinistre, le corps tout endolori. Il ne vous faut pas longtemps avant de comprendre que les hommes de guet vous ont jeté en prison. Tout votre équipement vous a été confisqué, et vous n'avez plus qu'à vous morfondre au fond du cachot. La journée s'achève sans que personne ne soit venu vous voir, et excepté un quignon de pain que vos geôliers vous ont gracieusement cédé, vous vous endormez le ventre vide. Au matin, vous êtes finalement jeté hors de prison sans ménagement ; mais vous récupérez tout de même tout votre équipement. En revanche, les gardes ont réquisitionné votre bourse, et vous n'avez plus le sou ! Vous vous éloignez de la prison en ronchonnant contre la rapacité de l'humanité. Rendez-vous au **8**.

84

Le cocher essaie d'abord de vous interroger sur les raisons qui vous amènent à la capitale, mais vous

restez volontairement évasif, et il finit par abandonner le sujet pour vous parler de ses propres aventures passées. S'il faut l'en croire, il aurait parcouru toutes les régions qui bordent l'Antique Mer Impériale, accomplissant plus d'exploits que le Conquérant lui-même et semant une descendance illégitime digne de l'un des sultans légendaires du grand Sud. Vous écoutez ces « faits d'armes » en essayant de dissimuler votre sourire, mais toute envie de rire s'évanouit lorsque vous voyez le cocher blêmir. Vous suivez son regard, et une vision des plus étranges s'offre à vous : droit devant vous, au beau milieu de la route, se trouve une silhouette solitaire, visiblement une femme. Elle effectue d'étranges passes avec ses mains : serait-elle magicienne ? Le conducteur de la diligence ralentit l'allure et s'écrie : « Holà, voyageur ! Désirez-vous une place... » Vous ne saurez jamais ce qu'il allait dire : une gigantesque boule de feu jaillit soudain des mains de l'inconnue et fond sur vous. Laisant votre instinct agir pour vous, vous sautez à bas de la diligence, mais avez-vous été assez vif ? Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. S'il est compris entre 0 et 2, rendez-vous au **99**. Entre 3 et 6, rendez-vous au **173**. Entre 7 et 9, rendez-vous au **76**.

85

La surprise se peint sur les traits du jeune homme lorsqu'il vient vous ouvrir.

« Vathilion ? Que fais-tu dehors si tard ? Entre et viens m'expliquer cela.

– Non, Viliar, répondez-vous. Je quitte le village ce soir. » Et vous lui expliquez tout : le vieil homme, l'arbalète, la jeune femme, la lutte acharnée. Et bien sûr, la couronne, que vous lui présentez. Il blêmit à sa seule vue.

« Dans quel guêpier t'es-tu fourré, Vathilion... murmure le jeune homme. J'avais entendu parler de combats qui se livraient à l'est, mais l'empereur, mort ! Le vieil homme avait raison : il faut absolument que tu ramènes cette couronne à la capitale, sans quoi le pays sera livré à l'anarchie. Je ne peux malheureusement pas t'accompagner, mais il ne sera pas dit que j'aurai laissé un ami sans aide. »

Il effectue quelques passes avec ses mains dans les airs, et vous ressentez une chaleur bienfaisante se diffuser dans votre corps. Votre total d'Endurance revient à son niveau initial. Viliar touche ensuite votre front et dit :

« Sois béni, Vathilion. Et puissent les dieux être miséricordieux avec toi. »

Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous bénéficiez de la Bénédiction de Viliar. Celui-ci rentre chez lui et en ressort après quelques minutes, muni d'une carte de l'empire et d'une boussole qui vous seront sans doute d'une grande utilité, du moins si vous n'êtes pas encore entré en possession de ces objets.

« Au revoir, Viliar, dites-vous en remontant sur votre monture. J'espère qu'on se reverra.

– Je l'espère aussi, Vathilion. Je l'espère... »

Vous quittez le village avec un petit pincement au cœur. Rendez-vous au **75**.

86

Vous hurlez de tous vos poumons : « Si tu la veux, viens la prendre ! » Le cavalier est trop loin pour que vous puissiez distinguer son expression, mais vous devinez qu'il ne s'attendait pas à une telle réponse. Il descend de la colline et fonce droit sur vous, tandis que la pluie tombe de plus en plus fort et que le tonnerre éclate avec un bruit assourdissant.

L'homme n'est plus qu'à quelques pas de vous lorsqu'il dégaine sa rapière. Il est probablement de haute extraction : ses habits sont d'excellente facture et son port noble, mais une grimace de haine pure défigure ses traits.

« Tu vas découvrir ce qu'il en coûte d'encourir la colère de Malvar de la maison d'Arthenos, sale morveux ! » éructe-t-il avant de lancer sa monture sur vous. Livrez un Assaut contre cet homme enragé, en vous ôtant 2 points d'Habilité si vous n'avez pas d'épée : seule une lame longue peut vous permettre

de l'atteindre.

MALVAR D'ARTHENOS
Habilité : 19 – Endurance : -

Si vous emportez l'Assaut (c'est-à-dire si vous perdez moins d'Endurance que votre adversaire), rendez-vous au **62**. Si vous êtes battu, rendez-vous au **23**. S'il est nul, rendez-vous au **127**.

87

La chute vous semble durer une éternité, mais il semble que par chance, personne ne vous ait aperçu dans le fracas de la bataille. Si vous avez une cotte de mailles, vous n'avez d'autre choix que de l'ôter avant qu'elle ne vous fasse couler.

Les eaux de la mer, froides malgré la température estivale, vous accueillent avec la douceur d'une tornade. La panique vous fait lâcher la main de votre amie, et vous commencez à sombrer... Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si votre Endurance est supérieure à 15, ajoutez 2 au résultat. Si le total est inférieur ou égal à 3, rendez-vous au **53**. S'il est supérieur ou égal à 4, rendez-vous au **105**.

88

Votre oncle n'est toujours pas rentré, mais pour une fois, c'est là plus un soulagement qu'un poids. À l'idée que vous tournez pour de bon le dos à votre ancienne vie, vous frémissez d'excitation, mais un peu de peur aussi. Prévoyant, vous décidez d'emporter quelques vivres, car vous ignorez combien de temps durera au final votre voyage. Une descente dans la cuisine de l'auberge vous permet d'empocher un gros morceau de fromage, quelques quartiers de viande et une grosse miche de pain. Le tout devrait vous permettre de faire 4 Repas.

Le cheval du vieil homme est toujours attaché devant l'auberge, et vous décidez de vous l'approprier, lui aussi, afin que votre voyage soit moins pénible. Vous l'enfourchez avec circonspection, mais il se révèle une bête étonnamment douce et docile, ce qui vous rassure. Plus rien ne vous retient au village, et vous prenez donc la route qui le quitte. Lorsque vous passez devant la demeure de Viliar, vous constatez avec surprise que malgré l'heure avancée, les lumières y sont allumées. Vous pouvez aller dire au revoir à votre ami en vous rendant au **85**. Dans le cas contraire, vous vous éloignez en silence. Une fois les dernières maisons du bourg dépassées, vous vous dites que si la femme avait des complices, ils vous chercheront sur la route. Peut-être feriez-vous mieux de vous enfoncer dans les bois qui s'étendent à l'ouest du village ? Si vous préférez agir avec discrétion, quitte à aller plus lentement, rendez-vous au **136**. Si vous tenez au confort et à la rapidité de la grand-route, rendez-vous au **157**.

89

Les dieux seuls savent comment vous avez pu venir à bout de cette monstrueuse créature ! Vous reprenez votre souffle pendant quelques minutes, appuyé à la paroi de la caverne, avant de la fouiller plus avant ; mais votre recherche ne vous apporte rien. Un peu déçu, vous repartez. Rendez-vous au **81**.

90

Les policiers connaissent bien mieux la ville que vous, et c'est donc logiquement qu'ils finissent par vous mettre la main au collet. Inutile d'essayer de lutter contre autant d'hommes aguerris. Vous vous

soumettez donc, et ils vous passent les menottes au poignets avant de vous embarquer au poste. Rendez-vous au **71**.

91

La rage du combat vous a fait perdre tout bon sens, et il vous faut un certain temps pour vous rendre compte que si votre adversaire ne vous rend plus vos coups, c'est que vous l'avez tué ! Horrifié, vous vous éloignez à reculons de son cadavre, craignant presque de le voir se relever. C'est en tremblant de tous vos membres que vous reprenez la route. Rendez-vous au **12**.

92

Les baies rouges ont un goût très sucré, presque écœurant. Vous en avalez deux ou trois et attendez quelques minutes, un peu tendu. Néanmoins, rien ne se passe, si ce n'est que votre faim s'est calmée. Vous décidez d'emporter autant de baies que vous le pouvez : cela correspond à 3 Repas. Maintenant, rendez-vous au **168**.

93

Bien décidé à fausser compagnie à votre mystérieux assaillant, vous lancez votre monture au galop. Les sabots claquent sur le sol, mais cela ne vous empêche pas d'entendre un sifflement caractéristique. Celui d'une flèche. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. S'il est compris entre 1 et 3 inclus, rendez-vous au **24**. S'il est compris entre 4 et 9, rendez-vous au **43**. Enfin, si vous tirez le 0, rendez-vous au **120**.

94

Le temps vous paraît long, mais un rayon de lumière finit par jaillir : une trappe vient de s'ouvrir au-dessus de vous, et un homme en descend. C'est un pirate, comme vous vous en doutiez, et il a visiblement bu un verre de trop, à en juger par sa démarche chancelante. Il approche de vous, un couteau à la main... Vous pouvez attendre de voir ce qu'il va faire en allant au **7**, ou bien prendre les devants en lui fonçant dessus. Rendez-vous au **101** dans ce cas.

95

Le petit homme qui tient cet étal a du bagout, assurément, et il est bien décidé à ne pas vous laisser repartir sans que vous ayez acheté quelque chose. Il peut vous proposer plusieurs objets qui se révéleront peut-être utiles au cours de votre voyage :

- un briquet à amadou et une lanterne pour deux piastres ;
- une boussole et une carte de l'empire pour quatre piastres ;
- un rouleau de corde pour trois piastres ;
- un pot d'onguent contre les brûlures pour sept piastres.

Une fois que vous aurez réussi à vous débarrasser du vendeur, vous pourrez revenir au **4** pour poursuivre votre exploration du marché.

96

En dépit de toute la discrétion dont vous avez fait preuve, l'homme se retourne au moment où vous posez le pied sur le premier barreau de l'échelle. Sans vous laisser le temps de grimper plus haut, il dégaine un pistolet et le pointe dans votre direction. Vous n'avez d'autre choix que de vous laisser ligoter les mains de nouveau. Votre nouveau garde-chiourme vous entraîne alors avec lui hors de la cale. Rendez-vous au **128**.

97

Tandis que vous étudiez du regard le marché, un vieil homme vous tape sur l'épaule. « Eh, gamin, ça t'intéresserait de gagner un peu d'argent ? J'ai besoin d'aide pour déplacer ces caisses. Ça ne devrait prendre qu'une heure ou deux. » Si ça ne vous tente pas, retournez au **4** et faites un autre choix. Sinon, vous passez deux heures à porter des caisses d'un poids prodigieux d'un bout à l'autre de la place du marché. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Si vous obtenez le zéro, c'est que votre malchance vous aura fait échapper l'une des caisses sur votre pied, occasionnant une perte de 2 points d'Endurance. Une fois tout le stock du vieil homme déplacé, celui-ci vous paie trois pièces d'argent, salaire on ne peut plus correct. Revenez maintenant au **4**, mais notez bien que vous ne pourrez pas revenir à ce paragraphe.

98

Votre dernier coup a fait mouche, et la femme lâche son arme en se tenant le bras. Elle a perdu beaucoup de sa superbe, et vous regarde d'un air incrédule.

« Comment as-tu pu... bafouille-t-elle. Tu n'es qu'un gosse... Quand ça se saura... non ! »

Et sur ces mots, elle s'enfuit de la chambre.

Vous restez là, abasourdi. Comment avez-vous pu tenir tête à une si fine lame ? Vous vous accordez quelques brefs instants d'auto-satisfaction avant de reprendre vos esprits : il se peut fort bien que la dame n'ait pas été seule... Vous attachez le ceinturon de l'épée impériale à votre ceinture, mais il traîne par terre, ce qui n'est guère pratique ; aussi décidez-vous de la porter dans le dos. Se pose alors le problème épineux du sac à dos, que vous ne pourrez clairement pas faire cohabiter avec l'épée ; et vous allez être passablement ridicule en le tenant à la main. Finalement, vous décidez de transvaser le contenu du sac à dos dans une besace que vous porterez en bandoulière, comme l'épée, mais sur l'autre épaule. Cela risque d'être peu pratique si vous devez vous battre de nouveau, mais vous espérez pouvoir échapper à ce genre de désagréments. Tout en vous demandant si les héros des légendes qu'on vous a racontées étaient soumis aux mêmes problèmes avec leur équipement de héros, vous inventoriez du contenu du sac à dos :

- 2 Repas
- une dague
- un talisman d'acier
- une couverture
- une gourde d'eau
- une boussole
- une carte de l'Empire
- deux fioles de Sang des Nymphes (elles vous rendront 5 points d'Endurance)
- 15 piastres rangés dans une petite bourse

Une fois débarrassé de vos soucis logistiques, vous quittez la chambre en adressant un adieu silencieux au vieillard. Rendez-vous au **88**.

99

Vous poussez un hurlement de douleur lorsque les flammes lèchent votre épaule gauche. Vous chutez lourdement sur le bas-côté et arrachez promptement votre chemise, mais le mal est déjà fait : vous avez perdu la bagatelle de 8 points d'Endurance ! Si vous êtes encore de ce monde, rendez-vous au **30** si vous êtes seul et au **47** si Danna vous accompagne.

100

Quelques minutes suffisent à vous amener aux abords du bourg de Ledhin, où vous notez un nombre étonnamment élevé de cochons, certains dans des enclos, d'autres vadrouillant en liberté entre la poignée de maisons qui compose le village. L'un d'entre eux semble s'être pris d'affection pour Danna, et il la suit comme un petit chien. Essayant de ne pas rire devant les efforts que fait votre amie pour se débarrasser de lui, vous vous rendez à l'auberge du village, où un panneau d'affichage vous informe qu'une diligence passe à Ledhin tous les deux jours. Prix du billet : quatre piastres.

Il n'est même pas midi, mais votre estomac commence à se plaindre : vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'Endurance. Si vous n'avez pas de nourriture sur vous, vous pouvez aller manger à l'auberge au prix d'une piastre. Vous vous résolvez ensuite à attendre la diligence. Celle-ci arrive au milieu de l'après-midi. Danna et vous payez chacun votre billet (si vous n'avez plus assez d'argent, Danna paiera votre billet, non sans quelques commentaires acides sur vos talents d'économiste) et grimpez dans la diligence. Rendez-vous au **2**.

101

Sans lui laisser le temps de réagir, vous bondissez sur vos pieds et vous vous jetez en avant. Votre tête vient heurter violemment son estomac et l'envoie cogner contre une poutre. Il s'effondre et ne bouge plus, assommé. Vous vous emparez rapidement de son couteau et l'utilisez pour vous débarrasser de vos liens. Une voix jaillit soudain au-dessus de vous :

« Hé, Lorks, ça va ? Besoin d'aide ? »

Devant l'absence de réponse, l'homme en haut commence à descendre l'échelle qui mène dans la cale. Votre situation se complique.

Si vous voulez rester caché dans l'ombre et essayer de vous faufiler dans le dos du nouvel arrivant une fois qu'il sera arrivé, rendez-vous au **123**. Si, partant du principe qu'un bon pirate est un pirate mort, vous préférez attendre de pied ferme l'inconnu, poignard en main, rendez-vous au **175**.

102

Vous avancez à tâtons dans la pénombre, quand un rugissement éclate soudain derrière vous. Terrifié, vous vous retournez pour faire face à un gigantesque ours, qui vit probablement dans cette caverne. Furieux que vous ayez osé entrer chez lui, il avance à pas lents vers vous, et vous dégainez votre lame en tremblant.

OURS

Habilitété : 18 – Endurance : 30

Si vous n'avez pas de moyen de vous éclairer, enlevez 1 point à votre total d'Habilitété pour ce combat. Vous pouvez fuir après 2 Assauts en vous rendant au **20**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **89**.

103

Votre soirée aura décidément été agitée ! Alors que vous vous approchiez de la sortie du campement, une sentinelle complètement ivre se jette sur vous en vacillant.

SENTINELLE PIRATE

Habilitété : 11 – Endurance : 16

Vous pourrez fuir le combat après deux Assauts : votre adversaire est tellement saoul qu'il ne cherchera pas à vous poursuivre. Si vous êtes vainqueur, vous décidez de ne pas traîner dans les parages, et vous vous éloignez en direction du **147**.

104

Sans un mot, vous sortez le coffret, objet de tant de convoitises, et vous le lancez à Elyanna. Celle-ci sourit et vous fait signe de la suivre. Elle vous mène jusqu'à sa monture, une jument baie, et vous montez en croupe derrière elle. Deux jours de chevauchée vous mènent à Venkah, où vous assistez au couronnement en grande pompe de Thadek de Venkah et de son épouse Elyanna comme empereur et impératrice du Yanavis. Le couple tiendra ses promesses à votre égard : en plus de devenir l'amant d'Elyanna, vous ne tarderez pas à être fait chevalier, et vous serez présent lors de tous les combats d'importance de la longue guerre civile qui s'ensuivra et mettra le Yanavis à feu et à sang.

105

Vous luttez pour vous maintenir à flot et parvenez à retrouver la main de Danna. Elle parvient tant bien que mal à vous maintenir tous deux à la surface et commence à nager en direction du rivage. Vous êtes nerveux à l'idée qu'elle n'ait pas assez d'énergie pour vous sauver, mais c'est la sous-estimer : puisant dans ses dernières réserves, elle parvient à parcourir la cinquantaine de toises qui vous sépare de la terre ferme, tandis qu'au loin le soleil se couche. Votre amie est épuisée, mais elle comme vous savez très bien que vous ne pouvez pas rester sur la côte : si c'était bien vous que les pirates cherchaient et qu'ils ne vous trouvent pas à bord de la *Reine Nella*, leur prochain mouvement sera sans nul doute une fouille méthodique de la côte. Vous quittez donc la plage après un bref inventaire de votre équipement, qui vous révèle que l'eau de mer a eu un effet néfaste sur vos Repas, qui ne sont plus bons qu'à jeter ; la même chose est valable pour votre carte, dans le cas où vous en possédiez une. Une fois cela fait, vous vous enfoncez à l'intérieur des terres, jusqu'à aboutir à une petite ferme qui jouxte un bosquet de sapinots. L'un comme l'autre peuvent vous fournir un abri appréciable pour la nuit. Si votre choix se porte sur la ferme, rendez-vous au **163**. Si vous êtes plus tenté par le bois, rendez-vous au **176**.

106

Le magasin général est bien tenu, et dans ses rayonnages, vous faites plusieurs découvertes intéressantes.

- une armure de cuir bouilli (10 piastres, ajoute 3 points à votre total de départ d'Endurance)
- une cotte de mailles (15 piastres, ajoute 5 points à votre total de départ d'Endurance)
- un casque (5 piastres, ajoute 2 points à votre total de départ d'Endurance)
- un rouleau de corde (2 piastres)
- des repas (1 piastre chacun)

Une fois vos achats terminés, rendez-vous au **131**.

107

Vous vous saisissez prestement du fourreau avant de bondir vers la fenêtre, de l'ouvrir à la volée et de sauter dans la nuit d'encre, ignorant les cris d'orfraie de la femme. La chute vous semble durer une éternité, mais vous finissez pourtant par atteindre le sol, assez violemment, il faut dire. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. S'il est compris entre 1 et 6, rendez-vous au **146**. S'il est compris entre 7 et 9, rendez-vous au **137**. Enfin, si vous tirez le 0, rendez-vous au **32**.

108

Au milieu de l'après-midi, la diligence finit par arriver, et son conducteur s'écrie : « Le village d'Estoh, dix minutes d'arrêt ! » Vous lui demandez jusqu'où va cette diligence, et il vous répond que son terminus n'est autre que la capitale de l'empire. Quelle veine ! Vous allez pouvoir finir votre voyage sans vous fatiguer outre mesure. Vous payez les quatre piastres requises et, après mûre réflexion, décidez de vous installer aux côtés du cocher. Rendez-vous au **84**.

109

Vous commencez à être épuisé : vous n'avez rien d'un bretteur chevronné, et cette femme est en revanche une fine lame. La fuite est votre dernière chance, mais vous ne pouvez partir sans la couronne, et vous tâchez donc de vous déplacer tout en ferrillant vers le coffret, qui repose sur le sol de la chambre. Une ultime parade vous laisse le temps nécessaire pour l'attraper, puis pour faire les deux pas qui vous séparent de la fenêtre ; et vous sautez. La nuit noire vous absorbe tandis que vous chutez... Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. S'il est compris entre 1 et 6, rendez-vous au **146**. S'il est compris entre 7 et 9, rendez-vous au **137**. Enfin, si vous tirez le 0, rendez-vous au **32**.

110

Vous vous réveillez en sursaut. Avez-vous somnolé ? Vous ne vous rappelez plus bien, mais votre bouche pâteuse et votre esprit encore trouble en sont autant de preuves. Votre monture avance au pas sur la route, et vous chassez tant bien que mal les dernières brumes du sommeil de votre esprit. Vous avez la désagréable impression d'être épié : le sous-bois que vous traversez vous semble soudain rempli d'une myriade de créatures à la volonté dirigée inexorablement vers vous. Un frisson vous glace, malgré la température caniculaire, et vous ne pouvez vous empêcher de jeter des regards nerveux autour de vous.

C'est donc avec un certain soulagement que vous distinguez au loin, dans une vallée distante de quelques lieues, les lumières de Reynar. Mais ce sentiment ne tarde pas à s'évanouir lorsqu'une flèche se fiche dans le sol à quelques pas devant vous. « Ne bouge plus ! » lance une voix dans les ténèbres à votre droite. Allez-vous obtempérer (rendez-vous au **42**) ou fuir au triple galop (rendez-vous au **93**) ?

111

« Toi ! siffle Danna.

– Oui, moi, admet l'homme. Tu es toujours aussi belle, Danna. Je regrette infiniment d'avoir à te tuer, mais nous savons toi comme moi que je n'ai pas le choix.

– Choisir est toujours possible. Dis plutôt que tu as refusé les autres possibilités.

– Peut-être. »

Sur ces mots, l'homme en robe s'élançe sur Danna, qui n'a que le temps de sauter à bas du lit pour échapper à la lame cramoisie. Elle se relève en un éclair, entièrement nue – mais elle n'a pas le temps de se préoccuper de cela, car son adversaire bondit une nouvelle fois sur elle.

HOMME EN ROBE

Habilitété : 16 – Endurance : 25

Après deux Assauts, rendez-vous au **164**.

112

(Notez un X sur votre Feuille d'Aventure.)

Votre fuite vous a amené devant l'entrée d'une tente : ce n'est pas celle que vous espériez atteindre, mais sa fouille se révélera peut-être lucrative. Si vous désirez y entrer, rendez-vous au **171**. Sinon, reprenez votre route en tirant deux nombres de la *Table de Hasard*. S'ils sont tous deux pairs, rendez-vous au **149**. S'ils sont tous deux impairs, ou si vous obtenez de nouveau un pair et un impair, rendez-vous au **72**.

113

L'après-midi passe rapidement, Hadève vous expliquant quelles tâches, essentiellement ingrates, vous incombent, et vous et Danna le pressant de questions au sujet du capitaine. Il refuse systématiquement d'y répondre, et au moment du dîner, votre curiosité est aussi aiguisée que votre appétit. L'ordinaire à bord n'est guère enthousiasmant, mais vous nettoyez tout de même votre gamelle avec avidité, léchant jusqu'aux dernières gouttes de sauce, ce qui n'est pas sans vous attirer quelques sarcasmes de la part du reste de l'équipage. Ce n'est qu'une fois votre repas terminé, alors que vous somnolez à moitié au milieu du brouhaha presque hypnotique qui règne dans ce qui tient lieu de salle à manger sur ce navire, que vous vous rendez compte que, pour la première fois depuis votre départ, vous vous sentez à l'abri. Ce sentiment de sécurité vous emplit d'une grande joie, et c'est le cœur léger que vous décidez de monter sur le pont pour contempler les étoiles avant de vous coucher.

Vous rêvassez, accoudé au bastingage, lorsqu'une forme sombre se glisse à vos côtés. Vous devinez, à son parfum, qu'il s'agit de Danna. Vous restez tous deux muets un moment, puis elle finit par briser le silence en disant :

« Je me demande si le capitaine... »

Vous éclatez de rire. « Encore une hypothèse sur la nature du capitaine, Danna ? Je croyais qu'on les avait toutes épuisées cet après-midi.

– Ne te moque pas, Vat ! Cet homme m'intrigue, c'est tout. Comment se fait-il qu'un type qui a probablement une large partie de sang barbare soit devenu capitaine d'un navire yanavien ? Et comment se fait-il qu'il soit aussi perspicace ? Je suis sûre qu'il sait déjà tout au sujet de toi et de ce que tu trimbales. »

Vous levez machinalement la main pour toucher la besace où repose la couronne de l'empire, que vous avez décidé de garder en permanence sur vous, même sur le navire : on ne sait jamais.

« Possible, acquiescez-vous. Mais du moment qu'il n'essaie pas de me tuer pour me la faucher, quelle importance ? J'ai l'impression qu'on peut lui faire confiance pour ne pas crier ça sur tous les toits.

– Espérons-le », murmure Danna.

Un silence lourd se réinstalle, et vous vous sentez de plus en plus oppressé, si bien qu'il vous faut bientôt parler avant d'éclater.

« La nuit est belle. Ça me rappelle mes cours d'astronomie avec Viliar... »

– Tes cours d'astronomie ? Tu as de la veine, dit Danna d'un ton boudeur. Viliar n'a jamais rien voulu m'enseigner, à moi. Enfin, c'est vrai que l'astronomie, ç'aurait été difficile...

– Pourquoi donc ?

– Eh bien, disons que nous ne passions pas vraiment nos nuits à regarder le ciel ! » Danna éclate de rire, et vous piquez un fard, en espérant que les ténèbres de la nuit le dissimuleront. Vous pensez soudain que si jamais vous deviez rentrer chez vous, vous ne pourriez plus jamais regarder Viliar sans éclater de rire.

– C'est dommage, quand même, reprend votre compagne en soupirant.

– Tu aimerais que je t'apprenne ? Je suppose que tu n'as rien de mieux à faire, ce soir ? demandez-vous en souriant.

– Tu voudrais bien, Vat ? Oh, ce serait tellement gentil ! » Danna tape dans ses mains comme une enfant, visiblement enthousiasmée, et vous commencez donc votre leçon d'astronomie.

« Tu vois cette étoile, là, la brillante, toute isolée ? C'est Næria, l'Étoile Reine, celle qui ne bouge jamais et qui indique en permanence le nord. » Joignant le geste à la parole, vous désignez Næria de la main.

« Attends, je ne vois pas bien... » Danna se rapproche de vous, posant la tête sur votre épaule afin de voir précisément quelle étoile vous désignez – du moins, c'est ce que vous pensez...

La nuit s'écoule plus rapidement que vous ne l'auriez souhaité.

Rendez-vous au **5**.

114

Étant donné que l'entrée de la tente s'ouvre en direction de la zone où luttent encore farouchement les deux troupes, vous décidez de vous ménager une issue de secours en taillant un trou suffisamment large pour vous dans le tissu de l'autre côté. Combien de croix avez-vous noté sur votre *Feuille d'Aventure* ? Quatre ou plus ? Rendez-vous au **34**. Trois ou moins ? Rendez-vous au **103**.

115

Au détour d'une ruelle, vous avez la désagréable surprise de tomber nez à nez avec l'un des deux mercenaires. « Ah, gamin, te voilà enfin ! Fini de jouer, laisse-moi récupérer ce que veut le patron. » Il est hors de question que vous acceptiez !

REÎTRE

Habilitété : 17 – Endurance : 25

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **6**.

116

Vous agissez à la vitesse de l'éclair, mais vous devez faire un choix : l'épée se trouve derrière vous, le sac à dos à quelques pas devant vous, mais vous n'aurez pas le temps de vous saisir des deux. Choisissez-

vous l'épée (rendez-vous au **107**) ou estimez-vous que le sac se révélera plus utile (rendez-vous au **36**) ?

117

L'herboriste est une jeune femme séduisante, qui vous rappelle inexplicablement la furie qui vous a assailli hier soir. Lorsqu'elle vous demande si vous désirez un conseil, vous respirez : sa voix est en effet totalement différente de celle de votre assaillante. Elle propose diverses tisanes et infusions, pour la plupart d'un intérêt plus que discutable. Vous écarterez les produits aphrodisiaques et autres philtres d'amour et finissez par tomber sur une fiole de Belliqueux, liquide translucide qui peut vous octroyer 2 points d'Habilité supplémentaires, de façon temporaire – le temps de cinq paragraphes, en fait. Hélas, le prix est à la hauteur de la qualité : 8 piastres, rien de moins. À côté de cela, vous serez peut-être intéressé par l'acquisition d'un peu de Sang des Nymphes, potion reconstituante qui vous rendra 4 points d'Endurance lorsque vous la buvrez. Son prix n'est que de 2 piastres. Enfin, vous vous laisserez peut-être tenter par une petite bouteille de contre-poison – en fait, un simple vomitif, mais cela peut suffire contre la plupart des poisons, vous assure l'herboriste. Elle coûte 4 piastres. Lorsque vous en aurez fini, retournez au **4**.

118

Vous poursuivez tranquillement votre chemin entre les arbres parés de vert, où, de temps à autres, vous entr'apercevez un écureuil ou un petit oiseau. Vous marchez ainsi jusqu'à la fin de la matinée : vers midi, vous finissez par atteindre une petite clairière où se dresse un spectacle des plus curieux : une cabane en rondins tout ce qu'il y a de plus classique, si l'on oublie le fait qu'un chêne majestueux traverse son toit pour jaillir loin au-dessus de votre tête. Après avoir fait deux fois le tour de la cabane pour vérifier qu'il ne s'agissait pas d'une illusion d'optique, vous devez vous rendre à l'évidence : soit la maison a été bâtie autour du chêne, soit c'est ce dernier qui a poussé d'un seul coup. Si vous voulez explorer plus avant la cabane, rendez-vous au **151**. Dans le cas contraire, vous reprendrez votre route au **165**.

119

Malvar lit la mort dans vos yeux – *sa* mort. Il pousse un cri de terreur ridicule avant d'essayer de fuir, mais vous l'achevez promptement et il meurt sans un mot. Vous lâchez votre épée en tremblant, puis vous vous laissez tomber sur vos genoux. Tuer un homme n'est pas quelque chose de facile, et vous avez la certitude que vous ne vous habituerez jamais à cette sensation. Vous restez ainsi prostré pendant un certain temps, pendant que l'orage bat toujours son plein autour de vous. Vous finissez par vous relever, et vous décidez de fouiller le corps de votre ennemi et les fontes de son cheval. Vous faites cela avec un sentiment confus de culpabilité, en tentant de vous convaincre que ce n'est pas du vol, que l'homme vous a attaqué le premier, que ce n'est que justice... Voici tout ce que possédait l'arrogant Malvar sur lui :

- une rapière, encore entachée par votre sang ;
- deux fioles de Sang des Nymphes, chacune d'entre elles vous rendant un total de 5 points d'Endurance si vous la buvez ;
- une fiole de Serpentine, un violent poison ;
- deux Repas ;
- 30 piastres.

Une fois votre inventaire terminé, vous replongez difficilement dans le sommeil, tandis que la pluie continue à tomber. Rendez-vous au **169**.

120

Un instant, vous pensez vous en être tiré, mais lorsque la flèche se plante dans votre avant-bras avec un bruit écœurant, vous êtes douloureusement détrompé ! Comble de malchance, c'est de votre bras droit qu'il s'agit... Vous perdez non seulement 4 points d'Endurance, mais aussi 1 point d'Habilité. Péniblement, vous poursuivez votre course vers Reynar, ne vous arrêtant que pour retirer ce morceau de bois qui jaillit de votre chair – ce qui vous arrache un cri de douleur. Rendez-vous au **145**.

121

La porte d'Orient est flanquée d'un poste de garde où trois soldats d'allure sinistre arrêtent les voyageurs désireux d'entrer en ville pour un contrôle sommaire. Vous hésitez : devez-vous leur parler de la couronne ou pas ? Vous décidez finalement de jouer cartes sur table, en espérant qu'ils pourront vous faire rencontrer le prince rapidement. Rendez-vous au **25**.

122

C'est une douleur ténue au côté qui réveille Danna, des heures plus tard. Fébrilement, elle cherche son poignard sous son oreiller et se redresse dans son lit, ignorant le sang qui coule de sa blessure (et qui lui coûte 2 points d'Endurance). Maintenant de sa main libre ses couvertures sur sa poitrine nue, elle dévisage l'individu qui l'a ainsi réveillée. Face à elle se dresse un homme qu'elle ne connaît que trop bien, entièrement drapé dans des soieries vertes et azur. Son épée, d'une couleur rouge sombre, est hors du fourreau et luit d'une flamme noire, inquiétante.
Rendez-vous au **111**.

123

Tapi dans l'ombre, vous attendez que le nouvel arrivant, une brute gigantesque au poil roux, se penche sur le pirate que vous avez assommé pour vous ruer sur l'échelle de corde. Tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*, ajoutez-y 10 et comparez le résultat obtenu à votre Habilité. S'il est supérieur ou égal, rendez-vous au **96**. S'il est inférieur, rendez-vous au **132**.

124

Lame au clair, vous vous ruez sur le pirate le plus proche de vous. Surpris par votre attaque enragée, il ne lève son propre sabre que trop tard, et vous lui entaillez profondément le bras.

PIRATE BLESSÉ

Habilité : 12 – Endurance : 15

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **167**. Si vous êtes vaincu, cela ne se traduira pas par votre décès : vous devrez plutôt vous rendre au **57**.

125

Agacé par les moustiques, ce n'est que tardivement que vous parvenez enfin à trouver le repos. Vos rêves sont agités et confus, et tous sont centrés sur la jeune femme à laquelle vous venez d'échapper. Peu sont agréables, et beaucoup ont pour trame les diverses mutilations qu'elle vous inflige. Au matin, c'est d'humeur maussade que vous repartez vers Reynar. Rendez-vous au 4.

126

L'homme recule, l'air terrifié. Il s'exclame : « Bon sang, t'étais supposé être un gosse ! » Et il s'enfuit en courant, vous laissant incrédule. Comment avez-vous fait pour mettre en déroute un homme largement plus vieux et plus costaud que vous ? Après quelques minutes, vous vous secouez : et s'il revenait avec des complices ? Cette idée seule vous donne des ailes, et vous fait franchir en un éclair les dernières lieues qui vous séparent de Reynar. Rendez-vous au 145.

127

Vous pressez votre main sur la longue estafilade qu'a laissée l'arme de votre adversaire sur votre joue, mais vous voyez que celui-ci ne s'en est pas tiré indemne non plus : il se tient le bras en faisant une grimace équivoque. Après quelques instants où vous restez dans l'expectative, il descend à bas de sa monture et vous pointe de sa rapière en lançant :

« Allez, gamin, on va voir si tu peux survivre à un combat face à moi, le meilleur épéiste du royaume ! » Rien ne vous oblige à répondre à cette provocation, bien sûr. Rien... sauf cette étrange soif de sang qui s'éveille en vous. Sans réfléchir, vous descendez à votre tour de votre monture et croisez le fer avec votre adversaire.

MALVAR D'ARTHENOS
Habilité : 19 – Endurance : 29

N'oubliez pas d'ôter à Malvar les points d'Endurance que vous lui avez fait perdre lors de votre brève lutte montée. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 119.

128

La ciel nocturne est dégagé, et le ciel moucheté d'étoiles diffuse une clarté légère. Le navire pirate est échoué sur une plage de sable gris, et à quelques toises, vous distinguez la lumière d'un gigantesque feu de camp, vers lequel le pirate vous emmène. Au fur et à mesure que vous approchez, vous voyez clairement des silhouettes danser autour du feu, tandis que d'autres, assises un peu plus loin, écluent quelques godets d'alcool. Des tentes sont dressées tout autour.

Le pirate qui vous accompagne éructe :

« Voici l'objet du sacrifice ! Puisse Aya l'accepter et nous être favorable ! »

Des cris de joie se font entendre autour du feu, tandis que votre cœur se glace dans votre poitrine.

Sacrifice ? Ces fous veulent vous offrir en pâture à une divinité quelconque ?

Un homme sort soudain d'une tente et s'écrie :

« Sacrifier le gamin ? C'est hors de question, Crask. Auriez-vous déjà oublié les termes du contrat ? Le gamin doit arriver sain et sauf à Venkah avec tout ce qu'il possède ! La duchesse nous a ordonné...

– La ferme, Tuglisun, espèce de bouseux ! Aya aime qu'on lui sacrifie des jeunes enfants, et nous n'avons pas plus jeune que lui à bord !

– Bon sang ! Vous êtes un fichu cinglé, Crask, et vous allez m'obéir, sinon...

– Sinon quoi, misérable terrien ? Mes hommes sont plus nombreux que les tiens.

– Mais ils sont ivres à mort, et nous non. Pour la dernière fois, Crask, je vous le demande : épargnez le gamin.

– Pauvre abruti ! Aya demande un sacrifice, et le sacrifice aura lieu ! Les gars, débarrassez-moi de ces crétins de bouseux ! Du sang pour Aya ! »

Sur ces mots, Erin Crask le Sauvage, le pirate légendaire, vous projette sur le côté et fond sur son adversaire, sabre au clair. En un éclair, le feu de camp est témoin d'une bataille en bonne et due forme, à laquelle vous n'avez guère envie de vous intéresser. Vous doutez que les intentions des deux camps à votre égard soient bien bonnes, et vous décidez donc de récupérer votre équipement avant de prendre la tangente. Selon toute probabilité, vos affaires se trouvent dans la tente d'où est sorti ce personnage important, celui que Crask a appelé Tuglisun. Ce nom vous paraît très étrange : il ne sonne absolument pas comme un nom yanavis. Sans doute un mercenaire quelconque, mais vous n'avez pas le temps de vous livrer à une étude d'onomastique. Dans le chaos ambiant, vous ne devriez avoir aucun mal à agir comme bon vous semble. Un couteau traînant dans le sable vous permet de vous débarrasser définitivement de vos liens, et sentir l'arme dans votre main vous procure un léger surcroît de confiance. Vous essayez de vous faufiler aussi discrètement que possible en direction de votre objectif, mais si le chaos ambiant vous aide, il est possible qu'il se révèle être aussi votre pire ennemi... Utilisez la *Table de Hasard* deux fois de suite pour obtenir deux chiffres.

S'ils sont tous deux pairs, rendez-vous au **149**.

S'ils sont tous deux impairs, rendez-vous au **74**.

Si l'un est pair et l'autre impair, rendez-vous au **112**.

129

Vous devez hurler pour être entendu des pirates, tout occupés à tenter de massacrer les derniers survivants de l'équipage de la *Reine Nella*.

« Suffit ! Ça suffit ! Je suis là ! Faites ce que vous voulez, mais arrêtez ce massacre ! »

Trois hommes d'allure patibulaire vous entourent en entendant votre déclaration, et leurs visages sinistres sont la dernière vision que vous emportez en sombrant dans l'inconscience. Rendez-vous au **57**.

130

La cale est particulièrement mal éclairée, et vos mains ligotées sont un handicap supplémentaire. Vous parvenez néanmoins à en explorer la majeure partie, mais vos efforts ne sont guère récompensés, puisque vous n'y trouvez absolument rien. Vous vous résolvez donc à attendre qu'on vienne vous chercher. Rendez-vous au **94**.

131

« Y a beaucoup de bateaux, constatez-vous. On va prendre lequel ? »

– Un qui va à Gudhyran, de préférence, vous répond sarcastiquement Danna. Et si la traversée pouvait ne pas coûter trop cher, ce serait l'idéal. »

Vous passez donc toute la matinée et une bonne partie de l'après-midi à étudier les nombreux navires à quai. Rares sont ceux qui prennent des passagers, et plus encore ceux dont les places sont à portée de votre bourse. C'est donc d'humeur plutôt morose que vous atteignez l'extrémité du dernier quai et le dernier navire à l'ancre, lorsqu'une voix en jaillit soudain pour s'écrier :

« Hé là, les gosses ! Vous cherchiez pas du boulot, par hasard ? 'Nous manque encore queq' mousses pour être au complet ! »

– Ça dépend, répondez-vous sur le même ton. Vous allez vers où ? »

L'homme qui vous a apostrophé, un colosse à la barbe noire, est accoudé au bastingage. Il rit à gorge déployée, vous montrant des dents à décroître la lune. « On va vers l'ouest, gamin : Gudhyran d'abord, puis Hyadhar, Esnovar et ensuite à Havest, chez ces barbares du Hadaron. »

Au moment où vous vous prépariez à acquiescer, Danna s'exclame : « Et le salaire, c'est combien ? » Votre interlocuteur redouble d'hilarité. « Elle a de la suite dans les idées, la p'tite madame ! C'est deux piastres par jour, petite, et pas question de tirer au flanc ! Si jamais vous déplaitez au capitaine, il hésitera pas à vous bazarder par-d'sus bord. Ça vous va ? »

Danna et vous échangez un regard, puis vous vous écriez d'une seule voix : « Vendu ! »

Rendez-vous au **48**.

132

Agissant avec discrétion et rapidité, vous vous retrouvez hors de la cale avant même que l'autre pirate ne se soit aperçu que vous aviez disparu. Vous étudiez les alentours en vitesse : le navire pirate s'est échoué sur une plage et vous distinguez, plus loin sur cette même plage, un grand feu de camp entouré de tentes. Vous songez alors à votre équipement : où peut-il bien se trouver ? Inutile de poursuivre votre quête si vous n'avez plus la couronne avec vous. Logiquement, il ne peut être qu'à deux endroits : soit à bord du vaisseau, soit quelque part dans le campement. Mais où ? Vous n'avez d'autre choix que de vous remettre au hasard : allez-vous fouiller le vaisseau (rendez-vous au **80**) ou les tentes (rendez-vous au **78**) ?

133

(Notez un X sur votre Feuille d'Aventure.)

Vous avez à peine eu le temps de faire quelque pas que vous tombez nez à nez avec deux hommes tout aussi patibulaires que ceux que vous venez d'éliminer ! Ils sont mieux habillés que les pirates et se battent avec de longues lances : visiblement, ce sont des hommes de Tuglisun. Néanmoins, leurs intentions à votre égard sont aussi peu amicales que celles de Crask : il vous faut vous battre.

HOMMES DE TUGLISUN
Habilité : 16 – Endurance : 32

Tout comme précédemment, vous pouvez fuir sans perdre d'Endurance. Si vous tuez ces deux soldats, vous fouillez en vitesse leurs cadavres, mais ne trouvez rien d'intéressant. Vous reprenez votre route. Rendez-vous au **149**.

134

Vous décidez de vous retirer dans la cabine de Danna, le temps que l'équipage se débarrasse des pirates – car vous ne doutez pas qu'ils y arriveront sans peine. Vous êtes donc terriblement surpris lorsque la porte de la cabine explose littéralement, laissant apparaître un pirate bien décidé à vous égorger. Défendez votre vie !

PIRATE
Habilité : 15 – Endurance : 25

Il vous est impossible de prendre la fuite, la seule issue étant bloquée par votre adversaire. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **148**. Si vous êtes vaincu, ne reprenez pas l'aventure au début, mais rendez-vous au **57**.

135

Au détour d'une ruelle, vous entendez une explosion retentir à quelques pas devant vous, et une fumée âcre commence à envahir la rue, ainsi que vos poumons. Vous comme les hommes du Guet crachez et pleurez tant que vous pouvez avant qu'un bras ne vous attrape et ne vous entraîne hors du nuage lacrymogène. Rendez-vous au **69**.

136

Les ombres de la forêt se referment sur vous et sur votre monture, que vous menez par la bride. Tout cela vous rend un peu nerveux, mais l'excitation que vous ressentez depuis votre départ contrebalance ce sentiment peu agréable. Une troisième sensation ne tarde pas à venir peser à son tour sur vous : la fatigue. Effrayé par la perspective d'être attaqué de nuit, vous décidez de passer la nuit dans un arbre. S'ensuivent de longues recherches pour trouver un arbre adéquat : ni trop haut ni trop bas, et avec suffisamment de branches pour que vous puissiez vous y lover. Vous finissez par tomber sur l'arbre idéal, et vous ne tardez pas à vous endormir, dans un sentiment de sécurité. Rendez-vous au **45**.

137

Vous tombez sur le côté, vous meurtrissant le bras : vous perdez 2 points d'Endurance. Cela ne vous empêche pas de courir devant l'auberge, où vous retrouvez le cheval du vieil homme. Vous le réveillez doucement, puis le montez sans qu'il ne rechigne. Il ne tarde pas à vous entraîner hors du village. Rendez-vous au **67**.

138

Indécis, vous vous tournez vers Danna, qui a l'air pensive.

« Cette route me dit quelque chose ; je crois que j'y suis déjà passée en diligence, avec Viliar... et il y avait un relais pas loin, il me semble... Un village avec un nom bizarre, Nedhin ou quelque chose comme ça... Ah, tiens, un panneau indicateur ! »

Elle désigne un poteau couvert de mousse dans le fossé. Vous y descendez tous deux pour le nettoyer et voyez que deux villages sont indiqués : Ledhin à droite, à moins d'une lieue, et Estoh à gauche, à cinq lieues. D'un commun accord, Danna et vous décidez de mettre le cap vers le village le plus proche.

Rendez-vous au **100**.

139

Vite, vous allez vous munir de votre arme et vous vous précipitez sur le pont. Tous les matelots s'y trouvent déjà, visiblement tendus. Un soleil étincelant brille dans un ciel sans nuages, et cela vous paraît presque incongru devant la menace qui approche. Vous cherchez du regard Hadève, que vous trouvez à l'avant du navire. S'il est surpris de vous voir, il n'en montre rien. La main refermée sur un couteau qui a visiblement connu des jours meilleurs, il vous désigne un vaisseau taillé pour la vitesse qui arrive dans votre direction, venant visiblement de la côte.

« Cet étendard, vous explique-t-il en désignant le drapeau rouge vif, sans emblème, est celui de Erin

Crask le Sauvage. Les récits de ses exactions ont fait le tour de l'Antique Mer, et la couronne offre pour sa tête une récompense de plusieurs milliers de piastres. Autant te dire qu'on va passer un sale quart d'heure, petit. »

Cela n'a rien pour vous rassurer, et c'est les tripes nouées par l'angoisse que vous voyez la voile écarlate du navire d'Erin Crask se rapprocher de plus en plus, jusqu'à être à portée de voix de la *Reine Nella*. Un appel jaillit soudain :

« Envoyez-nous le gosse, ou bien vous crèverez tous ! »

Le gosse ? Ce ne peut être que vous qu'ils veulent, mais pourquoi diable ? La réponse surgit soudain de derrière vous : c'est le capitaine, qui a mis ses mains en porte-voix et qui beugle :

« Si tu le veux, Crask, il te faudra venir le chercher ! »

Vous remarquez que le capitaine semble prêt au combat : il a à la main une grande épée au pommeau dorée, digne d'un prince. Il la brandit en hurlant :

« On ne se rendra pas ! L'équipage de la *Reine Nella* ne se soumettra pas à une bande de minables caboteurs ! »

Des cris d'enthousiasme se font entendre au sein de l'équipage, mais ils s'évanouissent bientôt lorsque les premiers grappins pirates s'accrochent à votre navire et que les premiers forbans atterrissent sur le pont. Aussitôt, deux d'entre eux vous repèrent et fondent sur vous, mais le capitaine détourne la lame de l'un d'entre eux et commence à croiser le fer avec lui. Il vous faut encore combattre l'autre. Il est visiblement expérimenté, mais n'a pour toute arme qu'un coutelas ; aussi, si vous disposez d'une lame longue, comme une épée ou une rapière, votre Quotient d'Attaque s'en trouve accru d'un point pour toute la durée du combat.

PIRATE

Habilitété : 16 – Endurance : 15

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **60**.

140

« Le voilà ! C'est lui ! »

Vous vous tournez brusquement pour voir accourir vers vous deux reîtres à la mine burinée. Ils ont l'air bien décidés à mettre la main sur vous, mais étant donné la densité de la foule, vous bénéficiez d'un peu de temps pour commencer à fuir. Vous atteignez tant bien que mal l'une des rues qui partent de la place et l'empruntez en courant. Derrière vous, les deux mercenaires n'ont eux non plus pas tardé à se dépêtrer de la foule, et ils se lancent à votre poursuite.

Reynar n'est pas une grande ville, mais vous parvenez à y balader vos poursuivants pendant plus d'une demi-heure. Vous vous arrêtez dans une minuscule ruelle pour reprendre votre souffle, profitant de l'avance que vous avez gagnée, et vous réalisez soudain que vous ignorez totalement où vous vous trouvez. Rasant les murs avec autant de discrétion que vous le pouvez, vous tâchez de vous souvenir où peut bien se trouver la place du marché, et votre monture... Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. S'il est pair, rendez-vous au **115**. S'il est impair, rendez-vous au **16**.

141

Divers buissons s'offrent à vous, la plupart couverts d'épines. Leurs baies sont soit rouges, soit mauves, soit noires. Danna n'en sait pas plus que vous sur leur potentielle nocivité, et vous en êtes donc réduit au plus pur hasard. Si vous voulez goûter les rouges, rendez-vous au **92**. Si les mauves vous tentent

plus, rendez-vous au **65**. Enfin, si vous voulez manger des noires, en dépit de leur couleur peu engageante, rendez-vous au **55**. Si vous avez changé d'avis, abandonnez ces fruits aux animaux sauvages et reprenez la route qui mène au **168**.

142

Il vous faut quelques secondes avant que vous ne vous rendiez compte que votre agresseur ne vous rend plus vos horions. Vous lui en donnez encore quelques-uns, histoire d'être sûr que ce n'est pas une ruse, et vous lui faites rapidement les poches. Cet inventaire ne vous offre rien d'autre que huit piastres, que vous pouvez empocher ou non avant de balancer votre adversaire évanoui dans le fossé. Rendez-vous au **12**.

143

En tournant au coin d'un immeuble, vous avez la désagréable surprise de vous retrouver nez à nez avec un représentant de la maréchaussée. Tout d'abord incapables de réagir, l'un comme l'autre, vous finissez par reprendre vos esprits : il se jette sur vous en dégainant son épée, et Danna n'a que le temps de parer le coup de sa dague, vous sauvant par là même la vie. Vous lui dédiez un sourire, mais vous devez rapidement revenir à des affaires plus pressantes ; se débarrasser de cet encombrant adversaire, par exemple. L'assommer devrait suffire : pour cela, il vous faut réduire son total d'Endurance à 5 ou moins.

GARDE

Habilité : 18 – Endurance : 24

Vous pouvez fuir en vous rendant au **150**. Si vous êtes vainqueur, Danna et vous vous éloignez aussi vite que possible du corps de votre adversaire, histoire de ne pas attirer l'attention des autres membres de la maréchaussée. Rendez-vous au **77**.

144

Plongé dans vos rêves agités, vous n'entendez pas l'homme qui vous a suivi toute la journée fouiller vos bagages, en sortir la couronne, et la placer dans les fontes de sa monture. Il vous contemple d'un air torve, puis dégainé un pistolet... Réveillez-vous ! Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si vous obtenez le 0, rendez-vous au **44**. Pour tout autre résultat, rendez-vous au **11**.

145

Reynar n'est qu'une petite bourgade de province au bord d'une rivière paresseuse, mais pour vous qui n'avez jamais quitté votre village, c'est une cité d'une taille impressionnante. Ses abords ne sont pas gardés, et du reste, la ville n'est même pas ceinte de murailles, ce qui vous permet d'y entrer sans problèmes. Le ciel s'est couvert de lourds nuages, et vous n'y voyez plus guère. Les rues sont étroites et sombres : de toute évidence, vous n'avez que peu de chances de trouver une auberge en cherchant ainsi à l'aveuglette. Vous décidez finalement de ressortir de Reynar pour passer la fin de la nuit dehors, à la belle étoile. Rendez-vous au **52**.

146

Vous atterrissez sur vos pieds avec la souplesse d'un chat, mais quelque peu contusionné : vous perdez un point d'Endurance. Vite, vous faites le tour de l'auberge et vous sautez sur le cheval du vieil homme. Il dormait, mais votre arrivée tonitruante l'a réveillé, et il vous mène hors du bourg au galop. Rendez-vous au **67**.

147

Laissant les pirates et leurs adversaires à leur boucherie nocturne, vous vous éloignez autant que possible, jusqu'à ne plus voir la lumière de leur feu de camp. Vous décidez de passer la nuit dans un petit bosquet et, après avoir pris un Repas (ou perdu 3 points d'Endurance), vous savourez pleinement le fait de dormir en liberté. Au matin, vous reprenez la route dans ce que vous espérez être la même direction que la veille, bien décidé à ne plus revoir la mer avant quelques mois. Vers midi, vous atteignez une route pavée qui s'étend à perte de vue à votre gauche comme à votre droite. Aucun panneau indicateur en vue, et une question bien simple s'impose à votre esprit : de quel côté devez-vous aller ? Si vous prenez à gauche, rendez-vous au **29**. Si vous allez plutôt à droite, rendez-vous au **172**. Si vous avez une carte et une boussole, rendez-vous au **68**. Enfin, si vous avez noté le mot « sauve » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **138**.

148

Mû par un horrible pressentiment, vous vous ruez sur le pont et découvrez un spectacle apocalyptique : l'équipage de la *Reine Nella* a été presque entièrement massacré, et seuls quelques hommes continuent à résister autour du capitaine. Regrettant de ne pas savoir nager, vous vous ruez à l'attaque, sachant n'avoir d'autre choix. Rendez-vous au **124**.

149

(Notez un X sur votre *Feuille d'Aventure*.)

Vous voici enfin arrivé à la tente de cet important personnage qui a cru malin de s'opposer au capitaine Crask. Tout en priant pour qu'elle ne soit pas gardée, vous en écarterez le rabat et soufflez de soulagement : elle ne l'est pas. Quelques secondes vous suffisent pour repérer le coffret contenant la couronne, dont la beauté l'empêche difficilement de passer inaperçu, il faut le dire. Il n'a visiblement pas été ouvert, et vous songez que c'est sans doute votre arrivée à la remorque de Crask qui a empêché Tuglisun de découvrir ce que celait ce coffret. Il vous faut un peu plus de recherches pour remettre la main sur le reste de vos affaires, jeté négligemment sous un table. C'est avec un plaisir certain que vous les retrouvez. Le mot « vie » est-il inscrit sur votre *Feuille d'Aventure* ? Dans l'affirmative, rendez-vous au **27**. Sinon, rendez-vous au **114**.

150

Réalisant que vous ne parviendrez jamais à vous débarrasser de ce solide garde, vous faites volte-face et fuyez dans une ruelle adjacente aussi vite que vous le permettent vos jambes. Danna a saisi vos intentions, et elle ne tarde pas à s'engouffrer à votre suite, puis à vous dépasser – bon sang, que cette fille court vite ! Vous en êtes bientôt réduit à la suivre dans le dédale des rues d'Evrarn, et, la Chance seule sait comment, vous parvenez à semer votre poursuivant. Vous ne tardez pas à reprendre la direction du port. Rendez-vous au **77**.

151

Personne ne vit dans la cabane ; vous vous en doutez, étant donné son état de délabrement extérieur. Le chêne occupe par ailleurs une grande partie de l'unique pièce qui la constitue, mais il ne gêne en rien vos mouvements. Votre fouille se révèle cependant décevante, étant donné que vous ne trouvez que deux piastres et de la nourriture dans un état de décomposition avancé. C'est donc le cœur au bord des lèvres que vous quittez la cabane pour reprendre votre route au **165**.

152

Sans mot dire, vous dégainez votre arme et la pointez vers Elyanna. Celle-ci soupire, puis murmure : « Si tel est ton choix, gamin... Dommage. » Elle tire sa propre épée et attend votre attaque.

ELYANNA

Habilité : 23 – Endurance : 27

Pas de fuite possible cette fois-ci : il faut tuer ou être tué. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **54**.

153

Votre carte vous indique que vous êtes encore à quelques dizaines de lieues d'Evrarn, distance que vous ne pourrez de toute évidence pas parcourir avant la tombée de la nuit. Vous décidez donc de dormir à la belle étoile. Vous vous installez sous le couvert de la forêt, jugeant que les lourds nuages noirs qui parcourent le ciel n'augurent rien de bon, et le temps vous donne raison : un violent orage d'été ne tarde pas à éclater. Vous regardez la pluie tomber pendant quelque temps avant de vous endormir. Rendez-vous au **144**.

154

Une heure plus tard, vous ressortez du palais impérial avec des sentiments confus. À vos côtés, le capitaine Canush a l'air proprement outré.

« Enfin, Vathilion, vous vous rendez compte ? Vous ramenez le symbole de son autorité absolue au prince, et il l'accepte et vous congédie sans même un remerciement, sans récompense, sans rien !

– Que vouliez-vous qu'il m'offre, capitaine ? De l'or ? Des terres ? Une femme ? À quoi bon tout cela ? J'ai l'impression qu'en ne m'offrant rien, le prince m'a fait le plus beau des cadeaux. »

Le visage de Canush reflète l'incompréhension la plus totale.

« Oui, il m'a offert... *la liberté*. Je suis libre d'aller où bon me semble, de faire ce dont j'ai envie... Libre comme l'air. Aucune attache. Puisque je n'ai rien, je n'ai rien à perdre. Et c'est loin d'être le cas de tout le monde, n'est-ce pas, capitaine ? »

Celui-ci soupire, ce qui veut tout dire. Il reprend :

« Effectivement, vous êtes dans le vrai... Vous allez vous faire aventurier, donc ?

- Je pense, oui. Rien ne me retient plus nulle part : je suis comme une pierre qui roule », ajoutez-vous en souriant.

155

La diligence s'arrête presque sous votre nez, et le cocher s'écrie : « Ledhin ! On repart dans dix minutes,

pas une de plus ! »

Il descend ensuite de son siège pour chercher de quoi nourrir les chevaux, et vous l'abordez pour lui demander un billet. Il vous examine des pieds à la tête, puis vous dit : « Allons, gamin, je ne te demanderai que deux piastres. Vu l'état dans lequel tu es, je ne peux décemment pas te demander plus. »

Vous baissez les yeux sur vos habits, qui sont effectivement loin d'être reluisants : il est vrai que vous n'avez pas eu le temps d'en changer depuis votre départ. Mais fi de ces questions vestimentaires. Vous payez le cocher, qui vous donne en échange un petit morceau de papier jauni. Notez le Billet sur votre *Feuille d'Aventure* avant de monter dans le véhicule. Ou du moins d'essayer d'y monter : la diligence est en effet pleine à craquer. Le cocher, revenant avec un plein sac d'avoine, remarque votre mine désappointée et éclate de rire.

« J'ai oublié de te dire qu'on était complets, gamin. Ça ne fait rien : tu n'as qu'à grimper à côté de moi. Tu pourras me faire la conversation, comme ça. »

Vous acquiescez en souriant, et bientôt, vous vous éloignez à bonne vitesse de Ledhin et de ses porcs première qualité. Rendez-vous au **84**.

156

Vous contemplez le cadavre de l'assassin en noir avec des sentiments mitigés. Si la mort ne vous terrifie plus, elle vous dégoûte toujours, mais vous devez garder le contrôle de vous-même, ce à quoi vous parvenez à grand-peine. Aussi, lorsque la milice citadine arrive sur les lieux de votre farouche duel, il y a déjà un petit moment que vous vous êtes éclipsé, abandonnant à regret votre cheval mais emportant avec vous tout le contenu de ses fontes, sans qu'aucun des passants assemblés autour de vous n'ait bougé le petit doigt pour vous arrêter. Vous en remerciez silencieusement les dieux en fuyant de toutes vos jambes dans les ruelles d'Evrarn, mais après quelques minutes, vous entendez les talons des hommes du guet claquer sur les pavés à votre poursuite, et vous lâchez une bordée de jurons en accélérant de plus belle. Avez-vous été béni par Viliar ? Si tel est le cas, rendez-vous au **135**. Dans le cas contraire, c'est au **90** que vous devrez aller.

157

Vous chevauchez à une allure soutenue, votre manque d'expérience étant compensé par la docilité de votre monture. Le ciel est d'un noir d'encre, sans un seul nuage pour dissimuler les deux lunes jumelles et les myriades d'étoiles auxquelles vous n'aviez jamais réellement prêté attention auparavant. Vous êtes exalté : pour la première fois de votre vie, *vous partez à l'aventure*, et vous tenez à conserver un souvenir précis de ces moments enthousiasmants. Vous inspirez avidement l'air brûlant de cette nuit d'été, heureux de vivre, tout simplement.

Deux heures plus tard, vous vous sentez nettement moins fringant. L'air est lourd et vous êtes terriblement fatigué ; habituellement, vous êtes couché depuis longtemps à cette heure-ci. Vous ignorez combien de lieues vous avez pu parcourir, mais vous estimez que Reynar, première étape sur la route qui mène à Evrarn, ne doit plus être très éloignée. Si vous décidez d'essayer de surmonter votre fatigue pour essayer d'atteindre Reynar, rendez-vous au **110**. Si vous préférez vous arrêter dans le coin pour passer une courte nuit de sommeil, rendez-vous au **125**.

158

Comment entrer en contact avec le prince ? Vous posez la question à votre compagne, qui réfléchit

pendant quelques minutes avant de dire, presque à contrecœur :

« J'aurais bien une idée, mais...

– Dis toujours !

– Eh bien, j'ai un oncle en ville qui est titré... vicomte de je-ne-sais-quoi ou quelque chose comme ça. Il doit être suffisamment proche de la cour pour nous arranger ça, mais... nous ne sommes pas en très bons termes. En épousant ma mère, mon père s'est brouillé avec lui, et je ne l'ai vu que deux ou trois fois... Je ne sais vraiment pas comment il va nous accueillir.

– Je ne crois pas qu'on ait vraiment le choix, Danna ! J'espère que tu te souviens où il habite, cet oncle, parce qu'on va aller tout droit chez lui. »

Et vous piquez des deux vers le **66**.

159

Au moment où la vie quitte le corps de votre amie, qui s'effondre au sol, vous poussez un cri de rage et de douleur mêlés. Vous assenez des coups de poing sur la muraille magique en pleurant, et l'homme en vert vous toise d'un air arrogant.

« Alors, petit, on a envie de passer sa colère ? Eh bien, viens donc ! »

La barrière invisible disparaît soudain, et c'est animé par une fureur animale que vous vous jetez sur l'homme qui a tué Danna. Celui-ci n'a que le temps de lancer sur lui-même un sort de soin mineur qui lui permet de regagner 3 points d'Endurance.

HOMME EN ROBE

Habilité : 18 – Endurance : ?

Les quelques matelots accourus à vos côtés ne peuvent vous être d'aucune utilité, la cabine étant trop exigüe pour combattre à plus de deux. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **170**.

160

Vous décidez de vous retirer dans la cabine de Danna, le temps que l'équipage se débarrasse des pirates – car vous ne doutez pas qu'ils y arriveront sans peine. Vous devisez tranquillement avec votre amie, aussi êtes-vous terriblement surpris lorsque la porte de la cabine explose littéralement, laissant apparaître un pirate bien décidé à vous égorger. Défendez votre vie !

PIRATE

Habilité : 15 – Endurance : 25

N'oubliez pas que Danna combat à vos côtés. Il vous est impossible de prendre la fuite, la seule issue étant bloquée par votre adversaire. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **40**. Si vous êtes vaincu, cela ne marque pas, pour une fois, la fin de votre aventure : rendez-vous au **57**.

161

Vous vous engouffrez dans une ruelle déserte et pressez un peu l'allure, désireux de quitter Reynar au plus tôt. Soudain, une douleur intense éclate dans votre poitrine, comme si on vous avait asséné un coup avec une barre de fer, et vous tombez brutalement à bas de votre monture. Hagar, vous vous redressez juste à temps pour voir un des deux mercenaires foncer sur vous. Vous vous remettez rapidement sur pied et vous vous préparez à l'affrontement.

REÎTRE

Habileté : 17 – Endurance : 23

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **180**.

162

Sans réfléchir, vous bondissez sur l'homme. Celui-ci, tout d'abord interloqué, réagit de façon instinctive : il encoche une flèche, bande son arc et décoche le trait. Livrez un Assaut contre l'archer, mais ne tenez compte que des points d'Endurance que vous êtes susceptible de perdre, étant donné que sa flèche risque de vous cueillir alors que vous vous trouvez encore à plusieurs pas de lui.

ARCHER

Habileté : 15 – Endurance : 29

Le reste du combat se déroule de la façon habituelle. Si vous désirez fuir, finalement, vous pourrez le faire après deux Assauts en vous rendant au **14**. Si vous parvenez à abaisser son Endurance en-dessous de 10, rendez-vous au **126**.

163

La pensée d'un lit chaud – et surtout *sec* – vous encourage à frapper à la porte de la ferme. Une femme bien en chair d'une cinquantaine d'années vient vous ouvrir et vous demande :

« Qu'est-ce que vous voulez, mes enfants ? »

– Le gîte pour la nuit, madame, lui répond Danna. Nous ne sommes guère fortunés, mais nous pourrions sans doute vous dédommager de votre peine. »

La femme vous jauge du regard, puis lance :

« Et vous êtes trempés, mes pauvres enfants ! Si vous avez pris un bain de mer tout habillés, il n'y a qu'une seule explication logique : c'est encore un coup de ces fichus pirates. Depuis le temps qu'ils écument la côte... il serait temps que l'empereur fasse quelque chose.

– Voyons, chérie, tu sais très bien que tant qu'ils feront les quatre volontés du duc de Venkah, ces forbans seront intouchables ! Allons, fais entrer ces pauvres gosses ! Il ne sera pas dit qu'Erdhar l'Oiseleur aura laissé des enfants démunis sur le pas de sa porte, quand bien même on est en plein été. » Vous entrez dans la petite ferme, et vous comprenez rapidement le surnom d'Erdhar : elle tient plus de la volière que de la chaumière, emplit qu'elle est de cages d'oiseaux qui, heureusement pour vous, semblent calmes. Le maître des lieux vous prête deux chemises de nuit un peu fatiguées tandis que son épouse va étendre vos habits trempés à l'extérieur. Les paroles du vieil homme vous ont donné à réfléchir : s'il est vrai que les pirates ont été envoyés par le duc de Venkah, cela expliquerait pourquoi ils vous en voulaient à vous en particulier : parce que le duc a lui aussi des visées sur le trône. Votre mission se complique de seconde en seconde, semble-t-il. Vous chassez rapidement ces sombres pensées de votre esprit lorsqu'arrive l'heure du repas, un solide rôti de canard accompagné de pommes de terre qui vous permet de reprendre 4 points d'Endurance. Après cela, vous ne tardez pas à vous endormir. Vous avez connu des lits plus confortables qu'une simple couverture posée à même le sol, mais vous êtes si fatigué que vous pourriez dormir sur des clous. Rendez-vous au **58**.

164

Au beau milieu de la nuit, des cris résonnent dans le navire, vous réveillant ainsi que la moitié de l'équipage. Un sinistre pressentiment s'empare de vous lorsque vous réalisez que cela provient de la cabine de Danna, et vous vous ruez dans cette direction avec quelques marins, non sans vous être au préalable muni de votre arme. Vous ouvrez la porte à la volée pour tomber sur un spectacle inattendu : l'homme en robes vertes est en train de croiser le fer avec votre amie, nue comme au jour de sa naissance. Le rouge aux joues, vous essayez de vous précipiter à son aide, mais vous êtes complètement incapable d'entrer dans la chambre : un mur invisible vous isole complètement du duel en train de se jouer. Impuissant, vous êtes obligé de regarder ce ballet funèbre se dérouler jusqu'à sa conclusion inévitable.

Reprenez le combat commencé au **111** et menez-le à son terme. Si Danna succombe, rendez-vous au **159**. Si elle parvient à venir à bout de son adversaire, rendez-vous au **82**.

165

Si vous en croyez votre boussole, le chemin s'infléchit lentement vers l'ouest, et vous la suivez en prenant un Repas. Après quelques heures, le sentier que vous suivez est rejoint par un autre venant du nord, mais vous le négligez : vous devez aller vers le sud-ouest. Et, du reste, vous finissez par déboucher hors des bois après une petite demi-heure à peine. Rendez-vous au **153**.

166

Des pirates ? Votre sang ne fait qu'un tour : qu'allez-vous faire ? Vous pouvez aller chercher votre arme et monter sur le pont défendre le navire (rendez-vous au **139**), ou rester prudemment à l'abri, considérant que votre mission passe avant la survie de l'équipage de la *Reine Nella* (rendez-vous au **134**).

167

À peine votre adversaire s'est-il effondré que vous vous ruez vers un autre, tandis qu'à l'autre bout du navire, le capitaine semble être le dernier à résister, encerclé de forbans. Vous décidez de vous débarrasser de votre adversaire au plus vite pour lui porter secours, mais une douleur intense rayonne soudain à partir de votre nuque, et vous perdez connaissance. Rendez-vous au **57**.

168

Vous marchez près d'une heure dans un cadre idyllique : des sous-bois ensoleillés où pullulent les oiseaux. Vous ne vous pressez donc pas, profitant de la douce chaleur du soleil et des effluves des herbes aromatiques qui poussent à foison dans les environs. Vous êtes envahi par un sentiment de pure sérénité, presque de bonheur. En jetant un regard à Danna, vous vous apercevez que la même félicité se lit sur son visage.

« Si j'avais su que c'était ça, l'aventure, je m'y serais mis bien plus tôt ! lancez-vous en souriant.

– Tais-toi, monsieur l'aventurier, vous réplique Danna, et regarde devant toi : tu as une décision d'aventurier à prendre. »

Effectivement, le chemin que vous suiviez rejoint une belle route de pierre. Vous vous tournez vers Danna, qui a l'air pensif.

« Cette route me dit quelque chose ; je crois que j'y suis déjà passée en diligence, avec Viliar... et il y avait un relais pas loin, il me semble, dans un village au nom bizarre, Nedhin ou quelque chose du genre... Ah, tiens, un panneau indicateur ! »

Elle désigne un poteau couvert de mousse dans le fossé. Vous y descendez tous deux pour le nettoyer

et voyez que deux villages sont indiqués : Ledhin à droite, à moins d'une lieue, et Estoh à gauche, à cinq lieues. D'un commun accord, Danna et vous décidez de mettre le cap vers le village le plus proche. Rendez-vous au **100**.

169

Vous vous éveillez au beau milieu de la matinée. Un soleil radieux luit avec ardeur dans un ciel d'azur, comme s'il voulait se faire pardonner l'orage de la veille. Vous aspirez à grandes goulées l'air encore frais de rosée, ce qui vous met en appétit. Après un solide petit déjeuner, vous vous demandez que faire du cadavre de votre adversaire nocturne. Après quelques minutes de tergiversations face à son visage inerte, figé dans une dernière grimace terrifiée, vous décidez de l'abandonner à son triste sort : lui creuser une tombe serait un travail de trop longue haleine. Mais vous ressentez aussi une certaine antipathie envers feu Malvar, et laisser son cadavre pourrir au soleil n'est en fait pas pour vous déplaire ; mais vous n'avoueriez jamais cela. En revanche, vous ne savez trop que faire de sa monture, mais celle-ci décide pour vous : lorsque vous essayez de l'approcher, le cheval alezan s'enfuit au triple galop. Vous reprenez à votre tour la route en direction d'Evrarn, d'humeur songeuse. Rendez-vous au **61**.

170

La victoire peut avoir un goût amer, découvrez-vous en mettant un terme brutal à la vie de votre adversaire. Votre rage s'éteint comme une flamme soufflée par le vent, laissant place à un chagrin inextinguible. Effondré entre deux cadavres sur le plancher rougi de sang de la cabine, vous pleurez sans retenue la mort de votre amie. Le monde extérieur se ferme à vos sens. Rendez-vous au **28**.

171

(Notez un X sur votre Feuille d'Aventure.)

Heureusement pour vous, la tente n'est occupée par personne. Utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir deux chiffres. S'ils sont tous deux pairs, rendez-vous au **149**. S'ils sont tous deux impairs, ou si vous obtenez de nouveau un pair et un impair, rendez-vous au **72**.

172

Quelques minutes de marche suffisent à vous amener aux abords d'un petit village. Vous apostrophez un passant et lui demandez où vous vous trouvez.

« Ici, c'est le village de Ledhin, gamin ! Les meilleurs cochons du pays, c'est chez nous qu'on les élève, pour sûr !

– Je n'en ai jamais douté, mon ami, dites-vous sans en penser un mot : que vous importe la provenance des meilleurs suidés du royaume ? Dites-moi, quel est le chemin pour la capitale ? Je dois m'y rendre au plus tôt.

– Inutile de te presser, gamin : la diligence quotidienne devrait pas tarder, et c'est bien le diab' si tu n'y trouves pas une place. Elle va tout droit à Gudhyran, c'est l'affaire de deux jours à peine. Le billet coûte quat' piasses, j'crois. » Avez-vous cette somme sur vous ? Si oui, rendez-vous au **10**. Sinon, rendez-vous au **39**.

173

Vous avez réussi à éviter le plus gros de l'impact, mais votre réception au sol s'avère des plus douloureuses : vous atterrissez sans douceur sur le ventre et perdez 3 points d'Endurance. Rendez-vous au **30** si vous êtes seul et au **47** si Danna vous accompagne.

174

Une heure plus tard, vous sortez du palais. Des sentiments confus se bousculent dans votre esprit, tandis que l'oncle de Danna semble sur le point d'entrer en éruption.

« Qu'est-ce que c'est que ce prince de pacotille, rugit-il. Un pauvre garçon lui ramène sa couronne, le symbole de son autorité, et il la prend comme si on la lui rapportait tous les jours ! Après quoi, ce misérable nobliau le fout dehors comme un moins que rien, sans même un pauvre merci !

– Allons, calmez-vous, monsieur ! Je crois qu'en agissant ainsi, le prince m'a fait le plus beau des cadeaux. »

Danna et son oncle vous regardent avec incrédulité, et vous poursuivez.

« Oui, il m'a offert... *la liberté*. Qu'aurais-je fait de milliers de piastres, ou de centaines de toises de terres ? Non, je suis et je reste libre comme l'air, sans attaches. Comme une pierre qui roule, dites-vous en souriant. En n'ayant rien, je n'ai rien à perdre. Enfin, sauf peut-être une chose... » Vous regardez Danna, et celle-ci a le bon goût de rougir et de baisser les yeux. Son oncle acquiesce :

« Il est vrai que souvent, les richesses ne sont rien d'autre qu'un fardeau. Mais alors, qu'allez-vous devenir, tous les deux ? Je peux sans problèmes vous héberger chez moi aussi longtemps que vous le voudrez, mais après... »

Danna interrompt son oncle et vous prend le bras. « Merci, mon oncle, mais je pense que nous allons repartir à l'aventure.

– Danna exprime parfaitement le fond de ma pensée, ajoutez-vous en souriant. Il y a encore tant de choses à découvrir ! »

175

Une fois descendu de l'échelle, le nouvel arrivant ne tarde pas à comprendre la situation. Il dégaine son sabre juste assez vite pour parer votre attaque furieuse, et vous ne tardez pas à ferrailer farouchement tous deux. Mais votre adversaire est une fine lame, et vous n'avez jamais qu'un poignard en main : c'est donc sans surprise que vous finissez par être désarmé par votre vis-à-vis, qui rugit de rire. Il s'approche de vous et vous assène un solide coup de poing en plein estomac qui vous laisse le souffle coupé (vous perdez 3 points d'Endurance). « Voilà ce qu'il en coûte de résister à Erin Crask, morveux ! » À moitié inconscient, vous sentez néanmoins qu'on vous ligote les mains et qu'on vous entraîne hors de la cale. Rendez-vous au **128**.

176

À peine êtes-vous entrés dans le petit bosquet que vous comme Danna ressentez toute la fatigue accumulée au cours de la journée. Vous ne prenez donc même pas la peine de monter un campement digne de ce nom : du reste, vous n'avez rien à manger, et vous n'osez pas toucher aux baies dont les buissons sont couverts, de peur qu'elles soient toxiques. Le sommeil ne tarde pas à s'emparer de vous. Rendez-vous au **41**.

177

Tétanisé de peur, vous laissez la femme vous prendre des mains le coffret, puis récupérer l'épée. Après

un instant de réflexion, elle la tire de son fourreau. La lame étincelle dans la pénombre de la chambre, et vous êtes tous deux stupéfaits par sa beauté. Elle reprend ses esprits la première et dit : « Finalement, mieux vaut que je ne laisse pas de témoins derrière moi. Meurs, gamin ! » Vous avez tout juste le temps d'attraper le couteau de cuisine que vous aviez apporté en même temps que le repas pour le vieil homme, mais ce faisant, vous lui permettez de vous porter un coup, et vous perdez 2 points d'Endurance. Défendez votre vie !

JEUNE FEMME

Habilité : 23 – Endurance : 27

Vous pouvez fuir à tout moment en sautant par la fenêtre, mais vous abandonnez par la même l'épée impériale et le coffret contenant la couronne. Si vous voulez néanmoins agir ainsi, vous devrez vous rendre au **109**. Si vous parvenez à réduire l'Endurance de la jeune femme à 6 points ou moins, rendez-vous au **98** (et ce, même si son total d'Endurance est réduit à 0 ou moins).

178

Mortellement touchée, l'ambitieuse duchesse s'effondre au sol. Danna éclate de rire et crache sur son cadavre en sifflant :

« Alors, pas mal pour une catin, hein ?

– Euh, attention avec cette hache, euh, Danna. Je n'ambitionne pas spécialement de me faire décapiter. Pourquoi tu as pris cette arme, au fait ?

– Je ne sais pas vraiment... Sur le moment, ça m'a paru la meilleure chose à faire, mais je n'étais plus vraiment consciente de ce que je faisais. En tout cas, c'est une arme qui me plaît... je crois que je vais la garder.

– On est bons pour marcher, en attendant... pauvres chevaux, dites-vous en désignant les deux étalons qui tiraient la diligence et ne sont plus maintenant que des carcasses calcinées. »

À peine avez-vous prononcé ces mots qu'un hennissement vigoureux fuse dans les fourrés à votre droite.

« Tu as encore parlé trop vite, Vat ! s'exclame Danna, et elle bondit dans la direction d'où venait ce bruit. Quelques minutes plus tard, elle revient en menant une superbe jument baie.

« Voilà notre problème de transport résolu... si cet animal accepte de nous porter tous les deux.

– Si on n'essaie pas, on ne le saura jamais », lancez-vous en enfourchant la jument. Docile, celle-ci ne renâcle pas.

« Allez, grimpe, qu'est-ce que tu attends ?

– Vat... je ne suis jamais montée à cheval, moi !

– C'est tout simple, pas la peine d'avoir peur. Attends, je vais te faire monter devant moi, ce sera plus simple. »

Quelques chutes sans conséquences plus tard, vous voilà tous deux – tous *trois* – repartis vers Gudhyran.

Rendez-vous au **63**.

179

Si vous avez bien estimé la distance, vous devriez atteindre la ferme, ou du moins ce que vous supposez en être une, d'ici une petite demi-heure. Vous allez à un petit trot, mais lorsque vous voyez de lourds nuages s'amasser au-dessus de votre tête, vous commencez à presser l'allure. Il semble qu'un orage se prépare, et vous n'avez pas vraiment envie de vous retrouver dessous !

Malgré toute la bonne volonté de votre monture, vous êtes encore loin de tout abri lorsque les premières gouttes de pluie, grosses et chaudes, s'écrasent sur votre visage et vos mains. Lorsque vous arrivez à hauteur de la ferme, vous êtes complètement trempé... et pis, ce que vous espériez être une demeure accueillante se révèle n'être qu'une ruine croulante ! Vous lâchez quelques bordées de jurons appris auprès des clients de l'auberge, mais après avoir examiné les ruines, vous réussissez à dénicher un coin encore en assez bon état pour vous abriter de l'orage, vous et votre monture. Assis au pied d'un mur, vous regardez la pluie tomber et les éclairs au loin jusqu'à vous endormir. Rendez-vous au **33**.

180

Vous contemplez le cadavre de votre adversaire en tremblant : c'est la première fois que vous tuez un homme. Bouleversé, vos mains frémissantes lâchent votre arme tandis que des dizaines de pensées se bousculent dans votre esprit. Vous êtes trop ébranlé pour songer à fouiller le corps, mais vous pouvez néanmoins prendre son épée si vous n'en avez pas encore une. Vous remontez ensuite sur votre monture pour prendre la fuite. Rendez-vous au **22**.

Le mot de la fin

Merci d'avoir lu cette petite aventure jusqu'au bout. À quelques exceptions près, c'est mon premier véritable écrit achevé, que ce soit dans le cadre des AVH ou des récits plus conventionnels, et le style ou les situations pourront sans doute vous paraître de temps à autres maladroits. Si tel est le cas, n'hésitez pas à m'en faire part : je ne demande que des critiques de ce genre pour progresser (et Dieu sait que j'en ai besoin).

Avis aux mélomanes : je me suis amusé à dissimuler, dans ce texte, cinq phrases ou morceaux de phrases issus de paroles de chansons que j'apprécie et que j'ai écoutées durant la rédaction de cette aventure. Si cela vous chante (sans jeu de mot !), vous pouvez essayer de les retrouver, mais je pense que cela sera assez difficile, d'autant plus que certains sont des traductions de paroles anglaises. Si vous séchez, n'hésitez pas à me demander la solution :)

Table de Hasard

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

Table des Coups Portés

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

Chiffre supérieur : Ennemi

Chiffre inférieur : Vat

T : Tué sur le coup