

# Draco Venturus

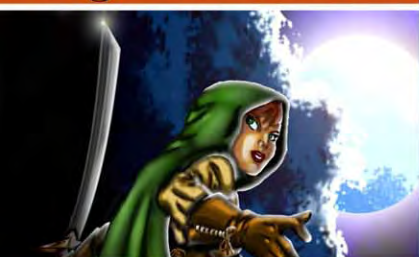
SCRIPTORIUM

LOUP  
SOLITAIRE

- DOSSIER: TOUT SUR  
LES SEIGNEURS KAÏ
- UNE PRÉSENTATION  
DE LA VILLE DE RAGADORN

## "Les Esclaves de la Boue"

Neige d'Automne



LA SUITE DE SES AVENTURES  
PAR THE OISEAU POUR LOUP SOLITAIRE

TITAN

- INTERVIEW EXCLUSIVE:  
GRAHAM BOTTLEY  
CHEF DE PROJET DE  
LA REEDITION DU JDR  
"ADVANCED FIGHTING FANTASY"
- DÉFIS SYSTÈME, UN NOUVEAU  
JDR HÉROÏQUE PRÊT-A-JOUER

# SOMMAIRE

Éditorial rendez-vous ... page 3

## **Tout sur les Seigneurs Kai !**

Les Grands Maîtres Kai rendez-vous page... 4

Seigneurs Kai : descriptions et biographies rendez-vous page... 26

Les Armes Kai rendez-vous page... 32

## **Titaneries**

Interview de Graham Bottley rendez-vous page... 37

Défis Système rendez-vous page... 41

## **Aventures à Ragadorn**

Les esclaves de la boue (1<sup>ère</sup> partie) rendez-vous page... 69

Ragadorn rendez-vous page... 121

## **Actualités**

rendez-vous page... 146

## **Draco Venturus numéro 2 (version 2.7), 06/2012**

**Rédacteur en chef :** ManuLuc et Floribur

**Comité de rédaction :** Bleeding, Floribur, David Latapie, Lokhuzor, le Loup qui rôde, ManuLuc, Nato, The Oiseau, Salla, Zorkaan, Adrien Maudet

**Traduction :** Lapin Féroce, ManuLuc, Damien Thierry

**Relecture :** Bleeding, Chrysalid, Floribur, David Latapie, Lokhuzor, le Loup qui rôde, ManuLuc, Meneldur, Nato, Radagast, Rorthron, Zorkaan, Salla, Zaoutir, Derje Boven et Paragraphe 14.

**Illustrateurs :** Gary Chalk, Eric Chaussin, Floribur, Inbadreams, Jidus, The Oiseau, Nico Crado, Sintange

**Couverture :** Jidus

**Maquette :** Lapin Féroce et Lokhuzor

**Remerciements :** Joe Dever, Gary Chalk, Graham Bottley d'Arion Games, Steve Jackson et Ian Livingstone, John Grant, Andrew Gale, Silent Storm, les auteurs de Where Eagle Fly, Jason Gaerke et tous les illustrateurs dont les couvertures apparaissent dans le présent webzine (crédités dans les articles correspondants) plus tous ceux qui ont salué notre travail sur DV1 et manifesté un intérêt pour que nous continuions l'aventure !

2

## ASSOCIATION SCRIPTARIUM

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

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

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

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



Draco Venturus n° 2



*Draco Venturus, ze Retour !*

Pour ce deuxième numéro, nous souhaitions initialement fêter le succès -d'estime mais véritable au vu de nombreux messages de sympathie qui nous étaient destinés- du premier numéro avec toute la joie qui se doit. Malheureusement, le destin en a décidé autrement. Le décès de Brian Williams, le dessinateur de Loup Solitaire préféré de plusieurs membres de la rédaction et de beaucoup de fans de LS, nous a profondément affectés. Nous étions sur le point de le contacter afin de lui annoncer la sortie de notre fanzine et pourquoi pas proposer des collaborations pour l'avenir quand nous avons appris la triste nouvelle. Ce ne sera jamais le cas. Acta est fabula.

Mais un dragon aventureux ne laisse pas la peine obscurcir son âme et ses yeux. Le reptile ailé virevolte à nouveau entre Magnamund et Titan. Des aides de jeu et une foultitude d'informations sur les Seigneurs Kai, une description détaillée de Ragadorn, complétant utilement la suite des aventures de Neige d'Automne dans cette sinistre cité. Côté Titan une interview exclusive de Graham Bottley, directeur d'Arion Games, qui publie la réédition d'Advanced Fighting Fantasy, et des nouvelles mécaniques de jeu pour améliorer le plaisir de jouer. Sans oublier des nouvelles sur le front du JdR et des LDVELH.

Bon, pas toutes fraîches, étant donné le retard colossal dans la sortie du présent numéro que les lecteurs de DV1 n'auront pas manqué de remarquer, mais de nombreuses critiques fouillées et argumentées quand même, et pour vous éviter une overdose de critiques, il fallait bien en laisser pour DV3 ! En outre, du côté des sorties récentes et annoncées de chez Mongoose Publishing, l'éditeur britannique du second JdR Loup Solitaire, nous aurions de quoi pavaner du fait de notre implication croissante dans leur production, mais nous préférons vous donner des détails dans le prochain numéro,

car des choses plus conséquentes sont en train d'émerger et il serait à la fois trop long et un peu délicat d'en parler ici.

Tout juste pouvons-nous dire que cette implication, toute passionnante et valorisante qu'elle soit, fut très chronophage et mise au premier plan des priorités de l'équipe, au détriment de DV2. En outre, la belle maquette quasi-finalisée par Lapin Féroce de DV2 a été volée, sans nul doute sur ordre de Naar lui-même, et tout le travail de maquettage a dû être repris à zéro ou presque par notre dévoué Lokhuzor, le temps que Lapin Féroce sèche ses larmes pour tout son travail envolé !

Enfin bon, malgré tout je tiens à remercier vivement les deux rédacteurs en chef successifs qui ont pris en charge la continuité de Draco Venturus au lieu que ce soit le président qui porte les deux casquettes : ManuLuc, spécialiste de la Slovie et adaptateur du Vaurien pour Loup Solitaire dans le premier numéro (sans compter ses multiples relectures), et Floribur, un de nos experts ès-Magnamund, ès-Titan et notre cartographe (un autre maniaque de la relecture fine). Si vous tenez un fanzine que j'espère aussi réussi que le premier (sinon plus!) c'est en grande partie aussi grâce à eux.

Mais trêve de palabres. Tournez la page sous l'œil vigilant du dragon aventureux...

*David Latapie*



# LES GRANDS MAÎTRES KAÏ

*En vous élevant au rang de Grand Maître Kaï, votre victoire personnelle devait bien évidemment vous apporter d'immenses satisfactions, dont la renaissance du Kaï et la gratitude éternelle de vos concitoyens.*

*Ces récompenses étaient prévisibles.*

*Or, il en est d'autres que vous n'aviez pas escomptées.*

*Par exemple, vous avez découvert qu'il vous sera désormais possible d'améliorer les Disciplines Magnakaï que vous pensiez pourtant maîtriser parfaitement.*

*Nul Maître Kaï avant vous n'aura jamais été aussi loin dans cette quête. Votre découverte vous a inspiré pour créer une nouvelle voie, jusqu'alors inexplorée, dans la recherche de la sagesse et du pouvoir qu'aucun Seigneur Kaï n'avait possédé avant vous. Au nom de votre créateur, le Dieu Kaï, et pour la plus grande gloire du Sommerlund et de la déesse Ishir, vous avez fait vœu de rechercher l'ultime sommet de la perfection Kaï – pour découvrir toutes les disciplines de Grand Maître et devenir le premier Maître Kaï Suprême.*

(d'après le cycle de Grand Maître Kaï de Loup Solitaire, auteur : **Joe Dever**, publié en français par Gallimard)

## INTRODUCTION

La description de la classe de Grand Maître Kaï ci-dessous est adaptée par Scriptarium du supplément amateur d'Andrew Gale : *Book of the Magnakaï* avec son aimable autorisation.

### 4 LES SEIGNEURS KAÏ AU-DELÀ DU NIVEAU 20

Quand un personnage atteint le niveau 20, sa progression normale se termine.

Il est important de noter que cela n'est pas la fin de la carrière d'un personnage.

Dans de nombreux cas, un Meneur de Jeu peut décider de faire évoluer les personnages jusqu'au niveau 21.

Toutefois, cette recherche d'action peut paraître inintéressante pour le joueur ou le Meneur de Jeu et il leur est laissé le choix de décider comment leur personnage gagne ce prochain niveau dans leurs aventures épiques.

## Les Grands Maîtres Kaï dans une campagne



Avant d'envisager dans sa campagne l'évolution d'un Seigneur Kaï au-delà du niveau 20, le meneur de jeu devra se poser plusieurs questions.

Un Grand Maître Kaï ne risque-t-il pas d'être trop puissant comparé aux autres personnages de la campagne ?

Un Grand Maître Kaï n'est-il pas, de par ses obligations, incompatible avec le reste du groupe ?



Si la réponse à l'une de ces questions est oui, il est préférable de le faire devenir un personnage non joueur et de demander au joueur de créer un nouveau personnage, de niveau équivalent à celui de ses partenaires de jeu.

Ensuite, dans quelle période se situe la campagne ?

Lors du Second Ordre Kaï, on considère que les Seigneurs Kaï et surtout les Grands Maîtres Kaï sont plus puissants que lors des siècles précédents, même si les documents manquent pour en avoir la certitude, surtout en ce qui concerne les premiers temps du Premier Ordre, après le départ d'Aigle du Soleil.

La combinaison de plusieurs facteurs peut expliquer cette hausse de puissance : l'accomplissement de Loup Solitaire, premier Maître Kaï Suprême de l'histoire, le retour au Monastère Kaï du *Livre du Magnakai*, la présence des Pierres de la Sagesse de Nyxator dans la Crypte du Soleil, permettant aux Grands Maîtres Kaï de méditer efficacement, l'implication grandissante d'autres ordres de la Lumière dans l'apprentissage des Kaï, comme les Anciens Mages, la Confrérie de l'Étoile de Cristal et les Sages du Lyris...

Loup Solitaire fut le premier Grand Maître Kaï à dépasser le niveau 20 et à découvrir de nouveaux pouvoirs.

Il a ensuite enseigné ces pouvoirs inédits aux nouveaux Grands Maîtres du Second Ordre, qui sont donc plus forts que leurs prédécesseurs qui n'avaient pas ces pouvoirs.

Les tables de progression ci-dessous détaillent la progression des Seigneurs Kaï au-delà du niveau 20.

C'est la suite de la classe et du tableau d'expérience qui se trouve en page 23 de l'*Encyclopédie du Monde* et en page 41 du *Livre de Règles* de la gamme officielle du 1er JDR Loup Solitaire en français.

## Grands Maîtres Kaï du Premier Ordre

Lors du Premier Ordre Kaï, il n'y a pas de Grande Discipline. À cette époque, un Seigneur Kaï de niveau 20 et au-delà porte le titre de Grand Maître Kaï.

Il continue à améliorer les dernières disciplines Magnakai qu'il a acquises, pour les maîtriser toutes les dix parfaitement au niveau 24.

Référez-vous au tableau ci-dessous.

**Table de progression Grand Maître Kaï du Premier Ordre**

Grand Maître Kaï du Premier Ordre			
Niveau de personnage	Points d'Expérience	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base aux jets de sauvegarde
21	210 000	+0	+0
22	231 000	+1	+1
23	253 000	+2	+1
24	276 000	+3	+2
25	300 000	+3	+2
26	325 000	+4	+3
27	351 000	+5	+3
28	378 000	+6	+3
29	406 000	+6	+4
30	435 000	+7	+4
Au-delà	+35 000		

**Dé d'Endurance :** d8

**Vitesse de base :** 9 mètres

Bonus de base à l'attaque : ce bonus s'applique à toutes les attaques du round de Grand Maître Kaï.

Il s'ajoute au bonus de base à l'attaque du niveau 20.

**Points de compétence par niveau :** 5 + modificateur d'Intelligence.



## Grands Maîtres Kaï du Second Ordre

La classe de Grand Maître Kaï est une classe avancée, réservée aux Seigneurs Kaï du Second Ordre, qui les conduit du niveau 20 (de personnage) au niveau 36.

En effet, c'est Loup Solitaire, qui, après la destruction d'Helgedad en PL 5075 et ses aventures ultérieures, a posé les jalons de la Voie Suprême.

Un Grand Maître Kaï embrasse même des pouvoirs extérieurs à l'entraînement Kaï habituel.

En termes de jeu, lorsqu'un Seigneur Kaï de niveau 20 (titre « Grand Maître Kaï ») obtient assez de points d'expérience pour passer au niveau suivant, il doit alors méditer dans la Crypte du Soleil du Monastère Kaï, baigné par les sept Pierres de la Sagesse de Nyxator, afin de libérer le pouvoir latent qui sommeille en lui.

Cela prend (15-test de Sagesse) années (au minimum une année).

Il obtient alors cette nouvelle classe de Grand Maître Kaï au niveau 1. Il devient « Seigneur Kaï niveau 20/Grand Maître Kaï niveau 1 ». Par la suite, le niveau de sa classe de Seigneur Kaï n'évolue plus, seul son niveau de Grand Maître Kaï va augmenter.

**Table de progression du Grand Maître Kaï du Second Ordre : la Voie Suprême**

Grand Maître Kaï du Second Ordre				
Niveau de Grand Maître	Points d'Expérience	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base aux jets de sauvegarde	Titre Kaï
1	210 000	+0	+0	Grand Maître Novice
2	231 000	+1	+1	Grand Maître Initié
3	253 000	+2	+1	Grand Maître Aspirant
4	276 000	+3	+2	Grand Maître Primat
5	300 000	+3	+2	Grand Maître Tutélaire
6	325 000	+4	+3	Grand Maître Principal
7	351 000	+5	+3	Grand Maître Mentor
8	378 000	+6	+3	Grand Maître Éminent
9	406 000	+6	+4	Grand Maître Transcendant
10	435 000	+7	+4	Chevalier Kaï
11	466 000	+8	+5	Grand Chevalier Kaï
12	498 000	+9	+5	Commandeur Kaï
13	531 000	+9	+6	Grand Commandeur Kaï
14	565 000	+10	+6	Maître Solaire
15	600 000	+11	+6	Grand Maître Solaire
16	636 000	+11	+7	Grand Maître Suprême
Au-delà	+35 000			Grand Maître Suprême

*N.B. : Il est souvent fait référence au niveau de personnage et du niveau de Grand Maître du héros. Le niveau de personnage est la somme des niveaux des classes d'un héros. Dans le cas d'un héros Seigneur Kaï 20/Grand Maître Kaï 6, son niveau de personnage est de 20+ 6 = 26. Son niveau de Grand Maître est, lui, de 6.*



Il existe, au Second Ordre Kaï, seize Grandes Disciplines Kaï. Dix d'entre elles sont les évolutions des Disciplines Magnakaï. Les six autres sont des pouvoirs des forces du Bien qu'un Grand Maître Kaï peut acquérir, grâce à sa sagesse, par sa méditation et un entraînement intensif avec un spécialiste.

Ces six nouvelles Disciplines sont : Astrologie Kaï, Don des Bardes, Art des Simples, Alchimie Kaï, Magie des Anciens et Élémentalisme.

Loup Solitaire lui-même les a apprises de ses amis, comme Banedon, Maître de Guilde des Frères de l'Étoile de Cristal, le Seigneur Rimoah, Porte-Parole du Conseil Suprême des Anciens Mages et Gwynian, chef spirituel des Sages du Lyris.

Il les a ensuite enseignées à son tour à ses Grands Maîtres Kaï.

### **Condition d'accession à la classe**

Afin d'avoir accès à la classe de Grand Maître Kaï, le Seigneur Kaï doit remplir les critères suivants.

**Spécial :** Le Seigneur Kaï doit être au niveau de personnage 20 (Grand Maître).

Un Seigneur Kaï essayant de suivre la Voie Suprême doit également avoir médité dans la Crypte du Soleil du Monastère Kaï, baigné par les sept Pierres de la Sagesse de Nyxator afin de libérer le pouvoir latent qui sommeille en lui.

En termes de jeu, cela prend (15 - test de Sagesse) années (au minimum une année).

### **Informations techniques**

**Dé d'Endurance :** d8

**Vitesse de base :** 9 mètres

**Bonus de base à l'attaque :** ce bonus s'applique à toutes les attaques du round de Grand Maître Kaï.

Il s'ajoute au bonus de base à l'attaque du niveau 20.

**Points de compétence par niveau :** 5 + modificateur d'Intelligence.

### **Compétences de classe**

Les compétences de classe du Grand Maître Kaï (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Athlétisme (For), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissance (histoire, nature) (Int), Déguisement (Cha), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Perception (Sag), Psychologie (Sag), Soins (Sag), Survie (Sag).

### **Particularités de la classe**

**Armes et Armures.** Les Grand Maîtres Kaï n'obtiennent pas le maniement de nouvelles armes, ni la capacité à porter d'autres armures ou boucliers.

**Bonus de base à l'attaque.** Ce bonus s'ajoute au bonus déjà obtenu par le personnage.

**Bonus de base aux jets de sauvegarde :** Ce bonus s'ajoute au bonus déjà obtenu par le personnage, aux jets de sauvegarde de Vigueur, de Réflexes et de Volonté.

**Volonté Augmentée.** Les Seigneurs Kaï qui suivent la classe avancée de Grand Maître Kaï, obtiennent au premier niveau, une augmentation de leur score de Volonté égale à la moitié de leur score de Sagesse arrondi à l'inférieur.

**Disciplines Magnakaï.** Le Grand Maître augmente encore son degré de maîtrise dans les Disciplines Magnakaï qui n'ont pas encore atteint le degré V.

Le Grand Maître cesse d'améliorer ces Disciplines quand elles ont toutes atteint le degré V, ce qui se produit au 4<sup>e</sup> niveau de Grand Maître Kaï.

**Grandes Disciplines.** Lorsqu'il commence la classe avancée de Grand Maître Kaï, le Seigneur Kaï a déjà atteint le titre de Grand Maître et il lui est permis de commencer à étudier la sagesse de la Voie Suprême.



À chaque niveau du premier au seizième, le Grand Maître Kaï sélectionne une nouvelle Grande Discipline, augmentant toutes les disciplines déjà obtenues d'un degré jusqu'à un degré maximum de V.

**Vieillesse ralenti (Ext) :** Le Grand Maître Kaï ne vieillit physiquement que d'une année quand cinq ans se passent.

**Suprême Ascendance (Ext).** Le Maître Kaï Suprême obtient les trois aptitudes suivantes :

*Jeunesse éternelle :* Le Maître Kaï Suprême ne souffre plus de pénalité due au vieillissement et il est immunisé à tout les effets magiques, surnaturels ou sortilèges provoquant un vieillissement. Le Maître Kaï Suprême continue d'augmenter ses bonus et ignore toutes les pénalités de l'âge. Passé un âge canonique, il meurt cependant de mort naturelle.

*Bonté incarnée :* Le Maître Kaï Suprême est maintenant considéré comme un Extérieur de type Bon et gagne tous les bénéfices détaillés dans le Bestiaire. De plus, le Grand Maître Kaï gagne une réduction aux dommages de 20/+ 2 et une résistance magique égal à son niveau de personnage.

*Création d'armes Kaï :* Le Maître Kaï Suprême possède la capacité de créer des armes extraordinaires : les Armes Kaï.

Nous décrivons ces artefacts Kaï dans un autre chapitre.

Le Maître Kaï Suprême, en atteignant les niveaux de personnage supérieurs à 36, ne fait plus qu'augmenter son Endurance, ses points de compétence et la maîtrise de ses dernières Grandes Disciplines.

## LES GRANDES DISCIPLINES KAÏ

À chaque niveau, le Grand Maître Kaï choisit une nouvelle Grande Discipline dans la liste suivante. Chaque Discipline lui donne accès à de nouveaux pouvoirs et habilités. Toutes les Grandes Disciplines sont divisées en cinq Degrés, qui augmentent chacun les aptitudes du Grand Maître dans le cadre de cette Discipline spécifique.

## Disciplines et Endurance

Les Grandes Disciplines fonctionnent de façon identique aux Disciplines Kaï et Magnakaï au niveau des coûts en Endurance. De plus, certaines Grandes Disciplines ont un coût en Volonté à la place d'un coût d'Endurance. Le Grand Maître Kaï peut maintenir certaines de ces aptitudes tant qu'il lui reste des points de Volonté en réserve. Si le Grand Maître le décide, il peut maintenir ces aptitudes longtemps après que sa Volonté soit épuisée. Des coûts additionnels peuvent survenir de la même façon qu'une perte d'Endurance causée par un Combat Psychique.

## Grande Discipline du Contrôle Animal

Les Grands Maîtres ont un immense contrôle sur les animaux, même hostiles.

### *degré I : Vrai Compagnon Supérieur*

La sphère d'influence du Vrai Compagnon (degré V de Contrôle Animal) affecte maintenant les Animaux Magiques, les Géants et les Draconiens d'une Intelligence de 10 ou moins et qui ont un nombre de Dés d'Endurance d'un maximum de la moitié du niveau de personnage du Grand Maître. De plus, le Grand Maître Kaï peut une fois par jour bénéficier d'un bonus de + 10 à tous les jets de Dressage.

### *degré II : Volonté de la Nature*

*(2 points de Volonté+ 1 point de Volonté par round)*

Atteindre ce Degré de Maîtrise Animale permet au Grand Maître Kaï de produire une attaque psychique sur un animal de taille Grande. Si la tentative est une réussite, l'animal est figé sur place, sans défense. L'animal est conscient et peut respirer normalement, mais ne peut entreprendre aucune action physique. L'animal peut toutefois activer une aptitude ou qualité spéciale qui ne nécessiterait pas d'action physique. Les animaux volants comme les oiseaux ne peuvent plus battre des ailes et tombent. Un nageur ne peut plus nager et court le risque de couler. Le Grand Maître Kaï peut affecter une créature à une distance de 36 m et doit dépenser 1 point de Volonté par round pour maintenir l'animal en place.





**degré III : Murmure Serein***(1 point d'Endurance/Dé d'Endurance de l'animal)*

Le Murmure Serein permet au Grand Maître Kaï de provoquer un état de sommeil comateux sur des animaux se tenant à une distance inférieure à 36 m de lui. Le Grand Maître Kaï peut affecter les animaux dont le Dé d'Endurance est inférieur ou égal à sa Sag+ IDRO.

Les animaux avec le Dé d'Endurance le plus faible sont affectés les premiers. Pour les animaux possédant le même Dé d'Endurance, les plus proches du Grand Maître sont affectés les premiers. Les animaux qui ont un Dé d'Endurance de 10 ou plus ne sont pas affectés par cette compétence.

Les animaux endormis sont sans défense. Frapper ou blesser l'animal affecté le réveille, mais les bruits normaux ne le font pas. Réveiller volontairement un animal nécessite une action standard. Le Murmure Serein dure une minute par niveau de personnage du Grand Maître Kaï.

**degré IV : Éveil de la Peur***(1 point d'Endurance/Dé d'Endurance de l'animal)*

L'utilisation de ce Degré nécessite que le Grand Maître réussisse une attaque psychique sur un animal situé à un maximum de 36 m.

Si l'attaque est réussie, l'animal ressent une forte peur vis-à-vis du Grand Maître Kaï. L'animal souffre d'un -2 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde et fuit loin du Grand Maître aussi vite qu'il le peut. S'il lui est impossible de fuir, l'animal peut combattre. Les animaux avec un nombre de Dés d'Endurance supérieur à 10 ne sont pas affectés par cette discipline.

**degré V : Métamorphose Sauvage***(1 point de Volonté par heure)*

La dévotion totale envers la Maîtrise Animale débloquent les arcanes les plus secrets de la Nature.

La Maîtrise de ce Degré permet au Grand Maître Kaï de se transformer en un animal et de reprendre sa forme d'origine.

L'animal en lequel il se transforme est au maximum de taille Grande.

En se transformant, le Grand Maître Kaï peut regagner autant d'Endurance perdue que s'il s'était reposé une journée. Une fois dans cette forme, le Grand Maître Kaï possède l'apparence physique et les aptitudes naturelles de l'animal dont il a pris la forme.

Les aptitudes physiques comprennent la For, la Dex et la Con. Les aptitudes naturelles incluent l'armure, les modes d'attaque et les capacités spéciales qui sont des capacités naturelles, comme la course ou la constriction. Les aptitudes naturelles incluent aussi la vitesse de déplacement de base.

Aucun vêtement, armure, arme ou objet ne se transforme avec le Grand Maître Kaï lorsqu'il utilise l'Avatar Sauvage. Le Grand Maître Kaï ne peut utiliser cette aptitude que pour se transformer en un animal avec lequel il a été en contact.

Pour maintenir sa forme animale, le Grand Maître Kaï doit dépenser 1 point de Volonté par round.

**Grande Discipline de l'Invisibilité**

Les Grands Maîtres Kaï sont capables de procéder à des changements étonnants de leur apparence physique, et de les maintenir pendant plusieurs jours.

Ils ont aussi acquis la maîtrise de techniques de camouflage avancées qui les rendent virtuellement indétectables, même dans un paysage ouvert.



À volonté, un Grand Maître Kaï maîtrisant cette Grande Discipline peut altérer son apparence, celle de ses vêtements, et de son équipement pour apparaître plus grand, plus petit, plus maigre, plus gros ou une combinaison de tout cela.

La forme utilisée doit être matérielle et humanoïde. Son corps peut subir un changement physique limité, incluant l'addition ou la soustraction d'un ou deux membres et/ou ajouter ou diminuer son poids de la moitié de son poids initial.

Le Grand Maître peut conserver cette nouvelle apparence presque indéfiniment, à condition de payer 1 point de Volonté toutes les 6 heures (4 points de Volonté/jour). Cela donne au Grand Maître Kaï un bonus de +20 sur tous les tests de Déguisement.

### **degré I : Écho Fantomatique**

*(1 point de Volonté)*

La Maîtrise de ce Degré permet au Grand Maître Kaï de créer dans les 15 m un bruit pouvant s'élever, s'éloigner, s'approcher ou rester à un point fixe. Le volume sonore créé est égal à l'équivalent de 4 voix humaines par niveau de personnage du Grand Maître Kaï.

Cela coûte 1 point de Volonté par minute au Grand Maître pour utiliser cette aptitude, qui dure un nombre maximum de minutes égal au niveau de personnage du Grand Maître Kaï.

### **degré II : Brume de Dissimulation**

*(4 points d'Endurance+ 1 point d'Endurance par minute)*

Le Grand Maître Kaï peut invoquer un nuage sombre autour de son corps, annulant toute vision y compris la vision dans le noir dans un rayon de 1,5 m, plus 0,5 m par niveau de Grand Maître Kaï.

Tous les adversaires situés à l'intérieur du nuage, à une distance de 1,5 m d'un autre sont considérés comme étant à moitié dissimulés.

Les créatures au-delà de 1,5 m bénéficient d'une dissimulation totale, leur infligeant un risque d'échec de 50 % et l'incapacité d'utiliser la vue pour localiser des adversaires.

Le Grand Maître Kaï est capable de voir nettement à travers ce nuage et ne souffre d'aucun malus pour repérer les ennemis dissimulés. Un vent de 18km/h disperse le nuage en 4 rounds. Un nuage de ce type assèche la peau du Grand Maître Kaï, lui coûte de l'Endurance (voir ci-dessus) et nécessite 10 minutes pour le créer.

### **degré III : Trouble Visuel**

*(1 point de Volonté par round)*

Ce Degré d'Invisibilité permet au Grand Maître Kaï de rendre flou le contour de son corps, tirant parti de l'angle mort dans le champ de vision de son adversaire.

Le corps du Grand Maître Kaï apparaît flou, changeant et vacillant à ceux qui le regardent. La distorsion donne au Grand Maître Kaï une dissimulation partielle, causant à ses adversaires un risque d'échec de 20 % à leurs jets.

Les adversaires utilisant l'aptitude Combat Aveugle ou leurs autres sens pour combattre sont immunisés à cette aptitude.

### **degré IV : Masque Spectral**

*(1 point de Volonté par minute)*

Avec ce Degré, le Grand Maître Kaï peut dissimuler son corps dans d'autres spectres visuels. Les créatures utilisant la vision dans le noir ou la vision ultraviolette ne peuvent détecter le Grand Maître Kaï.

Toutes les créatures utilisant ces spectres visuels pour voir le Grand Maître Kaï sont considérées comme aveugles. De plus, le Grand Maître Kaï bénéficie d'une dissimulation totale face à ces ennemis. Le Grand Maître Kaï peut utiliser cette capacité jusqu'à ce que sa Volonté soit épuisée.

### **degré V : Jumeau Kaï**

*(8 points d'Endurance+spécial)*

Le Grand Maître Kaï peut créer l'image d'une réplique de sa personne, qui lui ressemble, qui émet les mêmes sons que lui et qui sent comme lui, mais qui est totalement intangible. Le double d'ombre imite complètement les actions du Grand Maître Kaï, y compris la parole. Le



double d'ombre peut être utilisé pour réaliser plusieurs actions si un test de Concentration est effectué (DD 14).

Si le jet échoue, le double d'ombre disparaît et le Grand Maître Kaï ne peut plus utiliser cette aptitude pendant 24 heures. Si le jet réussit, le Grand Maître Kaï peut voir par ses yeux et entendre à travers ses oreilles, mais doit rester toujours en contact visuel direct avec son double.

Le double ne peut ni attaquer ni accomplir aucune action physique. De plus, forcer le double d'ombre à réaliser une action coûte au Grand Maître 1 point de Volonté par round pour chaque tranche de 15 m de distance entre le Grand Maître Kaï et son double.

## Grande Discipline de l'Astrologie Kaï

Les corps célestes sont depuis toujours connus pour affecter la vie des habitants du Magnamund. La maîtrise de cette Grande Discipline permet au Grand Maître Kaï de prédire le futur en étudiant la position relative du Soleil, de la Lune et des myriades de planètes et d'étoiles.

Il peut utiliser les instruments permettant d'observer les astres (sextants, astrolabes, lunettes).

### *degré I : Alignement Céleste*

Ce Degré permet au Grand Maître Kaï de se positionner lui-même avec les corps célestes.

Il peut faire une tentative de Focalisation supplémentaire par jour, ou retenter un jet de Focalisation échoué et prendre le second résultat. De plus, il peut faire un test de Concentration (DD 15) pour déterminer la direction du Nord. Un Grand Maître Kaï ne peut trouver la direction du Nord que s'il se trouve en extérieur.

### *degré II : Savoir du Passé* (5 points de Volonté)

Le Grand Maître peut utiliser le pouvoir des corps célestes pour recevoir des informations sur un objet.

Par exemple, il peut savoir qui l'a possédé auparavant, qui l'a fabriqué, où il se trouvait, quelles sortes de capacités (Extraordinaire, Surnaturelle ou Magique) il possède, etc. Le Grand Maître Kaï doit effectuer un test de Concentration (DD 15) et avoir l'objet en main pour recevoir ces informations. Si le Grand Maître Kaï fait un 20 naturel, la totalité de l'histoire de l'objet lui est connue. Si le test de Concentration échoue, il ne peut réutiliser cette capacité avant 24 heures.

### *degré III : Double-Vue Amplifiée*

Le Grand Maître Kaï reçoit de brèves visions de l'avenir dans des rêves éveillés ainsi que des dons de perspicacité. Une fois tous les sept jours, un Grand Maître Kaï peut ajouter un bonus de + 10 à l'un des jets de compétence ou de sauvegarde qu'il a à faire. Il peut aussi diviser ce bonus et le dépenser comme il l'entend. Un point de cette aptitude non dépensé est perdu au bout des sept jours, à compter de la première dépense. Ce bonus est restauré à la fin de la période de sept jours.

### *degré IV : Grande Chiromancie* (4 points de Volonté)

De la même façon que le degré III, la Grande Chiromancie permet au Grand Maître Kaï de deviner le futur de ceux qui se trouvent autour de lui en leur lisant les lignes de la main.

En méditant pendant 10 minutes et en réussissant un test de Concentration (DD 15), un Grand Maître Kaï confère à une autre personne un bonus de + 10 sur l'un de ses jets de compétence ou de sauvegarde dans les sept prochains jours.

Si le jet échoue, l'autre personne ne reçoit aucun bonus. Si le Grand Maître Kaï fait un 1, il a mal lu le futur.

L'autre personne croit que la Grande Chiromancie a réussi et peut essayer d'utiliser le soi-disant bonus dans les sept prochains jours, mais elle subira alors une pénalité de -10 à son jet.



Si cette personne n'utilise pas le bonus pendant les sept jours, il est perdu. Le Grand Maître Kaï ne peut utiliser cette aptitude qu'une fois tous les sept jours. Utiliser ce pouvoir oblige le Grand Maître Kaï à dépenser 4 points de Volonté que le test de Concentration soit réussi ou non.

### **degré V : Grand Hypnotisme**

(6 points de Volonté/cible/minute)

En étudiant le mouvement des cieux, le Grand Maître Kaï a acquis d'immenses connaissances sur les pouvoirs du Soleil et de la Lune.

En utilisant ces corps célestes, le Grand Maître Kaï a appris quand les créatures sont le plus vulnérables à la suggestion. Jusqu'à trois créatures vivantes peuvent être affectées par ce Degré.

En tant qu'action libre le Grand Maître Kaï peut lancer une attaque psychique sur chacune des créatures en ligne de vue directe pour tenter de les hypnotiser. Si l'une ou toutes les attaques sont des réussites, la ou les créature(s) affectée(s) s'arrête(nt) et fixe(nt) le Grand Maître Kaï le regard vide. Il peut ensuite utiliser leur attention pour leur faire des suggestions ou des requêtes plausibles, à condition que le Grand Maître Kaï puisse communiquer avec eux. Les suggestions doivent être brèves et raisonnables. Une créature affectée est considérée comme réagissant avec deux niveaux d'intimités de plus avec le Grand Maître Kaï. (Pour plus d'informations consulter les attitudes des PNJ, page 117 de l'*Encyclopédie du Monde* ou la page 131 du *Livre de Règles*).

Une fois dans cet état, une créature souffre d'une pénalité de -4 sur ses tests de Perception.

Une menace potentielle autorise la créature à faire un test de Concentration en opposition avec un jet identique du Grand Maître Kaï. Toute menace évidente brise le contrôle du Grand Maître Kaï sur la créature.

Cette aptitude ne fonctionne que sur les créatures vivantes. Elle n'affecte pas les morts-vivants, les Extérieurs ou les Maîtres des Ténèbres et autres créatures très puissantes. Cette aptitude dure aussi longtemps que le

Grand Maître Kaï peut maintenir sa Concentration (une action standard).

## **Grande Discipline du Don des Bardes**

À travers la maîtrise de cette Grande Discipline, les Grands Maîtres Kaï deviennent des artistes possédant de nombreuses cordes à leur arc, capables d'utiliser n'importe quel type d'instrument de musique.

Ils sont capables de chanter ou de psalmodier, de réciter ou de composer des récits de légendes, d'imiter des langues ou des dialectes et de faire éprouver un vaste panel d'émotions aux créatures sensibles.

En maîtrisant cette Grande Discipline, le Grand Maître Kaï gagne Représentation en compétence de classe et y gagne un rang gratuit. Un instrument est optionnel, un Grand Maître Kaï peut utiliser l'instrument de son choix ou sa voix.

Si le Grand Maître Kaï se retrouve muet ou dans une zone où produire du son est impossible, il ne peut pas utiliser cette Discipline. De plus, cette capacité échoue à affecter une créature sourde. Afin d'utiliser cette capacité, les Grands Maîtres Kaï doivent faire un test de Représentation de DD 10 (à moins qu'un autre seuil n'ait été prévu). Si le jet est une réussite, le Degré de capacité fonctionne normalement. Dans le cas contraire, il ne se passe rien.

Le Grand Maître Kaï peut réessayer lors du round suivant, en tant qu'action complexe, le DD étant augmenté de 2.

### **degré I : Apaiser (ou Exciter) les Bêtes**

(1 point de Volonté par Dé d'Endurance)

La musique calme les bêtes sauvages est un vieil axiome Kaï qui trouve tout son sens avec cette capacité.

Le Grand Maître Kaï peut jouer ou chanter une mélodie qui apaise et calme les animaux, normaux et magiques, les rendant dociles et inoffensifs.



Toutes les cibles doivent être de la même espèce et à l'intérieur de 9 m autour du Grand Maître Kaï pour être affectées. Le Grand Maître Kaï peut dépenser autant de points de Volonté que le nombre cumulé de Dés d'Endurance de toutes les cibles.

Les créatures affectées restent où elles sont et restent sans attaquer ni fuir. Elles ne sont pas sans défense et peuvent se défendre si elles sont attaquées. Une autre menace brise le sort retenant les créatures. Le Grand Maître Kaï peut maintenir cette capacité en tant qu'action complexe pendant une minute par niveau de personnage.

Par une musique rythmique, le Grand Maître peut au contraire exciter les bêtes sauvages, sans pour autant les contrôler. Les coûts sont les mêmes que ceux de l'effet « Apaiser ».

### **degré II : Rempart de Dissonance**

En produisant une contre-mélodie par le chant, le Grand Maître Kaï peut tenter d'ignorer les effets de dommages soniques qui autrement le blesseraient.

En réalisant une action simple, le Grand Maître Kaï peut faire un test de Représentation (DD 15). S'il réussit, il peut ignorer les dommages soniques qu'on lui inflige pendant un nombre de round égal à son score de Charisme.

### **degré III : Grande Fascination**

(1 point de Volonté par minute)

Les Grands Maîtres Kaï peuvent séduire un humanoïde de taille moyenne ou plus petite, l'amenant à le considérer comme un véritable ami.

La créature ciblée peut faire un test de Concentration opposé au test de Représentation du Grand Maître Kaï. Si le jet est un succès pour le Grand Maître Kaï, la créature agit pour rendre service au Grand Maître Kaï. (Pour plus d'informations sur le comportement des PNJs, consulter l'*Encyclopédie du Monde* page 117 ou la page 131 du *Livre de Règles*).

Cette capacité ne marche que sur les cibles vivantes, pour un nombre de minutes égal au niveau du Grand Maître Kaï. Elle n'affecte pas les morts vivants, les extérieurs et les Seigneurs des Ténèbres.

### **degré IV : Roulement de Tonnerre**

(2 points d'Endurance par rounds)

En émettant un grondement avec sa voix, le Grand Maître Kaï peut faire résonner son arme avec les vibrations produites. En cas d'attaque réussie, l'arme du Grand Maître Kaï émet un rugissement de tonnerre, qui ne le blesse en aucune façon. La foudre inflige +1d8 dégâts soniques à l'ennemi frappé.

En cas de critique, les dégâts sont augmentés. Si le multiplicateur de dégâts est  $\times 3$ , ajoutez + 2d8 de dommages soniques à la place. Si le multiplicateur de dégâts est  $\times 4$ , ajoutez + 3d8 à la place.

Les adversaires vivants qui reçoivent un coup critique avec cette capacité et tous les êtres vivants dans un rayon de 3 m, doivent faire un jet de vigueur ou être étourdi pour un round.

### **degré V : Briser la Résistance (spécial)**

En utilisant cette capacité, le Grand Maître Kaï émet un son bruyant et retentissant qui brise les objets fragiles non-magiques, abîme les objets solides non-magiques ou endommage une créature artificielle.

Utilisée comme une attaque de zone, Briser la Résistance détruit les objets non-magiques en cristal, verre, céramique ou en porcelaine comme les fioles, bouteilles, flacons, pichets, fenêtres, miroirs, etc.

Tous les objets de ce type dans un rayon de 3 m sont brisés, les objets faisant plus de 1kg ne sont pas affectés. Le coût pour utiliser cette capacité est d'1 point de Volonté.

Briser la Résistance peut aussi être utilisé pour abîmer de petits objets non-magiques solides dans un rayon de 3 m. Le Grand Maître Kaï peut choisir spécifiquement quels objets sont affectés pour un coût de 2 points de Volonté par objet et pour un poids maximum de 5kg par niveau de personnage.



Chaque objet affecté peut faire un test de Résistance (d20+score de Résistance) contre le test de Représentation du Grand Maître Kaï. Si le Grand Maître Kaï réussit, les objets sont abîmés.

Enfin, Briser la Résistance peut être utilisé pour affecter les créatures artificielles quel que soit leur poids, infligeant 1d6 dégâts d'Endurance pour chaque 4 points de Volonté dépensés. Ces créatures peuvent faire un test de Vigueur d'un DD égal au test de Performance du Grand Maître Kaï pour annuler les dégâts.

## Grande Discipline de la Science Médicale

Grâce à cette Grande Discipline, le métabolisme du Grand Maître Kaï devient un outil parfait et raffiné qu'il peut utiliser à volonté.

La Science Médicale Avancée permet au Grand Maître Kaï de soigner ses plus sérieuses blessures et celles des autres. De plus, sa forte connexion avec le plan de la Lumière lui confère d'autres pouvoirs, mortels pour les sbires de Naar.

Au fur et à mesure de sa progression dans la Grande Hiérarchie Kaï, ses compétences en Délivrance transcendent les limites humaines, le rendant quasi immortel.

### *degré I : Vigueur Légendaire (Ext)*

Tous les 20 jours, si les Points d'Endurance du Grand Maître Kaï tombent en dessous de 8, il peut puiser dans ses réserves pour en regagner 20.

### *Sauvegarde des objets (spécial)*

La Maîtrise de ce degré élargit la sphère d'influence du don de guérisseur du Grand Maître Kaï. Un objet tenu ou touché par le Grand Maître Kaï est immunisé à toute tentative de dégâts exercée contre lui.

De plus, le Grand Maître Kaï peut « soigner » les objets qui ont perdu de l'Endurance : le Grand Maître Kaï peut restaurer 1d4 points d'Endurance perdus par un objet par point de Volonté dépensé. De plus, le Grand Maître Kaï peut choisir de réparer complètement un objet complètement abîmé.

En dépensant un montant d'Endurance égal à l'Endurance initiale de l'objet, il peut remettre les objets dans leur état d'origine. Cette réparation ne restaure pas les enchantements ou les capacités que l'objet abîmé pouvait avoir. Néanmoins, l'objet abîmé est restauré à son état premier, prêt à accepter de nouveaux enchantements.

### *degré II : Transmission Vitale*

Une grande vigueur monte à l'intérieur du Grand Maître Kaï, lui conférant un important pouvoir de guérison.

Le Grand Maître Kaï peut rendre 1d8 points d'Endurance à une autre personne.



Cette capacité peut être utilisée un nombre de fois par jour égal au niveau de personnage du Grand Maître Kaï divisé par 2, arrondi à l'inférieur. Le Grand Maître Kaï ne peut utiliser cette capacité sur lui-même.

### ***degré III : Exorcisme***

*(2 points d'Endurance)*

Invoquer ce pouvoir crée une aura dorée chatoyante autour du Grand Maître Kaï. Par un simple contact, le Grand Maître Kaï peut dissiper un enchantement lancé par une créature maléfique ou un sort maléfique.

L'utilisation de ce pouvoir coûte 5 points d'Endurance supplémentaires. Les effets ou sorts continus sont dissipés pendant 1 minute par niveau de personnage du Grand Maître Kaï.

### ***degré IV : Voix de Kaï***

*(6 points d'Endurance)*

La maîtrise de ce Degré ouvre un lien direct avec le Dieu du soleil. Le Grand Maître Kaï peut poser une question dont la réponse doit pouvoir être «oui», «non» ou «incertain».

Le Grand Maître Kaï peut poser un nombre de questions égal à son niveau de Grand Maître. Les réponses données sont correctes dans la limite des connaissances de Kaï.

Dans les cas où une réponse en un seul mot serait trompeur ou contraire aux intérêts de Kaï, le MJ doit donner une réponse en cinq mots ou moins à la place. Les réponses fournies par cette capacité ont pour but d'aider le personnage à prendre des décisions qui servent ses propres buts.

Le héros ne peut utiliser «Voix de Kaï» mensuellement qu'un nombre de fois égal à son niveau de Grand Maître.

### ***degré V : Métabolisme Divin***

La force vitale d'un Grand Maître Kaï est considérable. Le Grand Maître Kaï peut se régénérer de 5 points d'Endurance par round. De plus, il peut ignorer les effets des blessures mortelles.

Les membres tranchés du héros peuvent être rattachés ou repoussent en 3d6 minutes (dans le second cas les membres tranchés se flétrissent et disparaissent dans le néant). Une tête tranchée ne se rattache pas et ne repoussera pas; le Grand Maître Kaï meurt instantanément dans ce cas là.

## **Grande Discipline de l'Élémentalisme**

Cette Discipline permet au Grand Maître Kaï de manipuler les quatre éléments de base : Terre, Air, Feu et Eau. En utilisant des éléments individuels ou des combinaisons des éléments disponibles, il est capable de figer, d'accroître, d'annihiler ou d'exciter la matière pour remplir un but spécifique. Le Grand Maître peut par exemple intensifier ou éteindre un petit feu naturel dans un rayon de 8 m à volonté.

### ***degré I : Contrôle Aqueux***

*(2 points de Volonté par utilisation)*

Ce Degré donne au Grand Maître Kaï le contrôle de l'eau sous toutes ses formes : solide, liquide et gazeuse.

Pour chaque niveau de Grand Maître obtenu, approximativement huit litres d'eau peuvent être affectés. L'utilisation de cette Discipline peut provoquer la condensation de l'eau dans l'air, sous la forme d'un fin brouillard ou d'un déluge.

La glace peut être fondue en quelques secondes. De même, une flaque d'eau peut constituer un revêtement de glace glissante en quelques secondes. Ces manipulations peuvent être menées dans un rayon de 30 m autour du Grand Maître Kaï.

La plupart des créatures vivantes touchées par une attaque au corps à corps standard du Grand Maître Kaï subissent des dégâts supplémentaires si cette Grande Discipline est utilisée sous la forme d'une attaque. Les créatures touchées de cette manière subissent 2d4 points de dégâts par la vapeur ou le froid.

Dans les régions particulièrement humides ou arides, l'usage de cette Discipline peut être diminué ou amplifié.



**degré II : Zone Élémentale** (*spécial*)

Ce Degré autorise le Grand Maître Kaï à imprégner un objet d'une puissante charge d'énergie élémentale en utilisant sa volonté.

Premièrement, le Grand Maître Kaï décide combien de points de Volonté il souhaite placer dans l'objet. Le Grand Maître Kaï doit ensuite faire un test de Concentration (DD 14) en touchant l'objet.

S'il est réussi, l'objet est chargé avec la volonté du Grand Maître Kaï. Si c'est un échec, la charge est dissipée. Si le Grand Maître Kaï fait un 1 sur le test, l'objet est abîmé et le Grand Maître Kaï s'inflige les dommages à lui-même. (Voir la suite)

Une créature tenant l'objet après qu'il a été chargé subit en dégâts 1d8+le montant de points de Volonté dépensés. La charge peut se manifester sous la forme de feu, de froid, de l'électricité, ou de son.

Un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 16) peut être fait pour subir la moitié des dommages. Un Grand Maître Kaï peut annuler la charge en tant qu'action libre à n'importe quel moment. Il faut noter que tant que l'objet est chargé, le Grand Maître Kaï ne peut pas modifier le montant de points de Volonté qu'il a dépensé jusqu'à ce que la charge soit dépensée ou annulée. La charge peut être maintenue indéfiniment.

**degré III : Contrôle de la Terre**

(1 point de Volonté par round)

Ce degré permet au héros de se déplacer très facilement sous terre. Il agit sur la terre, celle-ci s'écartant d'elle-même sur sa volonté.

Il peut créer un tunnel sous terre et se déplacer à son allure normale en dépensant un point de Volonté par round.

**degré IV : Contrôle de l'Air**

(2 points de Volonté par minute ou 2 points de Volonté par utilisation)

Les Grands Maîtres qui ont atteint ce Degré d'entraînement se retrouvent immunisés aux effets des vents violents. Tous les effets du vent rencon-

trés par le Grand Maître Kaï sont traités comme étant légers (0 à 15 km/h), grâce à une sphère de protection entourant le Grand Maître Kaï.

Cette sphère s'étend dans un rayon de 3 m autour du Grand Maître Kaï. (Pour plus d'informations, voir la table des effets du vent dans l'*Encyclopédie du Monde* p.195).

Cela a un direct effet sur la Brume de Dissimulation (Élémentalisme degré III et Invisibilité Avancée degré II), dans le sens où celle-ci ne peut plus être dissipée par le vent.

Une fois que le degré V de l'Élémentalisme est atteint, le Grand Maître Kaï peut se déplacer. L'effet peut être maintenu tant que le coût de 2 points de Volonté par minute est payé.

De plus, le Grand Maître Kaï peut utiliser cette Discipline provoquer une bourrasque de vent là où il n'y en a pas. Cela peut lui permettre de faire tomber des objets, soulever un tas de feuilles, projeter du sable ou de la poussière dans les airs ou éteindre une bougie ou une lanterne.

Une rafale de vent considérée comme Forte (31 à 45 km/h) est invoquée sous le contrôle du Grand Maître. Chaque utilisation coûte 2 points de Volonté et la portée est de 30 m.

**degré V : Étreinte Oxydante**

(1 point de Volonté par 0,5 Kg)

La Maîtrise de l'Élémentalisme donne au Grand Maître Kaï la capacité de faire rouiller des objets métalliques. Si le Grand Maître Kaï réussit une attaque avec ses mains, il peut provoquer la corrosion d'un objet, le faire tomber en pièces et le rendre immédiatement inutile.

Il faut noter que cela n'annule pas les dégâts infligés par l'objet. Par exemple, de l'utilisation de ce pouvoir contre l'épée d'un Gourgaz alors que ce dernier est en train de l'abattre sur le Grand Maître Kaï résultera certes une épée rouillée, mais certainement aussi une main tranchée.

Cette capacité ne peut fonctionner sous l'eau et est limitée aux matériaux contenant du fer. Des métaux tels l'or ou l'étain ne sont pas affectés.





## Grande Discipline de l'Art de la Chasse

Les Grands Maîtres Kaï maîtrisant cette Grande Discipline sont capables de voir dans les ténèbres absolues, possèdent une vitesse élevée ainsi qu'une grande agilité naturelle. Ils ont aussi des sens du goût et du toucher très développés.

De plus, les instincts du Grand Maître sont aiguisés à l'extrême et il ne fait plus qu'un avec la nature. Tous les jets de sauvegarde réalisés par le Grand Maître Kaï bénéficient d'un bonus de +10.

### *degré I : Marcheur des Plaines*

La Maîtrise de ce Degré permet au Grand Maître Kaï et à sa monture de se déplacer rapidement à travers les régions sauvages. Tous les tests de déplacement par voie terrestre sont effectués comme si le Grand Maître Kaï et sa monture traversaient une plaine. (Pour plus d'informations, voir la table des Montures et Véhicules dans l'*Encyclopédie du Monde* page 191 ou dans le *Livre de Règles* page 204).

### *degré II : Vision dans le Noir*

Ce Degré permet au Grand Maître Kaï d'ajuster la sensibilité de ses yeux, lui permettant de voir parfaitement, même sous une très faible luminosité. Un Grand Maître Kaï peut voir trois fois plus loin dans l'obscurité.

### *degré III : Bastion Naturel*

La Maîtrise de ce Degré permet au Grand Maître Kaï de se protéger des effets de l'électricité

naturelle, comme s'il était frappé par la foudre pendant une tempête. Cela n'a aucun effet sur l'électricité magique comme celle produite par les sorts de Main de Feu.

### *degré IV : Au-delà du Spectre*

Le Grand Maître Kaï peut voir au-delà du spectre de la lumière visible, lui permettant de voir parfaitement, même dans les ténèbres totales. Le Grand Maître Kaï peut voir sans aucune source de lumière. Cette capacité est traitée comme une vision dans le noir avec une portée égale à sa vision normale.

### *degré V : Sans Entrave*

La Maîtrise de ce Degré libère les secrets de la véritable liberté dans le monde physique pour le Grand Maître Kaï. Quel que soit le type de mouvement effectué par le Grand Maître Kaï, comme nager, voler, creuser et marcher, il peut bouger à son mouvement maximal avec la meilleure marge de manœuvre. Il en est de même lorsqu'il traverse des univers extra-matériels comme des Portes d'Ombre. Cependant, l'encombrement affecte toujours la capacité de déplacement.

## Grande Discipline du Nexus

Les Grands Maîtres Kaï utilisant la forme avancée du Nexus sont capables de résister au contact avec des éléments nocifs pendant de longues périodes.

### *degré I : Rempart Élémentaire*

Au niveau de base du Nexus Avancé, le Grand Maître Kaï obtient un équilibre naturel avec de nombreux éléments nocifs. Il obtient une réduction de dégâts de 10 contre les dégâts d'acide, de froid, de flammes et soniques.



## degré II : Bastion Élémentaire

À ce niveau la réduction de dégâts passe à 20 contre les dégâts d'acide, de froid, de flammes et soniques.

## degré III : Catalepsie

(1 point de Volonté par minute)

La maîtrise de ce Degré permet au Grand Maître Kaï de se mettre dans un état de catalepsie qu'il est impossible de différencier d'un état de mort naturelle.

Même si le Grand Maître Kaï peut sentir, entendre et comprendre ce qui se passe, aucune sensation ou vision d'aucune sorte n'est possible, ainsi aucune blessure ou maltraitance de son corps n'est ressentie et aucune réaction face à ces dernières ne peut avoir lieu. Les dégâts infligés sont réduits de moitié.

Le poison (s'il n'y a pas d'immunité) affecte le Grand Maître Kaï quand il est dans cet état, bien qu'un poison injecté dans son corps quand il est en état de Catalepsie ne s'active que quand la capacité est stoppée, et il doit faire un jet de sauvegarde de Vigueur normalement. Aucune protection n'est obtenue contre tout ce qui pourrait causer une mort certaine, comme un éboulement une importante perte de sang.

## degré IV : Vision des

**Portes d'Ombres** (aucun ou 50 points de Volonté)

Des passages conduisant au-delà du monde du Magnamund existent sous la forme de Portes d'Ombre.

En dehors de la Porte d'Ombre de la Guilde des Magiciens à Toran, de nombreuses autres Portes d'Ombre existent à travers le Magnamund, cachées dans des ruines désolées ou des souterrains profonds ou d'autres endroits secrets. Avec de la discipline et de l'entraînement, le Grand Maître Kaï gagne la

capacité de détecter une Porte d'Ombres située à une distance de lui de 1 km par niveau de Grand Maître. En dépendant 50 points de Volonté, il est capable de voyager à travers ces portes à volonté, sans souffrir d'effets secondaires d'aucune sorte.

## Le Plan du Daziarn

Le Plan du Daziarn est un lieu étrange composé de nombreux royaumes dirigés par des créatures quasi-divines. De la même façon que le Plan Astral, le Plan de Daziarn connecte la réalité d'Aon aux Plans extérieurs de la Lumière et des Ténèbres. Les livres dont vous êtes le héros **LES PRISONNIERS DU TEMPS** et **LE ROYAUME DE L'OUBLI** publiés chez Gallimard contiennent des informations sur le plan de Daziarn.

## degré V : Mot de Pouvoir de Kaï

(variable)

La maîtrise ultime du Nexus Avancé donne au Grand Maître Kaï accès au Mot de Pouvoir de Kaï. Utilisable contre une créature à une distance maximale de 9 m, le Grand Maître Kaï pousse un cri qui sonne de façon discordante aux oreilles des créatures de Naar.

Cet effet est actif quelque soit l'endroit où les créatures entendent le Mot de Pouvoir de Kaï. Si une créature maléfique issue du Magnamund entend le Mot de Pouvoir de Kaï, elle souffre des effets suivants, selon son Dé d'Endurance.

De plus, le coût d'Endurance dépensé par le Grand Maître Kaï dépend aussi du Dé d'Endurance de la créature visée.

### Mot de Pouvoir de Kaï

Nombre de Dés d'Endurance de la créature	Effet du Mot	Durée de l'effet	Dégâts à la créature	Coût d'utilisation
Jusqu'à 4 DE	Tué NA Mort Instantanée 1d8 Pts	NA	Mort Instantanée	1d8 Pts End
End 5 à 10 DE	Aveuglé	24 heures	4d10 Pts End	2d8 Pts End
11 à 15 DE	Paralysé	1d10 rounds	3d10 Pts End	3d8 Pts End
+de 16 DE	Étourdi	1d6 rounds	2d10 Pts End	4d8 Pts End



(Voir l'*Encyclopédie du Monde*, p.180-181 ou le *Livre de Règles* p 196-197 pour des détails sur les différents états)

## Grande Discipline de l'Exploration

Les Grands Maîtres Kai sont capables d'échapper à des plantes ou des créatures végétales qui tentent de le capturer. Ils obtiennent également une extrême sensibilité aux embuscades ou aux menaces d'embuscade dans les bois ou les forêts denses.

### *degré I : Vigilance Continuelle*

L'accès de base à cette Grande Discipline permet au Grand Maître Kai d'être toujours prévenu des dangers d'une attaque.

Tant qu'il est dans une zone boisée, il n'est d'une part jamais surpris, mais en plus il peut ressentir une présence hostile jusqu'à une distance de 15 m.

Il ne connaît pas la nature de la menace, mais il sait qu'il y en a une ainsi que la direction générale où elle se trouve.

### *degré II : Instinct Climatique*

Le Grand Maître Kai devient plus en phase avec l'évolution de la météo et les climats régionaux.

À chaque fois qu'il fait un jet de compétence ou de sauvegarde qui devrait être plus difficile à cause de conditions climatiques, il peut faire ces jets comme s'il bénéficiait d'un temps calme dans une région tempérée.

De plus, le Grand Maître Kai peut aussi prédire avec exactitude le temps qu'il fera dans les 15 km<sup>2</sup> au cours des 3 heures à venir/niveau de Grand Maître.

### *degré III : Barrière Anti-Vermine* (2 points de Volonté par rounds)

Par la force de leur volonté, les Grands Maîtres Kai ayant atteint ce Degré peuvent créer une barrière invisible de 3 m autour d'eux qui retient la vermine.

Les vermines dont le Dé d'Endurance est inférieur au tiers du niveau de personnage du Grand Maître Kai ne peuvent pas traverser la barrière.

Les vermines avec un Dé d'Endurance égal au niveau de personnage du Grand Maître Kai peuvent pénétrer la barrière si elles réussissent un jet de Volonté dont le DD est égal au niveau de personnage du Grand Maître Kai.

Malgré tout traverser la barrière inflige 2d6 points de dégâts aux vermines. S'appuyer à la barrière provoque une douleur qui dissuade les vermines les moins agressives.

### *degré IV : Barrière Verdoyante* (5 points d'Endurance)

Ce pouvoir affecte la végétation naturelle comme l'herbe, les buissons, les arbustes, les ronces, les chardons et les vignes jusqu'à une distance de 75 mètres.

Les plantes croissent et s'entrelacent pour devenir d'épais fourrés difficilement franchissables à toute créature qui ne saurait les couper ou s'y frayer un passage. La vitesse de déplacement dans la zone affectée tombe à 1,5 mètre, ou bien 3 mètres pour les créatures de grande (G) taille ou supérieure.

La zone doit auparavant comporter de la végétation de type broussailles pour que ce pouvoir soit efficace. De manière alternative, le Grand Maître Kai peut façonner une surface en forme de cercle de 15 mètres de diamètre, de demi-cercle de 20 mètres de diamètre ou de quart de cercle de 30 mètres de diamètre.

Il lui est également possible de choisir quelques endroits de la zone d'effet qui ne seront pas affectés. Ce pouvoir est utilisable une fois par jour.

### *degré V : Seigneur de la Forêt*

Atteindre ce niveau d'entraînement dans cette Grande Discipline permet au Grand Maître Kai d'ignorer toutes les attaques et dégâts infligés par une créature de type végétal.



De plus, il ne peut pas être gêné par aucune capacité, compétence, compétence surnaturelle, compétence magique, compétence extraordinaire ou compétence naturelle d'un animal ou d'une bête magique dont l'habitat naturel est la forêt, et qui provoque les états suivants : À Terre, Ébloui, Écœuré, Enchevêtré, Épuisé, Étourdi, Fatigué, Paralysé, Pris au Dépourvu, Sans Défense, Stupéfait.

(Voir l'*Encyclopédie du Monde*, p.180-181 ou le *Livre de Règles* p 196-197 pour des détails sur les différents états)

## Grande Discipline de la Science des Armes

Cette Discipline permet au Grand Maître Kaï de devenir extrêmement compétent dans l'utilisation de toutes les armes, devenant un vrai parangon de l'entraînement martial.

### *degré I : Grand Maître de Guerre*

Les Grands Maîtres Kaï avec ce niveau d'entraînement ont transcendé les capacités du combat martial et peuvent facilement manier chaque arme avec une grâce divine et une vitesse mortelle. Toutes les armes utilisées par le Grand Maître Kaï gagnent les avantages suivants :

+ 3 au jet d'attaque

+ 4 au jet de dégâts

+ 2 de bonus à la CA (quand elle est utilisée défensivement)

+ 4 de bonus pour résister aux tentatives de désarmement

20

Tous les boni sont cumulatifs et peuvent être combinés avec les boni acquis grâce à la Discipline Kaï de la Maîtrise des Armes et la Discipline Magnakaï de la Science des Armes.

De plus, le Grand Maître Kaï peut aussi ignorer toutes les pénalités pour tenir une arme dans chaque main comme décrit avec le Maniement

Double (l'*Encyclopédie du Monde* p.59 ou le *Livre de Règles* p. 63).

### *degré II : Maniement Puissant*

Atteindre ce Degré de maîtrise permet au Grand Maître Kaï de manier à une seule main une arme à deux mains. Cette capacité ne s'applique pas pour les armes à distance. Cette capacité ne peut être utilisée en conjonction avec le Maniement Double. En revanche l'utilisation de cette capacité autorise le port d'un bouclier.

### *degré III : Arme Enflammée*

(1 point d'Endurance par arme de mêlée par round)

Sur commande, la zone de contact de l'Arme Kaï s'entoure de flammes. Pendant toute la durée de l'effet, l'arme inflige + 1d6 de dégât de feu en cas d'attaque réussie.

Sur un coup critique, les flammes autour de l'arme explosent pour infliger + 1d10 de dégâts de feu à la place de dégâts physiques. Si le critique de l'arme est  $\times 3$ , l'arme inflige + 2d10 de dégâts de feu à la place. Si le critique de l'arme est  $\times 4$ , l'arme inflige + 3d10 de dégâts à la place.

### *degré IV : Frappe Kaï*

Quand il se bat désarmé, le Grand Maître Kaï bénéficie à ce stade d'un bonus de + 4 à ses jets d'attaque et de dégâts.

Les poings du Grand Maître Kaï sont considérés comme ayant un enchantement + 4, les Réductions de Dommage restant efficaces. De plus, une frappe réussie par un Grand Maître Kaï inflige 1d6 de dégâts à la place des dégâts normaux d'une frappe désarmée.

### *degré V : Attaque du Grand Tourbillon* (15 points d'Endurance)

La Maîtrise de ce Degré permet au Grand Maître Kaï d'annuler toutes ses attaques du round pour réaliser une attaque de mêlée contre maximum 4 ennemis à une distance de 3 m. Cette attaque bénéficie de son plus haut bonus de base à l'attaque.



## Grande Discipline de l'Art des Simples

La Maîtrise de cette Grande Discipline permet au Grand Maître Kaï d'identifier toute substance d'origine organique.

Il connaît toutes les façons dont une substance organique peut être utilisée et il est compétent pour extraire les éléments magiques ou médicinaux de la plupart des substances rencontrées.

### *degré I : Purification de l'Eau*

Ce Degré permet au Grand Maître Kaï d'utiliser des plantes afin de rendre potable une eau corrompue, empoisonnée, saumâtre ou impure.

Cette capacité ne prémunit pas l'eau d'une future contamination. La quantité d'eau purifiée par le Grand Maître Kaï est égale à 2 litres par niveau de personnage. La purification prend quatre heures.

### *degré II : Purifier la Nourriture*

Le Grand Maître Kaï est capable d'utiliser des herbes pour rendre comestible une nourriture corrompue, pourrie, empoisonnée ou contaminée.

Cette capacité ne protège cependant pas la nourriture d'une contamination par la suite. La quantité de nourriture purifiée est égale à 1 kg par tranche de 4 niveaux de personnage. La purification prend six heures.

### *degré III : Grande Alchimie*

La maîtrise de ce Degré donne au Grand Maître Kaï la connaissance de la science de l'Alchimie.

Bien que moins puissant et moins instruit dans ce domaine que les magiciens du Dessi, le Grand Maître Kaï peut quand même concocter des élixirs et potions possédant un certain effet.

Le Grand Maître Kaï peut prendre la capacité Alchimie des Magiciens du Dessi comme capacité gratuite extraordinaire. Comme détaillé dans l'*Encyclopédie du Monde*, cette

capacité donne au Grand Maître Kaï un rang gratuit dans la compétence Artisanat (alchimie).

Si le Grand Maître Kaï possède déjà cette compétence, il reçoit à la place une synergie de + 1 à tous ses jets concernant l'alchimie.

Le DD pour créer des potions disponibles aux Magiciens du Dessi est un peu plus difficile pour les Kaï qu'il l'est pour les mages. Le DD signalé est augmenté de 5.

### *degré IV : Pyrotechnie*

En dosant attentivement la quantité d'herbes et de réactifs, le Grand Maître Kaï peut utiliser cette capacité pour affecter un feu normal comme un feu de camp ou un tison.

Le Grand Maître Kaï peut utiliser le feu pour provoquer un éclat aveuglant de feux d'artifice ou une épaisse fumée suffocante.

Les feux d'artifice sont des éclats ardents aveuglants de lumières colorées et aériennes. Leur effet est d'aveugler toutes les créatures dans un rayon de 36 m de la source de feu pendant 1d4+ 1 rounds.

Un jet de Sauvegarde de Volonté d'un DD égal au niveau de personnage du Grand Maître Kaï permet d'en annuler les effets. Les créatures doivent avoir une ligne de vue directe avec le feu pour être affectées.

En plus des effets évidents, une créature aveuglée se voit infliger 50% de chance d'échec pendant un combat, perd son bonus de Dex à la CA, donne un + 2 aux jets d'attaque de ses attaquants, bouge à la moitié de sa vitesse de base et souffre d'un -4 à la Force et à la Dextérité.

Le Nuage de fumée produit un nuage sinueux de fumée noire autour du feu, qui s'étend à 6 m dans toutes les directions et dure un round par niveau de personnage du Grand Maître Kaï. Tous ceux qui se trouvent à l'intérieur du nuage souffrent de malus de -4 à la Force et à la Dextérité. Un jet de Vigueur d'un niveau égal au niveau de personnage du Grand Maître Kaï divise par deux ce malus. Les effets durent 1d4



+ 1 rounds à partir du moment où la créature sort du nuage ou que le nuage est dissipé. Le nuage tient 1 minute par niveau du Grand Maître Kaï.

### **degré V : Enrichissement**

En utilisant le pouvoir des Herbes et de l'Alchimie, le Grand Maître est capable de changer de la nourriture ordinaire en un aliment hautement nourrissant. La nourriture normale et l'eau peuvent être mélangées avec une mixture d'herbes et d'ingrédients sélectionnés pour ajouter à l'effet de guérison. Manger un repas préparé en utilisant ce Degré V restaure 2d4 points d'Endurance. Les liquides traités de cette façon restaurent 2d4 points d'Endurance. L'effet restaurateur subsiste dans la préparation. Cependant, les effets bénéfiques diminuent avec le temps. Après deux semaines, le bonus de restauration est d'1d4 points d'Endurance. Après un mois de stockage, l'effet restaurateur n'est plus que d'1 point d'Endurance.

## **Grande Discipline de l'Alchimie Kaï**

Sous la tutelle de la Confrérie de l'Étoile de Cristal, la Guilde des Magiciens du Sommerlund, le Grand Maître Kaï acquiert des rudiments des compétences et des sorts de la Confrérie.

Il obtient le Combat magique en tant que compétence surnaturelle. De plus, il obtient la Connaissance (arcane) et la compétence Art de la Magie comme compétence de classe ainsi qu'un rang gratuit dans chacune d'elles.

Si le Grand Maître Kaï possède déjà ces compétences, il gagne à la place un bonus de synergie pour chacun d'elles de + 1 pour tous les jets concernant la Connaissance (arcane) et la compétence Art de la Magie.

### **Magie de la Confrérie et le Grand Maître Kaï**

N'ayant pas passé une vie entière à étudier les arts des arcanes, les Grands Maîtres Kaï lancent des sorts exactement comme des Frères de l'Étoile de Cristal, mais d'une puissance égale à la moitié de leur niveau de personnage (arrondi à l'inférieur).

Cela inclut les tests d'Art de la Magie et le DD pour résister aux sorts. Ils ne gagnent pas de capacité de classe, Mots de Pouvoir ou Réduction du coût en Endurance. (Voir dans l'*Encyclopédie du Monde* pages 28 à 41 ou le *Livre de Règles* pages 25 à 34 pour plus de détails sur la classe de Mage de la Confrérie de l'Étoile de Cristal).

### **Degrés I à V : Magie de la Confrérie (variable)**

Pour chaque Degré de Magie de la Confrérie obtenu, le Grand Maître peut ajouter deux sorts de base de la Confrérie à son répertoire.

Les choix possibles incluent : Contresort, Bouclier Invisible, Détection du Mal, Envoûtement, Filet, Lévitiation, Main de Feu, Purification, Silence et Vigueur. De plus, pour refléter son entraînement incomplet, il peut seulement lancer les sorts de degré I et II. Il ne peut jamais lancer un sort de degré III. Chaque sort peut être lancé une seule fois par jour.

## **Grande Discipline de l'Écran Psychique**

Avec cette Grande Discipline, les Grands Maîtres Kaï sont capables d'ériger de véritables forteresses mentales afin de les défendre ainsi que d'autres contre des attaques psychiques de haut niveau.

Chaque Degré de Muraille Psychique protège complètement le Grand Maître Kaï contre le Fracasement Psychique de même Degré ou inférieur.

Cela garantit aussi une réduction de dégâts lors des combats psychiques, tous les dégâts psychiques infligés au Grand Maître Kaï étant réduits de son Degré de maîtrise de Muraille Psychique. La puissance de cette Grande Discipline croît au fur et à mesure que les Grands Maîtres Kaï augmentent en rang.

### **degré I : Grand Bouclier**

Le Grand Maître Kaï peut maintenant ériger un Bouclier Instinctif en Combat Psychique même quand il est Étourdi.



**degré II : Esprit Insaisissable***(1 point de Volonté par round)*

En utilisant cette capacité, le Grand Maître Kai peut s'extraire d'un Combat Psychique. En dépensant 1 point de Volonté par round, le Grand Maître Kai est considéré comme étant complètement dissimulé à toute personne souhaitant engager un combat psychique avec lui. Cela donne au Grand Maître Kai 50% de chances de faire échouer toute attaque psychique le visant.

**degré III : Forteresse Mentale**

La capacité de Forteresse Mentale permet au Grand Maître Kai de dévier les Attaques Psychiques vicieuses destinées à l'étourdir ou à le paralyser. Même si le Grand Maître Kai échoue à son jet de Volonté, le Grand Maître Kai peut maintenant ignorer les effets étourdissants d'une Attaque Psychique.

**degré IV : Subterfuge Psychique***(1 point de Volonté par jour)*

Cette capacité permet au Grand Maître Kai de dissimuler son allégeance face à toutes les tentatives de divination. Chaque tentative renvoie le résultat non-aligné.

De plus, le Grand Maître Kai peut dépenser un point de Volonté pour égarer les tentatives de divination. Pour cela il choisit une autre allégeance, par exemple Maléfique. Chaque tentative de divination renvoie l'allégeance choisie par le Grand Maître Kai. Le Grand Maître Kai a la capacité de maintenir cette capacité presque indéfiniment au vu du faible coût par jour.

**degré V : Bouclier de Kai***(jusqu'à 1 point de Volonté par round)*

Le Grand Maître Kai peut ériger un Bouclier Instinctif autour de lui en tant qu'action libre. De plus, le Grand Maître Kai peut utiliser une action psychique pour ériger un Bouclier Psychique autour d'une autre personne pour le coût d'1 point de Volonté par round. Une fois que le Bouclier est érigé il ne nécessite pas d'action psychique pour être maintenu. La Classe d'Armure Psychique est calculée par rap-

port aux capacités du Grand Maître Kai. (Pour plus d'information voir l'*Encyclopédie du Monde* p.185 et le *Livre de Règles* p.199)

**Grande Discipline du Foudroiement Psychique**

La maîtrise de cette Grande Discipline permet au Grand Maître Kai d'attaquer un ennemi en utilisant des forces psychiques mortelles pour un faible coût en Endurance. Aussi bien en Mêlée qu'en Combat Psychique, le Grand Maître Kai gagne un bonus contre ses ennemis quand il utilise cette Discipline. Il se rendra compte aussi que sa maîtrise de la Puissance Psychique a augmenté.

**degré I : Coercition***(2 points d'Endurance par round)*

Un Grand Maître Kai maîtrisant ce Degré peut planter les graines du doute et de la distraction dans l'esprit d'un adversaire durant le combat.

Un Grand Maître Kai utilisant cette capacité peut gagner un bonus de + 4 pour tous ses jets



d'attaques psychiques. Les créatures ayant un bouclier psychique d'un Degré égal plus élevé au Degré psychique du Grand Maître sont immunisés contre cet effet.

### **degré II : Extension Psychique** (jusqu'à 4× les coûts normaux)

Ce niveau d'entraînement donne la capacité d'attaquer des créatures en Combat Psychique jusqu'à une distance de 72 m. En dehors de la portée habituelle de 36 m, un autre point de Volonté doit être dépensé pour parfaire l'attaque. De plus, le Grand Maître Kai peut attaquer trois ennemis à la fois. Le coût normal pour chaque attaque s'applique encore.

### **degré III : Visions de l'Oubli**

Avec un entraînement plus poussé, le Grand Maître peut amplifier ses capacités pour blesser plus gravement ses adversaires en Combat Psychique.

Toutes les attaques standard infligent maintenant 3d6 points de dégâts, grâce à une amélioration de sa Puissance Psychique. Les attaques étourdissantes infligent maintenant 6d6 points de dégâts.

### **degré IV : Impact Kai** (20 points d'Endurance)

Les Degrés majeurs de Fracassement Psychique permettent au Grand Maître Kai d'infliger d'importants dégâts à ses adversaires.

Réaliser de telles attaques est très éprouvant pour lui. La maîtrise de ce Degré permet au Grand Maître Kai d'émettre un horrible hurlement à partir de son subconscient qui peut être entendu à une distance de 36 m. Le Grand Maître peut concentrer ce hurlement sur une zone de 5 m de diamètre. Chaque créature dans la zone d'effet se voit infliger 10d6 points de dégâts et est étourdie durant un round. Un jet de Volonté réussi avec un DD égal au niveau de personnage du Grand Maître Kai plus son modificateur de Charisme (si positif) annule l'étourdissement et divise les dégâts subis par 2. Le Grand Maître Kai peut utiliser cette capacité un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Charisme (avec un minimum d'une fois).

### **degré V : Rayon Kai** (30 points d'Endurance)

En concentrant et en focalisant ses pensées, le Grand Maître Kai peut émettre un faisceau de lumière par les yeux et frapper une créature avec pendant un Combat Psychique. Si le Grand Maître Kai réussit son attaque psychique, la créature perd 120 points d'Endurance. Cette attaque dévastatrice est considérée comme une attaque mortelle et peut être utilisée une fois par jour.

## **Grande Discipline de la Magie des Anciens**

Sous la tutelle des Chevaliers Vakeros, le Grand Maître Kai acquiert de façon rudimentaire la connaissance des Arts Anciens.

Il gagne un bonus à la Volonté applicable une seule fois, d'1d8 points de Volonté qui représente son entraînement. En obtenant cette Grande Discipline, le Grand Maître Kai obtient automatiquement le Combat Magique en tant que compétence surnaturelle.

De plus, il gagne Connaissance (arcane) et Art de la Magie comme compétences de classe et un rang gratuit dans chacune d'elles. S'il possède déjà ces compétences, il gagne à la place un bonus de synergie de +1 à tous les tests qui impliquent Connaissances (arcane) et la compétence Art de la Magie.

En plus de cet entraînement, le Grand Maître Kai reçoit aussi une Dague en Acier Bleu de la part des Mages du Dessi en tant que symbole de leur alliance.

### **Magie des Anciens et Grand Maître Kai**

N'ayant pas passé une vie entière à étudier les arts des arcanes, les Grands Maîtres Kai lancent des sorts exactement comme des Chevaliers Vakeros mais de la moitié de leur niveau de personnage (arrondi à l'inférieur).

Cela inclut les jets d'Art de la Magie et le DD de résistance aux sorts, et l'obligation de tenir la Dague en Acier Bleu dans une main et avoir l'autre main libre pour lancer le sort.





(Pour plus d'information sur les Chevaliers Vakeros, se référer au supplément *Le Grimoire du Magnamund*).

### **degré I à V : Magie du Vieux Royaume** *(variable)*

Pour chaque Degré de Magie des Anciens obtenu, le Grand Maître ajoute deux sorts de la Magie de Bataille Vakeros à son répertoire. Cela signifie qu'une fois atteint le degré V, 10 des 12 sorts disponibles lui seront accessibles.

## **Grande Discipline de l'Intuition**

Cette Discipline de Grand Maître accorde aux Grands Maîtres Kaï une augmentation de leur capacité à utiliser Esprit Détaché (Intuition, degré IV) pour de plus longues périodes et avec de moins en moins d'effets secondaires au fur et à mesure que les Grands Maîtres Kaï montent de niveau. De plus, les Grands Maîtres Kaï voient leurs capacités de précognition et leurs capacités psychiques évoluer considérablement.

### **degré I : Protection Spirituelle**

En utilisant la capacité d'Intuition d'Esprit Détaché, le Grand Maître Kaï peut fortifier son corps physique. Quand il est dans cet état, le Grand Maître Kaï confère une Réduction de Dégâts de 5 à son corps physique. De plus, le coût d'Endurance d'Esprit Détaché est maintenant divisé par deux, un Grand Maître Kaï doit seulement déduire un point d'Endurance toutes les deux minutes.

### **degré II : Septième Sens** *(1 point d'Endurance)*

Avec les pouvoirs de l'Intuition Avancée, le Grand Maître Kaï peut maintenant ressentir la direction dans laquelle se trouve un objet connu ou nettement visualisé. Cette capacité localise seulement les objets inanimés (une clé, une arme spécifique, un objet magique, etc) et pas des choses vivantes. De plus, le Grand Maître Kaï peut chercher des objets génériques comme un escalier, une épée, une pièce de monnaie... ; dans

ce cas la capacité localise l'objet de ce type le plus proche dans la zone d'effet. L'aire d'effet est de 120 m + 12 m par niveau du Grand Maître Kaï.

### **degré III : Grand Télépathe**

L'accès à ce Degré de Discipline de Grand Maître donne au Grand Maître Kaï une étendue plus importante à ses capacités psychiques. Le Grand Maître Kaï peut maintenant communiquer par télépathie avec toutes les créatures qui sont capables de l'«entendre», à une distance de 160 km. De plus, le coût pour maintenir un contact à une telle distance est maintenant d'un point de Volonté par minute.

### **degré IV : Voie du Vide**

Le Grand Maître Kaï peut modifier son poids temporairement, ce qui lui permet de marcher sur des surfaces extrêmement peu rigides. Le Grand Maître Kaï est capable de marcher sur l'eau comme si c'était un sol ferme. La boue, l'huile, la neige, les sables mouvants, l'eau courante et même la lave peuvent être traversés sans difficulté. Si cette capacité est utilisée alors que le Grand Maître Kaï est sous l'eau, il flottera jusqu'à la surface à une vitesse de 18 m par round, jusqu'à ce qu'il puisse se tenir debout à la surface. Le coût de ce pouvoir est de 1 point d'Endurance/minute.

### **degré V : Nulle Entrave**

À ce degré, le Grand Maître Kaï a atteint une liberté totale dans le monde physique. Il est immunisé à tous les effets qui pourraient l'atteindre: À Terre, Ébloui, Écœuré, Enchevêtré, Étourdi, Paralysé, Pris au Dépourvu ou Sans Défense (Voir l'*Encyclopédie du Monde*, p.180-181, le *Livre de Règles* p 196-197 pour des détails sur les différents états).

### **Crédits**

Adaptation : Manuluc, Lokhuzor  
Source : supplément amateur d'Andrew Gale et de Silent Storm : *Book of the Magnakai* avec leurs aimables autorisations, sur la base des règles du 1er JDR système OGL, dont l'éditeur officiel français est Le Grimoire (<http://legrimoire.net>)  
Relecture : Flambeau du Matin, Floribur, Zorkaan, Zaoutir  
Illustrations : Inbadreams, Jidus



# SEIGNEURS KAÏ : DESCRIPTIONS

## INTRODUCTION

Cette aide de jeu présente les nouvelles informations qui nous ont été révélées dans les sources canon depuis la publication de l'aide de jeu *Le Monastère Kaï*. Corrections et ajouts d'informations, tel est notre leitmotiv à Scriptarium, avec une règle d'or : rester le plus fidèle possible avec le background des livres-jeux.

## PREMIER ORDRE KAÏ

### PL 5000

En PL 5000, le Grand Maître Kaï est **Heaume Runique**<sup>2</sup> et non pas **Regard Acéré** (comme indiqué dans l'aide de jeu *Le Monastère Kaï*<sup>1</sup>). Il est assisté par plusieurs Maîtres Kaï : **Chant des Tempêtes**<sup>3</sup>, **Aigle Intrépide**, **Chien Rouge**, **Colombe Audacieuse**, **Jaguar Perspicace** et **Chat Agile**.

**Chant des Tempêtes.** Maître Chant des Tempêtes est un vieil homme, toujours vigoureux. Patient mais d'un tempérament taciturne, il est un excellent professeur, de l'avis de ses apprentis passés et présents. Il croit fermement à l'autodiscipline et au labeur, et ne tolère ni les fortes têtes, ni les tire-au-flancs (auquel il attribue des punitions dures, mais justes). Bien qu'il ne l'exprime que très rarement, il éprouve beaucoup de fierté et de tendresse vis-à-vis de ses apprentis, et est toujours à leur écoute<sup>3</sup>.

### PL 5050

Pour cette période, en plus de ceux apparaissant dans le *Grimoire du Magnamund*, voici de nouveaux Seigneurs Kaï qui peuvent apparaître lors de vos parties. Tous les Seigneurs Kaï du Premier Ordre trouveront la mort lors du siège du Monastère en PL 5050, à l'exception de Loup Solitaire.

## *Maîtres Kaï*

**Vrai Chemin.** Maître Vrai Chemin est l'un des meilleurs éclaireurs du Monastère.<sup>4</sup> Il a vécu toute son enfance dans un village non loin du Monastère, Bois-des-Brumes. Droit, vertueux et courageux, il lui est reconnu comme qualité suprême la ténacité, raison pour laquelle lui fut donné comme nom Kaï de Vrai Chemin. Il sait en effet discerner ce qu'il convient de faire et ce de ne pas faire. En ce sens, il est d'excellent conseil auprès du Grand Maître Kaï **Lame Courageuse**. Beaucoup de Seigneurs Kaï le prennent en exemple pour suivre le chemin des Kaï.

Il trouva la mort alors qu'il tentait d'accomplir une mission donnée par le Grand Maître **Lame Courageuse** - activer la flèche de cristal placée au sommet de la Tour du Soleil pour avertir le Sommerlund de la menace représentée par les hordes des Ténèbres. Il vendit chèrement sa peau, en témoignent les nombreuses blessures qu'il reçut à la tête, au cou et aux épaules. Sa mission fut achevée par Loup Solitaire.<sup>4</sup>

**Hibou Rapide.** Né dans un village situé aux environs d'Anskaven, le jeune Hibou Rapide, alors fils d'une famille bourgeoise réputée, spécialisée dans le commerce des fourrures, la famille Anthor, a été envoyé assez jeune au Monastère, où il devint assez vite l'élève préféré de Chat Agile. Sous son égide, Hibou Rapide devint rapidement Initié Kaï, à la fête de Fehmarn 5036, et il devint Maître Kaï sept années plus tard. D'un tempérament calme et prudent, il est connu au Monastère comme spécialiste des disciplines mentales<sup>5</sup>. En tant que Maître, il n'est pas avare de conseils auprès des initiés Kaï et des jeunes Kaï (dont le jeune Loup Silencieux), auquel il conseille de «conquérir sa peur et d'être fier de ce que l'on est»<sup>5</sup>.

**Faucon Raisonnable.** Faucon Raisonnable était un vieux Maître Kaï qui n'avait pas son pareil pour raconter des histoires passionnantes



et criantes de vérité aux jeunes recrues, pour les encourager et également pour les faire rêver. Dans sa jeunesse, il avait beaucoup voyagé. Il connaissait de nombreuses cités du Magnamund Septentrional, mais la cité qui lui tenait le plus à cœur, et où il se sentait chez lui, comme un natif de Durenor, était Port Bax<sup>6</sup>. Faucon Raisonnable est mort quelques années avant le siège du Monastère.

### **Seigneurs Kai**

**Colombe de Pluie.** Colombe de Pluie est une amie de Loup Solitaire (alors appelé Loup Silencieux) et une Initiée ayant suivi les cours de Maître Etoile de Feu. Spécialiste des disciplines de Survie et de Chasse, Colombe de Pluie a foi en l'enseignement de Kai, qu'elle révère sans doute plus que les autres Kai, sans doute parce qu'il lui a toujours porté chance. Lors du siège du Monastère, elle a été chargée par le Maître Hibou Rapide de protéger avec une douzaine de Kai (dont son compagnon Ciel d'Acier) le Temple de Kai et surtout la tombe du Grand Maître Perle de Fer<sup>7</sup>. Son dernier acte de courage fut de dissimuler l'arme de Perle de Fer pour que celle-ci ne soit pas brisée par les Gloks.

**Ciel d'Acier.**<sup>8</sup> Ce jeune Initié Kai, brave, courageux et quelque peu impétueux, vient d'être nommé Seigneur Kai. Originaire des Iles Kirlundin, il a un peu la nostalgie de son pays. Mais, ayant parfaitement assimilé les enseignements de Maître Hibou Rapide, il sait refouler ces sentiments pour mieux se mettre au service du Sommerlund. Avant le siège, il peut être rencontré lors de missions frontalières sur tout le territoire du Sommerlund. Le siège du Monastère lui permet d'entrer vivant dans la légende, pour que vive éternellement les Kai. Il sait qu'il ne survivra pas, mais la légende parlera des Kai qui auront donné leur vie pour sauver le Sommerlund.

**Chevaucheur de Lune.** Chevaucheur de Lune est d'un tempérament solitaire, expert dans les disciplines de Chasse et d'Orientation. En PL 5048, il s'est rendu à Ragadorn pour y rencontrer un agent du royaume de Durenor. Mais il s'est fait capturer par les agents de la Confrérie du

Silence, torturé pendant trois jours et trois nuits et accusé d'espionnage. Après s'être échappé, il est retourné au Monastère pour avertir ses supérieurs du danger représenté par le nouveau Suzerain de Ragadorn.<sup>9</sup>

**Renard Agile.** Renard Agile était un éclaireur particulièrement talentueux, chargé des missions d'infiltration. Il connaissait parfaitement Ragadorn, pour y être allé de nombreuses fois. De nombreux Seigneurs Kai (dont Loup Solitaire) se rappellent, au dernier jour d'existence du Premier Ordre, des récits de ses nombreux voyages à Ragadorn. Il est mort en PL 5047 de la Peste Rouge, tout comme la moitié de la population de Ragadorn.<sup>10</sup>

**Chant de l'Hiver.** Chant de l'Hiver porte habituellement un manteau brun sombre ainsi qu'un capuchon lorsqu'elle ne veut pas qu'on la reconnaisse comme étant un Kai de rang Savant. Elle a un visage assez expressif, des yeux verts brillants, de longs cheveux blancs. Lorsqu'on la voit pour la première fois, il est difficile de dire quel est son âge exact. Lorsqu'elle est en mission et qu'elle ne veut pas qu'on la reconnaisse, elle reprend son nom de naissance, Alara D'yon. <sup>11</sup> Prompte à sourire lorsque la situation s'y prête, elle est impitoyable envers les forces des Ténèbres, presque comme si elle accomplissait par ce biais une vengeance faite à son honneur. Ses Maîtres l'ont appelé Chant de l'Hiver à cause de son attrait pour les ballades mélodiques sommerlundoises qu'elle chante de temps à autre, et qui lui rappellent son passé souriant de petite fille vivant à Holmgard.

## **Le Nouvel Ordre**

### **Les Grands Maîtres Kai**

Suite à la publication de « The Story So Far », comprenez l'introduction, du mythique livre-jeu 29, *The Storms of Chai*, et de la chronologie séparant ce dernier du livre 28<sup>12</sup>, nous savons désormais qu'en PL 5102 (année où se situe chronologiquement *The Storms of Chai*), il existe 6 Grands Maîtres Kai, et l'on peut même soupçonner que ce nombre a même été plus grand dans l'intervalle.



Les cinq premiers - tous des hommes - sont **Blazer**, **Épée Rapide**, **Faucon Noir**, **Lynx Étoilé** et **Main d'Acier**. Le sixième est le Grand Maître Kaï héros des livres-jeux 21 à 29 (et peut être 30, 31 et 32). Son nom est donné librement par nous, lecteurs de ces livres-jeux. Ainsi, vous pouvez décider vous mêmes que le sixième Grand Maître s'appelle Coeur Tranchant, mais d'autres lecteurs - ou lectrices - préféreront *Lame Solaire*, *Serpent Foudroyant*, *Lapine Sage* ou un autre nom. Cette information vient couper court aux spéculations des fans qui avaient avancé, à partir des illustrations des livres jeux, que *Faucon Noir* était le Grand Maître Kaï joué dans la série du *Nouvel Ordre*.

Parmi ces six Grands Maîtres, quatre d'entre eux (*Blazer*, *Faucon Noir*, *Lynx Étoilé* et *Main d'Acier*) sont rencontrés par *Loup Solitaire* en situation difficile dans la *Nécropole de Tyso* dans le livre-jeu 19.

Que deviennent les Maîtres Kaï qui étaient proches du titre de Grand Maître Kaï, qui l'avaient même atteint pour certains, et qui ont été cités dans les livres-jeux ? Examinons nom par nom le devenir de ces Maîtres Kaï pour certains morts pour la gloire de Kaï.

**Hibou de l'Hiver**, à qui le Grand Maître Kaï dirigé par le joueur laisse la responsabilité du Monastère en PL 5083 lorsqu'il part à la recherche de *Loup Solitaire*, ne semble pas avoir atteint le rang de Grand Maître Kaï en PL 5102, alors qu'il était déjà «*Archmaster*» (comprenez Maître Transcendant) dans le livre-jeu *Sur la Piste du Loup*<sup>13</sup>. Il est probablement devenu Grand Maître Kaï, puis a trouvé la mort lors d'une quête, mais nous ne pouvons dans son cas que faire des spéculations: il peut très bien être resté en retrait au monastère en PL 5102.

**Étoile Scintillante** est le seul Grand Maître Kaï nommé dans le livre-jeu *La Guerre des Runes*<sup>14</sup>. Dans ce livre, il est spécifié qu'il existe seulement 5 Grands

Maîtres en PL 5083, ce qui implique pas mal d'événements entre cet épisode et les événements du livre-jeu 29. Ainsi, il faut soupçonner que deux des 5 grands maîtres rencontrés dans l'introduction du livre 29 n'avaient pas encore atteint ce rang à cette époque (et nous n'avons pas d'éléments pour déterminer lesquels pour le moment). Il est donc à craindre qu'Étoile Scintillante ait hélas trouvé la mort entre le livre 24 et le livre 29, tué au cours d'un quête périlleuse.

**Pierre de Feu** est le Maître Kaï qui a assuré le commandement du Monastère en l'absence de *Loup Solitaire* entre PL 5080 et PL 5081 avec l'aide des seigneurs *Rimoah* et *Ardan du Dessi*<sup>15</sup>, n'est pas cité non plus dans le livre-jeu 29. *Pierre de Feu* était rapporté dans le livre-jeu 19 comme étant le maître Kaï le plus âgé du monastère<sup>15</sup>. Là encore, on peut soupçonner que *Pierre de Feu* atteint lui aussi le rang de Grand Maître, mais qu'il trouva tragiquement la mort



lors de la lutte contre les forces des Ténèbres avant PL 5102.

N'oublions pas que dans l'intervalle, le Sommerlund fut envahi par les Démons des Glaces de Kalte lors du Grand Hiver, et que certains Grands Maîtres Kaï ont du périr face à ces formidables adversaires... Espérons en tout cas que de futurs romans viendront décrire ces tragiques évènements!

### **Les Monastères Kaï**

Le premier Monastère Kaï fut détruit en PL 5050. Le seul survivant a été Loup Solitaire, et il changea son nom Kaï en Loup Solitaire. Il a pu rebâtir en PL 5052 un nouveau Monastère Kaï à l'emplacement de l'ancien, et, une fois devenu Grand Maître Kaï (PL 5070), il se lança dans la formation de nouvelles recrues pour constituer un Nouvel Ordre Kaï. Loup Solitaire fut aidé en cela par la redécouverte du Livre du Magnakaï et des Pierres de la Sagesse de Nyxator.

En 5088, les Majdars, qui quittèrent l'Île de Lorn pour le Plan de la Lumière avec la Pierre de Lune, laissèrent leur île en héritage à l'Ordre Kaï. Assisté par le sorcier Astre d'Or, qui avait été élevé par les Majdars sur l'île, et par Banedon, Loup Solitaire planifia l'année suivante la construction d'un second Monastère.

En 5090, la construction du second Monastère commença. Dix ans furent nécessaires pour l'achever, car cette entreprise suscita des conflits avec les autorités de Chadaki. Tous les Grands Maîtres Kaï contribuèrent à cette édification. Le Monastère fut terminé le cinquième jour de la nouvelle année 5100, et inauguré lors de la Fête de Fehmarn.

Le second Monastère Kaï est construit non loin des eaux claires cristallines de la Mer des Rêves. La disposition des bâtiments est similaire à celle du premier Monastère. Au centre du terrain de parade, ont été plantés deux robustes chênes sommerlundois : ils représentent les deux Monastères Kaï dont les racines sont liées entre elles.

Les deux derniers étages de la Tour de la Lune (la tour la plus crénelée de tout le Monastère) sont réservés au Maître Suprême Loup Solitaire. Tandis que l'étage supérieur est réservé aux appartements privés de Loup Solitaire, l'étage inférieur est réservé à une salle de réunion, un magnifique exemple de l'architecture sommerlundoise, accessible via une grande porte : piliers de marbre veinés d'or, plafond avec une peinture murale dépeignant les événements les plus célèbres du Sommerlund, bannières de guerre de Kaï fixés au mur. De nombreuses étagères présentent des trophées, des médailles, des souvenirs rassemblés par Loup Solitaire pendant plusieurs décennies. Une grande table est disposée au centre de la pièce, entourée de plusieurs sièges et par le trône d'albâtre de Loup Solitaire.

### **Les nouveaux Kaï de l'Ordre**

**Épée Rapide.**<sup>16</sup> Épée Rapide est l'un des plus jeunes des Grands Maîtres Kaï du Second Ordre en PL 5102, lors des évènements de *The Storms of Chai*.

**Ours Rouge.**<sup>17</sup> Ours Rouge sera l'un des Maîtres Kaï les plus charismatiques du Nouvel Ordre Kaï. Un féroce guerrier barbu roux de près de deux mètres, il sera en son temps le plus massif et le plus robuste des Seigneurs Kaï, bien que n'atteignant pas la puissance des Grands Maîtres de l'Ordre. Il sera aussi et surtout le plus craint de tous les instructeurs du Monastère, les Aspirants dont il s'occupera cherchant à tout prix à éviter son courroux. Il sera envoyé en Talestria en PL 5100 par Loup Solitaire pour convaincre les Sommerlundois qui avaient immigré dans ce lointain pays suite à la guerre contre Zagarna de confier au Monastère leurs enfants ayant des pouvoirs Kaï latents. Dans cette tâche, Ours Rouge sera accompagné des trois jeunes et prometteurs Seigneurs Kaï, Faucon de Pierre, Chouette Lumineuse et Renard Blanc.

Apprenant la nouvelle de l'invasion de la Lencia par les Drakkarim du Nyra, les jeunes Seigneurs Kaï décideront de se porter au secours de leurs alliés, contre l'avis d'Ours Rouge. Ce dernier partira à leur suite et se laissera convaincre d'aller prêter main-forte au Roi Telnac de Lencia



dans ces heures sombres. Ours Rouge et ses disciples parviendront à arracher un cuirassé aux Drakkarim et à rallier Helmstorm, la capitale assiégée de Lencia. Ils y recevront la tâche cruciale d'éliminer le Maréchal de Guerre Ranghor de Dhârk, chef suprême des forces Drakkarim mais ils échoueront. Le puissant guerrier Drakkar viendra à bout d'Ours Rouge au cours d'un duel titanesque, et se rendra provisoirement maître de Helmstorm.

**Faucon de Pierre.**<sup>18</sup> Faucon de Pierre est l'un des héros principaux du roman *Dragons of Lencia*. Un jeune et talentueux Aspirant du Nouvel Ordre Kai, il n'est autre que le fils du célèbre Capitaine Gayal, devenu général et commandant chef des forces armées du Sommerlund dans l'intervalle. Cette filiation avec l'une des plus illustres figures du Sommerlund lui vaudra cependant bien des déboires avec l'un de ses principaux instructeurs, l'irascible Maître Kaï Ours Rouge, qui, pour des raisons obscures, persistera à toujours attendre plus de lui, à sa grande incompréhension.

Le colossal Maître Kaï souhaitera effacer chez Faucon de Pierre toute trace d'arrogance liée à ses origines, pour que seul son immense potentiel de Seigneur Kaï ne s'exprime, quitte à l'humilier et à le rabaisser plus que de raison devant les autres initiés du Monastère. Faucon de Pierre lui-même sera toujours réticent à l'idée de devenir un Seigneur Kaï. Contrairement à ses frères, il n'eut pas le loisir de marcher dans les traces de son illustre père: le Monastère Kaï lui fut imposé, ce qui l'incitera plus que de raison à rechercher le conflit avec Ours Rouge. Il en arrivera même à soupçonner que l'énorme Maître Kaï réglait ses comptes avec son père à travers son fils, bien qu'il ignorât l'origine de leur différend.

Au milieu de ces réprimandes et de ces brimades, Faucon de Pierre deviendra toutefois l'un des meilleurs Aspirants du Monastère, excellent dans la Maîtrise de l'épée et de l'arc, et dans la discipline de la Chasse. Il trouvera du réconfort avec l'initiée Chouette Lumineuse, avec qui il entretiendra une romance. Tous deux accompagneront Ours Rouge en Talestria

en PL 5100 et Faucon de Pierre, au terme d'une énième altercation avec le vieux guerrier, saura trouver les mots pour le convaincre d'aller aider les Lenciens face aux Drakkarim. Les Seigneurs Kaï affronteront le commandant ennemi, le Maréchal de Guerre Ranghor, mais Faucon de Pierre sera le seul survivant de ce terrible combat. Parvenant à échapper aux Drakkarim, il se tiendra alors pour responsable de la mort de ses compagnons et de son amour, Chouette Lumineuse, et se lancera dans une croisade personnelle contre les envahisseurs de la Lencia...

**Chouette Lumineuse.**<sup>19</sup> Chouette Lumineuse est l'une des rares Aspirantes du nouvel Ordre Kaï de la promotion de Faucon de Pierre. Elle excellera dans la Disciplines Kaï de la Communication Animale, devenant l'une des meilleurs élèves d'Ours Rouge. Elle tombera également amoureuse de Faucon de Pierre, et essayera à maintes reprises de lui faire comprendre qu'Ours Rouge ne souhaite que son bien.

Chouette Lumineuse a une haute opinion de l'idéal et de la hiérarchie Kaï, et elle a pleinement foi en ses capacités. Elle n'hésitera pas à jouer de la séduction sur des malandrins pour obtenir les informations qu'elle recherche, et cela lui jouera un mauvais tour dans une auberge malfamée d'Ilna, en Talestria. Elle sera du voyage dans ce pays avec Ours Rouge et ses condisciples Faucon de Pierre et Renard Blanc, et tentera de dissuader ces derniers de se rendre en Lencia, en vain. Elle sacrifiera sa vie face à Ranghor pour permettre à Faucon de Pierre de s'échapper.

**Renard Blanc.**<sup>20</sup> Un autre Aspirant issu de la même promotion que Faucon de Pierre, Renard Blanc sera son plus proche rival en ce qui concerne la Maîtrise des Armes. Pour parvenir à vaincre Faucon de Pierre dans les épreuves de la Fête de la Fehmarn, Renard Blanc ira même jusqu'à tricher en consommant de l'Herbe d'Alether. Comme son rival et ami, il sera envoyé en Talestria en PL 5100, et participera à la Bataille d'Helmstorm contre les Drakkarim. Il trouvera le premier la mort face au Maréchal de Guerre Ranghor.



**Nuage de l'Aube.**<sup>21</sup> L'un des Aspirants de la promotion de Faucon de Pierre, Nuage de l'Aube sera initialement choisi par Maître Ours Rouge pour l'accompagner dans mission en Talestria, jusqu'à ce que Loup Solitaire en personne ne lui suggère de prendre Faucon de Pierre à la place.

## Bibliographie

1. Le Monastère Kai. *In*: Le Grimoire du Magnamund. Lokhuzor – 2008
2. Rune Helm. *In*: Terror of the Darklords page 11. Joe Dever – 2010
3. Stormsong. *In*: Terror of the Darklords page 13. Joe Dever – 2010
4. True Path. *In*: Flight from the Dark paragraphe 186. Joe Dever – 2007
5. Swift Owl. *In*: Flight from the Dark paragraphe 246. Joe Dever – 2007
6. Wise Hawk. *In*: Fire on the Water paragraphe 252. Joe Dever – 2007
7. Rain Dove. *In*: Flight from the Dark paragraphe 291. Joe Dever – 2007
8. Steel Sky. *In*: Flight from the Dark paragraphe 291. Joe Dever – 2007
9. Moon Strider. *In*: Fire on the Water paragraphe 214. Joe Dever – 2007
10. Swift Fox. *In*: Fire on the Water paragraphe 24. Joe Dever – 2007
11. Winter Song. *In*: Masquerade in Hikas paragraphe 16, 17, 73. Joe Dever – 2009
12. Lone Wolf 29: Timeline and The Story So Far. *In*: Signs & Portents 87. Joe Dever – 2010
13. Archmaster. *In*: LS25 paragraphe 1. Joe Dever – 1997
14. Etoile Scintillante. *In*: LS24 paragraphe 207. Joe Dever – 1997
15. Firestone. *In*: LS20 paragraphe 160. Joe Dever – 1996
16. Swift Sword. *In*: Signs & Portents 87. Joe Dever – 2010
17. Red Bear. *In*: The Dragons of Lencia. Richard Ford – 2007
18. Stone Hawk. *In*: The Dragons of Lencia. Richard Ford – 2007
19. Bright Owl. *In*: The Dragons of Lencia. Richard Ford – 2007
20. White Fox. *In*: The Dragons of Lencia. Richard Ford – 2007
21. Dawn Cloud. *In*: The Dragons of Lencia. Richard Ford – 2007

### Crédits

Auteurs : Zorkaan et Lokhuzor.  
 Relecteurs : Floribur, Manuluc et Zaoutir.  
 Illustration : Jidus



## LES ARMES KAÏ

*Après son accession au rang de Maître Kaï Suprême, Loup Solitaire devint capable de forger des armes puissantes pour servir la cause de la Lumière: les Armes Kaï.*

*Un Maître Kaï Suprême obtient la capacité de forger des Armes Kaï, utilisables seulement par des Seigneurs Kaï. Il obtient 20 rangs en Artisanat (armes). S'il a déjà plus de 20 rangs dans cette compétence, il obtient un bonus de +2 à tous ses jets impliquant Artisanat(armes).*

*La création d'un objet aussi puissant qu'une Arme Kaï est coûteuse au Maître Suprême.*

### CRÉER UNE ARME KAÏ

Une Arme Kaï ne peut être fabriquée que dans les forges situées dans les profondeurs du Monastère Kaï.



Afin de créer l'une d'elles, le Maître Suprême doit commencer par forger une arme de qualité supérieure (Pour de plus amples informations sur la forge d'armes de qualité supérieure, et leur coût de création, consultez l'*Encyclopédie du monde* de Loup Solitaire en page 142 ou le *Livre de Règles* en page 157). Aucune arme de qualité moindre ne peut servir de base à la création d'une Arme Kaï. Une fois l'arme de qualité supérieure forgée, le Maître Suprême doit se plonger en méditation, imprégnant l'arme de la puissance de sa volonté. Cela peut prendre des jours, voire des semaines pendant lesquels il ne peut que manger et dormir.

À la fin de cette période, le Maître Suprême doit réussir un test de Concentration de DD 25 + le bonus d'enchantement de l'objet + un point par rang de chaque aptitude que l'objet obtient.

S'il échoue au test, le Maître Suprême perd le coût en points d'expérience (*voir ci-dessous*) et ne peut pas réessayer avant une semaine.

### CAPACITÉS D'UNE ARME KAÏ

Une Arme Kaï peut être enchantée par un nombre de « plus », la rendant plus efficace et lui donnant plus de dommages.

En outre, le Maître Suprême peut aussi ajouter une ou plusieurs des capacités ci-dessous. Les coûts de chaque « plus » et de chaque capacité sont listés à la fin de cette section.

### **Degré I**

**Egide.** Utilisation de cette capacité permet au Seigneur Kaï de transférer une partie ou la totalité du bonus d'enchantement de l'arme à sa Classe d'Armure.

Par une action libre, il choisit d'attribuer le bonus d'enchantement de l'arme au début du round suivant avant de l'utiliser.





Cette attribution dure jusqu'à la fin du round suivant et elle peut alors être redistribuée selon ses désirs.

**Dégâts Élémentaires.** Lorsque cette capacité est attribuée à l'Arme Kaï, seul un type élémentaire y est insufflé.

Par la suite, sur commande, la zone de contact de l'arme est envahie de flammes, de froid ou d'électricité et inflige donc +1d6 points de dégâts élémentaires par coup réussi.

**Vivacité.** La zone de coup critique de l'arme est doublée. *Par exemple, si l'Arme Kaï est une épée qui possède une zone de coup critique de 19-20, cette capacité la porte à 17-20.*

## Degré II

**Dégâts Élémentaires.** Comme décrit ci-dessus, seul un type élémentaire est insufflé dans l'Arme Kaï.

Sur commande, la zone de contact de l'arme est envahie de flammes, de froid ou d'électricité. Ainsi, elle inflige +1d6 points de dégâts élémentaires par coup réussi. Sur un coup critique confirmé, l'Arme Kaï fait jaillir un immense faisceau, infligeant +1d10 points de dégâts élémentaires.

Si le multiplicateur de coup critique est de x3, le bonus de coup critique est de +2d10 au lieu de +1d10. Si le multiplicateur est de x4, le bonus est de +3d10.

**Tornade Kaï.** Cette capacité fait résonner l'Arme Kaï avec la puissance mortelle d'une tempête. Sur un coup critique confirmé, l'arme émet un coup de tonnerre assourdissant qui n'affecte en rien le porteur de l'arme. Il inflige aux autres créatures +1d8 points de dégâts sonores. Si le multiplicateur de coup critique est de x3, les dégâts sont de +2d8 points au lieu de +1d8. S'il est de x4, les dégâts sont de +3d8.

Les créatures vivantes qui ont subi un coup critique à cause de cette capacité, et toutes celles présentes dans un rayon de 3 mètres, doivent réussir un test de Vigueur de DD 14 sous peine d'être sonnées pendant un round.

**Sanctification.** L'arme est bénie par le pouvoir divin de Kaï lui-même. Elle inflige +2d6 points de dégâts divins par coup porté contre toutes les créatures ayant une allégeance maléfique.

## Degré III

**Esprit des Maîtres d'Armes.**

Cette capacité permet de lâcher l'arme (au prix d'une action standard) pour qu'elle attaque d'elle-même. Elle combat durant 4 rounds en utilisant le bonus de base à l'attaque du Seigneur Kaï et tombe ensuite sur le sol. Elle reste toujours à moins de 1,5 mètre de lui et continuera à combattre même s'il succombe. Le Seigneur Kaï peut l'agripper lorsqu'elle est en train de combattre d'elle-même, au prix d'une action libre, mais dans ce cas, la capacité ne peut plus être réutilisée à nouveau avant 4 rounds.

**Traqueuse.** Cette capacité permet au Seigneur Kaï d'attaquer avec plus d'efficacité un type de créature avec son Arme Kaï. Contre un ennemi désigné, l'enchantement est augmenté de +2 (une arme +3 agit comme une arme +5 contre son ennemi désigné). De plus, elle inflige +2d6 points de dégâts supplémentaires contre cet ennemi.



Un Seigneur Kaï peut choisir un ennemi parmi la liste suivante :

Aberration, Animal, Animal Magique, Aquatique, Créature Artificielle, Dragon, Élémentaire (Air,



Eau, Feu, Terre), Nuée, Extérieur, Feu, Géant, Humanoïde Monstrueux, Intangible, Mort-Vivant, Plante, Rejeton des Ténèbres, Vase, Vermine.

**Résonance.** Cette capacité permet au Seigneur Kaï de communiquer à son Arme Kaï une vibration mortelle. Tous les coups critiques sont automatiquement confirmés.

**Stigmate.** Une Arme Kaï imprégnée du pouvoir de Stigmate force les créatures maléfiques à subir physiquement la honte d'attaquer un Seigneur Kaï. Les coups portés sont tels que les blessures qu'ils provoquent vont continuer de saigner soit intérieurement, soit extérieurement, infligeant chacune un point de dégâts par round, en plus des dégâts normaux infligés.

Les blessures multiples causées par une Arme Kaï dotée de cette capacité ont pour conséquence une perte cumulative de sang : par exemple, deux blessures causent des dégâts de 2 points d'Endurance par round, etc. Cette blessure continue par round peut uniquement être stoppée par un test réussi de Soins ou des soins magiques.

## Degré IV

**Divine exécitrice.** L'Arme Kaï est le fléau de tous les morts-vivants. Si l'un d'eux est frappé au combat par cette arme, il doit réussir un jet de Sauvegarde de Volonté DD 10 ou être détruit.

**Frappe Solaire.** À volonté, le porteur de l'Arme Kaï transforme celle-ci en lumière pure, apportant de l'illumination dans un cercle de 6 mètres de rayon. Frappe solaire ignore les effets des matières inanimées. Les armures et les améliorations de Classe d'Armure n'ont aucun effet contre elle. Les bonus dus à la Dextérité, la parade, l'esquive, l'armure naturelle et autres bonus s'appliquent toujours.

Ce pouvoir ne peut affecter les morts-vivants, les créatures artificielles, les Maîtres des Ténèbres et les objets.

**Attaque Rapide.** Cette capacité donne une attaque supplémentaire au Seigneur Kaï à son plus haut score de bonus de base à l'attaque. Cette attaque doit être réalisée exclusivement avec l'Arme Kaï concernée.

## Degré V

**Maître des Batailles.** Cette capacité puissante et crainte permet d'infliger des dégâts maximums à chaque coup réussi avec l'Arme Kaï.

Sur un coup critique confirmé, la créature touchée doit réussir immédiatement un jet de Vigueur (DD égal au niveau de personnage du Seigneur Kaï) sous peine d'être détruite. Cette capacité fonctionne uniquement sur les adversaires vivants, à l'exception des Maîtres des Ténèbres et autres très puissantes créatures.

**Dévastateur.** Toute attaque réussie avec cette Arme Kaï est considérée comme un coup critique. Les créatures immunisées aux coups critiques ne subissent pas de dégâts additionnels.

**Arme Liée Sympathiquement.** Le Seigneur Kaï peut temporairement imprégner une autre arme de qualité supérieure pour en faire une Arme Kaï utilisable par lui-même ou transmissible à un autre membre de l'Ordre.

Elle doit être du même type d'arme et ne gagne pas de bonus supplémentaires à l'attaque comme aux dégâts. En dehors de cette restriction, l'arme liée sympathiquement est considérée comme une Arme Kaï.

Un Seigneur Kaï peut à présent répartir les capacités entre les deux armes mais ne peut transférer que des pouvoirs de niveau IV maximum. Une fois que la durée de la capacité s'achève, l'arme liée sympathiquement perd toutes ses capacités spéciales.

## COÛT D'UNE ARME KAÏ

Une Arme Kaï draine la puissance du Maître Suprême qui la crée. Un tel transfert de volonté l'épuise et il n'en



créera donc que peu au cours de son existence. Loup Solitaire créa dix Armes Kaï et en confia cinq à des Grands Maîtres Kaï (voir ci-dessous).

Le coût de création - autre que le coût initial en matériaux - est représenté par des points d'expérience (PX), divisés en deux sections : la première est le modificateur de l'arme, la seconde est la capacité de cette arme.

**Modificateur de l'Arme Kaï :** comme règle de base, chaque « plus » que le Maître Suprême veut attribuer dans l'Arme Kaï coûte 1.000 PX.

**Capacité de l'Arme Kaï :** chacune des capacités de l'Arme Kaï est divisée en cinq rangs. Comme règle de base, chaque capacité coûte 2.000 PX multipliés par le nombre de rangs choisis. Il est possible de doter une arme de plusieurs capacités. Un Grand Maître Kaï ne peut attribuer plus de 24.000 PX à une même Arme Kaï.



*Note : ces PX doivent avoir été mis de côté par le Maître Suprême à la seule fin de créer des Armes Kaï. Il ne doit pas les avoir « intégrés » dans son total personnel de PX.*

**Temps de création :** Chaque « plus » du modificateur de l'Arme Kaï, ainsi que chaque rang de pouvoir, ajoute dix jours au temps de création.

*Exemple : Loup Solitaire est un Seigneur Kaï de niveau 20/Grand Maître Kaï de niveau 16 (donc Maître Kaï Suprême). Il a décidé de créer une Arme Kaï aux effets similaires à ceux du Glaive de Sommer. Ayant décidé que ce serait une épée, il dépense 615 Couronnes d'Or et passe 150 jours pour créer avec succès la lame de qualité supérieure." Assis dans la Crypte du Soleil, Loup Solitaire nomme l'épée « Étoile solaire » et décide qu'elle sera une arme +4 avec les pouvoirs Dégâts Élémentaires (Flammes) et Divine Exécutrice." Après avoir encore médité pendant 100 jours (40 jours plus 10xII plus 10xIV), Loup Solitaire fait un test de Concentration DD 35 (25 plus 4 plus IV plus II). Loup Solitaire le réussit ! Il a enchanté la lame avec succès. Il attribue 16.000 PX, mis spécialement de côté pour créer des Armes Kaï. S'il avait raté le test, il aurait quand même perdu les 16.000 PX et n'aurait pu réessayer avant sept jours."*

## ARMES KAÏ UNIQUES

Dix Armes Kaï furent forgées par Loup Solitaire après son ascension au rang de Maître Kaï Suprême. Il en confia certaines à des Grands Maîtres Kaï.

**Mangousta.** Hache +2 avec capacité «Traqueuse» (reptiles) qui fut donnée au premier des nouveaux Grands Maîtres de Loup Solitaire. Mangousta fut forgée pour affronter les puissants champions Gourgaz des Marais de Maaken et les Xaghash - Seigneurs des Ténèbres subalternes - des Royaumes des Ténèbres. Elle se révélera également particulièrement efficace lors de la Guerre des Runes, contre les Agarashi reptiliens du Seigneur Vandyen d'Eldenora, les Vorkas, et lors de tous les autres conflits faisant intervenir de telles créatures.

**Aléma.** Hache +2 possédant les pouvoirs «Sanctification» et «Traqueuse» (morts-vivants). Bien que le Seigneur de la Mort Ixiataaga ait été détruit, Loup Solitaire a créé cette arme pour combattre Vordaks et Monstres d'Enfer sur les champs de bataille et pour explorer des nécropoles maléfiques comme le Cimetière des Anciens.



**Magnara.** De nombreux gardiens infatigables sont tombés sous les coups de cette hache + 3 aux pouvoirs de «Tornade Kaï » et «Traqueuse» (pierre). Magnara fut forgée pour protéger les Kaï contre les golems de pierre créés par les serviteurs des Ténèbres. Elle se révéla fort utile dans la lutte contre le Seigneur Démon Shom'Zaa, lors de la lutte pour le contrôle du royaume souterrain de Bor.

**Astria.** Aussi lumineuse que le jour lui-même, cette épée +3 aux pouvoirs de «Résonance» et «Frappe Solaire» permet aux Grands Maîtres Kaï de percer sans peine les défenses de leurs adversaires. Astria fut utilisée efficacement lors de la libération du Lyris de l'occupation Eldénorienne.

**Stella.** Cette épée +5 possède les pouvoirs d'«Égide» et de «Maître des Batailles». Elle sert fort bien son maître lors des différentes croisades entreprises par le Second Ordre Kaï, et notamment lors du Long Hiver de PL 5101 au cours duquel les Démons des Glaces libérés de Kalte lancèrent leurs redoutables esclaves Barbares des Glaces dans l'invasion du Sommerlund.

**Vaillance.** Cette épée +3 «Traqueuse» (lanceurs de sort) est unique en son genre. Elle fut forgée pour aider à traquer les lanceurs de sort maléfiques comme les Sorciers Nadziranim et les Liganim des Royaumes des Ténèbres, et les infâmes Druides de Cener du Ruel.

**Ulnarias.** Le nom de cette arme fait référence à la Maison d'Ulnar. C'est une épée +2 aux pouvoirs d'«Attaque rapide», «Résonance » et «Traqueuse» (créatures aquatiques). Le porteur de cette épée gagne aussi un accès limité à la Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, lui permettant d'invoquer Respiration Aquatique aussi longtemps qu'il la tient.

**Raumas.** Quand le Monastère Kaï fut assiégé par les Monstres des Laves de Naar en PL 5077, peu d'armes furent capables de percer leur peau écailleuse. En prévision d'attaques futures venues de l'Univers Parallèle des Ténèbres et afin de protéger le Monastère et le Sommerlund à l'avenir, Loup

Solitaire forgea Raumas, un glaive +3 aux pouvoirs d'«Attaque rapide» et «Traqueuse» (dragons).

**Illuminatus.** Destiné à combattre les créatures des profondeurs de la terre ce glaive +3 «Traqueuse» (terre) brille fortement dans les profondeurs. Il fut d'un grand secours à son porteur lors des batailles survenues dans les profondeurs du royaume souterrain de Bor, afin de purger la menace des Agarashi de Shom'Zaa.

**Tailleclair.** Aussi froid que les plaines de Kalte, ce glaive +3 aux pouvoirs de «Dégâts Élémentaires» (froid) et de «Traqueuse» (Feu) est le fléau de toutes les créatures composées de feu, et notamment les Hommes-Feu, élémentaires invoqués par les sorciers des Ténèbres depuis le Plan Élémentaire du Feu.

### Crédits

Source : supplément amateur d'Andrew Gale et de Silent Storm : *Book of the Magnakai* avec leurs aimables autorisations.

Traduction et adaptation : Manuluc.

Relecture : Bleeding, Floribur et Lokhuzor.

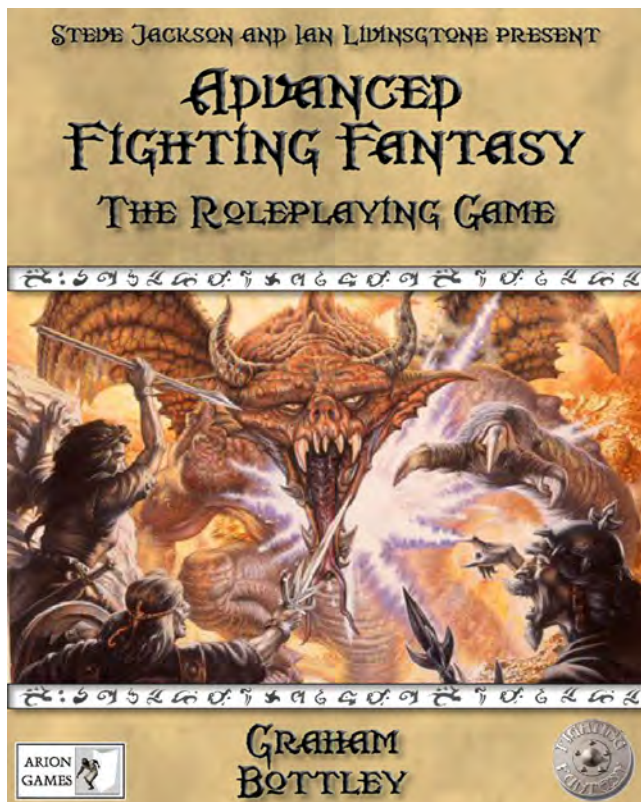
Illustrations : Éric Chaussin.



# INTERVIEW DE GRAHAM BOTTLEY

CHEF DE PROJET DE LA RÉÉDITION D'ADVANCED FIGHTING FANTASY

Le jeu de rôles Advanced Fighting Fantasy, prenant place dans l'univers des livres dont vous êtes le héros des séries Défis Fantastiques et Sorcellerie !, vient d'être republié par l'éditeur Arion Games (ayant commencé dans la publication de gammes de figurines papier pour jeux de rôles).



Et Graham Bottley, le directeur d'Arion, a accepté gentiment notre demande d'interview à ce propos.

**Scriptarium :** *Avant de parler de Titan, pouvez-vous nous expliquer ce qu'est Arion Games et votre rôle chez cet éditeur ?*

**Graham Bottley :** En fait, techniquement, Arion Games, c'est moi !

J'ai créé l'entreprise il y a tout juste six ans ce mois-ci, donc c'est moi qui m'occupe de concevoir les miniatures, d'écrire les livres, de les mettre en page, de gérer la comptabilité et tout le reste !

**S. :** *Est-ce que le nom Arion Games est un clin d'œil à la cité d'Arion, sur le continent de Khûl ?*

**G. B. :** Arion était en fait le nom d'un personnage de jeu de rôles que j'animais depuis longtemps quand j'ai fondé l'entreprise.

Ce n'est qu'en commençant à travailler sur Titan que j'ai découvert qu'une ville de Khûl portait le même nom, une coïncidence amusante.

**S. :** *Quels sont vos jeux de rôles et univers de JDR favoris ?*

**G. B. :** J'ai longtemps été un fan acharné de Rolemaster, mais j'ai également beaucoup joué aux jeux de rôles Advanced Fighting Fantasy, Maelstrom, Warhammer et HårnMaster.

En règle générale, je créais mes propres univers et décors de campagne, donc je n'ai pas vraiment de monde préféré, bien que la Terre du Milieu ait toujours gardé une place dans mon cœur.

**S. :** *De nombreuses publications à ce jour d'Arion concernent Maelstrom, un JDR historique, et un supplément pour Rolemaster sur Rome a également été publié : êtes-vous passionné d'Histoire ?*

**G. B. :** Oui, je suis passionné d'Histoire – en amateur. J'aime particulièrement le monde antique et l'Europe médiévale, mais toutes les périodes historiques m'intéressent.

**S. :** *Les Français ne connaissent pas Maelstrom, édité initialement dans les années 80, pouvez-vous nous en dire quelques mots ?*

**G. B. :** Puffin a publié Maelstrom suite au succès de la série Fighting Fantasy [Défis Fantastiques en français] ; Le livre avait d'ailleurs la même allure que les livres de cette série, et la même taille.



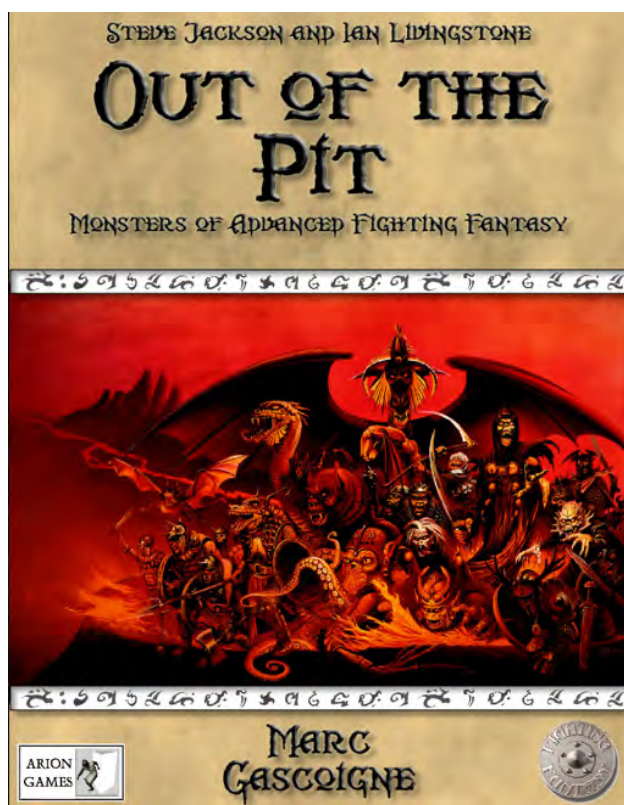
C'est un univers historique centré sur des gens ordinaires, avec un soupçon de magie et de surnaturel.

Son auteur, Alexander Scott, n'était qu'un adolescent à l'époque, mais les règles étaient très en avance sur leur temps en termes de mécanismes de jeu.

Le système de magie du jeu de rôles Maelstrom, très souple, a directement inspiré Ars Magica et Mage.

**S. :** Comment avez-vous découvert Titan ?

**G. B. :** Mon premier contact avec le jeu de rôles, il y a bien des années de cela, fut un exemplaire de La Forêt de la Malédiction. J'ai acheté la plupart des livres au moment de leur parution, y compris Titan et Out of the Pit, et la série Sorcellerie! m'a énormément marqué.



**S. :** Aimez-vous d'autres livres-jeux ou univers de livres-jeux ? Que pensez-vous par exemple de Loup Solitaire et des jeux de rôles de Mongoose Publishing, notamment le dernier, basé sur les règles des livres-jeux de Joe Dever, comme AFF l'est sur celles des séries Défis Fantastiques et Sorcellerie?

**G. B. :** J'avais plusieurs livres d'autres séries, mais celles-ci ne m'ont jamais autant passionné que les Défis Fantastiques.

J'ai tout de même acheté le jeu de rôles Loup Solitaire, et je suis très impressionné par le travail de Mongoose. Les règles sont très légères, mais il reste fidèle à l'esprit et au style de l'original.

**S. :** Avez-vous des préférences parmi les développements réalisés par les auteurs de Défis Fantastiques (l'Allansia de Livingstone, le sud-ouest de Khûl de Sharp, la Gallantaria de Hand, l'Ocrepierre de Green, les Îles du Levant de Mason...)?

**G. B. :** Ce qui est bien avec Titan, c'est qu'il s'agit d'un mélange de styles et d'influences variés, comme en témoignent les régions favorisées par chaque auteur.

Comme je l'ai dit, les livres de Sorcellerie ! ont eu une grande influence sur ma pratique du jeu de rôles, et le Kalkhabad doit être l'une de mes régions préférées.

**S. :** D'où et de qui est venue l'idée de cette relance de la gamme Fighting Fantasy RPG / Advanced Fighting Fantasy éteinte depuis presque vingt ans ?

**G. B. :** L'idée était de moi. La réédition de Maelstrom avait eu un grand succès et suscité de nombreuses réactions, et considérant l'influence des Défis Fantastiques sur mes débuts de rôliste, cela semblait un choix évident. Il a suffi de quelques courriels à Steve Jackson...

**S. :** Les règles ont été revues en profondeur et playtestées pour cette nouvelle édition. Pouvez-vous nous dire quels en sont les aspects les plus novateurs ?

**G. B. :** Le système de création de Héros a été revu et équilibré, et un système de Talents est apparu afin de rendre les Héros plus personnalisables.

Un système d'armure à part entière a également fait son apparition, de même qu'un système de magie inspiré de Sorcellerie ! en plus du système déjà existant, sans parler de nombreuses autres petites modifications et clarifications.



Tout cela préserve la simplicité du jeu original, mais ajoute de la profondeur et de l'intérêt aux parties.

**S. :** *Est-ce que certains des différents auteurs des Défis Fantastiques ont été impliqués dans cette réédition ?*

**G. B. :** Pas encore, mais j'ai beaucoup parlé avec Jon[hatan] Green. Son nom apparaîtra sur les prochains livres.

**S. :** *Marc Gascoigne et Pete Tamlyn, qui avaient assumé l'essentiel de la 1ère version du JDR, ont-ils participé de près ou de loin, à la réédition ?*

**G. B. :** Pas vraiment.

Ils avaient leur mot à dire sur l'accord initial, mais je crois qu'ils sont passés à autre chose.

**S. :** *Qu'en est-il des illustrateurs ? Avez-vous fait appel à de nouveaux illustrateurs ? Vous-même, qui dessinez, avez-vous participé à la réalisation de nouvelles illustrations ?*

**G. B. :** Presque toutes les illustrations sont celles réalisées pour l'édition originale par John Sibbick et Russ Nicholson.

Quelques-unes sont inédites, dont une de Chris Waller, qui a travaillé avec moi sur Maelstrom.

Comme je souhaitais préserver l'allure originale, je n'ai pas utilisé mes propres illustrations.

J'aimerais que John, Russ et d'autres artistes participent aux prochains livres.

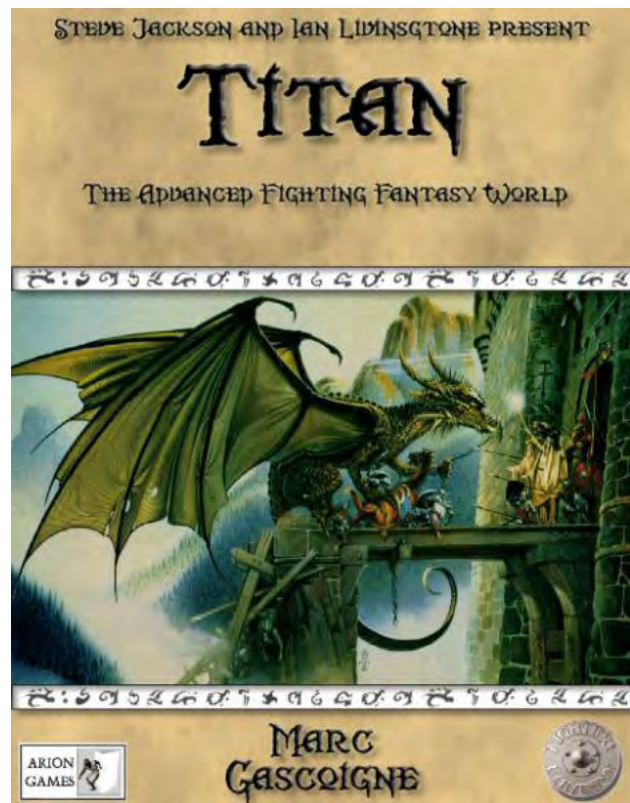
**S. :** *Out of the Pit et Titan ont été les premiers suppléments réédités après le livre de base. Dans la mesure où ils n'incluent pas d'éléments de background de nombreux Défis Fantastiques, y a-t-il en projet de publier des volumes 2 pour chacun d'entre eux ?*

**G. B. :** Ils sont en cours d'élaboration et ne devraient pas tarder à paraître. Il s'agira d'une mise à jour du monde et des monstres basée sur les derniers livres-jeux.

**S. :** *Comment s'intègrent les récentes activités de Steve Luxton, le cartographe de Titan, et de la web-communauté Titan en matière de cartographie dans vos projets pour AFF ?*

**G. B. :** De ce que j'en sais, Steve a repris le travail après que je l'aie contacté au sujet de la réédition.

Il joue un grand rôle dans mes projets pour la gamme, et ayant vu ce qu'il est en train de produire, je suis très enthousiaste.



**S. :** *Vous avez écrit sur un forum que la réédition du livre Blacksand ! était envisagée. Avez-vous d'autres cités que vous aimeriez développer plus que d'autres (Kharé, Arion, Blackhaven ...) ?*

**G. B. :** Port-du-Sable-Noir est une ville très appréciée, et la réédition de ce livre semble une évidence.

J'espère que nous verrons des livres sur d'autres villes emblématiques en temps et en heure.



**S. :** *The Riddling Reaver*, un recueil d'aventures paru initialement pour la 1ère version du jeu, devrait aussi être republié. Sera-t-il revu ? Et d'autres recueils de ce type sont-ils prévus ?

**G. B. :** *The Riddling Reaver* est une mini-campagne amusante, idéale pour faire découvrir l'ambiance de Titan aux joueurs débutants. Nous y réfléchissons.

Les livres de campagnes ne sont généralement pas de gros succès commerciaux, mais je pense qu'il devrait être possible d'en sortir quelques-uns.

**S. :** *Est-ce que la campagne de La Couronne des Rois inspirée de la série Sorcellerie!, annoncée dans les prochaines publications pour la nouvelle gamme, explorera des lieux du Kalkhabad non visités dans les livres ?*

**G. B. :** C'est un classique, et ce sera donc notre prochain livre à paraître. J'essaie avec ce supplément de rester assez fidèle aux livres-jeux, mais s'il faut développer un endroit, il le sera !

**S. :** *Est-ce que les travaux des modules Myriador pour le D20 System, de Jamie Wallis, ont été ou seront utilisés pour alimenter la gamme actuelle ?*

**G. B. :** Non, même si je connais bien Jamie.

Il a participé aux tests, et il continuera à jouer un rôle dans la gamme Advanced Fighting Fantasy en général.

**S. :** *Un Compagnon est annoncé aussi, avec toutes les règles n'ayant pu être intégrées dans le livre de base. Que pourra-t-on y trouver par exemple ?*

**G. B. :** Ce livre sera amusant à écrire.

Seront incluses les tables de création des terres sauvages et les règles de batailles rangées, les deux principales omissions de la réédition.

On y trouvera aussi des choses mentionnées dans le canon issu des livres, qui n'avaient jamais fait l'objet de règles, comme les Mages Marins, les mousquets (de Blacksand !), les chamanes et la magie du Chaos.

**S. :** *Souhaitez-vous développer l'aspect multimonde déjà suggéré par Les Mondes de l'Aleph ou La Légende de Zagor ?*

**G. B. :** Pas pour l'instant.

L'univers classique de Titan aura largement de quoi m'occuper pour un petit moment, mais peut-être que d'autres livres-jeux ne prenant pas place sur Titan seront déclinés en suppléments. Je pense spontanément au Manoir de l'Enfer et à La Galaxie Tragique.

**S. :** *Plusieurs romans en lien avec Titan ont été publiés par Puffin Books mais sont épuisés depuis des années. Envisageriez-vous de les republier, à supposer que ce soit légalement possible ?*

**G. B. :** C'est une idée que j'ai eue, oui, mais je ne peux pas en dire plus pour l'instant.

**S. :** *Puisque Arion Games a commencé avec des figurines papier, verra-t-on prochainement apparaître une gamme de figurines Titan ?*

**G. B. :** Absolument ! Il faut juste que je trouve le temps...

**S. :** *Les fans de Titan francophones n'ont jamais eu la chance de connaître le jeu de rôles FF/AFF. Auront-ils cette chance cette fois ?*

**G. B. :** C'est actuellement en pourparlers.

Je n'aime pas promettre des choses qui ne dépendent pas entièrement de moi, mais je serais très surpris si AFF ne paraissait pas en français !

### Crédits

Auteurs : Floribur & Salla.  
 Relectures et traductions : Meneldur,  
 Flambeau du Matin, Lokhuzor, Radagast,  
 Rorthron et Zorkaan.





# DÉFIS SYSTÈME

## INTRODUCTION

Le « Défis Système » est un nouveau système héroïque de jeu de rôles simple et fluide, adapté aux univers médiéval-fantastique et imaginé pour un jeu dans le monde de Titan, où prennent place la plupart des livres dont vous êtes le héros Défis Fantastiques, d'où le clin d'œil dans son nom. Il est particulièrement destiné aux amateurs de *ldvelh* n'ayant pas encore osé « sauter le pas » du JDR mais pourra satisfaire aussi les vieux routards du JDR toujours intéressés par quelque aventure épique dans un univers *medfan* classique, et en même temps les des règles longues et trop complexes.

La question de l'intérêt de ce nouveau système peut se poser, vu le nombre de jeux de rôle d'héroïc-fantasy déjà présents, mais aussi tout simplement parce que l'univers de Titan a déjà été adapté en JDR (*Fighting & Advanced Fighting Fantasy RPG*), comme on vient de le voir dans l'interview de Graham Bottley.

La réponse est simple et quelques mots la résumant: Liberté, Simplicité, Nostalgie et Accessibilité.

L'univers de Titan offre une très grande liberté, agréable pour les meneurs de jeu, et aucun véritable carcan n'est imposé. Tous les scénarios sont donc possibles : de la chasse aux sorciers dans des citadelles cyclo-péennes, à l'exploration de villes englouties ou de jungles impénétrables, on ne peut prédire à l'avance l'ambiance de la prochaine séance. Et nul besoin de lire 200 pages de background avant de commencer à jouer (même si le background n'est pas inexistant, ce qui est aussi un avantage, car cela constitue une espèce de « base » dans laquelle les MJ peuvent piocher leur inspiration à loisir). La simplicité des livres-jeux a séduit des millions de fans, car le système de jeu

permettait, en plus d'être facile à comprendre, de passer rapidement d'une scène à une autre, sans se soucier trop longtemps des détails. Même si les règles développées ci-après sont un peu plus complètes que celles des livres-jeux, nous avons voulu tout au long de sa rédaction, garder une mécanique simple facilement compréhensible dès le premier quart d'heure de jeu. À noter aussi que ce système a été testé, nous pouvons donc témoigner du fait qu'il tient la route et ses promesses en termes de simplicité.

En ce qui concerne le côté nostalgique de cette série, imaginez un groupe de personnages découvrir dans un coffre ancien un grimoire rédigé par Zagor lui-même, ou traverser les épreuves du Labyrinthe de la Mort en face d'autres équipes tout aussi vindicatives ! Le monde de Titan est empreint de références que les joueurs connaîtront peut-être, s'ils ont eu la chance de rêver en lisant ces livres.

Et enfin, aucun système de jeu permettant de vivre des aventures sur Titan n'est accessible pour le moment en français (bien que la version française d'AFF soit en projet). Et même la VO a été jusqu'à récemment difficile à se procurer. Ce système constitue donc une réponse, même si elle peut n'être que provisoire pour ceux qui voudraient ensuite tester AFF. Et puis rien ne vous interdira de mêler les éléments qui vous paraissent les plus intéressants des deux systèmes pour confectionner le système de jeu qui vous correspondra le plus, c'est aussi l'avantage de ces systèmes simplifiés, qui offrent beaucoup plus de souplesse d'adaptabilité que les systèmes plus complexes.

Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure. VOUS seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Bonne chance...



### Abréviations et termes spécifiques

MJ : meneur de jeu. Joueur spécial qui racontera l'histoire aux autres.

PJ : personnage joueur. Le personnage interprété par un joueur dans l'histoire racontée par le MJ.

D10 : dé à dix faces. C'est le seul type de dé utilisé dans ce système de jeu. « 2D10 » signifiera deux dés à dix faces.

Séance: la partie du jour. Un scénario peut nécessiter plusieurs séances pour être terminé.

## CRÉATION DE PERSONNAGE

Pour donner vie au personnage que le joueur va incarner durant les séances, il devra d'abord choisir son peuple.

Ensuite, il choisira une classe de personnage (entre guerrier, mage, prêtre ou voleur), et enfin, quelques détails supplémentaires seront nécessaires pour rendre complet un personnage foulant le sol de Titan.

NB : les paragraphes suivants donnent des informations sur Titan; cependant, le système de jeu peut être appliqué à d'autres mondes.

## Résumé

- Choix de la race
- Choix de la classe
- Choix des talents

## LES RACES JOUABLES

Il existe trois races jouables, classiques dans les univers de Fantasy.

### *Les Humains*

C'est le peuple majoritaire sur Titan.

Leurs cultures sont si nombreuses et différentes qu'il est impossible de les décrire toutes. Ils sont présents sur tous les continents, grâce à leur persévérance, leur polyvalence et leur courage.

### Ajustements raciaux

+1 en CHANCE

Capacités spéciales : aucune

### *Les Elfes*

Mystérieux, raffinés, et dotés d'une longévité exceptionnelle, les Elfes sont les protecteurs des forêts et des lieux légendaires.

### Ajustements raciaux

+1 en Habilité et en Esprit

-2 en ENDURANCE

Capacités spéciales : Vision nocturne (les Elfes ne subissent aucun malus dû à l'obscurité)

### *Les Nains*

Fiers guerriers et travailleurs acharnés, les Nains sont connus pour leur valeur et leur loyauté dans tous les domaines.

Malgré leur petite taille et leur manque de finesse, ils figurent parmi les peuples les plus respectés.

### Ajustements raciaux

+3 en ENDURANCE

-1 en HABILITÉ et en CHANCE

Capacités spéciales : aucune

### *Autres races*

En fonction de sa campagne et du monde du jeu, le MJ peut imaginer d'autres races de créatures intelligentes, qui pourront ou non être incarnées par les joueurs. Le principe est le même : des modificateurs aux caractéristiques selon leur morphologie et/ou des capacités spéciales.



## LES CLASSES DE PERSONNAGES

Le joueur pourra choisir entre quatre classes de base : Guerrier, Mage, Prêtre ou Voleur. Le choix de la classe de personnage est très important puisque c'est lui qui va déterminer les valeurs de base du personnage ainsi que ses talents spéciaux. Par le terme « valeurs », on désigne les quatre attributs qui définissent un personnage, qui sont notés sur 20.



L'HABILETÉ représente l'adresse et la vivacité du personnage. C'est la valeur utilisée la plupart du temps en combat.

L'ENDURANCE est la force et la vigueur naturelle du personnage. Sa capacité à encaisser les coups et à résister aux maladies ou aux poisons.

LA CHANCE est en quelque sorte la « bonne étoile » du personnage. Son talent à se sortir des situations les plus difficiles par un coup de sort.

L'ESPRIT représente l'intelligence, l'érudition et parfois le sens d'observation du personnage (les réflexes purs étant gérés par l'HABILETÉ). C'est aussi sa mémoire.

Une fois la classe de personnage choisie, le joueur note ses valeurs de base dans les cases appropriées de la feuille d'aventure.

Ensuite il applique ses ajustements raciaux.

Enfin il dispose de 4 points bonus à ajouter où il le souhaite (par exemple un point dans chaque attribut...).

### OPTION : Modifier le profil de base

Le MJ peut permettre au joueur de modifier un peu le profil de base de sa classe s'il le désire, en transférant un ou deux points d'un attribut pour un autre. Si cela correspond mieux à l'idée que se fait le joueur de son personnage, il ne faut pas hésiter à utiliser cette option.

## LES TALENTS

Une fois les valeurs du personnage définies, le joueur, en plus d'avoir droit automatiquement au talent de base de son personnage, pourra choisir quatre talents parmi les dix proposés dans le profil de sa classe.

Ces talents sont les capacités spéciales du personnage, qui le différencie des personnages ordinaires, et qui en font des héros.

La plupart d'entre eux sont inspirés des livres *La Citadelle du Chaos*, *Les Rôdeurs de la Nuit*, *L'Arpenteur de la Lune*, *La Vengeance des Démons*, *La Légende de Zagor* ou *Les Chevaliers du Destin* (Éditions Gallimard).



## LES FINITIONS

Un personnage n'est pas qu'une série de chiffres, et il convient au final de l'étoffer un peu. À quoi ressemble-t-il ? Décrivez, en une phrase, son apparence générale. Là encore, inutile de décrire précisément sa taille, son poids, la couleur de ses yeux (sauf si elle est particulière)...

Vous pouvez aussi décrire ses traits de caractère principaux. Le reste de la description viendra au fur et à mesure des parties.

Que porte-t-il sur lui, ou dans son sac ?

Le joueur, sous l'œil du MJ, décidera de l'équipement de son personnage. Bien entendu il faut que cet équipement soit en accord avec son concept (on rencontrera rarement un jeune barbare transporter des grimoires précieux...).

Quel est son nom ? C'est la question la plus importante, car ce nom sera conservé au fil des parties. A-t-il un surnom ?

## EXEMPLE DE CRÉATION

En exemple, nous suivrons la création de personnage de Doug, un joueur curieux de découvrir ce jeu de rôle.

Doug a déjà un concept en tête : il aimerait jouer un jeune chevalier errant. Il note « Humain » dans la case Peuple de la feuille d'aventure, et retient le bonus auquel il a droit (+1 en CHANCE).

Doug a choisi logiquement la classe de GUERRIER pour son personnage de chevalier. Il inscrit donc les valeurs de bases du profil de Guerrier sur la feuille d'aventure :

HABILETÉ	12
ENDURANCE	12
CHANCE	10
ESPRIT	8

Il ajoute son ajustement racial (+1 en CHANCE) et voit donc cet attribut monter à 11.

Il a enfin 4 points à répartir. Il décide d'augmenter uniquement l'HABILETÉ et l'ENDURANCE.

Voici ses nouvelles valeurs :

HABILETÉ	12 + 2 = 14
ENDURANCE	12 + 2 = 14
CHANCE	11
ESPRIT	8

Après avoir choisi ses talents, Doug décrit son personnage comme « un jeune blanc-bec aux cheveux longs, crédule mais fougueux ».

Il décide de lui donner une solide épée, une tunique noire, un havresac contenant quelques pièces d'or, des provisions, une lanterne et une pierre porte-bonheur.

Pour le nom, Doug se creuse un peu la tête et trouve que « Jaryl » sonne bien. Il le note non sans fierté sur sa feuille d'aventure.

## CLASSES DE PERSONNAGES

### GUERRIERS

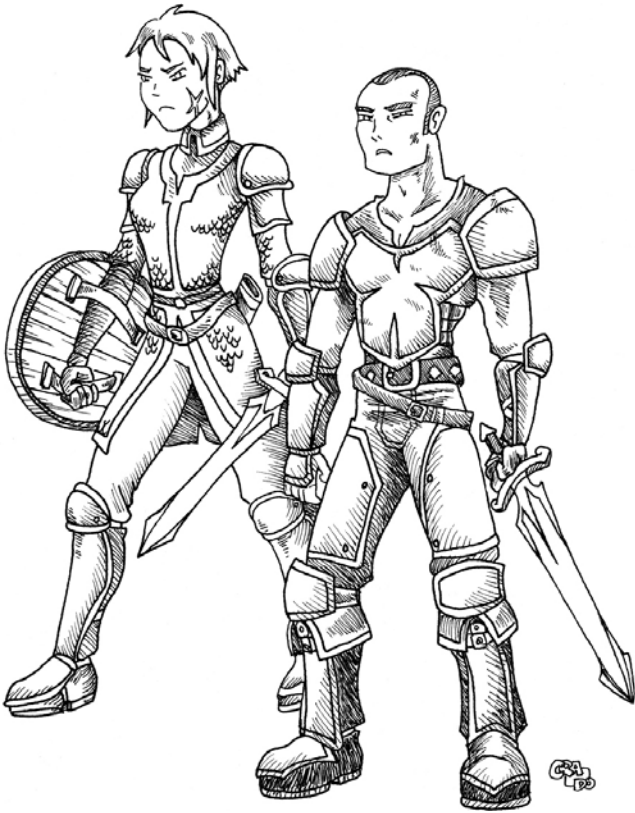
Chevalier, barbare, mercenaire, soldat, ou bien duelliste, le Guerrier a bénéficié d'un apprentissage poussé au maniement des armes, et lui seul décidera de mettre ce talent au service d'une noble cause ou d'un sombre seigneur...

Valeurs de base des guerriers

HABILETÉ	12
ENDURANCE	12
CHANCE	10
ESPRIT	8
Limitations	aucune



## Talents de base des guerriers



### Double Attaque

À chaque fois que vous remportez un assaut en faisant un double sur les dés, vous avez pu asséner à votre adversaire deux coups bien placés, et vous doublez donc les dommages de votre attaque.

## Talents Héroïques des guerriers

### Cavalier Émérite

Ce talent vous confère une parfaite maîtrise de l'équitation et de l'acrobatie équestre. À chaque fois que le MJ demande un test concernant une action d'équitation, vous bénéficiez d'un bonus de +5.

### Combat à Deux Armes

N'importe quel va-nu-pieds peut ramasser deux couteaux et se battre avec, mais peu de gens ont appris à manier efficacement deux armes à la fois. Grâce à ce talent, vous connaissez les mouvements et les spécificités de ce style de

combat, et vous gagnerez un +2 en HABILITÉ à chaque fois que vous combattrez de cette façon.

### Commandant

Rompu à l'art de la guerre, vous connaissez les tactiques offensives et défensives indispensables pour remporter une victoire. Si vous bénéficiez de suffisamment de temps pour planifier votre action, vous obtiendrez alors l'avantage tactique à votre groupe, traduit par un bonus de +2 à tous les tests pendant le premier tour de combat. De plus ce talent est indispensable pour commander à bien des troupes lors de combats de masse.

### Connaissance des Armures

Grâce à votre expérience dans le port et l'entretien des armures, vous augmentez de 1 le nombre de blessures que peut encaisser l'armure. De plus, si une armure est brisée, vous pourrez la réparer pour la prochaine séance en réussissant un test d'HABILITÉ.

### Coups précis

Une fois par combat, vous pouvez infliger une perte de points d'HABILITÉ à votre adversaire, en lieu et place des points d'ENDURANCE habituels.

### Coups puissants

Vos attaques au corps à corps sont d'une brutalité peu commune, et infligent systématiquement 1 point de dégât supplémentaire.

### Cri de guerre

À tout moment lors d'un combat, vous pouvez pousser un cri de guerre retentissant qui galvanisera vos compagnons. Tout le groupe (y compris vous) sera immunisé à la peur pour toute la durée du combat et regagnera 4 points d'ENDURANCE. Ce talent n'est utilisable qu'une seule fois par séance.

### Désarmement

Lorsque vous remportez un assaut, vous pouvez décider de désarmer votre ennemi au lieu de lui



infliger une blessure. Votre adversaire doit alors réussir un test d'HABILETÉ normal pour ne pas lâcher l'arme qu'il a en main.

### Expert martial

Même si vous êtes confronté à plusieurs adversaires, vous pouvez blesser en un seul assaut tous ceux qui ont une Force d'Attaque inférieure à la vôtre.

### Riposte

Grâce à une feinte, vous avez la possibilité, une fois par combat, de déclencher une riposte gratuite contre un ennemi qui vient de vous blesser. Celui-ci subit alors une blessure normale selon l'arme que vous avez en main.

### Tireur d'élite

Vous êtes d'une précision redoutable avec une arme de tir ou une arme de lancer et vous infligez systématiquement 1 point de dégât supplémentaire lorsque vous utilisez une de ces armes.

### Traque

Vous savez comment suivre une personne à la trace, et la traquer jusqu'à la moindre cachette.

Pour tous les tests d'observation demandés dans cette situation par le MJ, vous obtiendrez un bonus de +5.

De plus, vous êtes très physionomiste et n'oubliez jamais un visage, surtout lorsque il vous a causé du tort.

## MAGES

Les Mages sont les spécialistes des arts occultes. Leur soif de connaissance les a coupés du monde pendant de longues années mais la récompense n'en fut que plus grande. Leurs pouvoirs surnaturels provoquent aussi bien l'admiration que la jalousie et la haine.

Valeurs de base des mages

HABILETÉ	8
ENDURANCE	8
CHANCE	11
ESPRIT	15
Points de magie	15

Limitations : le Mage ne peut porter d'armure plus lourde que l'armure légère. Il ne peut manier d'arme lourde.

### Talents de base des mages

#### Thaumaturge

Vous êtes capable de déchiffrer les langages complexes utilisés dans les plus anciens grimoires, et de décrypter les runes anciennes.

Vous avez aussi la capacité de « sentir » la magie dans un lieu ou un objet en réussissant un test d'ESPRIT.

Vous serez alors capable d'affirmer si cette magie est bénéfique ou maléfique mais pas davantage.

#### Affinité magique

Vous êtes capables de lancer des sorts, et vous disposez pour cela d'un nombre de points de magie égal à votre score en ESPRIT.



Ces points de magie sont utilisés à chaque sortilège, et lorsque ce n'est pas précisé le coût en points de Magie des sorts réversibles est égal au coût du sort de base. Ils se régénèrent totalement après une nuit de repos.



Lorsque vous choisissez un sort de base, vous bénéficiez automatiquement de son aspect réversible.

Enfin, si le pouvoir nécessite un test d'ESPRIT et qu'il se solde par un échec, les points de magie sont tout de même dépensés.

## Talents Surnaturels des mages

### Célérité

Ce sortilège augmentera sensiblement la vitesse d'une créature ou d'un objet que vous désignerez.

Chevaux, bateaux, ou guerriers seront donc bien plus rapides qu'à l'accoutumée !

**Effet :** la vitesse de la cible est doublée.

Si ce sort est utilisé en combat, le personnage qui bénéficie de ce sortilège a le droit à une deuxième attaque gratuite à chaque tour (si son adversaire remporte cette seconde passe d'armes, il n'aura pu que se défendre et n'infligera aucune blessure).

**Durée :** une minute.

**Coût :** 2 points de magie.

**(Réversible Lenteur:** une cible est ralentie dans tous ses mouvements et déplacements. En combat elle ne pourra agir qu'un tour sur 2.)

### Charme

Grâce à cette formule, vous disposerez d'un charme irrésistible. Tous ceux qui comprendront vos paroles vous trouveront immédiatement agréable, attirant et seront parfois complètement subjugués par votre merveilleux langage.

**Effet :** si vous réussissez un test d'ESPRIT en opposition avec vos cibles, celles-ci seront entièrement sous votre charme et feront tout pour vous être agréables (néanmoins si vous les attaquez, le sort prendra fin immédiatement).

**Durée :** une heure

**Coût :** 1 point de magie.

**(Réversible Peur:** Si vous remportez le jet d'opposition en ESPRIT avec vos ennemis, ceux-ci seront effrayés et voudront prendre la fuite à tout prix. Il faut pour cela qu'ils comprennent vos paroles pleines de haine. S'ils sont dans l'obligation de combattre, ils le feront avec un malus de -2)

### Feu

Presque toutes les créatures ont peur du feu et cette formule vous permettra de faire apparaître du feu à volonté.

De la plus simple flammèche à la projection d'une boule de feu, jusqu'à l'élévation d'un véritable mur de flammes !

**Effet :** la flammèche vous permet de vous éclairer ou d'allumer un feu, la boule de feu inflige une perte de 4 points d'ENDURANCE, et le mur de flammes est large de 3 mètres.

Bien sûr chaque blessure peut enflammer les vêtements.

**Durée :** (ESPRIT) minutes pour la flammèche et le mur de flammes, instantané pour la boule de feu.

**Coût :** 1 point de magie pour la flammèche, 2 points pour la boule de feu, 3 points pour le mur de flammes.

**(Réversible Extinction:** D'un simple geste, vous éteignez une flamme à proximité, qui mourra peu à peu. Le coût en points de magie est variable: 1 point pour une flammèche, 2 points pour un feu de camp, 3 points pour un mur de feu, 4 points pour une grange etc.)

### Force

Voici un sortilège qui accroît considérablement votre force, ou celle d'un de vos compagnons, et vous sera certainement très utile lors d'affrontements face à des créatures plus impressionnantes que d'habitude. Néanmoins, après une telle débauche d'énergie brute, l'humain qui a bénéficié de ce sort peut devenir fou, et il doit réussir un test d'ESPRIT normal pour se contrôler et ne pas détruire ce qui l'entoure immédiatement.



**Effet :** double les dégâts infligés au corps à corps, et permet de soulever facilement des poids égaux à (ENDURANCE x 10) kilos.

**Durée :** une minute

**Coût :** 2 points de magie.

**(Réversible Faiblesse:** si la cible rate un jet d'ESPRIT en opposition, tous ses dégâts sont divisés par deux (minimum: 1 point de dégât))

### Illusion

En utilisant ce sortilège, vous créez une illusion fort convaincante, qui pourra duper les créatures intelligentes qui la verront.

Néanmoins lorsque vous agirez en contradiction avec cette illusion, elle se dissipera immédiatement.

**Effet :** Si vous remportez un jet d'ESPRIT en opposition avec vos cibles, elles seront trompées par l'illusion.

**Durée :** une heure

**Coût :** 1 point de magie

**(Réversible Dissipation des Illusions:** Vos paroles pleines de logique et votre volonté sans faille dissiperont les illusions des autres mages, mais le coût en point de magie peut être cher (1 à 5 points selon la puissance de l'enchantement).

### Invisibilité

Pouvoir devenir invisible à volonté est un rêve pour beaucoup, et cette formule magique vous permet de le réaliser.

Vous passerez inaperçu, mais si vous touchez ou attaquez quelqu'un, vous reprendrez immédiatement votre apparence initiale.

**Effet :** vous devenez totalement invisible, vous et votre équipement, du moment que vous ne heurtez aucun être conscient.

**Durée :** (ESPRIT) minutes

**Coût :** 2 points de magie.

**(Réversible Détection de l'Invisible:** ce sort vous permet de détecter les présences invisibles pendant (ESPRIT) minutes)

### Invocation du Familier

Cette invocation permet de faire apparaître le familier du Mage. Le familier est un petit animal magique (dont l'apparence est à définir par le joueur: le plus souvent un chat noir, un dragonnet, un corbeau, une araignée...) lié au Mage et qui l'aidera dans les situations difficiles. Il arrive que les familiers s'adressent à leurs propriétaires par énigmes pour les aider dans leurs quêtes.

À la moindre blessure, le familier disparaîtra et ne pourra être ré invoqué avant le lendemain.

**Effet :** Le Mage pourra voir à travers les yeux de son familier, et pourra lui confier des missions simples.

**Durée :** une heure.

**Coût :** 1 point de magie.

**(Réversible Bannissement d'un familier:** un familier d'un autre mage est renvoyé sur son plan immédiatement après la récitation de cette incantation)

### Lévitacion

Ce sortilège peut s'appliquer à des objets, des adversaires, ou à vous-même et vos compagnons.

Toute pesanteur sera alors éliminée, et quiconque en subit les effets flottera dans les airs sous votre contrôle.

**Effet :** sur une zone de 3m de rayon, toute pesanteur sera éliminée, et les cibles choisies flotteront dans les airs.

**Durée :** une heure

**Coût :** 2 points de magie.

**(Réversible Fardeau:** la pesanteur devient soudain écrasante sur toute une zone et le malus que subissent vos cibles est égal au nombre de points de magie que vous dépenserez. Passé cette zone, le malus disparaît aussitôt.)





## Protection

Cette formule magique crée devant vous une barrière de protection invisible qui vous met hors d'atteinte des flèches, des coups d'épée ou des créatures. Elle ne vous protège pas cependant contre la magie.

Et bien entendu, si rien ne peut vous toucher, vous ne pouvez, vous non plus, toucher quoi ou qui que ce soit au-delà de cette barrière.

**Effet :** une barrière invisible de 4 mètres de haut et de 4 mètres de large (au maximum), empêche toutes les attaques d'atteindre leur but.

Néanmoins, les attaques magiques passent au travers facilement.

**Durée :** une minute.

**Coût :** 1 point de magie.

**(Réversible Faille:** ce sortilège crée une brèche qui fragilise un objet, une porte, une armure, une arme... Au prochain impact, la chose sera immédiatement détruite et volera en éclats. Ce sortilège est inefficace contre les objets magiques et les objets vraiment imposants comme une muraille par exemple)

## Soins

Cette formule magique précieuse vous permettra de vous soigner, vous et vos compagnons, et de récupérer ainsi de vos blessures. Vous devrez les toucher pour que le sort fasse effet.

**Effet :** +2 points d'ENDURANCE

**Durée :** instantané

**Coût :** 1 point de magie.

**(Réversible Blessure:** votre main noircit soudainement et les personnes que vous toucherez -à même la peau- subiront une perte automatique de 2 points d'ENDURANCE, sans possibilité d'encaissement par une armure. En combat, comme vous devez simplement toucher votre adversaire, le MJ peut vous donner des bonus si la peau de votre adversaire est facilement atteignable)

## Sommeil

En récitant une simple comptine ou en fixant votre cible, vous provoquez en elle un irrépressible besoin de fermer les yeux et s'endormir un long moment. Vous ne pouvez utiliser ce sortilège en combat. De plus, le sortilège se dissipe si le dormeur est blessé (mais pas s'il est simplement touché ou transporté...).

**Effet :** Si vous réussissez un test d'ESPRIT en opposition avec votre cible, celle-ci s'endort après quelques étirements et autres bâillements de circonstance.

**Durée :** une heure.

**Coût :** 1 point de magie.

**(Réversible Veille:** ce sort très utile vous permet de ne pas dormir pendant quatre heures et de rester parfaitement vigilant. Néanmoins la fatigue sera plus intense dès le lendemain.)

## Téléportation

Ce sortilège vous permet après de longues minutes de concentration de créer un portail de téléportation en utilisant une arche, le seuil d'une porte, une fenêtre ou tout autre lieu de passage.

Ce sortilège vous mènera obligatoirement à un autre portail de votre conception, préalablement préparé.

Les deux portails s'évanouiront ensuite après quelques secondes.

**Coût :** 2 points de magie.

**(Réversible Fermeture:** ce sortilège très spécifique vous permet de fermer immédiatement un portail de téléportation: soit le vôtre, soit celui d'un autre magicien.)



## PRÊTRES

Il existe des dizaines de religions sur Titan, et les prêtres présentés ici sont les fervents représentants des Dieux bénéfiques.

Qu'ils soient clercs, druides, ou bien chasseurs de démons, ces prêtres ont consacré leur vie à combattre toutes les formes du Mal.



Valeurs de base des prêtres

HABILETÉ	10
ENDURANCE	10
CHANCE	10
ESPRIT	12
Points de Magie	12

Limitations : le prêtre ne peut manier d'arme lourde.

### Talents de base des prêtres

#### Méditation

Ce talent nécessite un calme absolu et une concentration sans faille pendant de longues minutes.

Si vous réussissez un test d'ESPRIT, ce talent vous permettra de percevoir des messages de votre divinité sous formes de visions, de rêves, ou de voix intérieures. Et une fois la méditation terminée, vous regagnerez 1 point de CHANCE.

Mais si vous êtes perturbé durant cette concentration extrême et que vous échouez à un test d'ESPRIT, vous serez sonné pendant un tour entier et perdrez 1 point d'ENDURANCE. Ce talent n'est utilisable qu'une seule fois par séance.

#### Miracles

Vous êtes capable d'utiliser certains pouvoirs conférés par votre foi. Vous disposez d'un total de Points de Magie égal à votre score en ESPRIT.

Ces points de magie seront utilisés pour déclencher vos pouvoirs, et reviendront à leur total initial après une nuit de repos et une longue prière. Enfin, si le pouvoir nécessite un test d'ESPRIT et qu'il se solde par un échec, les points de magie sont tout de même dépensés.

### Les Talents Spirituels des prêtres

#### Cercle Sacré

À l'aide d'une craie, d'un morceau de charbon ou de tout autre pigment, vous pourrez tracer ce Cercle Sacré autour de vous.

La plupart des Démons et des Morts-Vivants seront alors incapables de pénétrer dans ce périmètre protecteur.

Sur du sable ou de la poussière, vous pourrez même tracer ce cercle avec le doigt.

**Coût:** 2 points de magie.

#### Clairvoyance

Vous êtes capable de prédire l'avenir ou de découvrir le passé, en utilisant toujours le même rituel (cela peut-être regarder son reflet dans une eau claire, ou lire dans les braises ou



les entrailles d'animaux, selon votre divinité...). Vous aurez alors certaines visions qui vous aiguilleront vers la recherche de la vérité.

**Coût:** 2 points de magie.

### **Communication Animale**

---

Vous comprenez les animaux et leurs émotions (faim, peur, domination, rage etc). Grâce à votre aura naturelle, ils ne vous attaqueront jamais, mais pourront se défendre si c'est vous qui portez le premier coup.

De plus, en réussissant un test d'ESPRIT vous pourrez appeler à l'aide toutes sortes d'animaux qui comprendront un ordre simple de votre part.

**Coût:** gratuit

### **Connaissance du Mal**

---

Ce don vous confère une intuition exceptionnelle pour détecter les créatures maléfiques comme les Morts-Vivants et les Démons, et ce, même s'ils sont invisibles (c'est le cas par exemple des fantômes...). De plus, vous avez aussi appris à déchiffrer leur langage infernal lorsqu'ils en possèdent un. Libre au MJ de demander un test d'ESPRIT si besoin est.

**Coût:** 1 point de magie.

### **Bénédictio**

---

En psalmodiant des paroles sacrées, vous pouvez recevoir la bénédiction de votre divinité. Vous et vos compagnons aurez alors un bonus de +1 à tous vos tests pendant une heure. Ce talent n'est utilisable qu'une seule fois par jour.

**Coût:** 1 point de magie

### **Énergie Purificatrice**

---

En récitant une prière et en ouvrant la paume de votre main, vous êtes capable de projeter une flamme blanche sur vos adversaires. Ceux-ci devront obligatoirement être des Démons, des Morts-Vivants ou des serviteurs des puissances du Mal. Cette flamme peut frapper jusqu'à

trois adversaires à la fois s'ils sont rassemblés. Ce feu purificateur cause une perte de 5 points d'ENDURANCE, impossible à absorber à l'aide d'une armure. Néanmoins, les adversaires peuvent tenter d'esquiver en réussissant un test d'HABILETÉ avec un malus de 2.

**Coût:** 3 points de magie.

### **Guérison**

---

Vous êtes capable, en réussissant un test d'ESPRIT, de guérir les blessures et les maladies simplement en apposant vos mains sur le corps du blessé ou du malade. Celui-ci regagne alors 4 points d'ENDURANCE. Un personnage ne peut recevoir plus d'une guérison magique par jour.

**Coût:** 2 points de magie.

### **Lumière**

---

Votre foi vous donne le pouvoir d'éclairer le lieu où vous vous trouvez sous la forme d'un halo de lumière blanche (d'environ 3m de rayon maximum) s'étalant autour de vous. De plus, une fois par jour, cette lumière pourra diffuser une douce chaleur reconfortante qui fera regagner à tout le groupe 1 point d'ENDURANCE.

**Coût:** gratuit.

### **Purification**

---

Vous êtes capable de purifier l'eau et les aliments avariés ou empoisonnés pour les rendre comestibles. Cependant si les aliments ont déjà été ingérés, la purification n'aura aucun effet sur le corps infecté.

**Coût:** 1 point de magie.

### **Spiritisme**

---

Ce don permet de communiquer avec les esprits, mais aussi de les chasser s'il s'agit d'un exorcisme. Dans tous les cas il faudra réussir un test d'ESPRIT (test normal pour la simple communication, test en opposition pour un exorcisme).

**Coût:** 2 points de magie.



### Lecture des Pensées

Après une minute de concentration absolue et en réussissant un test d'ESPRIT en opposition avec votre cible, vous pourrez lire ses pensées, et ainsi découvrir ce que vous désirez. Si vous êtes perturbé durant cette action et que vous échouez à un nouveau test d'ESPRIT vous serez sonné pendant un tour entier et perdrez 1 point d'ENDURANCE.

**Coût:** 2 points de magie.

### Vade Retro

Ce don vous permet de chasser-voire de détruire les Morts-Vivants et les Démons. Il faut pour cela que vous réussissiez un test d'opposition entre votre ESPRIT et celui de chaque créature. Si vous remportez l'opposition, vos adversaires reculeront devant votre volonté. Chaque degré de réussite leur inflige la perte d'1 point d'ENDURANCE. Evidemment, les Morts-Vivants et les Démons les plus puissants sont immunisés contre cette capacité.

**Coût:** 1 point de magie par tour.

## VOLEURS

Roublards, filous, vagabonds et aventuriers débrouillards sont tous regroupés sous le terme peu flatteur de « Voleur ». Ces individus marginaux et épris de liberté sont la plaie des grandes cités qui tentent chaque jour de les éradiquer pendant que d'autres s'installent...

### Valeurs de base des voleurs

52

HABILETÉ	12
ENDURANCE	10
CHANCE	11
ESPRIT	9

Limitations : le Voleur ne peut porter d'armure lourde, ni manier d'arme lourde.

### Talent de base des voleurs

#### Fuite

Si vous réussissez un test normal d'HABILETÉ, vous pouvez prendre la fuite à n'importe quel moment d'un combat sans subir l'attaque gratuite de vos adversaires, normalement applicable dans ces cas là. Bien sûr, il faut que le lieu le permette, mais même s'il n'y a qu'une seule issue possible (ex: une unique porte derrière un énorme monstre), vous arriverez à vous faufiler pour l'atteindre et prendre la poudre d'escampette.

### Talents Inavouables des voleurs

#### Attaque Surprise

Lorsque vous surprenez un adversaire (qu'il soit de dos, assoupi, ou qu'il ne soupçonne pas le moins du monde que vous allez lui porter une attaque), vous réussissez automatiquement votre coup et lui faites perdre 5 points d'ENDURANCE. Aucune armure ne peut bloquer cette attaque.



### Beau Parleur

---

Vous avez depuis longtemps appris à bernier les personnes crédules, et vos paroles flatteuses et courtoises cachent souvent un objectif bien moins louable. A chaque fois que vous essaieriez de faire croire quelque chose à une ou plusieurs personnes, de séduire quelqu'un, ou de négocier un prix, vous aurez immédiatement un bonus de +5.

### Coup Illégal

---

Une fois par combat, lorsque vous remportez un assaut vous aurez le droit de porter un « coup illégal » (dans les yeux, le nez, la gorge ou les parties génitales par exemple...) qui, en plus de lui faire des dégâts, sonnera votre adversaire pour le tour suivant. Il ne pourra pas vous blesser, et même s'il remporte la passe d'armes, il n'aura fait que se défendre et parer vos coups.

### Crocheteur

---

Aucune serrure ne vous résiste et la seule chose dont vous ayez besoin pour les ouvrir toutes est votre mince crochet de fer, que vous portez toujours sur vous. Parfois, pour les serrures les plus complexes, le MJ pourra vous demander de réussir un test d'HABILETÉ.

### Déguisement

---

Grâce à ce talent, vous pouvez transformer votre apparence à tel point que vous pouvez passer partout inaperçu. En réussissant un test d'HABILETÉ, vous pourrez aussi imiter l'apparence de quelqu'un en particulier, mais cela nécessitera du temps et une certaine préparation. Bien sûr, seule l'apparence change, et la voix et les expressions resteront vôtres.

### Désossé

---

Votre souplesse exceptionnelle et votre sens de l'équilibre inné vous permettent de prendre des positions quasiment impossibles pour la plupart des êtres vivants. Pour tous les tests d'HABILETÉ faisant recours à l'équilibre (marcher sur un fil, ne pas tomber...), et la contorsion (se défaire de liens, progresser dans un tunnel

minuscule...), vous bénéficierez d'un bonus de +5.

### Doigts de Fée

---

Vous êtes passé maître dans l'art de la prestidigitation. Vous pouvez faire apparaître et disparaître de petits objets sous les yeux de quelqu'un. C'est aussi l'habileté de subtiliser les objets dans les poches mêmes de leur propriétaire. Enfin, si vous essayez de désamorcer un piège, vous aurez un bonus de +5.

### Empoisonneur

---

Vous savez concocter des poisons virulents ou handicapants que vous n'hésitez pas à utiliser contre vos adversaires. Au début de chaque séance vous disposez de 5 doses. Une dose permet, lorsque vous remportez l'assaut, d'enlever 1 point d'ENDURANCE supplémentaire, ou 1 point d'HABILETÉ en plus des dégâts normaux (au choix).

### Monte-en-l'air

---

Lorsque vous escaladez une paroi, montez à un arbre ou grimpez à la corde, tous vos tests d'HABILETÉ ou d'ENDURANCE obtiennent un +5. De plus, vous n'aurez aucun malus en combat dans ces situations normalement délicates pour le commun des mortels.

### Nyctalopie

---

Habitué à toujours agir dans l'obscurité presque complète, vous avez développé une vision nocturne qui vous dispensera d'éventuels malus dans ces situations.

### Pas-de-loup

---

C'est l'aptitude à se mouvoir sans faire le moindre bruit ni déplacer un souffle d'air. Vous aurez toujours un bonus de +5 lorsque vous essaieriez de vous cacher ou de vous déplacer silencieusement.

### Sixième Sens

---

Vous avez survécu sur les routes ou dans les grandes cités suffisamment longtemps pour



développer une intuition exceptionnelle concernant les pièges ou les embuscades qu'on vous tend. Si vous réussissez un test d'ESPRIT, vous les aurez localisés et pourrez agir avant tout le monde.

## SYSTEME DE JEU

### LES BASES

Les règles fonctionnent toujours sur le même modèle. Si le MJ décide que l'action entreprise par le personnage est incertaine (c'est-à-dire qu'elle n'est pas réussie automatiquement, ou qu'elle n'échoue pas automatiquement), il demande alors au joueur d'effectuer un Test. Ce Test est basé sur un des quatre attributs qui définissent le personnage :

**L'HABILITÉ**, pour toutes les actions nécessitant précision, vivacité, réflexes etc.

**L'ENDURANCE**, pour les actions de force, de résistance et plus généralement les actions d'effort soutenu.

**LA CHANCE**, pour les « coups de pouce » du Destin, l'intuition, les trouvailles inopinées...

**L'ESPRIT**, pour la raison, l'érudition, la mémoire...

Ainsi, pour réussir une action, on lance deux D10, et on ajoute le résultat à l'attribut concerné.

Si le total est supérieur à 20, l'action est réussie.

*Exemple : Jaryl, le personnage de Doug, tente de se souvenir précisément de la seule auberge possédant une bonne réputation au Port-Du-Sable-Noir. Le Mj demande un Test d'ESPRIT. Jaryl a 8 en ESPRIT, et lance donc 2D10, qui donnent 9. Le total est donc de 17 (8 + 9) : raté... Il entre le menton haut dans le petit estaminet de « La Poule à trois pattes », un coupe-gorge rempli de malandrins...*

## DIFFICULTE D'UNE ACTION

Si une action est particulièrement difficile ou au contraire, si elle est plutôt simple à effectuer, le MJ donnera un modificateur qui s'appliquera à l'attribut du personnage. La plupart du temps ce modificateur oscillera entre -5 (action difficile) et +5 (action facile).

Il faudra toujours atteindre le seuil de 20 pour réussir l'action.

*Exemple : Après quelques verres de mauvais vin, Jaryl s'est laissé entraîner à une petite table de jeu où trois ruffians aux visages crevassés l'ont invité. Le jeu est assez complexe et utilise diverses cartes de tarot et cinq dés en os. Le Mj demande un Test de CHANCE pour savoir si Jaryl arrive à s'en sortir, mais en raison de la complexité du jeu, et des petites tricheries de ses adversaires, il donne un malus de -4.*

*Jaryl a 11 en CHANCE, il aura donc 7 pour ce Test. Il lance les dés et obtient 14, ce qui fait un total de 21 ! L'action est réussie de justesse. Sans doute la chance des débutants...*

## QUALITE D'UNE ACTION

Toutes les actions réussies ne se valent pas, et parfois, lorsque le score obtenu par le joueur est suffisamment haut, on considère que son action a atteint des sommets, jusqu'à la perfection.

Pour symboliser cela, on utilise certains paliers appelés « degrés ».

La règle est simple : si on dépasse le seuil de 5 points, on obtient un degré. Si on le dépasse de 10 points, on en obtient deux etc.

Ces degrés apprécient la qualité d'une action.

Une action réussie sans degré de réussite supplémentaire, sera au mieux une réussite correcte. Les degrés de réussite amplifient la qualité de l'action, et permettent de passer du stade de « réussite correcte » à celui de



« belle réussite », « réussite excellente » ou même « réussite prodigieuse » !

*Exemple : Jaryl a fini par se faire plumer et c'est en maudissant ces voleurs qu'il s'endort dans le lit grinçant de sa petite chambre. À l'aube, il se réveille et se rend compte qu'il n'a plus une pièce de cuivre en poche pour payer la nuit... Il décide de sauter par la fenêtre du 1er étage et de prendre la poudre d'escampette. Cela nécessite un Test d'Habileté et le MJ ne donne pas de modificateur particulier.*

*Jaryl a 14 en Habileté et obtient 11 sur les dés, ce qui donne 25. Juste assez pour obtenir un degré, et réussir son action d'une fort belle manière, et en toute discrétion...*

## TESTS EN OPPOSITION

Pour les actions dites « normales », le seuil à dépasser est toujours de 20. Lorsqu'on est en opposition avec un ou plusieurs adversaires, c'est celui qui obtient le plus grand score qui remporte le duel.

En cas d'égalité, la situation «stagne», et il faudra refaire un jet au prochain tour. Ces tests sont utilisés par exemple lors d'un bras de fer, une course, une filature, ou plus généralement **un combat**.

Obtenir un ou plusieurs degrés de réussite amplifiera bien entendu la qualité de l'action.

*Exemple : Certaines personnes sont naturellement douées pour se mettre dans des situations délicates. Jaryl en fait partie. Sans le sou, il a erré longtemps dans les rues sales et tortueuses du Port-du-Sable-Noir en se demandant s'il ne valait pas mieux quitter cette maudite cité pour de bon. C'est en bousculant un notable gras et couvert de bijoux près d'une échoppe que tout s'est accéléré. On l'a traité de voleur, lui le preux chevalier si loin de chez lui ! Son honneur était en jeu, et il s'est emporté. Le notable au nez soudain cassé a crié à la garde comme un goret qu'on égorge, et le voilà poursuivi par six gardes armés de leurs lances !*

*Le MJ demande un Test d'Opposition d'ENDURANCE, car c'est une véritable course de fond qui s'engage. Jaryl a 14 en ENDURANCE et obtient 15 sur les dés, pour un total de 29 ! Les gardes ont une ENDURANCE de 13, et le MJ obtient un misérable 4 ce qui donne 17. Jaryl gagne l'opposition avec deux degrés de réussite ! Il détale comme un lapin, saute par-dessus des tonneaux, renverse des étals de fruits et réussit à échapper facilement à la garde essoufflée.*

## CAS PARTICULIERS

### La perception

Même s'il n'y a pas d'attribut « Perception », qui pourrait simuler les sens en alerte du personnage, on utilisera au choix du MJ et selon les situations : L'HABILETÉ pour les réflexes purs : plonger à couvert au dernier moment pour éviter une volée de flèches, reculer juste assez vite pour ne pas tomber dans une trappe dissimulée...

L'ESPRIT pour une fouille minutieuse et ordonnée d'une pièce encombrée, ou bien pour décrypter les tics et le langage gestuel d'un PNJ (détecter une certaine nervosité par exemple) etc.

La CHANCE pour les trouvailles inattendues ou l'intuition pure ne nécessitant aucune réflexion: toucher par hasard le faux livre d'une bibliothèque qui ouvre une porte secrète, « sentir » quelqu'un derrière soi etc.

### Le charisme

Ici, c'est l'interprétation qui prime.

En effet, les personnages s'exprimant par la bouche du joueur, c'est naturellement sa propre élocution qui sera prise en compte.

En tant que MJ vous avez alors deux options :

#### Option 1

Le MJ « note » sur 20, l'interprétation du joueur (bien entendu, soyez indulgent, et encouragez les efforts de vos joueurs).



Cette note d'interprétation sera donc ajoutée au score habituel de 2D10, et si le total est supérieur à 20, le personnage a été convaincant.

*Exemple : Le lendemain de sa fuite, Jaryl surprend deux bandits entourant et insultant une femme seule. N'écoulant que son courage de chevalier, il dégaine sa longue épée, et les menace. C'est Doug, le joueur, qui s'exprime et lance un « Déguerpissez tout de suite maudites crapules ! Avant que je ne vous étrie ! »*

*Le MJ trouve cette phrase convaincante, et lui donne un 15 (comprenant la phrase et le fait d'avoir dégainé son épée). Doug lance 2d10, et obtient 8. Avec un total de 23, les bandits prennent la fuite en insultant Jaryl à voix basse.*

### Option 2

On utilise au choix du MJ et selon les situations :

L'ESPRIT pour les discours ordonnés et réfléchis, la persuasion appuyée par des arguments logiques et des exemples...

La CHANCE pour le baratin improvisé à la va-vite pour détourner l'attention de quelqu'un, mais aussi pour la séduction.

L'ENDURANCE pour l'intimidation pure. L'interprétation du joueur est alors un bonus accordé à un de ces attributs.

*Exemple : Après les remerciements d'usage, Jaryl se retrouve seul avec cette fille au teint halé et aux yeux verts envoûtants. Troublé par sa beauté, il tente une approche : « Aurai-je l'honneur de vous revoir bientôt ? »*

*Le MJ demande un test de CHANCE et donne un bonus de +1 pour cette phrase. Jaryl a 11 en CHANCE, ce qui donne 12 pour ce test. Il obtient 5 sur les dés, soit un échec. « Je ne crois pas » répond la fille ingrate en reprenant son chemin...*

### Les connaissances

L'attribut ESPRIT donne un aperçu de la culture et de l'érudition globale du personnage. Mais tous n'ont pas le même savoir, même

si leurs scores d'ESPRIT sont équivalents. Ainsi, on se réfère à la classe de personnage et à son peuple, pour connaître les champs de connaissances du personnage.

En effet, un Guerrier, même avec un score d'ESPRIT de 16 ne connaîtra pas les langues anciennes des Sorciers antiques, alors qu'un Mage avec un ESPRIT de 13 les connaîtra peut-être, lui...

Tout est question de logique une fois de plus.

Au MJ de décider si le renseignement demandé par le joueur entre dans le concept de son personnage.

Ainsi il va de soi que les Nains sont entrés maîtres dans le travail du métal, et que les Elfes connaissent les animaux et les plantes mieux que personne. Il n'en va pas de même pour ces deux peuples concernant la navigation par exemple, domaine maîtrisé par les Humains...

### Lire et Ecrire

Tous les personnages savent-ils lire et écrire ?

Si cela arrange le MJ dans son scénario : oui.

Sinon, un rapide moyen de le savoir est de considérer qu'à partir de 10 en ESPRIT les personnages ont appris à lire.

En dessous, ils devront demander à leurs compagnons ou à un scribe...

### **La volonté**

Les personnages sont censés être des héros courageux qui ne reculent pas face au danger, et ne se laissent pas intimider par les monstres. Néanmoins tester le calme ou la force mentale des personnages peut parfois s'avérer nécessaire dans certaines situations.

Dans le cas de privations (faim, soif, manque de sommeil...) ou en cas de torture, faites un test sous l'ENDURANCE du personnage. Bien sûr si ces épreuves continuent de jour en





jour, appliquez un malus croissant aux tests d'ENDURANCE.

Les tortures psychologiques, manipulations et autres sortilèges mentaux seront gérés par un test d'ESPRIT.

En ce qui concerne les éventuels tests de peur, il serait injuste de procéder à un test d'ESPRIT car cela désavantagerait les guerriers, alors qu'ils sont censés être braves et allant au devant du danger. Ainsi, sauf cas particulier où le joueur décide d'endosser le rôle d'un peureux ou d'un couard, les PJ sont tous censés être courageux, et chacun au même niveau.

Ainsi lorsque les personnages rencontreront une créature particulièrement effrayante, le MJ donnera un score de PEUR pour cette créature, noté sur 20. Plus ce score est haut, plus la créature sera effrayante. Chaque joueur lancera alors 2d10, et ceux qui auront obtenu un score inférieur au niveau de PEUR du monstre resteront paralysés par la peur, ou tenteront de s'enfuir. Valeurs de départ ou valeurs actuelles ?

Les totaux des attributs changeront au fur et à mesure de l'aventure.

Un personnage blessé au bras pourra perdre des points d'HABILETÉ ; s'il est affamé, ce sera des points d'ENDURANCE etc.

Quel score applique-t-on lors d'un test ? La valeur de départ ou bien la valeur en cours ?

Tout dépend de l'action concernée.

Un personnage blessé à l'épaule qui a perdu des points d'ENDURANCE, ne devrait pas être pénalisé s'il tente de retenir sa respiration ou de prendre ses jambes à son cou. Sa valeur de départ sera alors utilisée.

Mais s'il essaie d'enfoncer une porte ou de soulever un poids, ce sera alors tout le contraire et on utilisera sa valeur actuelle.

Bref, encore une fois, tout dépend de l'action entreprise par le personnage et du bon sens du MJ.

## LE COMBAT



Le combat est une phase très importante des parties car c'est souvent un concentré d'action et d'adrénaline.

Les joueurs doivent ressentir le stress et l'excitation d'un affrontement comme s'ils étaient devant un bon film d'action.

Il ne faut surtout pas que les joueurs s'ennuient durant cette phase et c'est le rôle du MJ de rendre ce moment dynamique, « punchy », inattendu et dans le meilleur des cas : inoubliable.

### *Quelques conseils*

Le combat doit être rapide.

Ne consultez jamais les règles pendant cette phase, et si vous ne vous rappelez plus d'un point précis, improvisez, on ne vous en voudra pas. N'hésitez pas à presser vos joueurs pour qu'ils prennent leurs décisions rapidement, et dites-leur d'emblée que s'ils ne se décident



pas assez vite, c'est que le personnage est resté paralysé par la peur, ou qu'il n'a pas eu le temps d'agir, et passez à un autre joueur.

Il faut que le combat soit générateur de stress et pas d'ennui. De même, les monstres peu importants tomberont comme des mouches autour des héros, pour renforcer le côté « film d'action ».

Le combat doit être diversifié.

Combattre toujours les mêmes orques au détour d'un couloir devient vite rébarbatif. Variez les rencontres (et les descriptions des adversaires), mais aussi les lieux et surtout les stratégies d'attaque des adversaires.

Ainsi, pour reprendre l'exemple des orques sans changer le type d'adversaire, les héros pourront d'abord faire face à des orques couverts de peintures de guerre chargeant vers eux en poussant des cris, puis plus tard d'autres orques, mais encapuchonnés et armés d'arcs rudimentaires leur tendant une embuscade, et enfin d'autres orques aux armures noires et biscornues maniant des armes rouillées et infectées... Sans parler plus tard des sorciers orques, de leurs chefs entourés de chiens de guerre, de leurs champions dopés à l'élixir de furie etc.

De plus, donnez à quelques ennemis des « coups spéciaux » qu'ils utiliseront une fois dans le combat pour varier la scène.

Un cri de guerre, une feinte, une opportunité de saisie et d'immobilisation, un poison virulent, une cabriole permettant de se retirer du combat et prendre la fuite... Les différents types d'armes peuvent aussi servir pour varier les descriptions (changez les épées pour des gourdins géants à gros clous, des fouets, des « attrape-hommes », des couteaux de lancer, des haches jumelles à double-tranchant etc).

Le combat doit être bien décrit.

Nul besoin d'aller dans des descriptions longues et sanguinolentes, une phrase type « tu le frappes de toute ta force en pleine poitrine, et il recule de

deux mètres » vaut toujours mieux qu'un « ok, touché, il perd 2 points d'ENDURANCE ».

Mais ce n'est pas toujours au MJ de faire ces descriptions.

Lorsqu'un personnage parvient à mettre hors d'état de nuire un adversaire, demandez-lui de temps en temps de décrire sa prouesse (surtout s'il a obtenu des degrés de réussite), vous verrez vite que les joueurs ne manquent pas d'imagination pour décrire des scènes impressionnantes auxquelles vous n'aurez pas forcément pensé.

Et pour vos descriptions : utilisez le décor!

Contrairement au cinéma, le décor en jdr ne coûte rien. Fracassez les tables, les chaises, les fenêtres ! Des poutres peuvent tomber, les lustres doivent servir à s'accrocher et à voltiger, et dès qu'il y a du feu, pensez à un possible incendie (la fumée, la chaleur étouffante, la vision troublée, les cris de toutes parts etc).

Le combat doit mêler un sentiment d'urgence et d'héroïsme.

Une dernière chose: une fois de temps en temps, faites en baver aux joueurs. Trop souvent, les joueurs sont persuadés qu'ils réussiront tous les combats du scénario avec une facilité déconcertante. Parfois, il est bon de leur infliger une vilaine défaite. Emprisonnez-les, laissez-les sans un sou, brûlez leur château, forcez-les à fuir, le plaisir qu'ils auront à se venger n'en sera que plus grand!

## **RÈGLES DE BASES DU COMBAT**

### ***Ordre des actions***

La plupart du temps faites agir les joueurs en premier, puis les PNJ qui ne sont pas déjà engagés dans un combat.

Les PJ sont les héros de l'histoire, et leurs actions comptent plus que les autres, donc ne vous ennuyez pas à calculer des « scores d'initiative » pour chaque monstre que vous mettez en scène. C'est une perte de temps phé-



noménale et un frein dans l'action. Décidez au moment venu quel monstre agit et à quel moment. Bien sûr, si vous avez un PNJ important, ou si les PJ sont pris dans une embuscade, il est évident qu'ils agiront en dernier.

Concernant l'ordre d'action des PJ, ils agissent par ordre décroissant d'HABILETÉ, qui représente les réflexes et l'expérience du combat. Si vous trouvez que cela avantage trop les Guerriers, libre à vous de changer cette règle pour opter pour la caractéristique CHANCE par exemple. N'hésitez pas à pénaliser un personnage encombré par une arme ou une armure lourde, ou qui est blessé ou fatigué.

Un conseil: vous pouvez demander à vos joueurs de s'asseoir dès le début de la séance autour de la table selon l'ordre d'action de leur personnage. Ainsi, le plus rapide sera à la gauche du MJ quand le plus lent sera à sa droite. Dans la plupart des cas cet ordre sera respecté et vous permettra de passer les passages fastidieux et répétitifs du «Qui est le plus rapide?»...

Quand son tour arrive, le combattant choisit une action (attaquer au corps à corps, à distance, lancer un sort, (se) soigner, fuir...)

Ceux ayant des scores identiques agissent en même temps.

Il peut aussi décider de garder son action pour plus tard et ainsi interrompre une action ultérieure.

Si un combattant choisit le corps à corps, il choisit un adversaire et la passe d'armes s'engage: c'est un assaut.

Voir ci-dessous.

### Assaut

Les règles de combat fonctionnent exactement comme un jet d'opposition.

On ajoute à son HABILETÉ le score de 2D10.

Le total donne la *Force d'Attaque*.

L'adversaire fait de même, et celui qui a la plus haute *Force d'Attaque* remporte l'assaut et inflige une blessure à son adversaire.

En cas d'égalité, le MJ décide si personne n'est blessé ou si au contraire, les deux combattants sont blessés (il peut aussi laisser ce choix au joueur pour ajouter un peu de «fun» à la partie).

### Domages

La blessure infligée dépend de l'arme utilisée. Le combat à mains nues ou à l'aide de petites armes (petit gourdin, lance-pierre, stylet...) cause une perte d'1 point d'ENDURANCE.

Les armes simples (épée, hache, marteau, lance, dague, bref la majorité des armes de combat...) infligent une perte de 2 points d'ENDURANCE.

Les armes lourdes (espadon, fléau d'armes, hache de guerre etc) infligent des blessures de 3 points d'ENDURANCE.

### Qualité de l'attaque

Chaque *degré de réussite* obtenu lors du test augmente de 1 point les dommages de l'attaque.

Ainsi, si la *Force d'Attaque* du personnage est nettement supérieure à celle de son adversaire, la perte d'ENDURANCE sera plus grande.

*Exemple : C'est jour de fête au Port-du-Sable-Noir, et sur les grandes places de la ville, des attractions sont organisées. Jaryl va combattre un immense barbare chauve devant la foule moqueuse, dans l'espoir de gagner une somme rondelette. Les deux combattants sont armés de lourds bâtons, et le combat s'arrêtera dès l'abandon d'un des participants.*

*Le barbare a une HABILETÉ de 13 et une ENDURANCE de 18. Jaryl lui, a une valeur de 14 dans les deux attributs.*

*Premier assaut : Le barbare charge en soulevant un nuage de poussière, et Jaryl l'attend de pied ferme, prêt à le cueillir. Le MJ lance 2D10 et obtient 13, ce qui donne un total de 26. Doug, lui, obtient 6, pour*



un total de 20. Sa Force d'Attaque est inférieure, il perd l'assaut. De plus le colosse a un degré de réussite et ajoute 1 point à ses dommages. Jaryl perd donc 3 points d'ENDURANCE. Le MJ décrit alors que le colosse a anticipé l'esquive de Jaryl et qu'il lui assène un coup de bâton rotatif en plein dans les côtes flottantes. Sous le choc, Jaryl pose un genou à terre. Le géant s'esclaffe alors et la foule fait de même.

### Modificateurs de situation

Les situations de combat peuvent être très variées et le MJ peut donner des bonus ou des malus selon l'obscurité qui règne, la position des combattants, les blessures qu'ils ont encaissées etc.

Ces modificateurs oscillent généralement entre +5 et -5 et s'appliquent à la Force d'Attaque. Voici une liste non-exhaustive des modificateurs à appliquer selon les situations :

Position surélevée : +1 à +2

Adversaire à terre : +5

Attaque surprise (ou de dos) : +5

Mauvaise visibilité : -1 (grand clair de lune) à -5 (nuit noire)

Fatigue : -1 à -5

Blessures : -1 à -5

Etc.

*Deuxième assaut : Jaryl est en bien mauvaise posture. Le barbare lève son bâton, prêt à en finir. Doug demande au MJ s'il peut ramasser de la poussière et lui projeter dans les yeux. Le MJ trouve l'idée intéressante, et décide que s'il a une Force d'Attaque supérieure, ce sera fait. Sinon, le barbare aura frappé avant. Le MJ lance 2D10 et obtient 7, pour un total de 20 (13+7). Mais Jaryl est en mauvaise position, et il donne donc un bonus de +2 au barbare. Son total est de 22. Jaryl, lui, obtient 16, ce qui donne un total de 30 (16+14). Avec un degré de réussite en prime, il parvient à projeter du sable dans les yeux du barbare qui hurle en se tournant. Jaryl peut alors se relever. Il n'a pas infligé de blessure mais disposera d'un bon bonus pour le troisième assaut.*

*Troisième assaut : Le barbare est de dos, Jaryl en profite. Le MJ lui donne un bonus de +5. Doug lance les dés : 12. Ce qui donne 31 (14+5+12) ! Le barbare lui, obtient 12 aussi, mais comme il est aveuglé, le MJ lui*

*donne un -5 (le fait qu'il soit de dos a déjà été pris en compte dans le bonus de Jaryl), pour un total de 20 (13-5+12). Avec deux degrés de réussite, Jaryl inflige une perte de 4 points d'ENDURANCE au géant, avec un coup de bâton magistral en plein dans la tempe. Un silence parcourt la foule des parieurs...*

Lorsqu'un personnage a perdu la moitié de son ENDURANCE, le MJ peut commencer à lui donner des malus s'il le désire.

Cette règle n'est pas automatique, et parfois, l'adrénaline et la rage du désespoir font des merveilles en combat et parviennent à dépasser les blessures handicapantes. Il appartient au MJ de donner ces modificateurs en gardant à l'esprit que le jeu doit rester fluide.

### Armures et protections

Porter une armure peut être très utile pour survivre dans un monde comme Titan. Ces protections de cuir ou de métal permettent de bloquer certaines attaques qui auraient normalement blessé un personnage.

Une armure légère (vêtements renforcés, fourrures, plastron de cuir...) permet d'ignorer une blessure (quelque soit sa gravité) par séance.

Une armure moyenne (armure de cuir et métal, cotte de mailles...) permet d'ignorer deux blessures par séance.

Une armure lourde (armure de plates, cotte de mailles + pièces de métal annexes...) permet d'ignorer trois blessures par séance.

Porter un bouclier augmente de un le nombre de blessures que l'on peut ignorer par séance.

Les protections naturelles des créatures (fourrure, écailles) fonctionnent de la même manière que les armures.

Bien sûr, certaines attaques peuvent ignorer l'effet d'une armure, et le MJ ne doit pas hésiter à passer outre la protection d'une armure si celle-ci serait illogique dans l'histoire (comme encaisser un souffle de dragon avec un simple plastron par exemple...).



## Combat contre plusieurs adversaires

Lorsqu'un personnage doit lutter contre plusieurs adversaires en même temps, il fera son test d'HABILETÉ contre chacun de ses ennemis, mais ne pourra en blesser qu'un seul. Avant de lancer les dés, le joueur indique au MJ quel adversaire il compte blesser. Il ne pourra en blesser d'autres. Ainsi, même s'il réussit les autres tests, il n'aura fait qu'esquiver ou parer les différentes attaques qu'on lui portait en même temps.

Le nombre maximum d'ennemis pouvant attaquer un seul personnage durant le même assaut sans se gêner est à définir par le MJ (le plus souvent, trois contre un est un bon chiffre pour des humanoïdes, mais on peut facilement monter à huit contre un avec de petits animaux féroces – type rat...). Tout dépend de la taille et du mode de déplacement des ennemis.

*Exemple : Après avoir empoché une belle somme grâce à sa victoire sur le barbare, Jaryl s'en retourne tout contusionné à l'auberge où il a élu domicile : « Le Barbu ». Malheureusement pour lui, quatre parieurs déçus l'ont suivi pour lui apprendre à perdre convenablement. Le Mj demande un test de CHANCE pour savoir si Jaryl les a remarqués avant qu'ils ne passent à l'action. Avec un résultat de 13 aux dés et un total de 24, Jaryl se retourne et dégaine son épée dans la petite ruelle, face à ses adversaires ayant déjà leurs dagues en main.*

*Premier assaut : Le Mj décide que dans l'étroite ruelle, on ne peut attaquer à plus de deux contre un. Les deux autres vauriens attendront en retrait une opportunité de se glisser derrière Jaryl. Doug indique au Mj qu'il compte blesser le premier vaurien.*

*Il jette les dés : sa Force d'Attaque totale est de 22 contre le premier ennemi et de 28 pour le deuxième. Les vauriens eux, obtiennent une Force d'Attaque de 20 et 22. Doug réussit à blesser le premier vaurien comme il le souhaitait, et il esquive parfaitement les attaques du deuxième (en revanche, le degré de réussite qu'il a obtenu est ici inutile...).*

### Fuite

Prendre la fuite, lorsque les conditions le permettent, est souvent salvateur.

Mais le personnage qui décide de fuir devant ses adversaires encaissera immédiatement une blessure normale (pouvant être encaissée par une armure s'il en porte une). C'est le prix de la couardise. S'il fuit face à plusieurs adversaires, en plus d'avoir une blessure automatique, les autres adversaires pourront faire un test d'HABILETÉ normal (pas en opposition) et infliger une blessure aussi s'ils le réussissent.

*Exemple : Après le deuxième assaut, déjà fatigué par son précédent combat, Jaryl sent que ses forces l'abandonnent. Il décide de prendre la fuite.*

*Il encaisse immédiatement une blessure réduisant son ENDURANCE de 2 points. L'autre vaurien pouvant aussi le blesser tente un jet d'HABILETÉ et obtient un total de 19. Son attaque passe à un cheveu de la jambe de Jaryl, qui prend alors la fuite du mieux qu'il peut, serrant contre lui son or et son épée !*

## Combat à distance

Le combat à distance se résout différemment du combat au corps à corps. Que l'on utilise une arme de jet (pierre, couteau, hachette) ou une arme de tir (arc, arbalète, sarbacane...) il n'y a pas de test d'opposition, le test est donc normal (simplement dépasser 20 pour toucher sa cible). Néanmoins, des modificateurs viennent renforcer la difficulté du tir.

### MODIFICATEURS:

Les modificateurs à appliquer à l'HABILETÉ du tireur dépendront majoritairement de la portée de la cible, de l'environnement, mais aussi de la cible en elle-même (si elle est en mouvement, derrière un abri etc.) Quelques exemples:

- Courte portée: +2
- Portée moyenne: 0
- Longue portée: -2
- Cible de petite taille (chat, lutin...): -2
- Cible moyenne (humain, grand chien...): 0
- Cible de grande taille (ours, ogre...): +2
- Cible en mouvement: -1 à -5
- Cible à couvert -1 à -5
- Mauvaise visibilité: -1 à -5



## DEGATS DES ARMES A DISTANCE

Petites armes de jet (petite pierre, fléchette...):  
1 point  
Arcs, couteaux de lancer, hachettes : 2 points  
Arbalètes, arcs longs : 3 points

### OPTIONS DE COMBAT

Voici plusieurs règles optionnelles permettant, au choix du MJ, de rendre les combats plus tactiques.

#### L'allonge des armes

Lorsqu'un personnage dispose d'une arme plus longue que celle de son adversaire, il est plus difficile à atteindre. Là encore, le MJ peut donner un bonus de +1 à +2 à un personnage qui a l'avantage de l'allonge (c'est l'avantage d'une épée par rapport à une bonne dague par exemple).

#### Utiliser l'ENDURANCE comme facteur d'attaque

Dans la plupart des cas, on utilise l'HABILETÉ pour le combat au corps à corps. Néanmoins dans certains cas, comme la lutte, ou une charge, il vaut mieux utiliser l'attribut ENDURANCE, favorisant ainsi les gros gabarits.

#### Le MJ ne lance pas les dés

Certains MJ préfèrent ne pas avoir à se soucier de calculer les scores de combat à chaque tour, pour les adversaires qu'ils mettent en scène. Ici, rien de plus simple : ajoutez 10 au score d'HABILETÉ de la créature. Ce sera sa Force d'Attaque à chaque tour, et la différence viendra des jets de dés du joueur.

#### Protections brisées

Un joueur peut s'il le désire, ignorer une blessure de plus que le maximum prévu par sa protection. Mais le prix à payer est la destruction de l'armure elle-même (ou du bouclier, au choix du joueur), disloquée sous la puissance du choc.

## LA SURVIE

Les mauvaises rencontres et les créatures féroces sont loin d'être les seuls moyens pour faire souffrir quelque peu les personnages. Le monde regorge de dangers et la survie en milieu hostile est déjà une aventure en soi. En voici les situations les plus courantes:

### L'asphyxie, la noyade

Pour toute situation où il est impossible de respirer (dans la fumée d'un incendie, dans les profondeurs de l'océan...), il faut procéder à un test d'ENDURANCE à chaque tour, et chaque tour supplémentaire donne un malus de -1 cumulatif à ce test. *Ainsi, pour rester 3 tours dans une maison en feu il faut réussir un test d'ENDURANCE normal, puis un test à -1, puis à -2.* Chaque test raté fait perdre automatiquement 2 points d'ENDURANCE.

### Les chutes

Il est très difficile de quantifier les dégâts qu'occasionne une chute, tant les résultats sont différents d'une personne à une autre... On peut néanmoins dresser un tableau simple.

Hauteur	Dégâts
2-5m	D10
6m	D10+1
7m	D10+2
8m	D10+3
9m	D10+4
10m	2D10
11m	2D10+1
12m	2D10+2
13m	2D10+3
14m	2D10+4
15m	3D10
16m	3D10+1
Etc.	



Le MJ est libre d'ajuster ces dommages selon la nature du sol sur lequel retombe le personnage (il est souvent préférable de retomber dans l'eau plutôt que sur de la rocaïlle...). De plus, il peut demander, selon les situations, de faire un test d'HABILETÉ pour savoir si le personnage s'est bien réceptionné. S'il le réussit, les dégâts seront divisés par deux. Une armure ne peut ignorer les dégâts d'une chute.

### ***La faim, la soif***

Chaque jour passé sans manger (ou trop peu) fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Chaque jour passé sans boire (ou trop peu) fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Ces malus ne se cumulent pas et on prend le plus élevé des deux (la soif) en cas de cumul. *Ainsi passer 3 jours sans manger ni boire fait perdre 6 points d'ENDURANCE.* Évidemment, un sort de guérison, des premiers soins, ou un simple repos n'aura aucun effet curatif sur cette perte d'ENDURANCE. Il faut que le personnage puisse se nourrir convenablement pour récupérer peu à peu son ENDURANCE perdue.

### ***Le feu***

Frapper quelqu'un avec une arme enflammée ajoute 1 point aux dégâts infligés. Des vêtements en feu font perdre 1 à 2 points d'ENDURANCE par tour (selon l'étendue du feu sur le corps). Il faut savoir que dans un incendie ou sur un bûcher, c'est rarement le feu qui tue en premier, mais bien la fumée asphyxiante...

### ***Les maladies et les poisons***

Ici, tout dépend de la virulence du mal qui va frapper le personnage. Cette virulence, la plupart du temps notée entre 0 et 5, sera en fait un malus appliqué au test d'ENDURANCE du personnage. S'il le rate, il subira les effets de la maladie ou de la toxine.

### **Quelques exemples:**

#### **La fièvre des marais**

Virulence : 3

Effets : maux de tête, vomissements, malus de -2 à toutes les actions pendant plusieurs jours, et perte d'1 point d'ENDURANCE par jour.

#### **La crachotte**

Virulence : 2

Effets : toux grasse, faiblesse, perte de 2 points d'ENDURANCE par semaine, et malus de -3 à toutes les actions

#### **Le venin de la vipère dorée**

Virulence : 6

Effets : -2 points d'ENDURANCE par heure.

#### **Le poison de l'araignée de lune**

Virulence : 1

Effets : paralysie totale pendant une heure (le temps pour l'araignée d'emprisonner sa proie dans un cocon de toile, ou de pondre des centaines d'œufs dans un corps...)

#### **Le masque**

Virulence : 4

Effets : perte de 1 point d'ESPRIT par jour.

## **LA GUÉRISON**

Guérir de ses blessures est un des rares moments de répit dans une séance orientée action. On prend alors le temps de décrire de manière plus poussée les différentes blessures qu'ont subies les personnages, et les différents moyens qui s'offrent à eux pour pou-



voir continuer l'aventure sans perdre trop de temps... Parfois, il est aussi intéressant de bien faire sentir aux joueurs le long temps nécessaire à un bon rétablissement, et durant les trois semaines qu'ils passeront dans un village isolé en train de panser leurs plaies, dites leur bien que leur ennemi juré continue tranquillement son avancée...

### ***Les premiers soins***

Arrêter l'hémorragie, nettoyer des blessures infectées et enrouler les membres de bandages divers est une première étape de la guérison. Réussir un test d'HABILETÉ permet de stabiliser l'état de santé du blessé, et de lui faire regagner 1 point d'ENDURANCE. On ne peut s'appliquer des premiers soins à soi-même (sauf en cas de simple blessure à la jambe par exemple).

### ***Le repos***

On récupère les points d'ENDURANCE à raison de 2 points par jour de repos complet (repas, bonne nuit de sommeil...). Si le personnage a continué à voyager, le MJ peut lui donner un regain de 1 point par jour, ou simplement ne pas lui accorder de récupération. Les points d'HABILETÉ perdus sont plus lents à récupérer (1 point par jour de repos complet). Néanmoins, si le MJ estime qu'une vilaine blessure a entaillé un membre plus lent à guérir (une main par exemple), libre à lui de décider que le personnage ne récupèrera ses points d'HABILETÉ qu'à un rythme d'1 point par semaine.

### ***La médecine***

Faire appel à un médecin ou à un apothicaire augmente de 1 point le rythme de récupération.

### ***La magie, les potions de guérison***

Les mages ou les prêtres qui disposent de tels sorts sont aimés et respectés dans tous les pays où la magie est autorisée. Voir ses blessures se refermer d'elle-mêmes est une expérience déroutante et nombreux sont les fous qui pensaient être invincibles après l'effet d'un tel sortilège.

Les potions sont aussi très recherchées, et leur effet dépend du talent de l'alchimiste qui les a concoctées. Généralement une potion de guérison redonne de 1 point (pour un simple «tonifiant») à 5 points d'ENDURANCE (pour l'élixir d'un alchimiste royal). Cependant, combien de ces potions vendues à prix d'or sur les étals des marchands se sont avérées fausses au moment crucial de leur utilisation ?

## **LA CHANCE**

Les points de CHANCE peuvent servir à tout moment pour aider le personnage dans ses actions. C'est un « coup de pouce du destin » destiné à aider les héros même dans les pires situations, et seuls les PJ disposent de cette possibilité.

### ***Utilisation des points de CHANCE***

Dépenser 1 point de CHANCE permet d'augmenter ses dégâts en combat de 1 point, ou de réduire la blessure infligée par l'adversaire de 1 point. On ne peut pas en dépenser davantage pour augmenter l'effet.

Dépenser 2 points de CHANCE permet de relancer les dés d'un test qui a échoué. Le second jet est alors conservé, même s'il est pire que l'ancien.

### ***Regain des points de CHANCE***

Les points de CHANCE sont normalement récupérés au début de chaque scénario. De plus, il existe plusieurs manières d'en récupérer en cours de jeu :

- Une bonne action : donner l'aumône, protéger des innocents... (1 à 2 points)
- Une aide extérieure : recevoir une bénédiction, le don d'un vieux talisman... (1 à 2 points)
- Un bon moment : chanter et jouer de la musique, tomber amoureux... (1 point)

Bien sûr, seul le MJ juge s'il est bon de redonner des points de CHANCE selon l'action, mais il faut garder à l'esprit que ce regain doit





rester rare, pour que les joueurs apprennent à économiser leurs points.

## L'EXPÉRIENCE

Au fur et à mesure des aventures, les PJ développeront d'autres capacités et deviendront plus puissants. C'est une des joies des jeux de rôle « à l'ancienne » que de voir son personnage évoluer et progresser au fur et à mesure des séances pour finalement devenir un héros digne des plus grandes sagas ! C'est aussi « le cadeau » que le MJ distribue en fin de partie aux joueurs, qui, heureux d'avoir terminé l'aventure, auront hâte de renouveler l'expérience la semaine suivante, pour utiliser leurs nouvelles capacités.

A la fin de chaque aventure, le MJ distribue aux joueurs des « points d'expérience » (notés PX), leur permettant de développer leur personnage. Ces points peuvent, la plupart du temps, être acquis de trois manières : le combat et les scènes héroïques, l'interprétation du personnage, et les idées des joueurs.

Mais encore une fois, quelques conseils :

Évitez d'instaurer une compétition entre vos joueurs, et la plupart du temps, essayez de leur donner des récompenses équivalentes. Différencier les personnages selon leur interprétation, c'est aussi prendre le risque de créer des jalousies, des tensions, dans un jeu qui doit se jouer en groupe. Si un joueur a vraiment été plus brillant que les autres, donnez-lui un léger avantage, mais ne rabaissez pas celui qui a été exceptionnellement un peu à la traîne.

Encouragez les joueurs débutants, et récompensez même les idées qui peuvent paraître simples et un peu « cliché » pour des joueurs plus expérimentés. Au fur et à mesure des parties, leur possible timidité s'effacera aussi pour laisser place à une interprétation convaincante et assurée.

Ci-dessous un rapide barème donnant une idée globale des récompenses à attribuer.

## LES COMBATS, L'HEROÏSME

- Remporter un combat simple, comportant peu de risques : 0 PX (impossible donc, de progresser et s'améliorer en abattant un chien errant tous les jours...)
- Remporter un combat risqué, incertain, ou simplement fuir et s'en sortir devant une menace importante : de 5 à 10 PX
- Remporter un combat difficile, ou réaliser une action d'éclat comme sauver un compagnon au bord d'un précipice : de 10 à 20 PX
- Remporter un combat quasiment insurmontable, ou accomplir une action héroïque et salvatrice : de 30 à 50 PX

## L'INTERPRÉTATION

- Se contenter de hocher la tête et lancer les dés, sans dire un mot : 0 PX
- Faire des efforts d'interprétation, détailler son personnage : de 5 à 10 PX
- Beaux dialogues, répliques savoureuses : de 10 à 20 PX
- Eloquence, grands discours dans des situations tendues : de 30 à 50 PX

## LES IDEES DES JOUEURS

- Pas spécialement d'idée originale : 0 PX
- Plan bien pensé, ou idée stimulante pour la suite du scénario : de 5 à 10 PX
- Idée surprenante et originale, qui peut être utile au MJ, ou tout simplement qui peut conduire à une scène réjouissante et inattendue : de 10 à 20 PX
- Idée de génie, qui sauve le groupe, ou dont on se souviendra encore longtemps : de 30 à 50 PX



Tous ces points d'expérience serviront principalement à :

- 1) Augmenter de 1 point un attribut (50 PX)
- 2) Acheter un nouveau talent (100 PX)

Une courte aventure comportant une dose de suspense, de réflexion et d'action, donnera une moyenne de 60 PX. Pour une aventure plus longue (deux séances par exemple) et qui a vraiment donné du fil à retordre aux PJ, donnez environ 100 PX.

## LES ADVERSAIRES

La rencontre d'adversaires fait partie intégrante du plaisir d'une partie de jeu de rôle. C'est au MJ d'amener ces rencontres avec finesse de manière à ce que ce combat ne soit pas simplement une «convenance» routinière dans un voyage de plus.

## LA RAISON DU COMBAT

Plusieurs moyens de déclencher un combat sont envisageables, et en voici une liste non-exhaustive (les adversaires en général seront appelés «monstres») :

- **L'attaque «calculée» :** les monstres connaissent les PJ, savent ce qu'ils transportent et ce dont ils sont capables, et veulent les attaquer pour les détrouser, les empêcher d'aller plus loin, les capturer, ou les tuer. Cette attaque calculée est souvent commanditée par un ennemi des PJ. Profitez-en pour ressortir un vieil ennemi qu'ils avaient oublié et qui a regroupé autour de lui des monstres pour avoir sa vengeance.

- **L'attaque de «territoire» :** les PJ se trouvent sur le territoire des monstres. Ils peuvent soit représenter une menace dont il faut se débarrasser rapidement, soit être des proies de choix pour un prédateur dangereux. Les monstres sont ici chez eux et peuvent garder une tanière, un repaire, une citadelle, et pourront demander du renfort si l'un d'eux parvient à fuir le combat.

- **L'attaque «gratuite» :** c'est le moyen le plus simple de provoquer un combat, mais aussi le moins recherché. Des monstres en maraude profitent de l'opportunité de croiser les PJ pour les attaquer. Ils sont généralement hargneux, avides, et bien sûr plus nombreux que les PJ. La plupart du temps, ils attaqueront pour rançonner les PJ, mais aussi simplement parce que la tête d'un des PJ ne leur revient pas (d'où le nom d'attaque «gratuite»)...

- **L'attaque «quiproquo» :** les monstres prennent les PJ pour d'autres personnes en raison le plus souvent de l'apparence de l'un d'eux (la longue barbe du guerrier, la cape rouge de la magicienne, le bandeau du voleur...) et les attaquent pour se venger, pour leur demander des comptes, ou en raison d'une obscure prophétie...

- **L'attaque «raciale» :** les monstres ont cultivé une haine viscérale à l'encontre du peuple d'un ou plusieurs des PJ. Cette haine vient peut-être d'une histoire de famille, d'une ancienne guerre, ou tout simplement d'une jalousie envers ce peuple.

- etc.

## LA TACTIQUE

Pour agrémenter un combat, rien de tel qu'une tactique un peu plus vicieuse qu'à l'accoutumée. Cela donnera plus de fil à retordre aux joueurs, trop habitués aux rencontres du même acabit. Voici une petite liste des tactiques classiques employées par les monstres, qui peuvent bien sûr être combinées :

- **L'embuscade :** un grand classique du combat. Les monstres attendent les PJ dans un environnement qu'ils maîtrisent parfaitement (forêt sombre, défilé montagneux...). Lorsqu'un signal retentit, les PJ sont encerclés et attaqués par surprise.

- **Les pièges :** les monstres ont eu le temps de tendre des pièges aux PJ. Une fosse recouverte de feuillages, une fine corde tendue en travers de la route pour faire chuter des chevaux au galop



préalablement effrayés, un collet pour pendre à un arbre un PJ attiré par un appât... Les pièges sont nombreux pour pouvoir surprendre vos joueurs.

- **Le «hit & run»** : les monstres, munis d'armes de tir la plupart du temps, prennent les PJ pour cible, et fuient dès que le danger se rapproche. Extrêmement irritant. Surtout en cas de flèches empoisonnées.

- **La fausse piste** : une variante du précédent. Les PJ sont attaqués par des monstres qui fuient rapidement après quelques assauts, et se réfugient dans un endroit plus sûr, leur repaire par exemple, où un monstre beaucoup plus puissant les attend.

- **L'intimidation sauvage** : L'intimidation sauvage réside dans l'utilisation de cris, chants, hurlements pendant le combat, mais aussi par un accoutrement inhabituel (crânes d'anciennes victimes, armement denté ou rouillé, nudité complète...). Les personnages, peu habitués à affronter des ennemis aussi peu soucieux de la mort pourront être impressionnés et subiront des malus pour le premier tour.

- **L'intimidation subtile** : Il s'agit ici d'intimider les personnages et les obliger à agir selon la volonté de leurs adversaires. Par exemple si un de leurs compagnons est enlevé, ou avec une lame sur la gorge, les PJ réfléchiront à deux fois avant de tenter quelque chose. Cette intimidation peut aussi prendre la forme d'un supposé moyen infaillible de battre les personnages (venin mortel, foudre divine, éboulement...). C'est le célèbre «Un pas de plus et vous êtes morts...».

- **La magie** : dès qu'un des adversaires peut employer la magie, il y a fort à parier qu'il aura déjà préparé quelques sorts pour accueillir les PJ si l'attaque est prévue (une illusion, un piège de feu...). S'il est pris de court, n'hésitez pas à lui donner quelques objets magiques à usage unique pour corser le combat: une fiole de fumée noire, une aiguille maudite, une poudre aveuglante...

- etc.

## BESTIAIRE

### *Adapter les créatures des livres-jeux*

Pour convertir à ce nouveau système les valeurs des monstres rencontrés dans les livres de la série « Défis Fantastiques », voici une méthode simple :

- Ajoutez 4 ou 5 à leur score d'HABILETÉ.

- Gardez leur ENDURANCE telle qu'elle.

- Si vous avez besoin d'une valeur d'ESPRIT, décidez du score selon l'intelligence de la créature. Ainsi, par exemple, le Prédateur Obsidien rencontré dans *L'Arpenteur de la Lune* (HABILETÉ 11, ENDURANCE 11), aura les valeurs suivantes : HABILETÉ 15, ENDURANCE 11, ESPRIT 14

Bien sûr, augmenter, voire doubler le score d'ENDURANCE peut être intéressant pour faire durer les combats, et rendre les adversaires plus solides et redoutables.

### CRÉATURES TYPIQUES

Voici les valeurs de base des adversaires couramment rencontrés sur Titan. Elles ont été établies pour que les combats ne s'éternisent pas trop et cela se reflète sur les scores d'ENDURANCE des créatures, qui ne sont souvent pas à la hauteur de leur force physique. Ainsi, si le MJ a besoin du score d'ENDURANCE «réel» de la créature, pour une charge ou une épreuve de force par exemple, il n'aura qu'à se référer au score entre parenthèses indiqué juste après la valeur d'ENDURANCE.

#### ANIMAUX

##### **Araignée géante**

HABILETÉ: 11 ENDURANCE: 6 (6) ESPRIT: 2  
*Poison* à chaque assaut remporté (Virulence : 3 ; Effet : -2 points d'ENDURANCE qui s'ajoutent à la blessure).



**Loup**

HABILETÉ: 10 ENDURANCE: 5 (9) ESPRIT: 2  
*Sens sur-développés.* Ne peut jamais être surpris.  
*Infatigable:* Peut courir des kilomètres sans subir la moindre fatigue.

**Ours**

HABILETÉ: 13 ENDURANCE: 12 (20) ESPRIT: 2  
*Coups puissants.* +1 aux dommages au corps à corps.

**Rat géant**

HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 4 (4) ESPRIT: 3  
*Fuite.* Ne subit pas d'attaque gratuite s'il décide de fuir.

**GOBELINOÏDES**

**Lutin**

HABILETÉ: 7 ENDURANCE: 2 (4) ESPRIT: 14  
*Fuite.* Ne subit pas d'attaque gratuite s'il décide de fuir.  
*Magie.* Les lutins disposent souvent de tours de magie mineurs (glissade, lumière aveuglante...) et d'illusions.

**Gobelin**

HABILETÉ: 9 ENDURANCE: 4 (7) ESPRIT: 9  
*Fuite.* Ne subit pas d'attaque gratuite s'il décide de fuir.

**Orque**

HABILETÉ: 11 ENDURANCE: 6 (12) ESPRIT: 8

**Ogre**

HABILETÉ: 12 ENDURANCE: 10 (18) ESPRIT: 7  
*Coups puissants.* +1 aux dommages au corps à corps.

**Troll**

HABILETÉ: 13 ENDURANCE: 14 (20) ESPRIT: 6  
*Coups puissants.* +1 aux dommages au corps à corps.  
*Odeur pestilentielle.* Jet d'ENDURANCE nécessaire pour pouvoir l'affronter sans subir un malus de -2.

**Goule**

HABILETÉ: 9 ENDURANCE: 6 (11) ESPRIT: 9  
*Insensible* à la magie manipulant l'esprit.  
*Morsure infectieuse* (Virulence 2, perte d'1 point d'ENDURANCE qui s'ajoute à la blessure).

**Zombie**

HABILETÉ: 7 ENDURANCE: 4 (8) ESPRIT: 1  
*Insensible* à la magie manipulant l'esprit.  
*Contagion:* si le Zombie remporte un assaut, son adversaire doit faire un test d'ENDURANCE. En cas d'échec, il se transformera aussi en zombie après quelques heures de fièvre intense.  
*PEUR* au premier tour seulement (10)

**Spectre**

HABILETÉ: 12 ENDURANCE: 10 (x) ESPRIT: 15  
*Insensible* aux armes non magiques.  
*PEUR* à chaque tour (10)

**Revenant**

HABILETÉ: 15 ENDURANCE: 17 (17) ESPRIT: 16  
*Coups puissants.* +1 aux dommages au corps à corps.  
*Sortilèges* Magie de combat puissante (boules de feu, invisibilité, bouclier de protection...)  
*PEUR* à chaque tour (12)

**MORTS-VIVANTS**

**Squelette**

HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 6 (10) ESPRIT: 6  
*Insensible* à la magie manipulant l'esprit.  
*PEUR* au premier tour seulement (8)

**Crédits**

Auteurs : Le Loup Qui Rôde.  
 Relecteurs : Floribur, Manuluc, Salla  
 Illustrateur : Nico Crado



# LES ESCLAVES DE LA BOUE

## NEIGE D'AUTOMNE / 2

### INTRODUCTION

Voici la suite des aventures de Neige d'Automne, par Martin Charbonneau ([www.xhoromag.com](http://www.xhoromag.com)).

Elle prend place chronologiquement après le cycle « Grand Maître Kai » de Loup Solitaire et constitue un hommage à l'œuvre de Joe Dever. Cette excellente série est éditée en anglais par Red Fox et en français par Gallimard ([www.gallimard.com](http://www.gallimard.com)).

La version PDF de cette aventure comporte des liens hypertextes, vous permettant de naviguer facilement à travers elle.

### RÈGLES DU JEU

Vous allez bientôt incarner une jeune Initiée Kai nommée Neige d'Automne et surmonter avec elle de nombreux périls. Avant de commencer votre aventure, vous devez déterminer les résultats de votre entraînement au Monastère Kai. Comme dans la série originale Loup Solitaire, vous disposez d'un total d'HABILETÉ, d'un total d'ENDURANCE, et de plusieurs Disciplines Kai de votre choix.

#### Statistiques

Votre HABILETÉ représente votre adresse au maniement des armes. Elle sera comparée à celle de votre adversaire lorsque vous devrez livrer combat.

Votre ENDURANCE représente votre vitalité. Si elle tombe à zéro dans le déroulement de l'aventure, cela signifiera votre mort, et vous devrez recommencer l'aventure.

Vous commencez l'aventure avec 15 points d'HABILETÉ et 25 points d'ENDURANCE. Si vous le désirez, vous pouvez ajuster ce profil de départ en échangeant 1 point d'HABILETÉ contre 3 points d'ENDURANCE, dans un sens ou dans l'autre, une ou plusieurs fois. Sachez cependant que votre total initial d'ENDURANCE deviendra votre total maximal d'ENDURANCE lorsque l'aventure sera commencée. Vous ne pourrez jamais le dépasser, sauf circonstances exceptionnelles.

### Disciplines Kai

Vous avez le rang d'Initiée Kai, ce qui signifie que vous maîtrisez 5 des 10 Disciplines Kai élémentaires. Choisissez-les judicieusement, car dans une situation périlleuse, la mise en pratique de l'une d'elles pourrait vous sauver la vie.

Si vous avez réussi *Le Puits des Ténèbres* (cf. *Draco Venturus 1*), vous avez atteint le rang d'Aspirante et pouvez choisir une Discipline Kai supplémentaire.

#### Chasse

Vous savez chasser le gibier et reconnaître les végétaux comestibles. Vous avez d'excellents réflexes et l'acuité de vos sens est supérieure à la moyenne. Lorsque vous devez consommer un Repas, vous pouvez choisir d'employer cette Discipline pour trouver de quoi manger, sauf dans les régions désertiques.

#### Orientation

Vous savez toujours où est le nord. Vous savez également suivre quelqu'un à la trace, retrouver la piste d'une personne disparue, et vous orienter dans les rues d'une ville.

#### Camouflage

Vous êtes passée maître dans l'art de la dissimulation. Vous savez rester parfaitement immobile et silencieuse pour éviter de révéler votre présence.

#### Communication Animale

Vous avez une affinité spéciale envers les animaux. Vous pouvez communiquer avec certains et en influencer d'autres. Vous connaissez aussi les stratégies à employer lorsque confrontée à une bête sauvage.

#### Guérison

Vous savez soigner vos blessures et celles des autres. Cette Discipline vous permet d'ajouter 1 point à votre total d'ENDURANCE à chaque fois que vous lisez un paragraphe sans combat ou blessure, sans toutefois dépasser votre total initial.

#### Maîtrise des Armes

Vous savez manier une arme donnée avec expertise. Si vous utilisez cette arme dans un combat, vous bénéficiez de 2 points d'HABILETÉ additionnels.



Utilisez la *Table de Hasard* pour connaître votre arme de prédilection :

1. Poignard
2. Lance
3. Masse d'Armes
4. Sabre
5. Marteau de Guerre
6. Épée
7. Hache
8. Arc
9. Bâton
10. Glaive

Si vous combattez sans arme, vous devez réduire votre HABILITÉ de 4 points. Notez bien que la Maîtrise d'une Arme ne garantit pas que vous trouverez cette Arme !

### *Sixième Sens*

Vous êtes douée d'une intuition surnaturelle qui peut vous avertir d'un danger imminent ou vous suggérer la nature d'un objet inconnu. Vous pouvez aussi deviner les vraies intentions des gens.

### *Puissance Psychique*

Vous êtes capable d'attaquer télépathiquement un adversaire. Cette faculté vous permet d'ajouter 2 points à votre total d'HABILITÉ lorsque vous l'utilisez dans un combat. Certaines créatures y sont toutefois immunisées.

### *Bouclier Psychique*

Vous connaissez les moyens de défendre votre esprit contre une Puissance Psychique ennemie. Vous savez aussi résister aux sortilèges et aux illusions.

### *Maîtrise Psychique de la Matière*

Vous disposez d'un pouvoir limité de télékinésie. Vous pouvez déplacer de petits objets par la puissance de votre pensée. Il vous est également possible de manipuler des mécanismes simples, telles des serrures, sans en posséder la clef.

## Combats

Pour combattre un ennemi, ajoutez à votre HABILITÉ tous les points boni dont vous disposez également. Soustrayez ensuite l'HABILITÉ de votre ennemi de la vôtre. Le résultat, positif ou négatif, vous donne le Quotient d'Attaque. Ce Quotient désigne une colonne de la *Table des Coups Portés*.

Ensuite, utilisez la *Table de Hasard* pour obtenir un chiffre. Ce chiffre désigne une rangée de la *Table des Coups Portés*. À l'intersection de cette rangée et de cette colonne figurent les résultats de l'Assaut : les points d'ENDURANCE perdus par Neige d'Automne et ceux perdus par son ennemi. Recommencez jusqu'à ce que l'un des deux soit vaincu ( $ENDURANCE \leq 0$ ). Si vous perdez un combat, vous devez supposer que

votre ennemi vous a tuée, et votre aventure prend fin.

## Transport de l'Équipement

Vous possédez un Sac à Dos pouvant contenir 8 Objets. Les objets à ranger dans votre Sac à Dos seront désignés comme tels. En l'absence d'indication, vous devez supposer qu'il s'agit d'un objet du Sac à Dos.

Vous pouvez également ranger des objets ailleurs sur votre personne. Tous les articles qui ne prennent pas place dans le Sac à Dos sont classés parmi les Objets Spéciaux. Vous pouvez en transporter jusqu'à 12 en même temps.

Vous pouvez transporter un maximum de 2 Armes. L'Arc compte comme une arme.

Enfin, vous avez une Bourse pouvant contenir jusqu'à 50 Couronnes, la pièce d'or en vigueur au Sommerlund.

## Nourriture

Vous devez vous assurer de garder des vivres dans votre Sac à Dos, car si vous devez manger et ne possédez aucune nourriture, vous serez affaibli de 3 points d'ENDURANCE. Chaque Repas compte comme un objet du Sac à Dos. Si vous avez choisi la Discipline Kaï de la Chasse, vous pouvez y avoir recours au lieu de manger les provisions dans votre Sac à Dos, mais seulement si les circonstances le permettent.

## Utilisation de l'Arc

Si vous avez un Arc, un Carquois et au moins une Flèche, vous pouvez tirer sur vos ennemis, mais uniquement lorsque le texte vous en offre l'occasion. Un Carquois peut contenir jusqu'à 6 Flèches. Vous devez en tenir un décompte exact lorsque vous les utilisez. Si vous avez la Maîtrise des Armes à l'Arc, vous pouvez ajouter 2 points à tout nombre aléatoire issu de la *Table de Hasard* lorsque vous employez votre Arc. Toutefois, si vous engagez un combat armée uniquement d'un Arc, vous devez vous considérer désarmée et réduire votre HABILITÉ de 4 points. À moins qu'il n'en soit spécifié autrement, une flèche tirée est toujours perdue. Vous pouvez avoir plus d'un carquois.

## Fuite

Si vous prenez la fuite alors qu'un combat est déjà engagé, votre ennemi tentera de vous frapper une dernière fois dans le dos. Vous devrez alors livrer un dernier Assaut en tenant compte uniquement de vos propres pertes en ENDURANCE. Vous ne pourrez fuir que si le texte vous offre cette possibilité.



## Première partie

### RÉSUMÉ

Tout commença lorsque les villageois de l'île de Kirilu firent appel au roi du Sommerlund pour les aider à régler un problème de Gloks à l'intérieur de leurs terres. Suite à quelques pressions commerciales, le roi accepta de dépêcher un investigateur sur place. Cette tâche échut au Maître Kai Flamme d'Argent. Au moment de partir, celui-ci choisit d'emmener sa meilleure disciple, l'Initiée Kaï Neige d'Automne, dont l'apprentissage, entre les murs du Monastère, commençait à montrer des signes de stagnation. La mission, qui devait comporter de faibles risques, prit brusquement une tournure dramatique lorsque les pirates de Kharam le Vassagonien, alliés aux forces des Ténèbres, attaquèrent leur navire, entraînant la disparition de Flamme d'Argent. La jeune Neige d'Automne, désormais seule sur l'île hostile, se retrouva confrontée à de nombreux ennemis dangereux : brigands et boucaniers, mais aussi Gloks, Drakkarim et autres créatures issues des Royaumes des Ténèbres. Mettant toutes ses Disciplines Kaï à profit, elle surmonta les périls sur sa route et atteignit Côte d'Argent. Par la suite, elle réussit à saboter les projets de ses adversaires, s'enfuyant finalement du repaire ennemi en semant des cristaux explosifs derrière elle. Malheureusement, seule et éloignée de sa patrie, elle demeurait vulnérable aux représailles des forces des Ténèbres...



© Éric Chaussin

# INTRODUCTION

Suite à vos éprouvantes aventures dans les ruines maudites où s'ouvrait le Puits des Ténèbres, vous vous êtes efforcée de regagner Côte d'Argent dans les plus brefs délais, constamment persuadée qu'une horde de Drakkarim sanguinaires allait tomber sur vos épaules. Pourtant, à votre grande surprise, vous n'avez pas entrevu le moindre Glok dans la forêt. Sans faire la moindre pause, vous avez suivi en sens inverse le chemin emprunté à l'aller. De retour au village côtier, vous avez fait preuve d'une grande circonspection, proche de la méfiance. Étiez-vous guettée, attendue ? C'était presque certain ; pourtant, là aussi, vos ennemis brillaient par leur absence. La chance vous souriait beaucoup trop, mais que pouviez-vous faire, sinon accepter ce cadeau du destin ? Vous n'alliez tout de même pas retourner chez Darak Torg, indignée, afin de revendiquer le droit d'être pourchassée !

Vous êtes plutôt rentrée chez Doss Valim, où l'assistant du bourgmestre vous a accueillie avec soulagement, rassuré de vous revoir en vie. Alors qu'il soignait vos blessures et vous servait un festin copieux, vous lui avez narré vos aventures et vos inquiétantes découvertes. Ensuite, rassasiée et revigorée, vous avez pu vous reposer, pendant que le jeune fonctionnaire se rendait au port du village afin de louer un navire à votre intention. Il était urgent, en effet, que vous rentriez au Monastère afin de faire part de la situation aux autres Seigneurs Kaï.

C'est pourquoi vous naviguez maintenant sous un soleil éclatant, à bord d'un petit voilier de pêche pourvu d'un mât et de deux cabines. Vous êtes en compagnie de Sorel, un Kirlundien de forte carrure avec une longue expérience de la mer, à qui appartient d'ailleurs l'embarcation. Il comptait partir à la pêche lorsque l'assistant du bourgmestre est venu le voir ; suite à quelques pourparlers, et moyennant une vingtaine de Couronnes versées par les coffres de la mairie, il a accepté de traverser le détroit des Kirlundin afin de vous conduire à Holmgard. Avant de partir, le bourgmestre adjoint vous a également permis de choisir 4 objets parmi les suivants :

- Épée
- Lance
- Bourse contenant 10 Couronnes
- Bouclier (+2 points d'HABILETÉ en combat)
- Arc
- Carquois contenant 6 Flèches
- Potion de Laumspur (+4 points d'ENDURANCE)
- Vivres pour 2 Repas
- Rouleau de Corde
- Sabre
- Hache



Le temps est au beau fixe, ce qui écarte la possibilité d'une tempête comme celle qui vous a accueillie à Kirilu voilà quelques jours. Puisque Sorel a le voilier bien en main, vous avez choisi de vous retirer dans l'une des cabines : vous avez mal dormi la nuit dernière à Côte d'Argent, inquiète à l'idée qu'un agent des Ténèbres vienne attenter à votre vie. Rien de tel ne s'est produit, mais ce matin, la fatigue alourdit déjà vos paupières. Vous avez besoin d'un sommeil réparateur, ce qui n'a rien de surprenant après tous les périls que vous avez surmontés au cours des derniers jours. Sachant qu'il faudra encore que vous chevauchiez jusqu'au Monastère à partir de Holmgard, vous décidez de refaire vos forces pendant que vous en avez l'occasion. Vous vous affaissez donc sur votre lit, tout habillée, et partez rapidement au royaume des songes.

C'est un tohu-bohu inexplicable qui vous tire du sommeil, un temps indéterminé plus tard. Vous ouvrez les yeux, confuse, et mettez un moment à vous souvenir où vous êtes. Puis vous entendez un grand cri de douleur et une vive éclaboussure d'eau. Sourcils froncés, vous vous relevez et cherchez votre équipement des yeux. Que se passe-t-il sur le pont ? On dirait qu'on s'y bat !

En guise de réponse, un croassement déchirant, assourdissant, fait vibrer les membrures du navire. Un frisson glacé passe sur votre échine. C'était le cri d'un Kraan ! Le voilier est attaqué — Sorel est en danger ! Empoignant votre meilleure arme, vous ouvrez la porte de votre cabine à la volée, prête à vous ruer le long de la coursive. Au lieu de cela, vous tombez nez à nez avec un Drakkar à masque de mort. Le temps que vous surmontiez le premier instant de stupeur, un gigantesque poing clouté rencontre votre joli minois.

À partir de ce moment-là, vous ne gardez plus le moindre souvenir.

## I

Vous émergez lentement d'un sommeil inconfortable. Vos yeux fatigués se posent sur les guenilles dont vous êtes vêtue, et un soupir de découragement vous échappe. Il doit y avoir plus de dix jours que vous croupissez à fond de cale. Durant votre longue captivité, vous avez cru comprendre que vous étiez retenue prisonnière à bord de l'un des navires de la flotte de Kharam, dit le Vassagonien, mais hormis cela, vous ne savez pas du tout où vous êtes. D'après l'absence de roulis, il y a quelques jours que le navire mouille l'ancre, mais depuis qu'a commencé votre emprisonnement, vous pourriez avoir fait le tour du Magnamund, ou presque, sans le savoir.

Au moins, votre joue ne fait presque plus mal. L'enflure des chairs, qui vous avait affligée d'une énorme boursoufflure violacée, s'est graduellement résorbée au fil des jours. Votre visage doit maintenant avoir repris un aspect présentable. En revanche, vos poignets, entravés derrière votre dos par de lourdes

menottes de fer, vous font constamment souffrir. Une fois par jour, d'après ce que vous pouvez estimer, un Glok ouvre la porte de la cale et dépose une écuelle de ragoût ou de gruau devant vous. Vous êtes alors contrainte de manger comme un animal, les mains liées dans le dos, en faisant compétition aux rats du navire qui viennent également se rassasier. Parfois, le Glok s'amuse à vous frapper pendant que vous essayez d'ingurgiter assez de nourriture pour rester en vie. Malgré tout, vous sentez que votre santé se détériore de jour en jour. Les privations que vous subissez ont d'ailleurs réduit votre total d'ENDURANCE à la moitié de sa valeur initiale (arrondissez à l'entier inférieur, mais ajoutez 4 points si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Guérison).

Vous ne savez pas ce que vos ennemis comptent faire de vous, ni pourquoi votre cadavre ne nourrit pas déjà les poissons, une pierre attachée à chaque pied. Vous ignorez également ce qu'il est advenu de Sorel, le Kirlundien qui vous ramenait à Holmgard. Bien entendu, vous avez fait tous les efforts possibles pour vous libérer, mais vos fers ont résisté à toutes les techniques que vous connaissez. Même la mise en pratique de vos Disciplines Kaï n'a rien donné. Impuissante, vous ne pouvez qu'attendre votre sort en essayant de rester courageuse jusqu'au bout. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au **134**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **38**.



2

Vous prenez un pas de recul en haletant. Ces fous furieux ne voulaient plus arrêter de vous harceler. Si vous leur aviez laissé la moindre chance, vous auriez été découpée en rondelles. Ils n'étaient pas les seuls à se battre comme des forcenés : la bataille dans la rue, alimentée par de nouveaux participants issus de la taverne, dégénère présentement en guerre ouverte





entre les équipages enivrés de deux navires. Rapidement, vous vous penchez sur vos adversaires afin de voir s'ils possédaient des objets utiles. Vous pouvez vous approprier :

- 2 Coupe-coupe (valent 2 Sabres)
- 1 Poignard
- Une Bourse contenant 12 Couronnes

Vous relevez la tête en entendant des pas lourds s'approcher. Une dizaine de figures humaines sont apparues au bout de la rue. Vous n'avez aucune peine à comprendre, d'après les réactions des autres bagarreurs, qu'il s'agit des soldats de la ville. Sachant que vous finirez dans une cellule froide si vous êtes prise ici dans les circonstances actuelles, vous décidez sagement de disparaître dans les ruelles de Ragadorn. Rendez-vous au **173**.

### 3

Au moment où le Drakkar de tête va tendre la main pour agripper votre épaule, vous tentez de lui asséner un coup spectaculaire. Le guerrier d'expérience devine votre geste et tente d'esquiver afin de vous empoigner. Qui l'emportera ? Livrez un Assaut selon les règles habituelles d'un combat, contre un adversaire disposant de 18 points d'habileté. Toutes les règles normales s'appliquent, y compris la pénalité de 4 points d'HABILETÉ si vous n'avez pas d'Arme, mais ne diminuez pas réellement vos totaux d'ENDURANCE suite à l'Assaut. Si la *Table des Coups Portés* dit que vous auriez perdu plus de points d'ENDURANCE que votre ennemi, votre bras est saisi dans la poigne du Drakkar : rendez-vous au **103**. Si la *Table des Coups Portés* dit que votre ennemi aurait perdu plus de points d'ENDURANCE que vous (ou le même nombre), vous bousculez le Drakkar et parvenez à fuir : rendez-vous au **171**.

### 4

Vous repoussez les restes de la créature flasque avec dégoût. Ensuite, vous fouillez nerveusement les recoins de la petite pièce, à la recherche d'une seconde horreur cachée. Lorsque vous êtes certaine que plus rien ne vous menace, vous vous affalez sur la couchette et tentez de vous détendre. Vous devez être prête, physiquement et moralement, à endurer ce que le Drakkar vous prépare. Vous venez d'apprendre qu'il ne lésine pas sur les moyens : le venin de ce monstre visqueux a pratiquement fait fondre votre massue improvisée. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Guérison, vous pouvez graduellement expurger le poison du Splaakh de votre organisme et récupérer jusqu'à 5 points d'ENDURANCE perdus dans le combat. Sinon, vous devez endurer la douleur lancinante de vos blessures. Si vous portez une Cicatrice Noire au poignet, rendez-vous au **145**. Sinon, rendez-vous au **105**.

### 5

Vous ne réussirez pas à lui échapper, mais il vous vient l'idée de lui tendre une embuscade. Vous vous faufilez

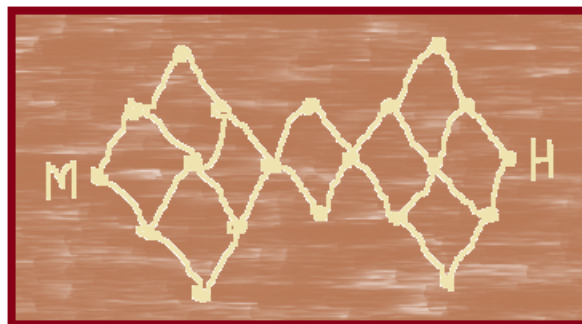
dans une ruelle transversale, attrapez des gravats en vous penchant lestement, et jetez ceux-ci devant vous pour simuler le bruit de votre fuite. Lorsque le Drakkar tourne le coin, il ne s'attend absolument pas à vous trouver juste en face de lui. Votre premier coup, porté au moyen du plus gros mœllon que vous avez ramassé, le cueille en plein visage et fracasse son masque à tête de mort, l'envoyant valdinguer sur le dos dans un tas d'immondices. Vous allez prendre la fuite sans demander votre reste, mais remarquez que sa bourse s'est détachée de sa ceinture. Elle paraît profitablement ronde et dodue. Vous l'empoignez prestement et détalez pendant que le Drakkar tente péniblement de se redresser en comptant trente-six chandelles. Rendez-vous au **152**.



© Inbadreams

### 6

Vous dénoncez le jeu du filou devant les spectateurs. Plusieurs ne comprennent pas tout à fait votre raisonnement et tentent d'argumenter en faveur du roublard, qui prétend toujours que les chances de tirer deux cartes identiques ou deux cartes différentes sont équivalentes. Devant votre insistance (et le fait que vous avez raison), il finit toutefois par ranger ses cartes. « Voyons si l'esprit de cette jeune fille est assez vif pour résoudre cette énigme, dit-il. De combien de façons différentes Loup Solitaire peut-il voyager du Monastère Kaï jusqu'à Holmgard, s'il ne peut emprunter que ces routes et doit toujours aller d'Ouest en Est ? » Tout en parlant, l'homme trace ce diagramme par terre au moyen d'un bâton :



© The Oiseau

73

Tous les spectateurs sont invités à tenter de résoudre cette énigme. Des chiffres fusent, mais le combi-



nard les dément et récolte chaque fois une Pièce d'Or. Si vous voulez également tenter votre chance, rendez-vous au paragraphe portant le même numéro que votre solution. Si la suite n'a aucun sens, vous vous êtes trompée, ce qui vous coûte également 1 Couronne. Vous pouvez faire plusieurs tentatives, mais si vous n'avez plus d'argent pour acquitter votre dû, l'homme vous chassera sans ménagement. Vous pouvez également partir volontairement en vous rendant au **177**.

7

À pas de loup, réprimant de votre mieux la nervosité qui vous ronge, vous vous approchez du pirate allongé. Gras, sale et hirsute, il dort avec la langue sortie, grognant et ronflant par intermittence. Chacun des mouvements qui l'animent, dans son sommeil agité, vous fait tressaillir. Vous êtes toutefois persuadée qu'il est trop ivre pour représenter une menace sérieuse — tant que vous ne faites aucun effort pour le réveiller. Avec précaution, vous tendez la main vers le sac à dos sur lequel repose sa tête inclinée. Lorsque vos doigts se referment sur les sangles de cuir, vous comptez silencieusement jusqu'à trois, puis vous retirez l'oreiller improvisé de l'ivrogne. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse ou celle du Camouflage, ajoutez 2 points. Si vous obtenez 2 ou moins, rendez-vous au **88**. Si vous obtenez 3 ou plus, rendez-vous au **61**.

8

Vous encochez une deuxième flèche à votre arc et prenez le Drakkar pour cible. Vous ne pouvez pas manquer cette montagne de muscles à cette distance. Votre trait s'enfonce profondément dans le milieu de son blason, à la hauteur de son cœur. Pourtant, à votre stupéfaction, le guerrier ne s'écroule pas. Faisant fi du trait planté dans sa poitrine, il brandit une hache noire et fond sur vous en beuglant un cri de guerre. Vous n'avez pas le temps de chercher une explication à ce prodige. Rangeant votre arc, vous avez tout juste le temps de lever une arme de poing pour affronter ce taureau humain. Réduisez votre total d'HABILETÉ de 2 points lors du premier Assaut uniquement.

### DRAKKAR FANATIQUE

HABILETÉ : 20    ENDURANCE : 32

Vous ne pouvez pas échapper à ce forcené. En revanche, il perd 1 point d'HABILETÉ et 2 points d'ENDURANCE à chaque Assaut en raison des forces qui le quittent. Si vous finissez par triompher de lui, n'oubliez pas de déduire 2 Flèches de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **160**.

9

Gravement affaiblie par la perte de sang et la température glaciale de l'eau, vous sentez tous vos membres se raidir. Malgré cette paralysie, vous vous débattez

pour nager, mais les forces quittent votre corps exténué, qui coule silencieusement dans les eaux noires du port. Vous mourez noyée, impuissante, et rejoignez tous ceux dont les restes pourrissent dans les profondeurs glauques de l'estuaire. Votre aventure prend fin dans le port de Ragadorn.

10

Au moment où vous repoussez enfin votre ennemi, une souffrance inouïe vous arrache un long geignement de douleur. Vous croulez à genoux en tremblant, puis tombez face contre terre pendant que votre bouche s'emplit de sang. L'un de vos poursuivants retire froidement l'épée qu'il a plantée dans votre dos, satisfait de vous voir enfin morte à ses pieds. Votre aventure prend fin ici.

11

Le moment est venu. Sous la poussée violente de Goro, la porte s'ouvre à la volée. Les bandits de Volrik se précipitent alors dans l'entrepôt, armes au clair, prêts à balayer l'ennemi. Les Drakkarim sont initialement pris au dépourvu par cette intrusion soudaine, mais dès que le premier Glok malchanceux a le crâne fracassé par le gourdin d'un voleur, ces guerriers d'expérience se ressaisissent et dégainent leurs épées noires. L'effet de surprise initial ne vous sera pas longtemps favorable. Tirez un nombre de la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez les Disciplines Kaï du Sixième Sens ou de la Chasse, ajoutez 1 point pour chacune. Si vous obtenez :

De 0 à 3	Rendez-vous au <b>55</b> .
De 4 à 7	Rendez-vous au <b>96</b> .
De 8 à 11	Rendez-vous au <b>182</b> .

12

Le marin se penche sur vous et insère la clef dans la serrure de vos menottes. Vous savez que vous n'aurez qu'une fraction de seconde pour frapper le moment venu. Toutefois, vous avez compté sans la méfiance de votre geôlier. Sentant la tension anticipatoire qui vous habite, il vous gifle de toutes ses forces, faisant éclater un feu d'artifice devant vos yeux. Vous perdez 2 points d'endurance. Larmoyante, vous entendez à peine la voix colérique du boucanier : « Je t'avertis, sale guenon, lève un doigt contre moi et tu saigneras ! » Il ouvre ensuite vos fers et recule, vous laissant seule devant votre écuelle de nouilles. Rancunière, mais impuissante, vous mangez silencieusement votre repas sous son regard vigilant. Vous avez probablement perdu tout espoir de jouer un mauvais tour à ce matelot soupçonneux... à moins de faire un usage imaginaire de vos Disciplines Kaï. Tout en vidant votre assiette, vous faites désespérément travailler vos méninges. Si vous désirez (et pouvez) recourir à :

La Puissance Psychique    Rendez-vous au **26**.



La Maîtrise Psychique  
de la Matière

Rendez-vous au **71**.

La Communication  
Animale

Rendez-vous au **163**.

Si vous ne maîtrisez pas ces Disciplines Kaï, ou si vous préférez ne rien tenter dans les circonstances actuelles, rendez-vous au **44**.

### 13

Vous glissez la bourse sous vos haillons et filez discrètement, pendant que la foule, momentanément indifférente aux singerie du clown, se presse autour des pugilistes. Vous avez une chance insolente, car personne ne vous voit. Vous savez que le dieu Kaï ne doit guère apprécier votre geste, mais c'est pour une bonne cause : que vous puissiez regagner au plus vite le Monastère et alerter votre ordre... Utilisez deux fois la *Table de Hasard* et ajoutez 10 points au tout. Tel est le nombre de Couronnes que contient l'escarcelle volée. Inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Tout en vous éloignant du lieu du crime, vous voyez arriver une patrouille de soldats du guet. Ils se dirigent hâtivement vers la scène de la bataille. Normalement, dans votre situation actuelle, il vous viendrait l'idée de leur demander de l'aide, mais sachant que vous êtes en possession d'une pièce compromettante, vous décidez de vous faire petite et de continuer votre route sans attirer l'attention. Rendez-vous au **56**.

### 14

Vous payez les Pièces d'Or exigées par l'aubergiste (déduisez-les de votre Bourse). Dès lors, ce dernier ne fait plus la différence entre vous et une cliente normale. Vous vous asseyez à une table inoccupée et poussez un soupir de soulagement. Vous avez une chambre pour la nuit. Demain, vous serez sans doute capable d'y voir plus clair. Pour ce soir, si vous avez payé le prix d'une assiette, vous serez bientôt servie et pourrez vous nourrir. Sinon, il faudra que vous consommiez l'un de vos propres Repas, sous peine de perdre 3 points d'endurance. À une table non loin de la vôtre, trois marins à demi ivres jouent bruyamment à un jeu de dés dont vous avez entendu parler, et qui s'appelle dans différents ports les « Hublots » ou les « Yeux du Bœuf », lorsqu'il ne porte pas un nom plus vulgaire. Si vous voulez jouer, à condition d'avoir de l'or pour placer vos mises, rendez-vous au **166**. Si vous préférez ne pas vous joindre à ce jeu et aller plutôt dormir, rendez-vous au **77**.

### 15

Pendant plusieurs minutes, vous suivez la petite bande de filous dans les venelles de Ragadorn. Ils s'introduisent enfin dans une cave par l'entremise d'une porte secrète et vous font suivre un enchaînement complexe de tunnels et de galeries. Manifestement, plusieurs bâtiments, en surface, sont ainsi reliés par des voies souterraines. Vous vous demandez si Raga-

dorn tout entière est ainsi percée comme un gruyère. Cela expliquerait les problèmes qu'éprouvent les Valkharim, la garde personnelle du suzerain ayant récemment succédé à l'infâme Lachelan, en voulant subjuguier les nombreuses guildes de voleurs et d'assassins qui subsistent encore dans la ville. D'ailleurs, vous allez bientôt rencontrer le chef de l'une de ces associations clandestines. On vous introduit dans une pièce nue, sans doute une ancienne cave à vin, pendant que Strong et son compère parlementent avec un personnage invisible. Puis un rideau s'écarte et vous êtes invitée à pénétrer dans une vaste salle souterraine, richement décorée, où un homme mince et sec, au visage en lame de couteau, est assis sur un divan recouvert de coussins. Un colosse chauve impressionnant, au torse nu bardé de muscles, se tient derrière lui, les bras croisés sur la poitrine et un énorme cimenterre glissé dans sa ceinture. Une demi-douzaine de malandrins et d'aigrefins sont également présents. « Ainsi, voilà la jeune fille qui a sauvé la vie de Jann, » dit-il. Vous soupçonnez fortement que cet homme n'est pas aussi crédule que Strong. « Tu n'es assurément pas une mendicante ordinaire. Puis-je connaître ton nom ? » Vous réfléchissez un bref instant. Si vous désirez révéler votre nom Kaï, Neige d'Automne, rendez-vous au **107**. Si vous souhaitez plutôt donner votre prénom civil, Kania, rendez-vous au **194**.

### 16

Vous vous éloignez de la jetée où le bateau pirate est amarré et disparaîsez aux regards indiscrets derrière les autres navires en rade. La rue des Docks est longue, reflétant l'envergure du port commercial de Ragadorn. De nombreuses lanternes éclairent les pavés usés, mais plus vous progressez, plus elles se font espacées. En même temps, le tonnage des navires amarrés diminue nettement. Il ne reste plus qu'une dizaine de petits bateaux de pêche le long des quais. Alors que vous passez devant l'un d'eux, un sifflement grossier dans votre dos vous fait sursauter. Vous tournez la tête et apercevez un trio de marins barbus et sales, adossés à la façade d'un immeuble des autorités portuaires, fermé à cette heure. Ils vous jettent des regards impudiques en ricanant entre eux. Peu rassurée par les attentions indésirables de ces loustics, vous pressez le pas en vous éloignant d'eux. Vous sentez toutefois l'inquiétude vous gagner lorsque leurs pas se joignent aux vôtres. Jetant un regard par-dessus votre épaule, vous voyez les trois vauriens vous suivre, échangeant des regards entendus et des rires gras. « Hé, p'tite dame, on ne te veut pas de mal ! » lance moqueusement l'un d'eux. Si vous voulez faire volte-face et leur tenir tête, rendez-vous au **106**. Si vous souhaitez vous engouffrer en courant dans la première ruelle venue, rendez-vous au **136**. Si vous préférez marcher plus vite et espérer qu'ils renonceront à vous harceler, rendez-vous au **116**.





© Inbadreams

## 17

Au terme de votre petit périple honteux dans les rues de Ragadorn, vous arrivez devant une grande tour de pierre grise. Une large pancarte au-dessus de la porte annonce :

## TOUR DU GUET

## Quartier Ouest

Vous êtes introduite dans la tour par les soldats de la patrouille, qui expliquent brièvement à leur officier supérieur comment ils vous ont colletée pour errance sans papiers de résidence. Cinq minutes plus tard, la porte d'une cellule se referme sur vous. Découragée, vous vous affalez sur le matelas miteux de votre couche en poussant un soupir de frustration. Ils finiront bien par devoir vous libérer, mais s'ils vous chassent de Ragadorn, vous aurez belle mine, à pied dans le Pays Sauvage avec les Squalls et les chacals. Bien entendu, tout votre équipement a été confisqué. Il est donc inutile d'élaborer un plan d'évasion. La situation n'a pas que des mauvais côtés, car vous êtes nourrie et même soignée au cours de la journée. Cela vous permet de récupérer 5 points d'endurance. Vous commencez toutefois à trouver le temps désespérément long. Lorsque la nuit tombe sur la ville, vous abandonnez l'espoir d'être relâ-

chée rapidement. Vous vous allongez donc sur le lit et décidez de dormir. Le sommeil vient vite, mais se trouve interrompu quelques heures plus tard lorsqu'un personnage inattendu est introduit dans votre cellule. De forte carrure, l'homme porte un heaume et une lourde cotte de mailles en métal noir. Il sourit de toutes ses dents, et son visage a les traits caractéristiques d'un Drakkar. Rendez-vous au 35.

## 18

Lorsque vous émergez de l'inconscience, vous mettez quelques minutes à retrouver votre pleine lucidité. Puis un soupir de découragement vous échappe. Vous êtes au même endroit où vous avez passé les dix derniers jours de votre captivité : dans la cale, avec les rats, menottes aux poings, adossée à la coque du navire. On vous a fouillée et dépossédée de tous vos biens. Effacez tout ce que vous avez pu acquérir de votre *Feuille d'Aventure*. En revanche, votre période d'inconscience a permis à votre organisme de réparer les dégâts subis. La douleur de vos blessures s'est estompée et votre total d'ENDURANCE s'est rétabli à 4 points. Vous êtes tout de même en piteux état. Pour cette raison, lorsque la porte de la cale s'ouvre à nouveau, laissant entrer plusieurs boucaniers, vous estimez préférable de faire acte de soumission. L'un d'eux vous délivre pendant que les autres vous surveillent. Puis vous êtes levée de force et poussée vers la porte. Voyant la difficulté que vous éprouvez à marcher sans tituber, l'un des pirates grogne à l'intention de son congénère : « Elle ne tient pas debout. Thad, donne-lui une de tes potions. Si elle crève dans nos bras, Zirak nous fera pendre au grand mât. » Marmonnant quelque chose d'inintelligible, l'un des bandits verse un liquide froid entre vos lèvres. Vous êtes trop mal en point pour résister, et d'ailleurs, l'élixir inconnu vous fait un grand bien. Récupérez 4 points d'endurance. Ensuite, sous bonne garde, vous êtes menée sur le pont du navire, où deux autres pirates attendent. Une appréhension malade vous tord les entrailles. Vous allez bientôt connaître la raison pour laquelle on vous a gardée en vie... et cela ne fera probablement rien pour vous réjouir. Rendez-vous au 176.

## 19

Au moment de tourner le coin, vous trébuchez sur un bloc de maçonnerie, lui-même tombé d'un mur en état avancé de détérioration. Emportée par votre élan, vous êtes presque propulsée en vol plané par cet obstacle inattendu. Vous vous écrasez de tout votre long sur les pavés sales de la ruelle. Le souffle violemment coupé par l'impact, vous hoquetez et suffoquez en serrant votre estomac, les joues mouillées de larmes. Chacune de vos inspirations est un supplice brûlant. Une main bourrue se referme alors sur votre épaule et vous redresse tant bien que mal. « C'est ce qui arrive lorsqu'on tente d'échapper à la loi, dit un soldat d'une voix non dénuée de compassion. En vertu du seizième décret édicté par Valkhar le Suze-



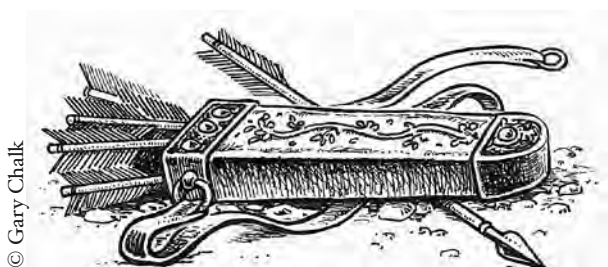
rain, tu es en état d'arrestation pour mendicité et vagabondage. Ne résiste pas et il ne te sera fait aucun mal. » Vous hochez silencieusement la tête, signifiant votre capitulation. Décidément, la malchance vous suit partout. Réduisez votre total d'ENDURANCE de 4 points et rendez-vous au **138**.

## 20

Avant de partir en mission, les voleurs et les bandits de la guilde passent par une pièce adjacente pour s'équiper convenablement. Vous pouvez également visiter cette salle dans le but de vous préparer à la bataille. Puisque vous n'êtes pas seule, vous ne pouvez pas tout emporter, mais vous avez la permission de choisir 4 objets dans la liste suivante.

- Glaive
- Épée
- Marteau de Guerre
- Lance
- Hache
- Poignard
- Arc
- Carquois contenant 6 Flèches
- Casque (+2 points d'endurance)
- Bouclier (+2 points d'habileté)
- Sac à Dos
- Potion de Laumspur (+4 points d'ENDURANCE; 1 dose)
- Potion d'Alether (+2 points d'HABILETÉ pour 1 combat ; 1 dose)

Le Casque, le Bouclier et le Carquois sont des Objets Spéciaux. Parmi le reste, tout ce qui n'est pas une Arme est un objet du Sac à Dos. Une fois équipée, vous vous mettez en route dans les galeries souterraines connues de Volrik et des siens. Rendez-vous au **165**.



© Gary Chalk

## 21

Vous pénétrez dans l'échoppe éclairée aux cierges noirs. À l'intérieur, vous découvrez un capharnaüm de grimoires, de bocaux, d'instruments et de parchemins consacrés à la pratique de la magie. Un frisson inconfortable vous caresse l'échine lorsque vous comprenez qu'il s'agit spécifiquement de magie noire. Livres couverts de peau racornie, flacons contenant d'étranges créatures suspendues dans le formalin, potions et poudres aux effets délétères : tout semble réuni dans cette petite boutique pour satisfaire les besoins d'un sorcier de Dextre. L'homme au comp-

toir est même vêtu des robes noires d'un disciple de Vashna, bien que l'on prétende cette secte dissolue. Vous allez sortir d'ici lorsqu'il vous interpelle d'une voix mielleuse. « Ne partez pas si vite, jeune demoiselle... Les rues sont dangereuses à cette heure... Voyez, je peux vous offrir de bons moyens de protection... Poudre de malédiction ?... Ampoule de venin d'Hactaron ?... Non ?... Alors, cette magnifique lame noire, trouvée sur le corps même de Khaal'zhû ?... Vingt Couronnes, une superbe aubaine... » Vous n'arrivez pas à en croire vos oreilles. À l'époque de la conquête des nations libres par les armées des Ténèbres, Khaal'zhû le Boucher fut le premier lieutenant du Seigneur des Ténèbres Khatellu. Ce vil petit nécromant prétend-il posséder une dague lui ayant appartenu ? Si vous voulez quitter cette sinistre boutique tout de suite, rendez-vous au **85**. Si vous possédez 20 Pièces d'Or et désirez acheter la dague, rendez-vous au **158**. Si vous êtes intéressée, mais n'avez pas la somme requise, rendez-vous au **48**.

## 22

Alors que les restes de sa bouteille se fracassent sur les pavés, le second mendiant s'écroule en râlant. Vous ne l'avez pas fait exprès, mais votre dernier coup a eu définitivement raison de lui. Il y a maintenant deux cadavres de clochards à vos pieds, tous deux démunis de tout ce qui pourrait vous être utile. En même temps, des voix et des bruits de pas s'approchent rapidement du square. Vous êtes tragiquement consciente qu'il ne servirait à rien de vouloir vous expliquer avec le guet. Votre propre allure de mendicante garantit essentiellement que vous croupirez en prison jusqu'à ce que la charmante guillotine, non loin de là, soit remise en fonction en votre honneur. Vous vous hâtez donc de disparaître dans la première allée venue. Rendez-vous au **173**.

## 23

Vous vous approchez des soldats en affirmant que vous êtes heureuse de les voir. Ils échangent des regards perplexes avant de vous faire face. « Tu es bien la première fille de la rue à nous dire cela. Tu n'ignores pas que Valkhar le Suzerain a édicté un décret interdisant la mendicité et le vagabondage, entre autres fléaux de notre belle ville. Nous allons devoir te placer en état d'arrestation si tu ne présentes pas immédiatement tes papiers de résidence. » Vous ne vous attendiez vraiment pas à cela. Bien entendu, vous ne possédez pas les documents demandés, ni la moindre paperasse officielle de Ragadorn pouvant donner le change. Une main lourde se pose sur votre épaule, vous interdisant sans subtilité toute tentative de fuite. Décidément, vous n'avez pas de chance. Vous voilà aux mains des autorités de la ville, comme si vous n'aviez pas déjà assez d'ennuis. Rendez-vous au **138**.

## 24

Vous piochez la première carte et voyez qu'elle est rouge. Au moment de choisir la deuxième, vous



arrêtez votre geste. Il ne reste plus qu'une carte rouge parmi les trois cartes sur la table. Vos véritables chances de gagner sont donc de 1 sur 3. La situation aurait été la même si vous aviez tiré une carte noire. Vous vous êtes fait rouler ! Il est malheureusement trop tard pour vous en sortir. Vous n'avez plus qu'à espérer que la chance vous sourira malgré tout. Utilisez la *Table de Hasard* (si vous obtenez 0, tirez un autre chiffre). Si le résultat est 1, 2 ou 3, vous tirez l'autre carte rouge par pure chance et gagnez 2 Pièces d'Or. Si vous obtenez 4, 5 ou 6, vous tirez l'une des deux cartes noires, et si vous obtenez 7, 8 ou 9, vous tirez l'autre carte noire. Dans ces deux cas, vous devez alléger votre bourse de 2 Couronnes. Vous pouvez donner un objet de votre équipement si vous êtes à court de Pièces d'Or. Si vous n'avez pas de quoi payer, vous êtes promptement chassée d'un coup de pied au derrière, sous les rires narquois de la petite foule. Bien entendu, vous n'avez pas l'intention de jouer une deuxième partie, mais le malin propose déjà son jeu à d'autres badauds. Si vous voulez révéler l'arnaque, rendez-vous au **6**. Si vous préférez partir en laissant les pigeons se faire plumer, rendez-vous au **177**.

## 25

Votre geôlier referme vos menottes et vous laisse en position assise contre le mur, comme tous les jours. Il ressort ensuite de la cale en fermant la porte à clé. Vous poussez un soupir de découragement. Il ne vous reste plus qu'à endurer une autre journée de solitude. Vous vous résignez à votre sort et tentez de passer le temps en somnolant, la seule activité qui vous soit vraiment permise. Mais quelques heures plus tard, la porte s'ouvre à nouveau, laissant entrer cette fois plusieurs hommes. Bien que l'un d'eux vous délivre immédiatement, vous ne nourrissez aucune illusion : ces individus font partie de vos ennemis. Sous bonne garde, vous êtes conduite hors de la cale, le long des coursives, et finalement sur le pont du navire, où deux autres pirates vous attendent. Un sentiment d'angoisse vous tord les entrailles. Vous allez bientôt connaître la raison pour laquelle on vous a gardée en vie, et vous pressentez que vous ne serez pas heureuse de l'apprendre. Rendez-vous au **176**.

## 26

En vous efforçant de ne pas regarder directement le matelot, afin de ne pas éveiller sa méfiance, vous exercez votre pouvoir mental sur son esprit. L'homme cligne rapidement des paupières, comme pour chasser des pointillés lumineux de ses yeux. Il lève ensuite une main frémissante à son front. Soudain, il pousse un cri de douleur, affligé d'une migraine aussi violente qu'inexplicable. Vous ne lui donnez pas le temps de comprendre. Avec la souplesse d'une chatte, vous bondissez sur lui et le frappez en plein visage avec votre écuelle vide. Le matelot chancelle, mais ne s'écroule pas. Un chapelet de jurons quitte

ses lèvres tordues en rictus alors qu'il s'empare de l'un de ses poignards.

## BOUCANIER

HABILETÉ : 16    ENDURANCE : 22

La Puissance Psychique vous confère le bonus habituel. Toutefois, étant désarmée, vous devez réduire votre total d'HABILETÉ de 4 points. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse, ajoutez 2 points à votre HABILETÉ lors du premier Assaut seulement. Si vous perdez ce combat, rendez-vous au **195**. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **146**.

## 27

Il est évident que vous ne pouvez pas parler. Quoi que vous disiez, votre voix de jeune fille vous trahirait immédiatement. Vous avisez la lanterne la plus proche et la décrochez du mur. Après avoir pris soin d'éteindre la flamme, vous la jetez par terre. Elle se fracasse dans un tintement de verre brisé. Un juron monte alors du pont du navire. « Que fais-tu, sombre idiot ! Grimpe ici avant de tout casser ! » Après un moment de silence, le veilleur poursuit sur un ton anxieux : « Ne me dis pas qu'elle— » Le reste de sa phrase se perd dans le bruit de ses bottes dévalant l'escalier de fer. De toute évidence, il est parvenu à la conclusion que vous souhaitiez, c'est-à-dire que son complice se bat contre vous. Il vole donc à sa rescousse. Vous vous placez en embuscade dans l'ombre, souhaitant l'attaquer par surprise, mais vous avez compté sans son arme dégainée et son état de préparation mentale. Il subit votre agression inattendue, mais riposte aussitôt, vous forçant à l'affronter au combat.

## SENTINELLE DU PONT

HABILETÉ : 16    ENDURANCE : 29

Ajoutez 4 points à votre total d'HABILETÉ pour le premier Assaut, au cours duquel vous pouvez également ignorer vos propres pertes en endurance. Le combat se poursuivra ensuite normalement. Si vous perdez ce combat, rendez-vous au **195**. Si vous remportez la victoire, vous pouvez fouiller le corps de votre adversaire : rendez-vous au **141**. Si vous préférez gravir l'escalier tout de suite, de peur que les échos de l'affrontement n'aient attiré l'attention, rendez-vous au **42**.

## 28

Voyant ses comparses allongés sur les pavés, votre dernier agresseur roule des yeux terrorisés. La petite loqueteuse qu'ils comptaient librement brutaliser et détrousser s'est transformée en tigresse sauvage. Désormais seul pour vous affronter, il préfère s'enfuir dans une ruelle sombre. Vous ne faites pas mine de le poursuivre. Au lieu de cela, vous fouillez les corps étendus de vos adversaires moins chanceux.



Ces marins n'étaient pas riches, mais ils n'avaient tout de même pas les poches vides.

- Dague
- Gourdin
- Pièces d'Or : Utilisez la *Table de Hasard* pour chacun d'eux
- Sac à Dos
- Nourriture pour 1 Repas
- Bouteille de Vin

La Dague a la valeur d'un Poignard et le Gourdin est équivalent à une Masse d'Armes, mais les deux armes sont de piètre qualité et réduiront votre HABILITÉ de 1 point si vous vous battez avec elles. Vous pouvez inscrire tout ce que vous souhaitez conserver sur votre *Feuille d'Adventure*. Si vous voulez maintenant emprunter l'une des rues qui mènent à l'intérieur de la ville, rendez-vous au **173**. Si vous préférez continuer à longer la rue des Docks, rendez-vous au **79**.

### 29

Votre Discipline Kaï vous suggère d'emprunter le boulevard du Commerce, car c'est là que sont situés les deux principaux relais de diligence de Ragadorn, de part et d'autre de fleuve Dorn. Si vous agissez ainsi, rendez-vous au **46**. Si vous empruntez tout de même l'avenue du Roi Ulnar, rendez-vous au **121**.

### 30

En entendant votre question, le matelot ricane malicieusement. Il a senti la frayeur dissimulée dans votre voix, même si vous tentiez de paraître vaillante et insoumise. « Je vois que la p'tite dame Kaï est perspicace, dit-il moqueusement. Tu verras bien assez vite ce qu'on compte faire de toi. Pour le moment, tais-toi et avale ça. » Ce disant, il pose son plat de nouilles froides entre vos chevilles. Le fait qu'il insiste pour que vous mangiez vous rassure. Si vous étiez promise à mort, les pirates n'auraient aucune raison de vous nourrir. Observant l'écuelle posée par terre, vous êtes visitée par une inspiration soudaine. Vous levez un regard indigné vers votre geôlier. « Et comment suis-je censée manger avec les mains attachées dans le dos ? » Les atermoiements du marin vous font comprendre qu'il n'avait pas pensé à cela. Il hésite, bien entendu, à déverrouiller vos menottes ; il doit ignorer que le Glok vous forçait simplement à manger comme un chien. Croyant n'avoir aucun choix s'il veut vous permettre de manger, il s'approche de vous, clef à la main, et brandit son poing sous votre nez. « Je vais ôter tes fers, dit-il, mais si tu respirez de travers, je te casse toutes les dents. Compris ? » Vous hochez docilement la tête, trop heureuse de savoir qu'il va détacher vos poignets endoloris. Votre Sixième Sens vous conseille d'ailleurs de vous tenir tranquille. Rien, cependant, ne vous y oblige... Si vous souhaitez l'attaquer dès que vous aurez les mains libres, rendez-vous au **12**. Si vous préférez attendre une meilleure occasion, rendez-vous au **150**.

### 31

Vous vous jetez sur votre gardien le plus proche. Surpris par votre hostilité soudaine, doublement ahuri par l'arme qui est apparue dans votre poing, il tente d'offrir une résistance héroïque.

### TRUAND

HABILITÉ : 14    ENDURANCE : 22

Si vous êtes victorieuse, vous êtes désormais confrontée à quatre personnages tous aussi antipathiques les uns que les autres : les deux compères de votre victime et les deux tueurs vassagoniens. Ils se battent furieusement entre eux, mais vous devez garder à l'esprit que vous représentez le trophée promis aux vainqueurs. Si vous voulez prendre la fuite sans délai, rendez-vous au **127**. Si vous osez prendre le temps de fouiller votre adversaire vaincu, rendez-vous au **186**.

### 32

Avec un cri strident qui vous paralyse, le monstre d'enfer tend ses mains en griffes et vous saisit à la gorge. Vous lui assénez les coups les plus sauvages et désespérés qui soient, mais nulle arme ordinaire ne peut blesser cette créature d'outre-tombe. Alors que ses pouvoirs psychiques brûlent votre cerveau, ses doigts crochus, telles les serres puissantes d'un oiseau de proie, s'enfoncent profondément dans la chair tendre de votre gorge. Vous trouvez une mort atroce entre les mains d'un Helghast, emportant en guise de dernière vision les flammes diaboliques de ses yeux rougeoyants.

### 33

Vous vous éloignez du relais de diligence, contrariée par le temps d'attente qui vous est imposé. Qu'allez-vous pouvoir faire en attendant le lendemain ? Il est presque certain que les pirates de Kharam doivent errer dans la ville, sous les traits de matelots honnêtes, en essayant de retrouver leur prisonnière évadée. Lorsque vous songez à la rage qu'a dû éprouver le capitaine pirate en constatant votre disparition, vous ne pouvez vous empêcher d'afficher un sourire mesquin. Il faut toutefois que vous demeuriez hors de leurs griffes, ou vous n'aurez plus la moindre raison de sourire. Sortir de la ville ? Vous cacher dans une cave ou un grenier ? Louer une chambre dans une auberge et y demeurer cloîtrée ? En toute franchise, vous ne savez guère quoi faire. Si Holmgard était à distance raisonnable de marche, vous partiriez à pied sur l'heure, mais en l'occurrence, vous allez devoir prendre votre mal en patience. Non loin de vous, une patrouille de soldats du guet circule parmi les passants. Cela vous donne une idée : pourquoi ne pas vous mettre sous leur protection en leur racontant tout ce qui vous est arrivé ? Bien entendu, cela suppose qu'ils vont croire la parole d'une indigente... Si vous désirez vous adresser aux gardes, rendez-vous au **23**. Si vous aimez mieux ne pas les incommoder,



rendez-vous au **57**. Si vous êtes même tentée de vous éclipser avant d'être vue par la patrouille, rendez-vous au **130**.

### 34

Vous poursuivez votre marche nocturne le long de l'allée du Chaland, puisque de toute façon, vous n'avez aucune destination précise en tête. Trouver une auberge serait peut-être une bonne idée dans l'immédiat. Vous remarquez, une vingtaine de pas plus loin, une enseigne qui pourrait être celle d'une taverne accueillante, mais en vous approchant, vous entendez clairement des bruits de bataille à l'intérieur. De toute évidence, une rixe a éclaté dans cet établissement. Si vous voulez passer rapidement devant la taverne et continuer votre route, rendez-vous au **128**. Si vous préférez ne pas courir le risque d'être confrontée à quelque batailleur jaillissant du bâtiment, vous pouvez revenir sur vos pas et emprunter la rue de la Potence, en vous rendant au **83**.

### 35

Vous sortez de votre prison sous le regard pernicieux du Drakkar. Un coup d'œil à l'officier de la tour vous apprend tout ce que vous voulez savoir. Ce traître vous a vendue. Il a dû deviner qui vous étiez — ou alors, vos ennemis ont dû s'adresser à lui pour vous retrouver, lui offrant l'opportunité inespérée de s'enrichir sans effort. Le Drakkar est accompagné de deux hommes de main, des mercenaires qui s'occupent de vous surveiller pendant qu'il emballe votre équipement. De cette façon, aucune trace de votre passage en ces lieux ne subsistera. L'officier pourra simplement dire qu'il vous a relâchée. Lorsque tout est prêt, vous êtes conduite hors de la tour de guet, désormais impuissante entre les mains de vos ennemis. « Que comptez-vous faire de moi ? » demandez-vous, fière de constater que votre voix ne tremble pas. Le Drakkar ricane. « Je vais commencer par voir ce que tu vaux... je déciderai ensuite. D'une façon comme de l'autre, tu n'aimeras pas cela. » Il se met alors à rire d'une voix grasse. Vous gardez le silence,angoissée par le sort qui vous attend...

Après une petite promenade de nuit dans les ruelles de Ragadorn, vous êtes introduite dans un grand bâtiment sans fenêtre, sorte d'entrepôt clandestin dans un quartier malfamé de la ville. Là, vous faites connaissance avec une nouvelle geôle presque identique à l'autre : une pièce carrée pourvue d'une couche sale et d'un pot de chambre. Seule manque la fenêtre. « Je viendrai te chercher demain matin, » déclare le Drakkar en plaçant inexplicablement une sorte de matraque en cuir dans vos mains. Au moment de verrouiller la porte, il ajoute malicieusement : « Si tu es encore vivante. » Ce commentaire vous glace les sangs. Vous scrutez immédiatement tous les recoins de la cellule à la recherche d'un danger. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de

la Chasse, rendez-vous au **185**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **86**.

### 36

Vous êtes leste et agile, mais les Drakkarim ne sont pas manchots. L'un d'eux vous saisit l'épaule au passage, et la puissance de sa poigne est telle que votre course est brutalement interrompue. En vous tordant comme une anguille, vous essayez de lui échapper avant que son compagnon n'ajoute sa force musculaire à la sienne. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez les Disciplines Kaï de la Chasse ou de la Puissance Psychique, ajoutez 2 points par Discipline. Ajoutez 2 points si vous avez une Arme. Si le résultat est de 4 ou moins, rendez-vous au **103**. Si vous totalisez 5 ou plus, rendez-vous au **197**.

### 37

Votre coup part à une vitesse fulgurante. Le serpent n'a pas le temps de se dérober. Votre arme broie son crâne et fait jaillir un sang visqueux de sa gueule. Pendant quelques secondes, le corps du boa oscille, tandis que des soubresauts convulsifs parcourent ses anneaux. Puis l'animal s'écroule sur le tapis, qu'il souille de son sang jaunâtre. Vous poussez un soupir de soulagement. Voilà un danger que vous n'aviez pas prévu en entrant ici. Heureusement, vous vous en êtes bien tirée. À présent, il ne reste que deux endroits dans la cabine où vous n'avez pas regardé : le coffre imposant posé au pied du lit, et une armoire fermée à clef dont vous pourriez facilement arracher la porte. Lorsque vous vous approchez du coffre, votre intuition Kaï, affûtée par votre Sixième Sens, vous trouble à nouveau. Quelque chose vous dit que d'autres mauvaises surprises vous guettent dans cette cabine. Si vous désirez tout de même ouvrir la lourde malle, rendez-vous au **64**. Si vous préférez vous rabattre sur la porte de l'armoire, rendez-vous au **132**. Si vous aimez mieux sortir d'ici sans perdre plus de temps, rendez-vous au **52**.

### 38

De l'autre côté de la porte de la cale, une clef tourne dans la serrure. Le battant s'écarte, pour laisser entrer votre Glock quotidien. Sauf qu'il ne s'agit pas, cette fois, d'un Glock. Vous voyez là un matelot humain, portant votre écuelle de nourriture et une ceinture garnie de poignards. Lorsqu'il pose le plat de nouilles froides devant vous, arborant un sourire méprisant, une idée vous vient subitement à l'esprit. Estimant n'avoir rien à perdre, vous levez vers lui un regard indigné. « Et comment suis-je censée manger avec les mains dans le dos, hein ? » Les attermoiements du marin vous font comprendre qu'il n'avait pas pensé à cela. Il hésite, bien entendu, à déverrouiller vos menottes, mais ignore que le Glock vous forçait simplement à manger comme un chien. Croyant n'avoir aucun choix s'il veut vous nourrir, il s'approche de vous, clef à la main, et vous met son poing sous le nez. « Je vais ôter tes fers, dit-il. Mais si tu respirez de travers, je te casse toutes les dents.





Compris ? » Vous hochez docilement la tête, trop heureuse de savoir qu'il va détacher vos poignets endoloris. Rien, cependant, ne vous oblige à tenir parole... Si vous souhaitez l'attaquer dès que vous aurez les mains libres, rendez-vous au **12**. Si vous préférez attendre une meilleure occasion, rendez-vous au **150**.

### 39

Vous continuez à suivre l'avenue du Roi Ulnar jusqu'à ce qu'elle s'ouvre sur une vaste esplanade. De l'autre côté, vous apercevez les eaux du fleuve Dorn, la grande rivière qui sépare Ragadorn en deux parties, ainsi que le pont reliant les deux moitiés de la ville. Puisque c'est le seul, bien qu'il soit question depuis des lunes d'en bâtir un deuxième, il est constamment utilisé, autant par les piétons que les cavaliers. En ce moment, comme à toute heure de la journée, il est bondé, d'autant plus qu'un chariot alourdi de marchandises vient de s'y engager. Vous vous arrêtez au bord de la place. Inutile de poursuivre dans cette direction. Aucun des relais de diligence situé de l'autre côté de ce pont ne proposera comme destination Holmgard, seulement Crique-en-Gorn et Port Bax. Pestant contre votre sens de l'orientation, vous rebroussez chemin. À ce moment, une voix autoritaire vous interpelle. « Holà ! Jeune fille ! » Vous tournez la tête et apercevez un groupe de quatre soldats portant l'uniforme de la garnison de Ragadorn. Les hommes du guet avancent à votre rencontre. Leurs expressions sévères n'augurent rien de bon. Si vous voulez parlementer et apprendre ce qu'ils vous veulent, rendez-vous au **187**. Si vous estimez préférable de vous engouffrer dans la plus proche ruelle, rendez-vous au **80**.

### 40

Vous comprenez que vous avez perdu la partie. Il ne sert plus à rien de fuir. Vous regrettez même les quatre fripons qui vous emmenaient rencontrer leur maître inconnu. S'ils étaient encore là, vous auriez une chance d'échapper aux Vassagioniens, mais l'unique survivant s'est enfui dans la plus sombre ruelle venue comme s'il avait Vashna à ses trousses. Par chance, vos deux libérateurs ont reçu des ordres précis, dans lesquels votre mise à mort ne figure pas. Après vous avoir délestée de toute Arme en votre possession (modifiez éventuellement votre *Feuille d'Aventure*), ils vous poussent devant eux. « Tu es fortunée, ricane l'un d'eux. Le seigneur Mammoud te désire, et le seigneur Mammoud obtient toujours ce qu'il veut. Sois-lui fidèle, et même ton dieu Kai ne pourra t'offrir de telles bénédictions. »

Vous n'êtes pas en mesure de résister à ces deux forbans. Vous vous laissez donc mener dans les rues de Ragadorn en direction du fleuve. Là, près de l'estuaire, un navire vassagonien se prépare à lever l'ancre. Deux autres individus au teint basané viennent se joindre à votre petit groupe. Vous réfléchissez désespérément, cherchant un moyen d'échapper

à votre escorte. Une fois prisonnière à bord de ce navire, vous ne reverrez jamais le Sommerlund. Or, vous êtes présentement poussée le long de l'embarcadère, sans espoir de fuite. Vous semblez bel et bien destinée à devenir une fille de sérail vassagonienne, jusqu'au moment où l'un de vos gardes, avec un hoquet, se cabre et s'écroule sur le quai. Une flèche noire est plantée au milieu de son dos. Les autres enturbannés se retournent en vociférant et dégainent leurs sabres. Trois Drakkarim viennent d'apparaître à l'autre bout de la jetée. Vous aviez raison de croire que le chef des quatre vauriens était un Drakkar — et il ne compte pas laisser filer son esclave chèrement acquise. La guerre entre vos futurs maîtres vient de se corser. Si vous désirez sauter à l'eau pour vous échapper, rendez-vous au **168**. Si vous voulez vous emparer du sabre du Vassagonien mort, rendez-vous au **97**. Si vous préférez fuir en courant le long du quai, rendez-vous au **115**.

### 41

Vous vous contorsionnez telle une anguille dans la poigne d'acier du boucanier, dans l'espoir insensé d'éviter la lame acérée. Heureusement, le marin ivre a frappé au hasard, dans la direction générale de son détrousseur, sans réellement viser un point vital. Le sabre entaille vos haillons et laisse une longue estafilade douloureuse du milieu de votre poitrine jusqu'à votre épaule droite. Vous perdez 4 points d'endurance. Avec une grimace de douleur, vous assénez un furieux coup de pied au visage de l'ivrogne. Celui-ci grogne et relâche sa prise. Terrassé par l'alcool, il retourne promptement dans les brumes de l'inconscience, serrant encore son sabre dans sa main grasse. Vous reculez de plusieurs pas, le cœur battant la chamade. Un peu plus et vous trouviez une mort tout à fait vaine. Si vous souhaitez toujours emporter les possessions de l'ivrogne, rendez-vous au **118**. Si vous préférez quitter immédiatement la cale, rendez-vous au **62**.

### 42

Vous gravissez les degrés à pas de loup, attentive au moindre bruit suspect sur le pont. C'est toutefois le silence qui vous accueille lorsque vous prenez pied à l'air libre. C'est le crépuscule : le soleil s'est couché, mais le ciel rougeois encore à l'Ouest. Lentement, vous tournez sur vous-même. Le navire est ancré dans le port d'une ville inconnue, dont les lumières se reflètent sur l'eau noire qui vous entoure. Des relents de pourriture vous parviennent, portés par la brise du soir. Malgré les nombreux fanaux qui brillent sur les docks, vous ne reconnaissez pas les bâtiments, mais la présence d'un vaste estuaire à bâbord vous permet de déduire, en un éclair, l'identité de cette ville mystérieuse. Vous êtes à Ragadorn, la Cité-État du Pays Sauvage, et cette rivière qui la sépare en deux parties porte le nom de fleuve Dorn. Le navire est présentement amarré à l'un des plus grands débarcadères du port, ce qui explique où est



passé le reste de l'équipage. Les hommes de Kharam doivent festoyer dans les tavernes du quartier maritime. Si vous avez de la chance, les cerbères auxquels vous avez eu affaire étaient les seuls hommes chargés de vous surveiller. Alors que vous gagnez hâtivement la passerelle reliant le pont au quai, vous remarquez que le château arrière du navire est curieusement disproportionné. Une cabine importante a été aménagée sous la dunette. Sans le moindre doute, ce sont les quartiers du capitaine. Si vous désirez vous introduire dans cette cabine, rendez-vous au **76**. Si vous préférez ne pas courir ce risque, estimant que des trésors inconnus ne valent pas une vie, rendez-vous au **89**.



© Gary Chalk

## 43

Vous ne dénicher aucune arme de qualité supérieure dans la boutique, mais vous pouvez tout de même acheter une arme ordinaire — à condition d'avoir assez de Couronnes, bien entendu. Le marchand n'accepte rien d'autre que les Pièces d'Or.

- Poignard — 3 Couronnes
- Sabre — 6 Couronnes
- Hache — 5 Couronnes
- Marteau de Guerre — 4 Couronnes
- Épée — 7 Couronnes
- Lance — 5 Couronnes
- Bâton — 3 Couronnes
- Masse d'Armes — 4 Couronnes
- Glaive — 8 Couronnes
- Rondache (+1 point d'habileté) — 5 Couronnes
- Casque (+2 points d'endurance) — 4 Couronnes

Notez tout achat effectué sur votre *Feuille d'Aventure* (sans oublier que vous êtes toujours limitée au transport de 2 Armes). Le Casque et la Rondache sont des Objets Spéciaux. Rendez-vous ensuite au **78** pour continuer votre route.

## 44

Vous videz votre assiette et la déposez par terre. Le matelot, voyant que vous avez fini de manger, s'approche de vous pour remettre vos fers en place.

Il ne vous lâche pas des yeux. Pourtant, si vous voulez garder le moindre espoir de vous échapper, vous devez profiter de votre liberté de mouvement actuelle. Une telle occasion ne se présentera probablement plus jamais. Lorsque le boucanier, d'une voix bourrue, vous ordonne de placer vos mains dans votre dos, vous comprenez que vous serez bientôt impuissante à nouveau. Si vous désirez passer à l'offensive, rendez-vous au **192**. Si vous préférez vous tenir tranquille, rendez-vous au **25**.

## 45

Vous prenez le cadenas entre vos mains et exercez sur lui la force de votre concentration. Peu à peu, le mécanisme s'impose à votre esprit. Au prix d'efforts soutenus, vous arrivez à faire jouer ses rouages intérieurs. Quelques cliquetis se font entendre. Lorsque vous croyez avoir réussi, vous tirez sèchement sur le cadenas, qui s'ouvre entre vos doigts. L'allégresse vous envahit. Après avoir poussé la lourde porte, vous vous introduisez dans la cabine. Rendez-vous au **67**.

## 46

Vous vous engagez dans la rue du Négoce d'un pas résolu. Pendant plusieurs minutes, vous déambulez tranquillement le long des façades des bâtiments, hautes dans ce quartier-ci, passant inaperçue en dépit des nombreux promeneurs qui marchent dans les deux directions. Vous apercevez ensuite un petit attroupement devant une sorte de table pliante, derrière laquelle se tient un homme qui retient l'attention de la petite foule par ses gestes et ses paroles. Il semble enjoindre les passants de jouer à un jeu. Si vous voulez vous arrêter et regarder, rendez-vous au **120**. Si vous préférez continuer votre route sans lui porter attention, rendez-vous au **177**.

## 47

Le moment est venu. Sous la poussée violente de Goro, la porte s'ouvre à la volée. Les bandits de Volrik se ruent alors dans l'entrepôt, armes au clair, prêts à balayer l'ennemi. Les Drakkarim sont initialement pris au dépourvu par cette intrusion soudaine, mais dès que le premier Glok malchanceux a le crâne fracassé par le gourdin d'un voleur, ces guerriers d'expérience se ressaisissent et dégainent leurs épées noires. De nombreux combats s'engagent alors sous vos yeux. Vous essayez de ne pas vous mêler directement à la bataille, bien que vos instincts Kaï vous poussent à vouloir mettre les Drakkarim en déroute. Tout à coup, vous apercevez du mouvement sur une sorte de passerelle suspendue. Malgré la pénombre qui règne là-haut, vos yeux perçants discernent un archer drakkar en train de bander son arc. Si vous possédez un Arc et une Flèche et voulez tenter de l'abattre, rendez-vous au **60**. Si vous n'avez pas d'Arc ou ne désirez pas l'utiliser, rendez-vous au **100**.



48

Vous ne pouvez vous empêcher d'étudier la dague de plus près, même si vous n'avez pas les moyens de l'acheter. Il s'agit d'un kriss forgé dans l'acier noir des Royaumes des Ténèbres et imbu d'une force maléfique qui vous fait frémir. Le petit nécromancien se met à ricaner en voyant l'intérêt que vous portez au poignard de Khaal'zhû. « Si tu ne peux payer en or, affirme-t-il malicieusement, tu dois offrir un tribut de sang. » Avant que vous n'ayez pu réagir, le commerçant saisit votre poignet et y grave une profonde entaille au moyen de la dague noire. Vous reculez avec un cri de douleur, outrée par son geste. Aussitôt, la tête commence à vous tourner. Vous chancelez et titubez vers la sortie, atteignez la porte à grand-peine, et fuyez la sinistre boutique, le rire odieux du nécromant emplissant vos oreilles tels les carillons qui sonnent aux funérailles des nobles. Chose inquiétante, la blessure ne saigne pas. Elle s'est déjà refermée, laissant une Cicatrice Noire sur votre poignet. Notez celle-ci sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous ensuite au **85** en vous promettant de ne plus jamais entrer chez Viras Vuul.

49

Vous vous mettez à courir, mais votre manège n'a pas échappé à l'un de vos gardiens. Il parvient à vous attraper par le bras, vous empêchant ainsi de prendre votre élan. Vous faites promptement volte-face en brandissant votre poignard. Surpris par votre hostilité soudaine, doublement ahuri par l'arme qui est apparue dans votre poing, il tente instinctivement de vous embrocher sur son épée.

---

### TRUAND

HABILETÉ : 16    ENDURANCE : 22

---

Si vous êtes victorieuse, vous demeurez confrontée à quatre canailles toutes aussi antipathiques les unes que les autres : les deux compères de votre victime et les deux tueurs vassagioniens. Ils se battent furieusement entre eux, mais vous devez garder à l'esprit que vous représentez le trophée promis aux vainqueurs. Si vous voulez prendre la fuite sans délai, rendez-vous au **127**. Si vous osez prendre le temps de fouiller votre adversaire vaincu, rendez-vous au **186**.

50

Vous êtes réveillée au milieu de la nuit par le tangage soudain du petit bateau. Le temps de comprendre, dans votre demi-sommeil, que des gens ont sauté à bord, vous êtes empoignée par des mains bourruées et une douleur aiguë vrille votre flanc gauche. Une sensation glaciale se répand alors dans toute votre poitrine. Vous étouffez rapidement, le poumon gauche crevé par une lame acérée, pendant que des voix colériques vous parviennent de très loin. Ce ne sont pas les pirates qui vous ont retrouvée, mais bien les copains des truands que vous avez occis sur la rue des Docks. Bien entendu, cela ne fait aucune diffé-

rence pour vous, là où vous allez maintenant. Votre aventure et votre vie prennent fin ici.

51

Vous surmontez votre état de faiblesse et la température glaciale de l'eau afin de nager jusqu'au bout du quai. Là, vous vous hissez péniblement au sec. Derrière vous, les Vassagioniens et les Drakkarim se battent encore, mais l'un de ces derniers vous a vue plonger et tente activement de vous retrouver. Lorsqu'il vous aperçoit à l'extrémité de la jetée, il se dirige vers vous à grandes enjambées. Si vous voulez l'affronter, rendez-vous au **108**. Si vous préférez fuir à toutes jambes, rendez-vous au **171**.

52

Vous sortez prudemment de la cabine et scrutez le pont du navire. Dans la pâle lumière résiduelle du crépuscule, aucune figure humaine n'apparaît. Bien que la chance semble vous sourire jusqu'à maintenant, vous décidez de ne plus traîner à bord de ce vaisseau. Prestement, vous gagnez la passerelle et descendez sur le quai. Vous courez ensuite le long du débarcadère, pressée de disparaître dans les rues sombres de Ragadorn. Votre seul regret est d'avoir perdu votre uniforme Kaï ; les guenilles que vous portez vous donnent l'allure d'une pauvre gueuse à peine digne d'un regard pitoyable. Toutefois, le bonheur que vous ressentez en vous sachant enfin libre chasse ces basses considérations matérielles de votre esprit. Arrivée au bout du quai, vous scrutez les docks, les navires amarrés, les bâtiments du port, et les nombreuses ruelles inquiétantes qui s'enfoncent dans la pénombre. Si vous voulez emprunter l'allée du Chaland, la mieux éclairée, rendez-vous au **99**. Si vous préférez longer les quais le long de la rue des Docks, rendez-vous au **16**.

53

Cessant de vous intéresser aux portes des cabines, vous suivez la coursive silencieuse jusqu'au bout. Vous ne savez pas encore ce que vous allez découvrir à l'air libre, mais tout est préférable à votre captivité abrutissante à fond de cale. Lorsque vous atteignez l'extrémité du couloir, vous découvrez les degrés métalliques d'un nouvel escalier. La brise rafraîchissante qui descend d'en haut vous apprend qu'il mène au pont du navire. Il doit faire nuit à l'extérieur, car vous ne distinguez pas la lumière du jour. Alors que vous allez gravir les marches, une silhouette sombre se découpe au sommet de l'escalier. Vous tressaillez violemment. Une voix bourruée vous parvient alors d'en haut : « C'que tu fais là-dessous, Noram ? J'te rappelle que t'es pas censé toucher à la fille ! » Votre cœur bat la chamade. De toute évidence, le gardien sur le pont croit que vous êtes son complice, celui qui vous a amené le bol de nouilles. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Camouflage, rendez-vous au **170**. Si vous possédez un Arc et au moins une Flèche, et désirez les utiliser, rendez-vous au **149**. Si vous voulez gravir les marches, sans répondre, et tenter de

83



prendre la sentinelle sur le pont par surprise, rendez-vous au **124**. Si vous préférez trouver un moyen de forcer le garde à descendre, rendez-vous au **27**.

## 54

Le charroi clandestin paraît durer plusieurs heures, même si vingt minutes s'écoulent en réalité. Lorsque vous cessez enfin d'être secouée sur les pavés désunis, vous demeurez livrée à vous-même dans l'obscurité. Des voix imprécises vous parviennent de loin. Puis une porte s'ouvre et les voix se font soudainement plus nettes. Votre cage roulante est poussée jusqu'au milieu d'une foule, après quoi une voix tonitruante s'élève sur votre gauche. « Et maintenant, une offre unique, gracieuseté du seigneur Zirak, qui compte sur vous pour l'apprécier à sa juste valeur. » La bâche noire recouvrant votre prison est brusquement retirée, révélant à vos yeux une sorte d'arène souterraine entourée de balcons. Tout un peuple de voleurs, pirates et roubleurs y grouille, tandis qu'une demi-douzaine de figures sombres, en robes opulentes, occupent les loges supérieures. L'annonceur poursuit de sa voix de stentor : « Cette jeune fille du Sommerlund, qui peut sembler tout à fait ordinaire, ne l'est pas ! Ce que vous avez sous les yeux n'est rien de moins qu'une jeune Dame Kaï ! » Un murmure excité parcourt aussitôt l'assemblée. Pendant ce temps, la compréhension fait naître en vous un sentiment de colère outrée. Un marché aux esclaves clandestin ! On compte vous vendre au plus offrant comme une vulgaire vache à lait !

Pendant que vous bouillez de rage, le promoteur offre la preuve de ses dires : vos vêtements kaï et vos armes, que les pirates ont conservés dans ce but précis. Les enchères sont ensuite ouvertes. Tout d'abord, votre indignation est telle que vous hurlez des insultes à l'intention des spectateurs. Vous finissez toutefois par vous taire sous les rires grossiers de la foule. D'ailleurs, votre attention est attirée par le manège de deux personnages dans les loges supérieures. Chacun renchérit à chaque fois que l'autre prononce un chiffre, si bien que votre prix frôle déjà les 100 Couronnes. L'un des esclavagistes est un noble vassagonien que vous n'avez jamais vu, même en portrait. L'autre, en retrait dans sa loge, échappe à votre vue perçante. Il a toutefois l'accent guttural... d'un Drakkar. Avec désarroi, vous écoutez les enchères monter en flèche. Ces deux forbans sont déterminés à mettre leurs viles pattes sur vous. Zirak, dans sa propre loge, doit glousser de joie. Utilisez la *Table de Hasard*. Si le résultat est 0, 2, 4, 6, 8, rendez-vous au **144**. Si vous tirez 1, 3, 5, 7, 9, rendez-vous au **87**.

## 55

Dans le chaos des bagarres qui commencent, vous vous retrouvez brusquement nez à nez avec un Drakkar furieux. Sans se douter une seconde que vous êtes une Kaï, il vous choisit comme adversaire et lève son épée pour vous pourfendre.

## DRAKKAR

HABILETÉ : 20    ENDURANCE : 25

Vous pouvez prendre la Fuite à tout moment en vous rendant au **123**. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **182**.

## 56

Deux cents mètres plus loin, l'avenue du Roi Ulnar effectue l'un de ses nombreux crochets. Dans l'angle de la rue se dresse un haut bâtiment décoré de cibles et de tableaux pour le tir à l'arc. L'enseigne de cette boutique représente également une cible, celle-là trouée d'une flèche stylisée, et proclame :

## KALLAS RYME

Arcs et Flèches de Qualité Supérieure

*Trois fois gagnant du Tournoi Royal du Sommerlund*

De toute évidence, il s'agit d'un commerce important de Ragadorn. Une ruelle jouxtant l'édifice a même été convertie en champ de tir. Si vous désirez visiter cette boutique, rendez-vous au **162**. Si vous n'êtes pas intéressée, vous pouvez continuer votre route en vous rendant au **39**.

## 57

Vous poursuivez votre route sans vous préoccuper de la patrouille. Toutefois, les soldats du guet ne vous ignorent pas en retour. L'un d'eux lève la voix lorsque vous passez près d'eux. « Hé ! Jeune fille ! » Vous tournez la tête, étonnée, et devez vous rendre à l'évidence : c'est à vous qu'il s'adresse. Il ne sourit pas, ce qui n'augure rien de bon. D'ailleurs, ses compagnons ont des mines tout aussi sévères. Vous ne savez pas ce qu'ils vous veulent, mais vous êtes persuadée de n'avoir commis aucune infraction... depuis ce matin. Si vous voulez parlementer afin de comprendre ce que les soldats vous reprochent, rendez-vous au **187**. Si vous estimez préférable, en vertu des circonstances qui vous amènent à Ragadorn, de prendre la fuite en direction d'une ruelle, rendez-vous au **80**.

## 58

Le boucanier ivre a frappé au hasard, dans la direction générale de son détrousseur. Le malheur a voulu que la lame, ainsi maniée, se plante profondément dans le creux de votre gorge, au point de l'incisure jugulaire, et sectionne aussi bien votre œsophage que votre trachée-artère. Vos derniers râles d'agonie, bien que pratiquement silencieux, souillent vos haillons de copieuses rivières de sang. Quant à votre meurtrier, terrassé par l'alcool, il est retourné dans les brumes de l'inconscience, la main toujours serrée sur son sabre. À son réveil, la découverte de votre cadavre ensanglanté à ses côtés sera pour lui un tel choc que son cœur n'y survivra pas... Ainsi prennent fin votre aventure et votre vie.



## 59

Lorsque vous portez le coup décisif à votre ennemi, il bascule à la renverse dans l'escalier dont vous venez d'émerger. Vous entendez son cadavre dévaler bruyamment les degrés métalliques, jusqu'à ce qu'il demeure inerte dans la coursive sombre en contrebas. Curieusement, le tintamarre n'attire personne. Ainsi débarrassée de la sentinelle, vous prenez le temps de retrouver vos repères. C'est le crépuscule : le soleil s'est couché, mais le ciel rougeois encore à l'Ouest. Le navire est ancré dans le port d'une ville inconnue, dont les lumières se reflètent sur l'eau noire qui vous entoure. Des relents de pourriture vous parviennent, portés par la brise du soir. Malgré les nombreux fanaux qui brillent sur les docks, vous ne reconnaissez pas les bâtiments. Toutefois, la présence d'un vaste estuaire à bâbord vous permet de déduire, en un éclair, l'identité de cette ville mystérieuse. Vous êtes à Ragadorn, la Cité-État du Pays Sauvage, et cette rivière qui la sépare en deux parties porte le nom de Fleuve Dorn.

Le navire est présentement amarré à l'un des plus grands débarcadères du port, ce qui explique où est passé le reste de l'équipage. Les hommes de Kharam doivent festoyer dans les tavernes du quartier portuaire. Si vous avez de la chance, les cerbères auxquels vous avez eu affaire étaient les seuls hommes chargés de vous surveiller. Alors que vous gagnez hâtivement la passerelle reliant le pont au quai, vous remarquez que le château arrière du navire est curieusement disproportionné. Une cabine importante a été aménagée sous la dunette. Sans le moindre doute, ce sont les quartiers du capitaine. Si vous désirez vous introduire dans cette cabine, rendez-vous au **76**. Si vous préférez ne pas courir ce risque, estimant que des trésors inconnus ne valent pas une vie, rendez-vous au **89**.

## 60

Pendant que le Drakkar sur la passerelle cherche une victime, vous le mettez promptement en joue. Il ne se doute pas encore de la menace. Sans attendre qu'il vous voie, vous tirez votre propre flèche. Elle va se planter dans le milieu de sa poitrine. Vous voyez clairement les yeux de l'archer se révolter. Puis son corps insensible tombe de la passerelle et s'écroule sur le plancher de l'entrepôt avec un choc sourd. Vous observez attentivement la mêlée qui vous entoure à la recherche d'un autre ennemi perfide. Il n'y a pas d'autre archer, mais vous apercevez deux Drakkarim au fond de la salle, près d'une porte rouge. L'un d'eux vous désigne en prononçant des paroles hargneuses que vous n'entendez pas. L'autre se met à courir dans votre direction. Si vous possédez une autre Flèche et désirez employer votre Arc à nouveau, rendez-vous au **8**. Si vous préférez vous dérober, rendez-vous au **123**.

## 61

Le sac glisse vers vous. La tête hirsute du boucanier roule dans l'autre direction. Lorsqu'elle frappe le sol, un grognement imperceptible quitte les lèvres ouvertes du marin, mais celui-ci ne se réveille pas. Vous poussez un soupir de soulagement. Apparemment, le dieu Kaï veille toujours sur vous. Peut-être est-il temps, toutefois, de cesser de mettre sa patience au défi. Alors que vous allez vous éloigner avec le sac, comptant examiner son contenu à l'extérieur, vos yeux se posent sur la ceinture de l'ivrogne, où pendent un sabre et une bourse. Un moment d'hésitation vous arrête. Souhaitez-vous également délester le pirate de son arme et de son or ? Si vous voulez détacher ces articles de sa ceinture, rendez-vous au **88**. Si vous préférez partir avec le Sac à Dos, rendez-vous au **70**.

## 62

Vous rebroussez chemin jusqu'à la porte, attentive à la respiration lente du pirate. Son rythme n'a pas changé ; l'homme est toujours assoupi — ou plutôt, ivre mort. Soulagée, vous écarterez le lourd battant. Alors que vous allez sortir en douceur, vous avisez un solide Bâton appuyé contre le mur. Si vous désirez garder cette Arme, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Ensuite, de retour à l'extérieur, vous décidez d'emprunter l'escalier au bout du couloir. Rendez-vous au **82**.

## 63

Vous n'en gardez qu'un vague souvenir, mais pendant plusieurs minutes, vous êtes portée, à demi-inconsciente, dans les ruelles les plus sombres et étroites de Ragadorn. Vous êtes finalement déposée devant une porte rouge dans la façade d'un bâtiment en pierres brunes. La porte s'ouvre et laisse passer un Drakkar de forte carrure, portant un heaume et une lourde cotte de mailles en métal noir. Il vous toise dédaigneusement avant de vous saisir à la gorge. « Te voilà donc, petite Kaï. J'avais des plans pour toi... mais dans l'état où tu es, tu n'en vaux franchement plus la peine. J'aurai au moins ma vengeance. Écoute bien, car je veux que tu saches qui va te tuer. Mon nom est Morok Torg. Par ta faute, mon frère est mort aux Kirlundin. Maintenant, tu vas le rejoindre devant Zantaz. » Il referme brusquement ses deux mains sur votre cou et se met à serrer de toutes ses forces. La tension dans ses muscles est si monstrueuse qu'il broie votre gorge comme un fruit mou. Vous mourez étranglée en moins de cinq secondes, à peine le temps qu'il lui faut pour rompre toutes vos vertèbres. Ainsi s'accomplit la vengeance de Morok Torg. Ainsi prend fin votre aventure.

## 64

Après avoir étudié le coffre à la recherche de pièges cachés, vous en rabattez prudemment le couvercle. Vous avez le temps de contempler son contenu fabuleux — un entassement d'or et de bijoux valant



des milliers de Couronnes — avant d'être brusquement prise à la gorge par un gaz empoisonné conçu par un alchimiste vassagonien. Vous vous mettez à saliver sans retenue tandis que votre corps se tétanise, vous empêchant de battre en retraite devant l'épanchement de vapeur pâle qui se dégage du coffre. Secouée de soubresauts, vous vous écroulez à genoux, le visage dans les richesses inouïes du capitaine, et cessez à tout jamais de respirer. Le tout n'a pas duré quinze secondes. Dès que vous avez décidé d'ouvrir cette malle sans posséder la clef spéciale de son propriétaire, vous étiez une jeune Kai promise à la mort. Votre aventure prend tragiquement fin ici.

## 65

La Rue du Négoce rejoint une autre rue, d'où vous apercevez le mur d'enceinte de la cité. En suivant la muraille, vous devriez finir par trouver la Porte Ouest, et nul doute qu'un relais de diligence se trouvera à proximité ! Le calcul est bon : vous débouchez bientôt sur une esplanade circulaire où circulent des dizaines de piétons et de cavaliers. Certains empruntent une haute porte sur votre gauche flanquée de deux grandes tours, au-delà de laquelle vous apercevez l'extérieur de la ville. Votre regard est également attiré par la grande affiche clouée au-dessus d'un important bâtiment en face de vous :

**DILIGENCE • ÉCURIES**

Relais de la Porte Ouest  
Porte d'Est - Holmgard - Tyso - Toran

Vous vous approchez de l'édifice afin de lire les horaires et les tarifs sur la pancarte suspendue au mur. La déception vous envahit lorsque vous constatez que la diligence pour Holmgard ne part que demain dans l'après-midi. Il faut d'ailleurs ajouter que le coût du voyage n'est pas à la portée du premier paysan venu : un billet coûte 20 Couronnes. Si vous possédez cette somme et désirez acheter votre billet à l'avance, sachant que les places sur les diligences sont souvent limitées, rendez-vous au 119. Si vous ne possédez pas 20 Pièces d'Or ou ne désirez pas les dépenser tout de suite, rendez-vous au 33.

## 66

Malgré votre appréhension naturelle, votre séjour chez les voleurs est presque agréable. La parole de Volrik est incontestable : vous êtes traitée par tous les hommes de la guilde comme si vous faisiez partie de leur clan depuis la naissance. Même Goro, qui a voulu vous faire exécuter, n'est pas fondamentalement un sale type. Il est simplement prêt à défendre son maître jusqu'à la mort. Cela inclut la suppression de tout élément perturbateur pouvant mettre la sécurité de la guilde en danger. Le jeune voleur, Jann, vous explique que Volrik a jadis sauvé la vie de Goro et de sa famille, quelque part près d'Eshnar. Vous apprenez aussi en quoi consiste cette histoire de Drakkarim. Apparemment, il y a bel et bien des hommes de ce peuple brutal à Ragadorn. Ils opèrent en secret, à la faveur de la nuit, et travaillent en collaboration avec les pirates de Kharam le Vassagonien. Autrefois, ils se livraient

à de simples larcins, mais récemment, des raptus sont survenus, et des chariots clandestins ont quitté Ragadorn pour quelque destination mystérieuse. Normalement, dit Jann, le problème aurait exclusivement concerné les autorités de la ville. Le malheur veut simplement que les Drakkarim aient étendu leurs méfaits sur le territoire de Volrik, ce qui a donné lieu à une rivalité dangereuse. Une rivalité à laquelle vous êtes maintenant mêlée contre votre gré.

Au cours des deux jours qui suivent, votre total d'ENDURANCE retrouve sa valeur initiale. Puis, à l'approche du deuxième soir, tous les membres de la guilde sont convoqués dans une salle souterraine où Volrik prend la parole. Ce soir, dit-il, lui et sa bande frapperont un grand coup pour débarrasser Ragadorn du fléau drakkar. Vos ennemis préparent un convoi secret dans un entrepôt que les espions de la guilde ont découvert. L'attaque sera menée avec précision et efficacité : assaut initial, nettoyage, suppression des preuves par le feu, et repli discret. Volrik compte spécialement sur votre participation. Même si vous n'avez pas réellement le choix, vous n'êtes pas particulièrement contrariée. Vous aimez bien l'idée de prendre votre revanche sur les forces des Ténèbres, qui n'oeuvrent assurément pas pour la prospérité du Magnamund. Rendez-vous au 20.

## 67

Lorsque vous découvrez l'intérieur de la cabine, un sifflement involontaire quitte vos lèvres. Éclairée par deux lanternes en veilleuse, la pièce pue le luxe à un degré outrancier. Les quartiers du capitaine pirate sont dignes des appartements privés du Zakhan de Vassagonie. Un tapis moelleux recouvre le sol ; de riches tapisseries et de grands tableaux peints recouvrent les murs. Un immense sofa, recouvert de coussins brodés d'or et d'argent, se tient prêt à accueillir toute une famille. Un bureau massif en bois de chêne trône en face du divan. Au fond de la cabine, un coffre géant est posé près d'un lit à baldaquin. La présence de tels meubles sur un navire vous paraît incongrue, mais vous décidez de ne pas vous en soucier, préférant effectuer une fouille rapide des lieux.

Vous faites le tour de la cabine, ouvrant les tiroirs du bureau et mettant votre nez dans tous les coins susceptibles de dissimuler un trésor. Plusieurs objets, dont quelques armes suspendues aux murs sous les têtes empaillées de trophées de chasse, attirent rapidement votre attention. Un tri rapide de vos trouvailles vous permet de déterminer lesquelles vous seront les plus utiles.

- Épée en Acier Bleu du Dessi (+1 point d'HABILETÉ en combat ; magique)
- Bouclier Doré (+2 points d'HABILETÉ en combat)
- Masse d'Armes en Bronin (+1 point d'HABILETÉ en combat)
- Arc de Chasse
- Carquois contenant 6 Flèches
- Sac à Dos en cuir de luxe
- Bouteille de Kourshah (+4 points d'ENDURANCE)



- Talisman de Cristal Bleu
- Mets Épicés (assez pour 3 Repas)

Le Kourshah est un vin vert de Vassagonie aux vertus bienfaisantes ; la bouteille est un objet du Sac à Dos. Le Bouclier, le Talisman et le Carquois sont des Objets Spéciaux. Vous pouvez emporter deux Armes, mais une seule peut être maniée dans un combat. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* les objets que vous désirez vous approprier. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au **191**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **156**.

**68**

Votre main se referme uniquement sur le vide. L'homme a pris un pas de recul au moment même où vous alliez subtiliser l'un de ses couteaux. Les yeux brillants de haine, le matelot s'empare lui-même d'un poignard recourbé. Crachant un chapelet de jurons d'une voix rauque et emplie de douleur, il se jette sur vous en promettant de vous égorger. C'est désormais un combat à mort qui s'engage.

### BOUCANIER FURIEUX

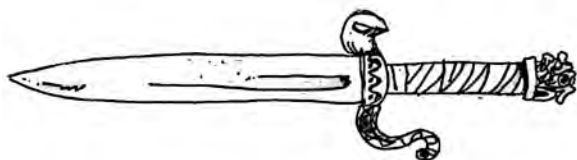
HABILETÉ : 15    ENDURANCE : 20

Puisque vous êtes désarmée, vous devez réduire votre HABILETÉ de 4 points pour toute la durée de l'affrontement. Si le dieu Kaï vous accorde la faveur d'une victoire, rendez-vous au **146**. Si vous succombez, c'est ici, dans la cale humide où vous avez vécu vos derniers jours, que prendra fin votre existence.

**69**

Vous devez rapidement vous rendre à l'évidence : les armes proposées dans cette boutique sont de très mauvaise qualité. Vous n'en voyez que deux qui valent le prix demandé, ainsi qu'un Casque en guise de protection. Si vous voulez les acquérir, vous pouvez les acheter, mais seulement si vous possédez assez de Couronnes, bien entendu. Le marchand n'accepte rien d'autre que les Pièces d'Or.

- Hache — 5 Couronnes
- Épée — 7 Couronnes



© Inbadreams

- Casque (+2 points d'endurance) — 4 Couronnes

Notez vos achats sur votre *Feuille d'Aventure* (sans oublier que vous êtes limitée au transport de 2 Armes). Le Casque est un Objet Spécial. Rendez-vous ensuite au **85** pour continuer votre route.

**70**

Le sac du boucanier n'est pas lourd, mais contient néanmoins quelques objets intéressants. En plus du

Sac à Dos lui-même, vous pouvez noter sur votre *Feuille d'Aventure* :

- Une Bouteille de Vin
- Un Repas
- Un flacon d'Eau-de-Lune

L'Eau-de-Lune est un antidote connu à la gueule de bois. Il est improbable que vous en ayez besoin, mais vous pouvez l'emporter uniquement pour en priver le pirate. Rendez-vous ensuite au **62**.

**71**

Voyant que vous avez presque fini de manger, le matelot s'approche de vous avec l'intention de remettre vos fers en place. Vous l'attendez avec une surprise. Alors qu'il va ramasser l'écuelle vide, celle-ci se soulève d'elle-même dans les airs. Éberlué, l'homme a le réflexe de la suivre des yeux. Au moment où il tente de l'attraper, elle retombe au sol — et votre pied droit cueille votre gardien à la pointe du menton, propageant la force de l'impact dans tout son crâne. Durement sonné, le marin chancelle, mais ne s'écroule pas. Vous bondissez alors sur lui avec la souplesse d'une chatte. Un torrent de jurons quitte ses lèvres sanglantes alors qu'il s'empare de l'un de ses poignards.

### BOUCANIER

HABILETÉ : 15    ENDURANCE : 22

Étant désarmée, vous devez réduire votre HABILETÉ de 4 points pour toute la durée de l'affrontement. Si vous perdez ce combat, rendez-vous au **195**. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **146**.

**72**

« Il y a 72 itinéraires différents, » dites-vous posément après une minute de réflexion. Vous avez la satisfaction de voir la mâchoire du petit arnaqueur se déboîter. Sa stupéfaction évidente l'empêche de nier que votre réponse est exacte, aussi se voit-il contraint de vous remettre la bourse en poil, sous les applaudissements impressionnés de la petite foule. Vous souriez en coin. Cela lui apprendra à vouloir escroquer une Initiée de l'Ordre Kaï. L'éducation que l'on reçoit au Monastère n'est pas uniquement de nature guerrière. En ouvrant la bourse, vous découvrez 10 Pièces d'Or, la somme que le roublard promettait à quiconque serait capable de résoudre l'une de ses énigmes. Satisfaite de ce gain, et convaincue que l'homme ne vous donnera pas l'occasion d'en gagner davantage, vous jugez préférable de reprendre votre route le long de la rue du Négocce. Rendez-vous au **177**.

**73**

Les soldats écoutent votre petit discours avec une indifférence apparente. Vous devinez que vos Pièces d'Or les intéressent. Malheureusement, en l'occurrence, c'est pour la mauvaise raison. « Tentative de corruption ? dit sévèrement le chef de la patrouille.

**87**



Fort bien, jeune fille, tu ne fais qu'aggraver ton cas. Je confisque cette bourse, et sois certaine que j'apprendrai à qui tu l'as volée. » La poigne du guetteur se raffermi sur votre épaule, au point d'en devenir endolorie. Vous maudissez intérieurement sa moralité irréprochable, tout en étant forcée d'admettre que vous l'avez cherché. Ragadorn n'est plus la ville sans loi qu'elle était encore voilà dix ans. Effacez toutes vos Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **17**.

74

Vous vous excusez gracieusement auprès de Jann et de ses compères, affirmant que leurs attentions vous touchent, mais que vous n'avez fait que votre devoir en secourant un garçon innocent. Quiconque, à votre place, aurait agi de même. Bien entendu, le jeune voleur ne peut démentir aucun mot de votre discours. Vous le voyez toutefois rougir, honteux du rôle qu'il a réellement joué dans cette histoire. Vous espérez qu'il en retiendra une leçon et retournera sur le droit chemin. Vous prenez ensuite congé des trois bandits et suivez la ruelle jusqu'à son extrémité. C'est au moment où vous sortez de l'allée que vous sentez brusquement une poigne d'acier se refermer sur votre épaule. Vous tournez la tête et tombez nez à nez avec un soldat du guet. « Inutile de courir cette fois, jeune fille. Tu es prise. En vertu du seizième décret édicté par Valkhar le Suzerain, tu es en état d'arrestation pour vagabondage, ainsi que pour refus d'obtempérer devant la loi. Ne résiste plus et il ne te sera fait aucun mal. » Vous pestez intérieurement contre la malchance qui s'acharne sur vous. Vous voilà aux mains des autorités de Ragadorn, comme si vous n'aviez pas déjà assez d'ennuis. Rendez-vous au **138**.

75

Vous vous arrêtez à l'écart de la petite foule et observez le spectacle entre les têtes des gens rassemblés. Le numéro du jongleur vient de prendre fin. Il est remplacé par un clown qui ne dit pas un mot, mais fait bien rire les jeunes spectateurs avec ses pitreries. Vous vous surprenez même à sourire. Votre attention est toutefois détournée par une bousculade à quelques pas de vous. Un homme grassouillet tient un gringalet par le bras et s'efforce de lui arracher une bourse en cuir, vociférant des noms d'oiseaux à son intention. D'après ce que vous arrivez à comprendre, un pickpocket imprudent s'est fait prendre sur le fait. Le filou jette la bourse dans l'espoir de s'échapper, mais le gros homme n'est pas déterminé à le lâcher. L'escarcelle atterrit presque à vos pieds. Dans l'espoir de se dégager, le voleur passe au pugilat. Le citoyen furieux lui rend la monnaie de sa pièce, et la bagarre éclate. Si vous voulez prendre la bourse et vous éclipser, rendez-vous au **13**. Si vous souhaitez faire preuve d'honnêteté et la rendre à la victime, dès que celle-ci aura fini d'imprimer son poing dans le visage du vide-gousset, rendez-vous au **143**.



76

Vous vous approchez de la porte de la cabine, sans cesser de jeter des regards anxieux dans tous les coins d'ombre. Vous savez que vous courez un risque considérable, surtout en sachant que la liberté vous est acquise. Toutefois, l'espoir de faire de précieuses trouvailles vous pousse de l'avant. Par malheur, la porte est verrouillée par un cadenas doré, dont seul le capitaine doit posséder la clef. Quant à enfoncer le battant, autant vous attaquer à une montagne : cette porte en chêne du Sommerlund ne succomberait à rien de moins qu'un bélier d'assaut. Vous crispez les mâchoires. Pas question d'abandonner aussi facilement. Si vous disposez de la Discipline Kaï de la Maîtrise Psychique de la Matière et désirez y avoir recours, rendez-vous au **45**. Si vous possédez un Poignard et souhaitez forcer le cadenas, rendez-vous au **188**. Si vous n'avez pas ces moyens à votre disposition, vous ne pourrez jamais pénétrer dans la cabine. Il ne vous restera plus qu'à quitter le navire : rendez-vous au **89**.

77

Vous montez à votre chambre, finalement heureuse d'être entrée dans cette auberge. Vous vous êtes apparemment plutôt éloignée du port, ce qui explique l'absence des pirates de Kharam. Ceux-là ont dû aller s'imbiber le foie dans les tavernes plus proches des docks. Après les avoir remerciés pour cette obligeance, vous vous écrasez sur votre lit et poussez un soupir de contentement. Vous pourrez enfin dormir sur un vrai matelas. Cédant à votre état de fatigue, vous enfouissez votre visage dans l'oreiller moelleux et succombez rapidement au sommeil. Ce n'est qu'au matin que vous ouvrez l'œil, réveillée par les gazouillis des oiseaux à votre fenêtre. Vous vous étirez langoureusement, bâillez à avaler tout l'air de la pièce, puis bondissez du lit, ragailardie et prête à tout. Récupérez 3 points d'endurance. Après avoir ramassé vos possessions, vous descendez au rez-de-chaussée, rendez la clé de votre chambre à l'aubergiste, et sortez dans la rue. Sous le soleil matinal, la ville de Ragadorn paraît beaucoup moins crasseuse et inquiétante. Les rues ont repris vie, les badauds déambulent en bavardant, et les commerces ont ouvert leurs portes. Une belle journée s'annonce. Vous devez la mettre à profit pour quitter Ragadorn et retourner au Monastère Kaï. Pour cela, cepen-





dant, il vous faudra une monture, un billet de diligence, ou plusieurs jours et d'excellents souliers. Un soupir quitte vos lèvres. Décidément, vous n'êtes pas encore sortie de l'auberge. Même si vous l'êtes. Rendez-vous au **139**.

## 78

Vous quittez la boutique et reprenez votre route le long de la rue des Homards. Si vous avez fait des achats, il est possible que votre inexpérience en matière d'armes vous ait joué un mauvais tour, car les armes dans cette boutique étaient presque toutes de piètre qualité. Si vous avez acheté l'Épée, la Hache ou le Casque, vous êtes chanceuse, tout va bien. Mais si vous avez fait l'acquisition d'une autre arme dans la liste, sachez qu'elle cassera dès que vous obtiendrez un 0 sur la *Table de Hasard* en livrant combat avec elle. À ce moment, l'ennemi ne perdra aucun point d'endurance, ni sur l'Assaut en question, ni sur l'Assaut suivant, le temps que vous changiez d'arme ! Quant à la Rondache, elle a un défaut de fabrication qui la verra se fendre en deux dès que la *Table des Coups Portés* vous apprendra que vous avez perdu 3 points d'ENDURANCE ou plus à l'issue d'un Assaut. Notez ces handicaps sur votre *Feuille d'Aventure* en regard des armes concernées (vous devez en tenir compte). Rendez-vous ensuite au **85**, toujours ignorante de vos éventuelles mauvaises affaires.

## 79

Vous poursuivez votre marche le long des quais, mais il est clair que la rue des Docks touche à sa fin. Dans les eaux du port, vous n'apercevez plus qu'une demi-douzaine de chaloupes et un petit bateau de pêche à une voile. Un sentiment de fatigue s'est abattu sur vous, vous poussant à faire halte. Après vos longues journées de captivité, les épreuves récentes vous ont exténuée. Vous avez besoin de sommeil. Or, il s'avère que le bateau de pêche est pourvu d'une bâche qui pourrait vous dissimuler jusqu'au matin. Le risque serait que les pirates responsables de votre enlèvement, constatant votre évasion, quadrillent le port à votre recherche. Il est également possible que le propriétaire légitime du bateau ne soit pas content de vous trouver là, mais ce danger-là est beaucoup moindre. Si vous souhaitez vous cacher à bord de la barque pour dormir, rendez-vous au **111**. Si vous préférez trouver une auberge, ou un endroit où vous serez davantage à l'abri, rendez-vous au **101**.

## 80

Vous filez promptement en direction de l'embouchure d'une rue étroite. Les soldats du guet interprètent cette fugue comme une preuve de votre culpabilité, bien que vous ignoriez encore quel crime on vous reproche.

Tous ensemble, ils se mettent à votre poursuite en vous sommant d'arrêter. Les autres passants s'écartent promptement de votre chemin, peu désireux de se mêler à une histoire qui ne les concerne pas.

Cela vous donne le champ libre pour vous engouffrer dans la venelle, mais les hommes de la patrouille sont droits sur vos talons. Vous avez le sentiment qu'il vaudrait mieux ne pas tomber entre leurs mains maintenant qu'ils sont proprement énervés. Dès que vous distinguez l'amorce d'une ruelle transversale, vous vous précipitez dans cette direction. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Kai de la Chasse, ajoutez 1 point au chiffre tiré. Si vous obtenez 0 ou 1, rendez-vous au **19**. Si vous obtenez 2 ou plus, rendez-vous au **93**.

## 81

Le Vassagonien bat en retraite. Pendant ce temps, les Drakkarim accourent vers ses compagnons. De toute évidence, ils sont ici pour vous soustraire à la vie de sérail — mais vous n'osez guère songer au sort qu'ils vous réservent en contrepartie. Derrière vous, d'autres guerriers vassagoniens débarquent du navire pour prêter main-forte à leurs compatriotes. Tout ceci va dégénérer en guerre sanglante, et vous n'avez aucune envie d'en faire partie. Si vous voulez vous échapper en vous jetant dans les eaux du port, rendez-vous au **168**. Si vous voulez prendre la fuite le long du quai, rendez-vous au **115**.

## 82

Avec prudence, vous vous engagez dans l'escalier étroit. Il vous mène dans une autre coursive, celle-là beaucoup plus large, éclairée par des lanternes aux flammes vacillantes. Des portes de cabines, toutes fermées, se découpent à intervalles réguliers dans les parois. Même si vous savez qu'il est primordial de quitter le navire sans être vue, le silence qui règne dans le couloir vous encourage à entrebâiller quelques portes au passage. Vous découvrez ainsi des cabines désertes, tout à fait ordinaires. Les matelots brillent par leur absence. Intriguée, vous continuez à longer la coursive, jusqu'à une porte sur laquelle on a cloué une plaque dorée. Celle-ci porte un nom vassagonien que vous ne savez pas lire. Curieusement, la porte est fermée à clef. Si vous possédez une Clef de Fonte et désirez pénétrer dans cette cabine, rendez-vous au **95**. Si vous n'avez pas la clef ou préférez ne pas perdre votre temps, rendez-vous au **53**.

## 83

Vous vous engagez dans la rue sombre en essayant de réprimer un léger frisson. Difficile de dire si l'ambiance nocturne de Ragadorn vous donne la trouille, ou si le vent frais du soir vous fait frémir sous vos loques. C'est peut-être un peu des deux, toute Kai que vous soyez. Après tout, vous n'êtes encore qu'une Initiée, pas une légende comme Loup Solitaire ! Néanmoins, vous tentez de rester courageuse en toutes circonstances. Cinq minutes plus tard, vous débouchez sur un square silencieux, pauvrement éclairé par quelques rares lanternes et fanaux. Au centre de cette petite esplanade, là où vous pourriez vous attendre à voir une statue ou une fontaine, trône une authentique guillotine qui paraît en bon



état de marche. Ce décor lugubre ne fait rien pour vous rassurer. La place est déserte à cette heure du soir, exception faite d'un mendiant affalé contre une maison de briques. Si vous voulez parler à ce misérable, rendez-vous au **183**. Si vous préférez ne pas vous approcher de lui, rendez-vous au **175**.

## 84

Vous mettez votre science du Camouflage à profit en vous glissant dans l'espace étroit entre deux caisses. Dans ce sombre recoin, il faudrait que l'un des malandrins soit sorcier pour vous trouver. Vous entendez les marins jurer entre eux, effectivement incapables de déterminer où vous êtes passée. L'un d'eux pousse une exclamation colérique : « Fouillez partout ! Elle ne peut pas s'être évaporée ! » Votre cœur fait un bond dans votre poitrine. La voix de leur chef et les grognements qu'ils émettent en guise de réponse prouvent qu'ils sont tous passés sans vous voir. L'occasion est parfaite pour rebrousser chemin. Vous vous glissez silencieusement hors de votre cachette, toujours en appliquant vos dons de Camouflage, et revenez en direction de la porte. Vous sortez subrepticement de l'entrepôt et filez dans la nuit, désormais convaincue que vous êtes hors de danger. Rendez-vous au **173**.

## 85

Après avoir laissé la boutique derrière vous, vous tournez dans une rue plus large, puis dans une nouvelle avenue d'importance encore supérieure. Les rues sont maintenant mieux éclairées et vous apercevez même quelques passants en dépit de l'heure tardive. Bien entendu, ils ne vous accordent que des regards dédaigneux. Non loin devant vous, vous apercevez l'enseigne et les portes invitantes d'une auberge portant le nom des Trois Tonneaux. Une lumière vive jaillit des larges fenêtres et baigne toute la rue. De nombreuses voix animées vous parviennent de l'intérieur, prouvant que l'établissement est achalandé. Vous aimeriez y entrer sans hésitation, mais vous devez d'abord réfléchir. Votre situation n'est guère joyeuse. Non seulement risquez-vous d'être mise à la porte comme une vulgaire pouilleuse, vous courez aussi un autre risque : celui d'être admise dans l'auberge, mais de tomber nez à nez avec quelques marins du navire sur lequel vous étiez prisonnière ! Si ces dangers ne vous font pas reculer devant la promesse d'une chambre et d'un repas chaud, rendez-vous au **167**. Si vous préférez contourner le bâtiment et vous introduire dans les écuries pour passer la nuit, rendez-vous au **113**.

## 86

Vous fouillez chaque coin sombre du regard, incapable de calmer votre nervosité. Vous faites bien de vous méfier de la perfidie de votre geôlier, car une horrible petite créature, cachée dans l'ombre derrière le bat-flanc, s'apprête à bondir sur vous. Sorte de crêpe grisâtre à la consistance gélatineuse,

elle se propulse subitement vers votre visage et tente d'y enfoncer ses crocs venimeux.

## SPLAAKH

HABILETÉ : 24    ENDURANCE : 8

La matraque que vous a délibérément donnée le Drakkar vous permet de vous défendre, mais elle n'est guère efficace. Néanmoins, elle vous évite d'être désarmée. Si vous avez la Maîtrise des Armes au Marteau de Guerre ou à la Masse d'Armes, ce gourdin s'en rapproche suffisamment pour vous accorder 1 point d'HABILETÉ supplémentaire. Notez toutefois que le petit monstre est insensible à la Puissance Psychique. Si vous l'écrasez, rendez-vous au **4**.

## 87

L'aristocrate vassagonien finit par cracher un juron dans sa langue natale. Il a perdu, la somme est trop élevée pour lui. Les spectateurs, impressionnés malgré eux, applaudissent lorsque votre cage est poussée hors de l'amphithéâtre. Quelques minutes plus tard, quatre vauriens aux mines patibulaires viennent vous chercher. Après avoir présenté un carton signé par l'homme dans la loge, le présumé Drakkar, ils vous sortent de la cage et vous emmènent par une porte dérobée. Vous essayez de leur demander pour qui ils travaillent, mais ils ne font que ricaner. « Tu l'apprendras bien assez vite. » Puisque vous n'êtes pas en mesure de résister à quatre bandits armés, vous vous laissez mener le long d'un tunnel sombre, puis dans les rues nocturnes de Ragadorn. Personne ne passe par ici à cette heure. Vous ne pouvez espérer aucune aide. Pourtant, après une dizaine de minutes de marche le long de ruelles sombres, des figures apparaissent, surgies de l'ombre, et une lame fend brusquement la nuit. L'un de vos gardiens, touché en plein cœur par un poignard, s'écroule avec un râle d'agonie. Deux silhouettes en robes exotiques jaillissent alors des ténèbres. Inutile de vous demander qui a envoyé ces assassins. Le noble vassagonien n'a pas supporté sa déconvenue ! Si vous voulez vous emparer du couteau qui a tué le malfrat, rendez-vous au **199**. Si vous préférez prendre la fuite immédiatement, rendez-vous au **180**. Si vous estimez préférable de ne pas faire de faux mouvements, rendez-vous au **129**.

## 88

De toute évidence, en choisissant de dépouiller le boucanier de ses biens, vous avez couru un risque de trop. À travers les vapeurs de l'ivresse, l'homme devine votre présence. Il grogne sourdement et ouvre les yeux. Prestement, vous vous redressez, mais une main grasse se referme brusquement sur votre poignet gauche, aussi puissante qu'un étau d'acier. Le pirate est encore à moitié ivre ; pourtant, même dans son état, il est conscient du vol dont il a failli être victime, et il n'a pas l'intention de gracier le filou responsable. Sa main libre se referme sur la



poignée du sabre qui pend à sa ceinture. Dans un éclair, vous voyez la lame aiguisée jaillir de son fourreau et monter vers votre cou. Utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez 2 points si vous maîtrisez la Discipline Kai de la Chasse ou celle du Sixième Sens. Si vous obtenez 2 ou moins, rendez-vous au **58**. Si vous obtenez 3 ou plus, rendez-vous au **41**.

### 89

Vous vous hâtez d'atteindre la passerelle et de descendre sur le quai. Jusqu'à présent, en dépit des obstacles que vous rencontrez, vous bénéficiez d'une chance insolente, et vous espérez qu'elle vous sourira encore un peu. Vous courez le long du débarcadère, pressée de disparaître dans les rues sombres de Ragadorn. Votre seul regret est d'avoir définitivement perdu votre équipement original et votre uniforme Kai ; les guenilles que vous portez actuellement vous donnent l'allure d'une pauvre gueuse à peine digne d'un regard pitoyable. Toutefois, le bonheur que vous ressentez en vous sachant enfin libre chasse ces basses considérations matérielles de votre esprit. Arrivée au bout du quai, vous scrutez les docks, les navires amarrés, les bâtiments du port, et les nombreuses ruelles inquiétantes qui s'enfoncent dans la pénombre. Si vous voulez emprunter l'allée du Chaland, la mieux éclairée, rendez-vous au **99**. Si vous préférez longer les quais le long de la rue des Docks, rendez-vous au **16**.

### 90

Pendant que le garçon accapare l'attention du Glock, vous vous placez derrière lui et abattez violemment votre arme sur son crâne verdâtre. Vous ne voyez aucune raison de retenir la force de votre coup, aussi fendez-vous sa piètre bourguignotte et lui offrez-vous un billet simple pour l'enfer. Jann vous remercie sincèrement pour votre intervention. Pendant un moment, il a bien cru qu'il allait mourir. Vous le voyez ensuite prendre la fuite, peu enclin à risquer sa vie à nouveau. Il n'est pas le seul à vouloir battre en retraite. Les voleurs ont essuyé des pertes plus lourdes que prévu, même s'ils en ont infligé autant à leurs ennemis. La plupart tentent maintenant de se replier. C'est alors qu'un cri terrifiant éclate dans la salle caverneuse. Vous n'avez jamais entendu un hurlement aussi inhumain, un mugissement capable d'inspirer un tel effroi. Tournant la tête, vous en découvrez l'origine, et votre visage prend aussitôt la couleur du plâtre. Une hideuse créature humanoïde se tient là, la peau calcinée et racornie, les yeux rouges brûlant comme des braises fraîchement tirées du feu. Vous croisez son regard démoniaque et sentez votre cœur manquer plusieurs battements. Le cri d'épouvante d'un voleur parvient à vos oreilles : « H-Helghast ! » Soudainement ramenée à la réalité, vous comprenez que la terrifiante créature fond droit sur vous. Si vous possédez le Sabre Runique, la Hache Magique, une Épée Bleue du Dessi, ou

le Kriss de Khaal'zhû, rendez-vous au **125**. Si vous n'avez aucune de ces armes, rendez-vous au **32**.



© Inbadreams

### 91

Volrik désigne soucieusement votre poignet blessé. « Je vois que tu as commis l'erreur d'entrer chez Viras Vuul. Une preuve de plus que tu es une élue de Kai. Toute fille normale serait déjà morte. Mais tu succomberas aussi, si rien n'est fait. » Le maître de la guilde donne des ordres, et quelques minutes plus tard, Goro revient avec un bol en or évasé. Volrik y verse le contenu d'un flacon d'eau bénite, tout en murmurant une incantation à voix basse. Il vous ordonne ensuite de tremper votre poignet dans l'eau, sans quoi la malédiction vous tuera à plus ou moins long terme. Sachant intuitivement qu'il ne ment pas, vous obtempérez nerveusement. Vous ressentez alors une souffrance atroce dans tout votre bras. La Cicatrice Noire brûle aussi cruellement qu'un fer à marquer. Une fumée grisâtre monte de la peau de votre poignet, pendant que des larmes de douleur coulent de vos yeux. L'eau bénite s'évapore en bouillonnant, mais la cicatrice s'estompe au même rythme. Bientôt, elle s'est évanouie. Effacez-la de votre *Feuille d'Aventure*. Vous avez toutefois payé un prix terrible pour sa disparition. Réduisez définitivement votre total d'HABILETÉ de 1 point et votre total initial (maximum) d'ENDURANCE de 2 points. Rendez-vous ensuite au **66**.

### 92

Vous cueillez le vaurien d'un direct au plexus solaire, suivi d'un violent crochet au menton qui l'envoie crouler sur les pavés, inanimé. Secouant votre



main endolorie, vous voyez que la situation s'est rapidement envenimée autour de vous. Vous êtes désormais confrontée à quatre personnages tous aussi antipathiques les uns que les autres : les deux compères de votre victime et les deux tueurs vassagioniens. Ils se battent furieusement entre eux, mais vous devez garder à l'esprit que vous représentez le trophée promis aux vainqueurs. Si vous voulez ramasser l'Épée du truand et prendre la fuite sans délai, rendez-vous au **127**. Si vous voulez fouiller votre adversaire assommé en profondeur, rendez-vous au **186**.

## 93

Vous tournez le coin à vive allure, sautant agilement par-dessus un bloc de maçonnerie tombé d'un mur vétuste. L'un de vos poursuivants n'a pas votre grâce. Il trébuche violemment sur le moellon et s'étale de tout son long à l'entrée de la ruelle, soulevant une cacophonie infernale de pièces métalliques s'entrechoquant. Vous continuez à détalier de toute la vitesse de vos jambes, enfilant une ruelle après l'autre, jusqu'à ce que les soldats du guet, épuisés par leurs armures lourdes et incapables de rivaliser avec la vitalité que vous confère votre jeunesse, soient obligés d'abandonner la poursuite. Il était temps, car vous souffrez également d'un point au côté qui rend votre respiration douloureuse. Vous vous dissimulez derrière l'angle d'une vieille maison et regardez derrière vous. Pas l'ombre d'un uniforme. Pas l'écho d'une botte ferrée. Vous poussez un soupir de soulagement. Vous venez d'échapper avec brio à des ennuis indésirables, mais la ville de Ragadorn commence à devenir malsaine. Peut-être feriez-vous mieux de partir sans vous soucier de la diligence. Au moment où ces pensées vous traversent l'esprit, vous tressaillez violemment : la pointe d'un couteau vient de vous piquer les reins, tandis qu'une voix à votre oreille murmure froidement : « Jette ta bourse et tes armes, et vide tes poches par terre. » Un frisson court sur votre échine. Avez-vous affaire à un simple voleur en quête de Couronnes, ou à un tueur expérimenté qui vous poignardera sans remords?... Si vous souhaitez obéir aux instructions reçues sans faire un mouvement de travers, rendez-vous au **148**. Si vous voulez plutôt virevolter et attaquer l'inconnu, au risque de recevoir une lame froide en plein cœur, rendez-vous au **112**.

## 94

Les deux pirates délaissent les marins auxquels ils essayaient de donner une leçon et se précipitent dans votre direction en maniant de redoutables coupe-coupe. De toute évidence, la modération n'entre pas dans leur vocabulaire. Ils sont à demi ivres et semblent avoir oublié qu'il n'est pas dans leur intérêt de vous tuer. Pendant ce temps, la bagarre continue dans la rue entre les autres marins pugnaces. Vous devez vous défendre avant d'être égorgée.

## PREMIER BOUCANIER IVRE

HABILETÉ : 14    ENDURANCE : 21

## SECOND BOUCANIER IVRE

HABILETÉ : 15    ENDURANCE : 20

Vous pouvez attaquer l'un ou l'autre à chaque Assaut, mais au moment d'utiliser la *Table des Coups Portés*, reculez d'une colonne si son compagnon est toujours en vie. Si vous avez le malheur d'être désarmée, n'oubliez pas de réduire votre HABILETÉ de 4 points. Vous pouvez prendre la Fuite à tout moment en vous engouffrant dans une ruelle ; rendez-vous pour cela au **136**. Vous pouvez également lutter d'arrache-pied ; si vous remportez la victoire, rendez-vous au **2**.

## 95

À tout hasard, vous faites jouer la clef du pirate dans la serrure. Elle s'y introduit sans difficulté et déverrouille la porte. Heureuse de votre bonne fortune, vous décrochez l'une des lanternes qui éclairent la coursive et pénétrez dans la cabine obscure. À la lumière dansante de la flamme, vous découvrez les quartiers d'un membre important de l'équipage, si vous devez vous fier au luxe de la pièce. Mieux encore, vous repérez un sac à dos au pied du lit que vous reconnaissez immédiatement, puisque c'est le vôtre ! Le marin à qui appartient cette cabine aurait-il gardé tout votre équipement pour lui ? Motivée par l'espoir de retrouver vos possessions, vous fouillez la pièce de fond en comble. La chance est avec vous, car le pirate a presque tout rangé dans un compartiment sous son lit. Vous pouvez récupérer vos Armes et vos Objets Spéciaux, sauf un, de votre choix, qui demeure introuvable. En contrepartie, votre Sac à Dos a été pillé, si bien qu'il ne contient plus qu'un seul article. Choisissez quel objet s'y trouve encore. Toutes vos Pièces d'Or, elles, ont été empochées par le boucanier depuis longtemps. Vous n'en récupérez aucune. Effectuez les mises à jour nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous quittez ensuite la cabine, prête à tout. Rendez-vous au **53**.

## 96

Dans le chaos des combats qui s'amorcent, vous êtes brusquement agressée par une paire de Gloks. Croyant avoir affaire à une jeune voleuse plutôt qu'à un Seigneur Kaï, ils se sentent en confiance à deux contre un. Vous levez votre arme pour bloquer leurs coups de lance.

## GLOKS

HABILETÉ : 16    ENDURANCE : 24

Vous pouvez prendre la Fuite à tout moment en vous rendant au **123**. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **182**.



97

Vous vous penchez et empoignez l'arme du guerrier vassagonien. Il s'agit d'un cimenterre à large lame ayant la valeur d'un Sabre. Inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Lorsqu'un autre membre de l'escorte vous voit faire, il profère un juron dans sa langue natale et vous menace de son propre sabre. Le message est clair : lâchez cette arme. Puisque vous n'avez pas l'intention d'être livrée pieds et poings liés aux Drakkarim, ou même au seigneur Mammoud, vous refusez d'obtempérer, ce qui vous vaut l'agression du Vassagonien.

---

### GARDE VASSAGONIEN

HABILETÉ : 18    ENDURANCE : 24

---

Vous pouvez sauter à l'eau à tout moment en vous rendant au **168**. Si vous réduisez le total d'ENDURANCE de votre adversaire de moitié, rendez-vous au **81**.

98

Vous errez pendant plusieurs minutes dans les rues sombres, guidée par des voix imprécises qui semblent toujours s'éloigner de vous. Vous finissez par ne plus les entendre, si bien que vous êtes presque convaincue d'avoir rêvé. Lorsque vous vous retournez pour rebrousser chemin, vous comprenez que vous vous êtes enfoncée dans un dédale inextricable de venelles obscures. En plein jour, vous pourriez sans doute retrouver votre chemin, mais la nuit, à Ragadorn, toutes les ruelles se ressemblent. Agacée, vous vous engagez dans l'allée la moins ténébreuse et poursuivez vos pérégrinations en quête d'une auberge chaleureuse. Rien de tel ne vous apparaît, mais vous passez devant une curieuse boutique à la vitrine garnie de cierges noirs. Ceux-ci sont allumés et les lieux paraissent occupés. L'enseigne proclame :

### VIRAS VUUL

*Magye et Sorcellerye*

Si vous désirez pénétrer dans cette intrigante boutique, rendez-vous au **21**. Si vous préférez pour suivre votre route, rendez-vous au **85**.

99

Malgré le fait que cette rue soit illuminée par plusieurs fanaux, vous avez l'impression qu'une pénombre étouffante y règne. Vous savez que Ragadorn, sous le règne de Lachelan le Suzerain, a longtemps été affligée d'une réputation peu enviable ; il semble que la nuit venue, la ville cherche à retrouver son passé ignominieux. Des figures sombres se déplacent furtivement dans les ruelles, recouvertes de robes noires et de cagoules. Parfois, un volet s'entrouvre et se referme aussitôt. Quelques rats crient en émergeant des bouches d'égout. Après quatre ou cinq minutes de progression, au cours desquelles vous imaginez un pirate vassagonien dans chaque coin d'ombre, vous

parvenez à un croisement. Si vous souhaitez continuer tout droit le long de l'allée du Chaland, rendez-vous au **34**. Si vous voulez emprunter la rue de la Potence sur votre droite, rendez-vous au **83**.

100

L'archer drakkar tire et abat un voleur d'une flèche en plein crâne. Le roublard s'est à peine écroulé, raide mort, que son assassin recharge son arme. Vous tentez d'imaginer un moyen de supprimer cette menace sans vous exposer vous-même à une flèche mortelle, mais vos réflexions sont brutalement interrompues lorsqu'un Glok énorme se jette sur vous. Plus laid et pustuleux que tous ses congénères réunis, il a un œil partiellement révilé et arbore un rictus de délectation cruelle en brandissant son poignard d'acier noir. Il essaie aussitôt de vous trancher la gorge.

---

### GLOK PSYCHOPATHE

HABILETÉ : 15    ENDURANCE : 18

---

Son état mental le rend insensible à la Puissance Psychique. Si vous désirez prendre la Fuite à tout moment, rendez-vous au **123**. Si vous livrez ce combat et émergez victorieuse, rendez-vous au **179**.

101

Vous vous engagez dans une rue étroite en vous coulant dans les ombres de la nuit. De cette façon, vous espérez passer inaperçue et éviter les ennuis. Vous cherchez en principe une auberge accueillante, mais toute cachette raisonnablement confortable où vous ne risquerez pas d'être détournée dans votre sommeil fera l'affaire. Malheureusement, ni l'une ni l'autre ne se déniche facilement. Votre ruelle sombre finit par vous conduire dans la rue des Homards. Cette nouvelle allée, plus large que la précédente, passe devant l'échoppe d'un marchand d'armes qui s'apprête à fermer boutique. L'enseigne ne porte aucun nom, mais représente une paire d'épées croisées sur un bouclier. Si vous désirez être sa dernière cliente de la journée, rendez-vous au **109**. Si vous voulez passer votre chemin, rendez-vous au **85**.

102

Au lieu de vous mettre à courir, comme votre détresse devait s'y attendre de la part d'une jeune guenilleuse, vous vous retournez pour lui faire face. Vous remarquez alors avec étonnement qu'il n'est guère plus âgé que vous-même. Il n'a manifestement aucune expérience conséquente en matière de vol armé, car vous êtes maintenant libre de lui sauter dessus pour reprendre ce qui vous appartient. Vous vous empressez de le faire avant qu'il ne devine vos intentions.

---

### JEUNE VOYOU

HABILETÉ : 12    ENDURANCE : 18

---

Vous avez lâché vos armes, aussi devez-vous réduire votre HABILETÉ de 4 points et vous battre à mains

93



nues. Si vous réduisez son total d'ENDURANCE de moitié, rendez-vous au **159**.

**103**

Vous n'arrivez pas à vous défaire de l'emprise d'acier du Drakkar. Tout à coup, un poing clouté vous cueille à la tempe droite. Votre tête bascule et une explosion d'étoiles envahit votre champ de vision. Vous relevez la tête avec un « Uhh » engourdi, puis tournez de l'œil et croulez dans les bras du Drakkar qui vous immobilisait. Vous perdez 4 points d'endurance. Si vous survivez à cette châtaigne, vous retrouvez votre lucidité quelques minutes plus tard, alors que vous êtes portée telle une poche de sable par un Drakkar dans une ruelle sombre. Ses compagnons ne sont plus visibles. Peut-être sont-ils restés pour se battre contre les Vassagioniens. Peut-être celui-ci est-il le dernier survivant de sa bande. Vous ne savez pas où il vous emmène, mais vous n'avez pas le pressentiment que vous apprécierez les attentions de ses officiers supérieurs. S'il vous reste au moins 4 points d'ENDURANCE, vous pouvez tenter de vous débattre et de vous échapper en vous rendant au **117**. Si vous n'avez plus assez de forces, ou ne désirez pas risquer un combat dangereux, rendez-vous au **63**.

**104**

Votre moulinet ne fend malheureusement que l'air : le serpent s'est agilement dérobé. Faisant jaillir sa langue fourchue, il siffle vicieusement et se jette à l'assaut. Vous devez vous défendre en esquivant ses anneaux puissants. À moins de maîtriser la Discipline Kai du Bouclier Psychique, vous devez réduire votre HABILITÉ de 3 points pour toute la durée du



© Inbadreams

**94**

combat, en raison du terrible pouvoir hypnotique de ses yeux rouges. Le serpent demeure toutefois vulnérable à votre propre Puissance Psychique, si vous disposez de cette faculté.

**YAS**

HABILITÉ : 14    ENDURANCE : 26

Si vous coupez la tête du boa, vous devez ensuite prendre une décision. Si vous quittez la cabine immédiatement, craignant que les échos du combat n'attirent les marins qui restent à bord, rendez-vous au **52**. Si vous poursuivez vos fouilles, rendez-vous au **154**.

**105**

Lorsque l'aube vient, vous êtes tirée d'un demi-sommeil par l'intrusion de deux gardes dans votre cellule. Vous êtes poussée au dehors sans ménagement, ensuite conduite devant le Drakkar, qui est maintenant torse nu et dépourvu de son armure. Il n'en paraît que plus redoutable. « Je vois que tu as tué mon minou, dit-il sardoniquement. Tu sais qu'il est difficile de les maintenir en vie en dehors des Royaumes des Ténèbres. Je vais naturellement devoir te le faire payer... Bah ! Après tout, je m'en procurerai un autre. Maintenant, à moi de voir ce que tu vaudras. Bats-toi, petite Kai ! » À votre consternation, il lève les poings et attend votre assaut. Les deux mercenaires se placent dans votre dos pour vous interdire toute dérobade. La peur vous serre les entrailles. Vous allez devoir livrer un combat aux poings nus contre ce Drakkar brutal et sadique, sans quoi il ordonnera votre exécution immédiate.

**DRAKKAR**

HABILITÉ : 19    ENDURANCE : 40

Puisque vous êtes tous deux désarmés, ne tenez pas compte de la pénalité habituelle de 4 points d'habileté. Vous avez le droit d'employer la Discipline Kai de la Puissance Psychique. Si vous réduisez son ENDURANCE de moitié, rendez-vous au **181**. Si vous perdez le combat, rendez-vous au **151**.

**106**

Vous cessez d'avancer et faites crânement face aux fripouilles. « Que voulez-vous ? » demandez-vous d'une voix que vous voulez ferme et sévère. Les marins hirsutes ricanent, sûrs de leur force. « Juste un peu de bon temps, suggère le meneur de la bande. Et ton or ne nous ferait pas de mal, non plus. » Sachant désormais à quoi vous en tenir, vous vous préparez à défendre votre vie. Même affaiblie par dix jours de captivité et parée des atours d'une mendicante, vous demeurez une élue de Kai !

**PREMIER VAURIEN**

HABILITÉ : 12    ENDURANCE : 19

**DEUXIÈME VAURIEN**

HABILITÉ : 13    ENDURANCE : 20

**TROISIÈME VAURIEN**

HABILITÉ : 10    ENDURANCE : 16

Vous pouvez attaquer n'importe quel adversaire à chaque Assaut, mais au moment d'utiliser la *Table des Coups Portés*, reculez d'une colonne pour chacun



de ses compères survivants. Si vous avez le malheur d'être désarmée, n'oubliez pas de réduire votre HABILITÉ de 4 points. Vous pouvez prendre la Fuite à tout moment en vous engouffrant dans une ruelle : rendez-vous au **136**. Si vous battez deux des trois filous, rendez-vous au **28**.

### 107

Vous leur dites que votre nom est Neige d'Automne et que vous êtes un Seigneur Kaï. Un grand éclat de rire parcourt les forbans rassemblés. Seul le maître de la guilde ne se joint pas à l'hilarité générale. Au contraire, il hoche imperceptiblement la tête avec un sourire furtif. Son garde du corps, pour sa part, vous désigne d'un doigt accusateur. « Il faut se débarrasser de cette idiote. Elle connaît notre repaire et nous vendra aux autorités. Regardez-la, maître Volrik. C'est une fille honnête. » Il crache ce mot comme s'il venait de vous traiter de pestiférée. Son chef, cependant, s'adresse à vous sans hostilité. « Tu es donc bien celle que je croyais. Vois-tu, il ne faut pas croire que Volrik, même si sa guilde est petite, ignore pour autant ce qui se passe à Ragadorn. Tu es celle que Zirak, ce ridicule capitaine vassagonien au gros ventre, gardait prisonnière dans ses cales, espérant la vendre comme esclave à fort prix... jusqu'à ce qu'elle s'évade hier soir, bien entendu. Je sais lire la vérité et le mensonge dans l'âme des gens. Tu es bien celle que tu prétends être. » Cette révélation a le don de réduire les autres truands au silence. Volrik reprend alors la parole. « Nous avons besoin de quelqu'un comme toi. Reste avec nous quelques jours. Tant que tu seras mon invitée, personne n'osera lever la main sur toi. Pas même Goro, mon fougueux serviteur. » Vous jetez un coup d'œil nerveux au colosse, puis au maître de la guilde. Bien entendu, ce n'est pas une proposition que vous avez le loisir de refuser... Si vous portez une Cicatrice Noire, rendez-vous au **91**. Sinon, rendez-vous au **66**.

### 108

Vous ne réussirez pas à vous échapper. Par conséquent, vous réunissez toutes vos forces en vous préparant à subir l'assaut du Drakkar. Celui-ci ne tarde pas à survenir. Pourtant, la brute ne paraît pas disposée à se battre sérieusement. Ses coups sont portés pour vous mettre hors de combat sans vous tuer. Vous luttez toutefois pour votre vie et votre liberté.

## DRAKKAR

HABILITÉ : 17    ENDURANCE : 21

N'oubliez pas que vous devez réduire votre HABILITÉ de 4 points si vous êtes toujours désarmée. Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au **164**. Si vous perdez le combat, rendez-vous au **63**.

### 109

Le commerçant accepte volontiers que vous jetiez un coup d'œil à sa marchandise avant de fermer

boutique pour la nuit. Vous examinez les armes et les protections corporelles disponibles en essayant de faire un choix judicieux. Si vous avez la Discipline Kaï de la Maîtrise des Armes, rendez-vous au **69**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **43**.

### 110

Vous vous éloignez hâtivement de la porte, cherchant l'issue du vaste hangar. Vous n'êtes pas la seule à vouloir battre en retraite. Les voleurs ont essuyé des pertes plus lourdes que prévu, même s'ils en ont infligé autant à leurs ennemis. Plusieurs tentent maintenant de se replier. À ce moment, un cri terrifiant éclate dans la salle caverneuse. Vous n'avez jamais entendu un hurlement aussi inhumain, un cri capable d'inspirer un tel effroi. Tournant la tête, vous en découvrez l'origine, et votre visage prend aussitôt la pâleur de la craie. Une hideuse créature humanoïde se tient là, la peau calcinée et racornie, les yeux rouges brûlant comme des tisons fraîchement sortis du feu. Vous croisez son regard démoniaque et sentez votre cœur manquer deux battements de suite. Le cri d'épouvante d'un voleur parvient à vos oreilles : « H-Helghast ! » Brusquement ramenée à la réalité, vous comprenez que la terrifiante créature fond droit sur vous. Si vous possédez le Sabre Runique, la Hache Magique, une Épée Bleue du Dessi, ou le Kriss de Khaal'zhû, rendez-vous au **125**. Si vous n'avez aucune de ces armes, rendez-vous au **32**.

### 111

Vous sautez agilement à bord de la petite embarcation, qui tangué légèrement mais ne tarde guère à se stabiliser. Vous vous installez de votre mieux au fond du bateau, dans un confort tout relatif, et utilisez la bâche en guise de couverture. Ainsi allongée et dissimulée, vous tentez de trouver le sommeil. En dépit de la fatigue qui vous accable, vous tardez à vous assoupir, tracassée par la certitude que vos ravisseurs cherchent déjà à vous retrouver. Vous finissez pourtant par sombrer dans une torpeur proche du sommeil. Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous obtenez 7 ou moins, rendez-vous au **147**. Si vous tirez 8 ou 9, rendez-vous au **50**.

### 112

Vous réagissez avec toute la promptitude de vos réflexes, aiguisés par votre entraînement rigoureux au Monastère Kaï. Votre rapidité d'action prend votre agresseur au dépourvu. D'une main, vous écartez le poignard qui vous menace, tandis que de l'autre, vous frappez le détrousseur au visage. Vous remarquez alors avec étonnement qu'il n'est guère plus âgé que vous-même. Il n'a manifestement aucune expérience en matière de vol armé, car il recule maintenant en titubant, vous permettant de passer à l'offensive pour l'empêcher de vous poignarder.



## JEUNE VOYOU

HABILETÉ : 12    ENDURANCE : 16

Si vous n'avez pas d'Arme, n'oubliez pas de réduire votre HABILETÉ de 4 points avant d'engager le combat. Si vous réduisez son total d'ENDURANCE de moitié, rendez-vous au **159**.

**113**

Vous contournez l'auberge et entrez dans les écuries attenantes. Il n'y a que deux chevaux dans les stalles en ce moment. Pendant que personne ne vous observe, vous gravissez une échelle et trouvez la réserve de foin frais. Tout compte fait, ce sera un endroit confortable pour dormir. Cédant à votre état de fatigue, vous vous enfouissez dans la paille et succombez rapidement au sommeil. Ce n'est qu'à l'aube que vous ouvrez l'œil, réveillée par les voix d'un mercenaire venu chercher son cheval et d'un garçon d'écurie le conduisant à la bonne stalle. Vous attendez qu'ils soient partis avant de descendre et de sortir dans la rue. Vous accueillez l'aurore avec un bâillement capable d'engloutir un corbeau. Puis vous tentez de lisser votre chevelure ébouriffée en vous servant de votre main en guise de peigne. Votre ventre crie famine, aussi devez-vous avaler un Repas ou perdre 3 points d'endurance. Sous le soleil matinal, la ville de Ragadorn paraît moins crasseuse et malfamée. Les rues reprennent vie, les badauds déambulent en bavardant, et les commerces ouvrent leurs portes. Vous tentez de remettre vos idées en place. Il faut d'abord que vous partiez d'ici, avant d'être vue et houspillée par l'aubergiste. Ensuite, il faudra que vous quittiez Ragadorn et retourniez au Monastère Kai. Pour cela, il vous faudra une monture, un billet de diligence, ou plusieurs jours et d'excellentes chaussures. Un soupir quitte vos lèvres. Décidément, votre situation ne s'améliore pas. Rendez-vous au **139**.

**114**

Vous mettez votre entraînement Kai à profit pour retrouver votre chemin dans les venelles de Ragadorn. Cela vous mène bientôt à un croisement plus important, une grande intersection en T d'où vous pourrez mieux vous orienter. Sur votre droite, vous apercevez une boutique de cristaux et talismans, fermée à cette heure-ci. Votre petit doigt vous dit que vous trouverez un gîte pour la nuit plus loin dans cette direction. Si vous voulez faire confiance à cette intuition, rendez-vous au **85**. Si vous préférez emprunter la voie de gauche, où votre ouïe sensible perçoit des voix lointaines, rendez-vous au **98**.

**115**

Vous vous élancez sur la longueur du débarcadère pour échapper aux Vassagoniens qui vous entourent. Malheureusement, cela vous oblige à courir droit vers les Drakkarim, qui espèrent aussi mettre la main sur vous. Vous voyez deux d'entre eux infléchir leur course pour tenter de vous intercepter. Si

vous voulez les déjouer en plongeant à l'eau, rendez-vous au **168**. Si vous espérez les confondre en vous faulant agilement entre eux, rendez-vous au **36**. Si vous préférez frapper de toutes vos forces le premier Drakkar qui voudra vous agripper, rendez-vous au **3**.

**116**

Les marins qui vous talonnent ricanent derechef en vous voyant presser le pas. Ils sont capables d'en faire autant. Pendant quelques dizaines de secondes, ce petit jeu futile se poursuit. Alors, l'un des filous lâche un sifflement perçant. En réponse à ce signal, une figure humaine se découpe devant vous, pâlement délinéée par la flamme d'une torche mourante fixée à un muret. Vous maudissez les canailles, sachant que vous êtes désormais prise entre deux feux. « Sert à rien de courir, dit narquoisement le meneur de la bande dans votre dos. D'ailleurs, on n'est pas exigeants. Juste ton or... et on verra pour le reste. » Les intentions de ces vautours sont parfaitement claires dans votre esprit. Vous serrez les mâchoires, prête à défendre vos biens et votre vie. Ils apprendront bientôt ce qu'il en coûte de s'attaquer à un Seigneur Kai.

## PREMIER VAURIEN

HABILETÉ : 12    ENDURANCE : 19

## DEUXIÈME VAURIEN

HABILETÉ : 13    ENDURANCE : 20

## TROISIÈME VAURIEN

HABILETÉ : 10    ENDURANCE : 16

## QUATRIÈME VAURIEN

HABILETÉ : 11    ENDURANCE : 18



© Inbadreams

Vous pouvez attaquer n'importe quel adversaire à chaque Assaut, mais au moment d'utiliser la *Table des Coups Portés*, reculez d'une colonne pour chacun de ses compères survivants. Si vous avez le malheur d'être désarmée, n'oubliez pas de réduire votre HABILETÉ de 4 points. Vous pouvez prendre la Fuite à tout moment en vous engouffrant dans une ruelle : rendez-vous au **136**. Si vous battez trois des quatre crapules, rendez-vous au **28**.





Vous commencez brusquement à vous trémousser, forçant le Drakkar à vous lâcher sous peine d'être entraîné au sol par vos gesticulations. Vous virez ensuite dans l'espoir de l'attaquer par surprise, mais vous avez affaire à un guerrier entraîné qui ne se laisse pas bernier. Pour cette même raison, il a évidemment songé à vous déposséder de toute Arme que vous auriez pu acquérir. Vous pourrez toutefois la récupérer si vous gagnez le combat. Curieusement, la brute ne paraît pas disposée à se battre sérieusement. Ses coups sont portés pour vous mettre hors de combat, mais sans vous tuer. Vous luttez toutefois pour votre vie et votre liberté.

### DRAKKAR

HABILETÉ : 17 ENDURANCE : 21

N'oubliez pas que vous devez réduire votre HABILETÉ de 4 points, puisque vous êtes désarmée. Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au **164**. Si vous perdez le combat, rendez-vous au **63**.

### 118

Le Sac à Dos du boucanier n'est pas lourd, mais contient néanmoins quelques objets intéressants. En plus du Sac lui-même, vous pouvez vous approprier :

- Une Bouteille de Vin
- Un Repas
- Un flacon d'Eau-de-Lune

L'Eau-de-Lune est un antidote connu à la gueule de bois. Il est improbable que vous en ayez besoin, mais vous pouvez l'emporter uniquement pour en priver l'ivrogne. Vous pouvez aussi emporter :

- Un Sabre
- Une Bourse contenant un nombre de Couronnes dicté par la *Table de Hasard*

Notez vos acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous ensuite au **62**.

### 119

Vous vous présentez en face du comptoir, une large fenêtre ouverte dans la façade du bâtiment où le préposé paraît s'ennuyer ferme. De toute évidence, les gens ne voyagent pas beaucoup en cette saison. L'homme lève un sourcil soupçonneux lorsqu'il vous voit déposer 20 Couronnes devant lui en demandant un billet pour Holmgard. Vous craignez brièvement qu'il n'appelle son supérieur, ou pis encore, les autorités de la ville, mais il choisit de déposer votre or dans le tiroir-caisse et de vous tendre un carton rectangulaire portant les mots « Ragadorn-Holmgard », « Payé » et une signature indéchiffrable. Soustrayez 20 Pièces d'Or du contenu de votre Bourse et inscrivez un Billet pour Holmgard dans la liste de vos Objets Spéciaux. Vous le glissez dans votre poche. Rendez-vous ensuite au **33**.

Vous ne tardez pas à comprendre que l'homme derrière la petite table divertit le public avec différents trucs impliquant des cartes, des billes et des dés. Il en profite également pour s'enrichir à peu de frais, invitant les participants à miser quelques pièces d'or sur des jeux manifestement truqués en sa faveur. Parfois, il pose aussi une énigme, faisant miroboler une petite bourse en poil devant les yeux de la foule. Quiconque se trompe en essayant de répondre doit lui verser une Pièce d'Or... Lorsqu'il voit l'intérêt silencieux que vous lui portez, il vous montre rapidement quatre cartes, dont deux sont rouges et deux sont noires. Il les mélange sur la table et vous propose d'en tirer deux. Si vous piochez deux cartes de la même couleur, vous gagnez 2 Pièces d'Or. Mais si vous obtenez une carte rouge et une carte noire, c'est vous qui devez verser 2 Pièces d'Or. Ses chances de gagner ou de perdre étant les mêmes, l'homme affirme que ce jeu est parfaitement équitable. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au **140**. Si vous voulez choisir deux cartes et tenter votre chance, rendez-vous au **24**. Si vous préférez ne pas jouer (ou n'avez rien pour miser), éloignez-vous d'ici et rendez-vous au **177**.



© Sintange

### 121

Vous décidez de vous engager dans l'avenue du Roi Ulnar, pour nulle autre raison qu'elle porte le nom d'un souverain respecté. La rue s'oriente vers l'Est, mais parcourt un tracé sinueux entre les bâtisses de Ragadorn. Le quartier est pittoresque, principalement composé de maisons à deux étages d'un style vieillot. Quelques commerçants tentent d'attirer les clients matinaux, soit au moyen d'affiches bariolées de couleurs vives, soit en se tenant eux-mêmes sur le pas de leur porte en interpellant les badauds. Il



y a assez de gens dans la rue pour que vous passiez inaperçue, en dépit de vos fringues sales et de votre mine égarée. Devant vous, un attroupement s'est formé devant un groupe d'amuseurs publics. D'après la bannière, il s'agit des membres d'un cirque venu de Durenor, les « Troglodytes de Tarnalin ». Leur spectacle paraît divertir la foule. Si vous voulez y assister quelques minutes, rendez-vous au **75**. Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au **56**.

**I22**

Vous pénétrez dans la boutique et examinez les articles disponibles. En voyant le fouillis d'armes, de quincaillerie et d'objets divers, vous ne tardez pas à comprendre pourquoi ce commerce est ouvert de nuit. Une grande part de cette marchandise est volée. Pour une fois, vous faites résolument taire votre conscience. Vous avez besoin d'être équipée pour survivre.

**Armes :**

- Sabre — 6 Couronnes
- Poignard — 3 Couronnes
- Hache — 6 Couronnes
- Marteau de Guerre — 4 Couronnes
- Glaive — 8 Couronnes
- Épée de Durenor (+1 point d'HABILETÉ en combat) — 14 Couronnes
- Arc — 8 Couronnes

**Objets Spéciaux :**

- Gilet de Cuir Matelassé (+2 points d'endurance) — 7 Couronnes
- Casque en Fer (+2 points d'endurance) — 4 Couronnes
- Rondache (+1 point d'HABILETÉ en combat) — 5 Couronnes
- Carquois avec 6 Flèches — 4 Couronnes

**Sac à Dos :**

- Lanterne — 3 Couronnes



© Inbadreams

- Sac à Dos — 4 Couronnes
- Corde — 3 Couronnes
- Briquet à Amadou — 2 Couronnes
- Boussole — 5 Couronnes
- Potion de Laumspur (+4 points d'ENDURANCE par dose) — 6 Couronnes
- Couverture — 2 Couronnes
- Carte du Pays Sauvage — 4 Couronnes

Le préposé se moque de l'identité de ses clients, tant qu'ils ont de l'or. Achetez ce que vous voulez. Lorsque vous aurez noté vos acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*, sortez de la boutique et rendez-vous au **173**.

**I23**

Vous courez vous réfugier derrière les chariots qui occupent une part importante de la superficie de l'entrepôt. De cette façon, vous évitez le combat, mais vous n'êtes pas hors de danger pour autant. Le malheur veut que l'un des chariots soit surveillé par un mercenaire ragadornois à la solde des Drakarim. En voyant cette jeune vaurienne à sa portée, il dégaine son arme et vous attaque par derrière. Sans votre entraînement de Seigneur Kaï, vous ne l'auriez jamais entendu approcher. Vous parvenez miraculeusement à esquiver sa botte traîtresse, mais votre total d'HABILETÉ sera pénalisé de 4 points lors du premier Assaut (sauf si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse).

**MERCENAIRE**

HABILETÉ : 18    ENDURANCE : 26

Coincée entre lui et la bâche d'un chariot, vous ne pouvez pas vous échapper. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **160**.

**I24**

Vous vous engagez dans l'escalier sans dire un mot. Là-haut, le gardien du pont voit votre silhouette sombre monter à sa rencontre et s'impatiente. « C'qui se passe, Noram ? La fille t'a mangé la langue ? » C'est ça, crétin, songez-vous. Ne réfléchis pas trop. Malheureusement, votre petit jeu ne peut pas durer. Dès que vous gravissez les dernières marches, l'homme voit la différence de corpulence entre son compère et leur jeune prisonnière. Un juron retentissant quitte ses lèvres et un glaive apparaît dans son poing comme par magie. Vous sachant découverte, vous n'hésitez pas à engager le combat dans le but de le réduire au silence le plus rapidement possible.

**SENTINELLE DU PONT**

HABILETÉ : 16    ENDURANCE : 29

Lors du premier Assaut, votre position difficile sur les dernières marches de l'escalier vous empêchera de frapper efficacement et pénalisera votre HABI-



LETÉ de 2 points. Le combat se poursuivra ensuite normalement. Si vous perdez ce combat, rendez-vous au **195**. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **59**.

### 125

Par miracle, vous avez la présence d'esprit d'empoigner une arme magique. Rien d'autre ne peut blesser cette créature d'outre-tombe. Alors que le monstre d'enfer tend ses mains en griffes, comptant vous déchirer la gorge, vous le frappez en plein visage d'un coup de taille désespéré. Le cri hideux du Helghast vous brûle les tympans et pénètre telle une marée de flammes dans votre cerveau. À moins de maîtriser la Discipline Kaï du Bouclier Psychique, vous perdez 4 points d'endurance. Si vous êtes toujours en vie, vous n'attendez pas la prochaine attaque du monstre pour vous enfuir comme la fillette terrorisée que vous êtes en ce moment. Vous ne réalisez même pas que vous courez droit vers un Drakkar de forte carrure, porteur d'un heaume et d'une lourde cotte de mailles en métal noir. Lorsque vous levez la tête et croisez son regard, vous le voyez sourire de toutes ses dents blanches. Il pointe nonchalamment un bâton bleu nuit sur votre poitrine, et dans une vague de douleur glaciale, vous sombrez dans une inconscience plus opaque que la mort. Rendez-vous au **133**.



© Gary Chalk

### 126

Vos doigts se referment sur le manche d'un couteau au moment même où l'homme bondit en arrière. L'arme glisse presque toute seule hors de son fourreau et reste dans votre main. Voyant cela, le matelot réagit en s'emparant lui aussi d'un poignard recourbé. Débitant un chapelet de jurons d'une voix rauque et endolorie, il se jette sur vous en promettant de vous étripier. C'est désormais un combat à mort qui s'engage dans la cale humide.

### BOUCANIER FURIEUX

HABILETÉ : 15    ENDURANCE : 20

N'oubliez pas de tenir compte du bonus de la Maîtrise des Armes si vous avez la chance d'avoir le Poignard pour arme de prédilection. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **153**.

### 127

Vous vous précipitez hâtivement vers l'espace obscur entre deux bâtiments, où s'amorce l'une des innombrables ruelles qui quadrillent Ragadorn. Vous espérez vous y engouffrer sans être vue, mais l'un des Vassagoniens repousse promptement son adversaire afin de se lancer à votre poursuite. Vous avez maintenant cet assassin sur les talons, et malgré la rapidité de votre course, il gagne progressivement du terrain. Les privations que vous avez subies dans la cale du bateau pirate ont sapé vos forces physiques. Vous ne réussirez pas à lui échapper dans ces allées sombres où il se faufile comme une ombre. Il vous reste toutefois une chance d'éviter un affrontement sanglant. Si vous comprenez bien la situation, cet homme a été envoyé pour vous arracher aux mains de vos ravisseurs, non pour vous tuer. Si vous désirez cesser de courir et vous rendre, rendez-vous au **40**. Si vous voulez plutôt vous arrêter derrière le coin d'un bâtiment et attendre votre poursuivant de pied ferme, rendez-vous au **198**.

### 128

Vous pressez l'allure et tentez de passer devant le bâtiment sans être vue de l'intérieur. La bataille ne vous concerne évidemment pas, mais vous craignez la possibilité qu'elle implique des membres de l'équipage du navire pirate. Pour votre malheur, ce sentiment est digne de l'Intuition d'un Grand Maître Kaï. Au moment même où vous passez devant la porte, celle-ci s'ouvre et vomit une demi-douzaine de rudes gaillards, qui continuent à se battre comme si rien n'avait changé. L'un d'eux a le regrettable réflexe de regarder dans votre direction, ce qui le fait violemment tressaillir, au point d'oublier l'adversaire qu'il essaie d'assommer. « Mais c'est notre Kaï ! » s'exclame-t-il à tue-tête. Un autre brigand vous aperçoit et pousse un juron retentissant. Vous seriez tentée d'en proférer tout un chapelet. Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez fuir dans la première ruelle venue, rendez-vous au **136**. Si vous voulez faire face aux



boucaniers qui vous ont reconnue, rendez-vous au **94**.

### 129

Les assassins vassagoniens s'approchent avec l'intention évidente d'engager le combat. Deux hommes de votre escorte les affrontent pendant que le troisième vous surveille étroitement. Vous ne voyez aucune façon d'échapper à sa vigilance tant que le combat n'aura pas pris une tournure défavorable — pour l'un ou l'autre groupe. Qui remportera cet affrontement ? Les Vassagoniens sont les plus dangereux, mais vos gardiens ont la fourberie pour eux, en plus de bénéficier de la présence d'un troisième homme. Quant à vous, vous êtes pleinement consciente que vous représentez le trophée promis aux vainqueurs !

#### TUEURS VASSAGONIENS

HABILETÉ : 24    ENDURANCE : 38

#### TRUANDS DE RAGADORN

HABILETÉ : 20    ENDURANCE : 32

Livrez ce combat du point de vue des truands (donc dans la colonne -4 de la *Table des Coups Portés*) en considérant les Vassagoniens comme les ennemis. Si les Ragadornois gagnent, rendez-vous au **142**. Si les Vassagoniens gagnent, rendez-vous au **189**.

### 130

Vous changez de direction et tentez de passer inaperçue aux yeux des soldats. C'était peut-être une mauvaise stratégie à adopter, car cela vous donne un air suspect que ces hommes entraînés remarquent immédiatement. Vous entendez l'un d'eux lever la voix : « Holà ! Jeune fille ! » Vous tournez légèrement la tête, sachant déjà ce que vos yeux vous révéleront : c'est à vous qu'il s'adresse. Ni le chef du détachement, ni ses hommes n'ont exactement le sourire aux lèvres, ce qui n'augure rien de bon pour vous. D'ailleurs, ils se sont mis à marcher d'un pas rapide dans votre direction. Vous ne savez pas ce qu'ils vous veulent, mais cela représente probablement des ennuis. Si vous voulez parlementer, rendez-vous au **187**. Si vous estimez préférable, en vertu de votre allure actuelle de charardeuse, de prendre la fuite en direction de la ruelle la plus proche, rendez-vous au **80**.

### 131

Guidée par le garçon nerveux, qui doit régulièrement éponger le sang qui coule de son nez, vous émergez d'un petit labyrinthe de ruelles et longez la façade arrière d'un bâtiment d'importance. L'odeur de nourriture pourrie, ainsi que les rats qui grouillent dans cette allée, vous apprennent qu'il s'agit probablement d'une taverne ou d'une auberge miteuse. Vous n'êtes guère rassurée lorsque vous apercevez deux hommes de forte carrure qui semblent vous attendre. Ils apostrophent votre compagnon avec une colère évidente. « C'que tu fous, Jann ? On ne

t'a jamais dit de les ramener ! T'es censé vider leurs poches, pas les d'mander en mariage ! » Vous voyez votre compagnon de fortune vous glisser un regard implorant avant de répondre : « Vous ne m'aviez pas dit que j'allais tomber sur des Drakkarim, Strong ! Sans cette fille, je me faisais tuer ! Elle en a attaqué un par surprise. J'en ai profité pour le tuer et nous avons réussi à échapper à l'autre ! » Vous demeurez estomaquée, non seulement par cette histoire invraisemblable de Drakkarim, mais aussi par la facilité avec laquelle Jann déballe ce mensonge éhonté. Rien ne vaut toutefois votre surprise lorsque les deux brigands avalent l'hameçon avec toute la ligne, prenant brusquement des airs graves et soucieux. « Ces maudits masques à faire peur commencent à se croire tout permis, » peste le dénommé Strong. Son compère renchérit : « Il est grand temps qu'on leur donne une leçon. Rentrons au repaire. Toi, la fille, tu peux nous accompagner. Le chef voudra sûrement te remercier. Il n'aime pas qu'on empiète sur son territoire. » Vous tentez d'assimiler cette situation délirante à toute vitesse. Pour sauver la face et expliquer ses blessures, Jann a raconté à ses complices adultes que vous l'aviez sauvé d'une paire de Drakkarim. Mais s'il a été cru, c'est qu'il y a vraiment des Drakkarim à Ragadorn. Que font-ils ici ? Si vous désirez suivre les trois voleurs afin d'en savoir plus, rendez-vous au **15**. Si vous préférez prendre congé d'eux sans vous mêler davantage de cette histoire, rendez-vous au **74**.

### 132

Bien que l'armoire soit verrouillée, vous n'avez aucune difficulté à en forcer la porte. Vous posez alors les yeux sur plusieurs rangées de bouteilles et de flacons de tailles et couleurs variées. Chaque fiole est soigneusement étiquetée. L'ahurissement vous envahit lorsque vous comprenez que le capitaine pirate possède là une véritable pharmacopée de potions et d'élixirs de tous les coins du Magnamund. Certaines des préparations contenues dans cette armoire ont dû lui coûter une fortune ! Un sourire naît alors sur vos lèvres. Rien ne vous empêche de piller ce cabinet. Souvenez-vous cependant que vous êtes limitée au transport de 8 Objets du Sac à Dos.

- Potion de Laumspur (+4 points d'ENDURANCE)
- Teinture d'Oxydine (+2 points d'ENDURANCE; guérit certaines fièvres)
- Huile de Larnuma (+2 points d'endurance)
- Teinture de Calacena (entraîne des hallucinations)
- Somnifère à base d'Herbe à Potence
- Baume de Yabari (masque l'odeur humaine ; protège des insectes)
- Potion de Finglas (+7 points d'ENDURANCE)
- Extrait de Laumwort (+3 points d'ENDURANCE)



- Suc de Ronces des Cimetières (un poison dangereux)
- Potion d'Alether (+2 points d'HABILETÉ pour 1 combat)
- Sachet de Graines de Thul (+1 point d'ENDURANCE chacune ; 8 graines)
- Eau de Taunor (+6 points d'ENDURANCE; vaut 1 Repas)
- Acide Azeran (un acide puissant)
- Élixir de Rendalim (+6 points d'ENDURANCE; guérit plusieurs maladies)
- Herbes de Sabito (permettent de respirer sous l'eau)
- Épices d'Obanthor (+5 points d'ENDURANCE si ajoutées à un Repas)
- Eau Bénite (eau de source consacrée)
- Herbe d'Oede (+10 points d'ENDURANCE; guérit plusieurs maladies ; très rare)
- Ampoule de Schlès (+4 points d'HABILETÉ pour 1 combat ; -4 points d'ENDURANCE)
- Fleurs de Prescia (confèrent brièvement le Sixième Sens ; 1 usage)



© Inbadreams

Inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* les flacons et sachets que vous désirez emporter. Si vous voulez maintenant ouvrir la malle, rendez-vous au **64**. Si vous estimez préférable de quitter la cabine avant d'y être surprise en flagrant délit, rendez-vous au **52**.

### 133

Lorsque vous émergez des ténèbres, vous êtes assise, mains liées dans le dos, contre la surface rugueuse d'un mur de briques. Vous êtes toujours dans l'entrepôt, près des chariots bâchés. Une demi-douzaine de Gloks s'affairent çà et là, nettoyant les traces du combat et entassant les corps à l'écart. Vous ne savez pas ce qui est advenu des voleurs survivants. Volrik, Goro, Jann, Strong et les autres... Se sont-ils échappés, ou ont-ils payé leur témérité de leur vie ? Vous avez la triste conviction que vous ne l'apprendrez jamais... Durant votre inconscience, des chevaux et des bostu, sortes de gros bœufs laineux adaptés à la rudesse du Pays Sauvage, ont été introduits dans

l'entrepôt et attelés aux fourgons. Le Drakkar au heaume seigneurial est présent. Il vous toise en ce moment avec un sourire machiavélique. Derrière lui, vous apercevez une authentique cage à fauves, dont le cruel individu tient la clef. Suite à un signe de sa tête, vous êtes hissée debout par deux mercenaires, puis poussée de l'avant et contrainte d'entrer dans la cage. Ses barreaux se referment promptement sur vous, vous laissant dans l'humiliante posture d'une bête de cirque. Jouant nonchalamment avec la clef, le Drakkar se campe devant votre prison. « Estime-toi chanceuse, petite Kai. Nous aurions pu te laisser ici, pendue au plafond, mais comme tu vois, nous t'emmenons. Inutile d'espérer du secours. Nous partons cette nuit même. Et tu peux désormais oublier ton cher Sommerlund, car tu n'y remettras plus jamais les pieds. Ah ! Ah ! Ah ! » La canaille vous tourne le dos et s'éloigne, riant toujours à gorge déployée, pendant que ses hommes hissent la lourde cage sous la bâche noire d'un chariot. Rendez-vous au **200**.



© Inbadreams

### 134

Depuis que vous êtes réveillée, vous nourrissez le pressentiment que votre longue captivité touche à sa fin. Vous êtes intuitivement convaincue que votre destin se jouera dans les heures qui viennent ; vous ignorez toutefois quel sort vous échoira. Peut-être serez-vous bientôt délivrée... ou peut-être le jour est-il venu pour vous d'accéder au royaume divin de Kai et Ishir. Vous ruminez ces pensées inquiétantes pendant plusieurs minutes, jusqu'à ce qu'une clef tourne dans la serrure de la porte. Lorsque le battant s'écarte, ce n'est pas le Glock habituel qui se présente sur le seuil, mais un matelot humain, portant votre écuelle de nourriture, un pichet d'eau, et une ceinture garnie de poignards. La présence de ce marin inattendu vient attiser vos soupçons : cette

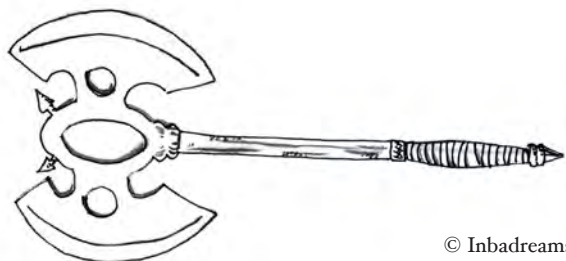


journee sera différente des précédentes. Par ailleurs, le fait que le boucanier n'ait rien d'un Glok stupide et méchant vous offre la possibilité d'engager la conversation — pour autant qu'il soit disposé à vous parler. Si vous désirez demander à cet homme ce que son capitaine compte faire de vous, rendez-vous au **30**. Si vous préférez vous taire et manger votre nourriture avant toute chose, rendez-vous au **157**.

### 135

De toute évidence, ce commerce fait de bonnes affaires et la marchandise est de qualité. Vous essayez de ne pas trop attirer l'attention, de peur d'être mise à la porte. D'un autre côté, si vous voulez faire des achats, il faudra bien que vous vous présentiez au comptoir. Vous espérez seulement que le contenu de votre bourse parlera plus fort que vos vêtements loqueteux. Voici les articles que vous pouvez acquérir, ainsi que leur prix, non négociable.

- Sac à Dos — 4 Pièces d'Or
- Couverture — 2 Pièces d'Or
- Rouleau de Corde — 3 Pièces d'Or
- Carte de Ragadorn — 1 Pièce d'Or
- Carte du Pays Sauvage — 4 Pièces d'Or
- Gourde — 2 Pièces d'Or
- Rations Alimentaires — 1 Pièce d'Or par Repas
- Lanterne — 4 Pièces d'Or
- Briquet à Amadou — 1 Pièce d'Or
- Hache — 5 Pièces d'Or



© Inbadreams

- Contrepoison — 3 Pièces d'Or
- Boussole — 5 Pièces d'Or

Il s'agit d'objets du Sac à Dos, sauf la Hache, qui est une Arme. Lorsque vous aurez fait tous les achats désirés (dans la mesure de vos moyens), sortez du magasin et remettez-vous à la recherche du relais de diligence. Rendez-vous au **65**.

### 136

Vous vous précipitez dans l'ombre d'une venelle providentielle. Bien entendu, cela ne vous empêche pas d'être poursuivie immédiatement, mais votre célérité naturelle vous donne un avantage dont vous espérez profiter. Alors que vos poursuivants lancent des jurons et des menaces à votre intention, vous foncez dans les ténèbres sans regarder par-dessus votre épaule. Ils sont vraiment furieux là-dedans. S'ils vous rattrapent, vous allez passer un mauvais quart d'heure. Or, la chance semble être de leur côté, car votre ruelle se termine en cul-de-sac. Une haute palissade, dont vous maudissez silencieusement les

menuisiers, vous barre la route. Cependant, la providence ne vous a pas complètement reniée. Une porte se découpe dans la paroi d'un bâtiment sur votre gauche. En outre, des boîtes ont été entassées contre la palissade problématique. Si vous désirez ouvrir la porte, en espérant qu'elle ne soit pas verrouillée, afin de vous réfugier dans l'immeuble, rendez-vous au **155**. Si vous préférez vous servir des boîtes pour sauter la palissade, en souhaitant qu'elles soient capables de supporter votre poids, rendez-vous au **174**.

### 137

Sans laisser prévoir votre geste, vous jetez brusquement votre écuelle au visage de votre gardien. Celui-ci balaie le projectile avec un rugissement de colère, mais déjà, avec l'agilité d'une chatte, vous fondez sur lui, poings serrés et muscles tendus. Le matelot encaisse vos premiers coups avec des grognements furieux. Puis un chapelet de jurons quitte ses lèvres alors qu'il s'empare de l'un de ses poignards.

## BOUCANIER

HABILETÉ : 16    ENDURANCE : 24

Cet homme est vulnérable à la Puissance Psychique. Cependant, étant désarmée, vous devez réduire votre HABILETÉ de 4 points pour toute la durée de l'affrontement. Si vous perdez ce combat, rendez-vous au **195**. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **146**.

### 138

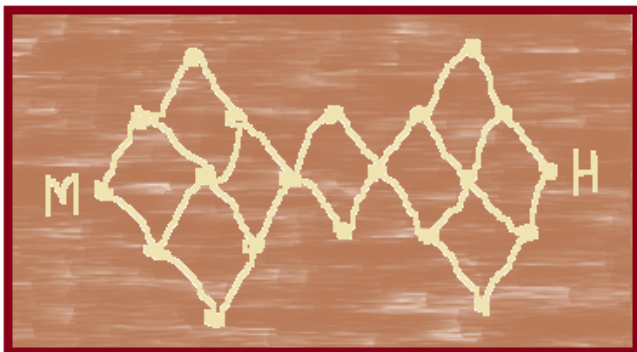
Les quatre soldats de la patrouille se mettent en marche et vous obligent à avancer entre eux. Ainsi flanquée, vous n'avez aucun espoir de vous échapper, aussi ne faites-vous aucune tentative irréfléchie pouvant se solder par un drame. Vous êtes contrainte de suivre les hommes du guet le long de plusieurs rues, sous les regards parfois hostiles, parfois méprisants des citoyens. Au cours de cette petite promenade, vous réalisez amèrement jusqu'à quel point l'habit fait le moine. Rien de tout cela ne serait arrivé si vous étiez encore vêtue de votre uniforme Kaï. Bien au contraire, ces soldats vous auraient probablement saluée dans la rue. Vous tentez d'imaginer un moyen de prouver votre identité autrement qu'avec de belles paroles, mais dans les circonstances actuelles, vous ne voyez aucune façon d'y parvenir. Ce n'est pas comme si vous pouviez dégainer le Glaive de Sommer, ou sortir une Pierre de Nyxator de votre poche. Il existe néanmoins une solution envisageable, si vous gardez à l'esprit que la solde d'un factionnaire n'est jamais à la hauteur de ses rêves. Si vous possédez des Pièces d'Or et désirez soudoyer vos gardiens, en expliquant que vous n'êtes pas une misérable, que le malentendu est pardonné, et qu'ils peuvent vous relâcher avec l'assurance d'avoir accompli leur devoir, notez le nombre de Couronnes que vous êtes prête à offrir et rendez-vous au **73**. Si vous n'avez rien à donner, ou préférez ne pas le faire, rendez-vous au **17**.



Vous vous engagez le long d'une rue populeuse où vous avez peu de chances d'attirer indûment l'attention. Puis vous élaborez un plan d'action. Il est peu probable que quelqu'un consente à vous vendre un cheval, car la somme nécessaire, sortant de la bourse d'une jeune fille ayant l'allure générale d'une vagabonde, paraîtrait hautement suspicieuse. En revanche, si vous avez assez de Couronnes, l'achat d'un billet de diligence est parfaitement envisageable. Tout le monde sait qu'il y a un coche entre Ragadorn et Holmgard tous les deux jours. À défaut de cela, vous pourriez convaincre un cavalier charitable de vous prendre en croupe. Ou marcher le long de la côte jusqu'à rejoindre la route du Sommerlund à l'ouest de la cité, afin d'échapper avant toute chose aux hommes de Kharam qui doivent vous rechercher. Vous pourriez même voler un cheval, quitte à dédommager son propriétaire au nom de l'Ordre Kaï plus tard. Avant d'en arriver là, toutefois, vous décidez de localiser le relais de diligence. Demander votre chemin aux passants ne vous apporte rien, car la plupart, habitués à esquiver les quémandeurs, ne vous accordent même pas un regard. Vous finissez cependant par atteindre une intersection importante d'où vous devriez pouvoir vous orienter. Si vous maîtrisez justement la Discipline Kaï de l'Orientation, rendez-vous au 29. Si vous voulez aller à gauche, le long de l'avenue du Roi Ulnar, rendez-vous au 121. Si vous préférez aller à droite, en suivant la rue du Négoce, rendez-vous au 46.

## 140

Vous esquissez un fin sourire. « Votre jeu n'a rien d'équitable, dites-vous. Si je tire une carte rouge d'abord, mes chances d'obtenir la seconde carte rouge parmi les trois cartes restantes sont de 1 sur 3. Même chose si je tire d'abord une carte noire. Vous essayez de me piéger. » Le roublard paraît étonné de voir une vulgaire vagabonde le déjouer aussi facilement, mais ne se laisse pas démonter pour autant. « Une petite rusée ! s'exclame-t-il. Mais voyons si tu as l'esprit assez vif pour résoudre cette énigme. De combien de façons différentes Loup Solitaire peut-il voyager du Monastère Kaï jusqu'à Holmgard, s'il ne peut emprunter que ces routes et doit toujours aller d'Ouest en Est ? » Tout en parlant, l'homme trace ce diagramme dans la poussière au moyen d'un bâton :



Tous les spectateurs sont invités à tenter de résoudre cette énigme. Des chiffres fusent, mais le combinard les dément et récolte chaque fois une Pièce d'Or. Si vous voulez également tenter votre chance, rendez-vous au paragraphe portant le même numéro que votre solution. Si la suite ne fait aucun sens, vous vous êtes trompée, et alors, vous perdez également 1 Couronne. Vous pouvez faire plusieurs tentatives, mais si vous n'avez plus d'argent pour acquitter votre dû, l'homme vous chassera sans ménagement. Vous pouvez également partir volontairement en vous rendant au 177.

## 141

La sentinelle du pont ne possédait pas de grandes richesses, mais vous pouvez tout de même vous approprier son équipement. Inscrivez sur votre Feuille d'Aventure les objets que vous désirez garder :

- Glaive
  - Bourse contenant 4 Couronnes
  - Sifflet
  - Anneau représentant un lézard enroulé aux yeux brillants
- L'Anneau du Lézard est un Objet Spécial que vous glissez à votre propre doigt. Il est maintenant temps de quitter ce navire maudit, avant d'avoir le reste de l'équipage sur le dos. Rendez-vous au 42.

## 142

Vous pensiez que les Vassagoniens allaient gagner, mais vos gardes ont réussi à les tuer tous les deux. Cela ne s'est pas fait sans douleur. L'un des bandits est mort et un deuxième saigne abondamment d'une grave blessure au ventre. Le troisième, celui qui vous gardait à l'oeil, est manifestement nerveux et anxieux. Il vous ordonne de marcher devant lui pendant qu'il tente d'aider son compagnon à avancer. Vous quittez la ruelle où gisent désormais quatre cadavres et prenez refuge dans une allée plus étroite. C'est le moment que choisit l'homme blessé pour s'affaisser contre une palissade, laissant échapper le dernier râle d'un agonisant. Presque en même temps, vous apercevez un long Bâton appuyé contre le mur d'une maison. Tout est trop beau. Il serait criminel de ne pas en profiter. Vous empoignez le Bâton et virez pour assommer le dernier vaurien pendant qu'il se penche sur son compagnon.

## TRUAND

HABILETÉ : 14 ENDURANCE : 22

Vous remarquez que l'homme, quoique furieux, essaie de vous mettre hors de combat sans vous tuer. Vous luttez toutefois pour votre vie et votre liberté. Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au 164. Si vous perdez cette confrontation, rendez-vous au 63.



**I43**

La foule, momentanément indifférente aux singerie du clown, se presse autour des pugilistes, empêchant le malheureux voleur de s'échapper. Celui-ci se fait proprement rosser par sa victime. Lorsque le bref combat prend fin, le truand gît sur les pavés, et le gros homme, soufflant comme une forge, se met à chercher hargneusement sa bourse. Il vous aperçoit avant que vous n'ayez le temps de la lui tendre, aussi vous l'arrache-t-il des mains, convaincu que vous espériez vous l'approprier. Sans un mot de remerciement, il s'éloigne du lieu du spectacle. Vous voyez alors arriver une patrouille de soldats du guet. Ils se mettent à discuter avec la victime du vol, qui désigne le détrousseur à la face ensanglantée. Les soldats s'approchent alors pour arrêter le voleur. En les voyant, il vous vient à l'idée qu'ils pourraient vous venir en aide, étant donné la situation dans laquelle vous vous trouvez. Cela suppose cependant qu'ils croiront la parole d'une mendicante. Si vous désirez vous adresser aux gardes, rendez-vous au **23**. Si vous aimez mieux partir sans les incommoder, rendez-vous au **56**.

**I44**

C'est le Vassagonien qui finit par l'emporter, lorsqu'un juron dépité monte de l'autre loge. Les spectateurs, impressionnés malgré eux, applaudissent lorsque votre cage est poussée hors de l'amphithéâtre. Quelques minutes plus tard, un petit groupe de marins vassagoniens vient vous chercher. Après avoir présenté un carton signé par leur maître, l'homme dans la loge, ils vous sortent de votre cage et vous emmènent par une porte dérobée. « Tu es fortunée, ricane l'un d'eux. Tu as été choisie pour faire partie du harem du seigneur Mammoud. Sois-lui fidèle, et tu n'auras plus jamais besoin des bénédictions de ton dieu Kaï. » Vous n'êtes pas en mesure de résister à vos gardiens, qui n'hésiteront probablement pas à faire usage de leurs sabres si vous tentez de vous échapper. Vous vous laissez donc mener dans les rues de Ragadorn en direction du fleuve.

Là, à l'embouchure de l'estuaire, un navire vassagonien est prêt à lever l'ancre à la faveur de la nuit. Le seigneur Mammoud a manifestement obtenu ce qu'il voulait à Ragadorn. Vous réfléchissez désespérément, cherchant un moyen d'échapper à votre escorte. Une fois prisonnière à bord de ce navire, vous ne reverrez jamais le Sommerlund. Or, vous êtes présentement poussée le long de l'embarcadère. Vous semblez bel et bien destinée à devenir une fille de sérail vassagonienne, jusqu'au moment où l'un de vos gardes, avec un hoquet, se cabre et s'écroule sur le quai. Une flèche noire est plantée au milieu de son dos. Les autres enturbannés se retournent en vociférant et dégainent leurs sabres. Trois Drakkarim viennent d'apparaître à l'autre bout de la jetée. Inutile de demander qui les a envoyés ! Si vous désirez sauter à l'eau pour vous échapper, rendez-vous au **168**. Si

vous voulez vous emparer du sabre du Vassagonien mort, rendez-vous au **97**. Si vous préférez fuir en courant le long du quai, rendez-vous au **115**.

**I45**

Au milieu de la nuit, vous êtes tirée du sommeil par une atroce douleur lancinante dans votre bras. En sortant du lit, vous réalisez que vous tremblez et suez à grosses gouttes. En dépit de tous vos efforts pour endiguer le mal, la souffrance se propage de votre bras à votre épaule, puis emplit votre poitrine. Vous appelez au secours, mais personne ne répond, et bientôt, votre gorge paralysée ne peut plus crier. Vous vous écroulez, secouée de convulsions douloureuses, et pendant plusieurs minutes, vous agonisez silencieusement sur le plancher froid de votre cellule. La malédiction de Khaal'zhû a fini par corrompre la pureté de votre âme dévouée à Kaï, entraînant une mort hideuse dans la nuit. Lorsque vous serez retrouvée, le Drakkar croira que son Splaakh a eu raison de vous. Votre aventure prend fin ici.

**I46**

Un soupir de soulagement vous échappe. Vous aviez peur, dans votre état de faiblesse, de ne pas réussir à frapper assez fort, mais de toute évidence, vous n'y êtes pas allée de main morte. Votre geôlier gît inconscient à vos pieds, proprement assommé. Maintenant, vous devez partir d'ici avant qu'il ne retrouve sa lucidité, ou vous risquez d'en pâtir. Avant toute chose, vous faites prestement une fouille de votre adversaire, ce qui vous met en possession des objets suivants :

- Plusieurs Poignards
- Clef de Fonte
- Ampoule d'Extrait de Larnuma (+2 points d'endurance)

Puisque vous ne possédez rien d'autre, vous pouvez mettre la clef et la potion dans les poches de vos haillons sales en attendant de trouver un Sac à Dos convenable. Rendez-vous au **178**.

**I47**

La nuit se déroule sans incident et vous êtes tirée du sommeil par les rayons de l'aurore. Vous écartez la bâche et tentez de vous redresser en position assise, pendant que votre corps, endolori par une nuit de sommeil peu confortable, s'oppose à tout mouvement brusque. Heureusement, vous parvenez à chasser les crampes sans trop de mal. Moins évidente sera cette odeur de poisson rance qui s'est imprégnée dans vos haillons. Avec un long bâillement, vous vous levez et montez sur le quai. Vous tentez ensuite d'amadouer vos cheveux rebelles en vous servant de votre main en guise de peigne. Votre ventre crie famine, aussi devez-vous avaler un Repas ou perdre 3 points d'endurance. Dans la lumière de l'aube, le port de Ragadorn paraît moins crasseux et malfamé. Les rues reprennent vie, les marins se hêlent sur les quais, et les bâtiments portuaires





ouvrent leurs portes. Vous tentez de remettre vos idées en place. Il faut d'abord que vous partiez d'ici, avant d'être vue par un membre de l'équipage qui vous retenait prisonnière. Ensuite, il faudra que vous quittiez Ragadon et retourniez au Monastère Kaï. Pour cela, il vous faudra une diligence, une monture... ou plusieurs jours et d'excellents souliers. Un soupir quitte vos lèvres. Décidément, vous êtes dans le pétrin. Rendez-vous au **139**.

### 148

Vous laissez nerveusement tomber votre bourse, vos armes, et les objets éventuels emplissant vos poches. L'homme au couteau vous repousse d'une main bourrue et se penche pour ramasser rapidement vos affaires. « Maintenant, file ! » ordonne-t-il. Si vous désirez obéir, trop heureuse d'avoir la vie sauve, rendez-vous au **193**. Si vous voulez plutôt faire volte-face et confronter le détrousseur maintenant que son couteau n'est plus appuyé contre vos reins, rendez-vous au **102**.

### 149

Vous bandez votre arc et visez la silhouette du veilleur au sommet de l'escalier. Votre propre figure sombre est à peine discernable de là-haut, si bien que l'homme ne soupçonne rien. Il commence toutefois à s'impatienter. « C'qui se passe, Noram ? La fille t'a mangé la langue ? Grimpe ici, sacripant, j'aime mieux quand je peux te voir. » Ce seront ses dernières paroles. Votre flèche file vers le haut et disparaît au milieu de sa poitrine. Un hoquet vous parvient, puis le corps du pirate dévale lourdement les degrés métalliques à votre rencontre. Vous grimacez. Le bruit va amener tout l'équipage. Si vous désirez fouiller le corps du boucanier, rendez-vous au **141**. Si vous préférez gravir immédiatement l'escalier, de peur que le bruit n'attire d'autres ennemis, rendez-vous au **42**.

### 150

Vous demeurez tranquille, laissant le marin retirer vos menottes. De toute façon, vous ne pouvez rien tenter pendant qu'il vous délivre. Sa méfiance est simplement trop aiguësée. Vous mangez donc sagement votre nourriture sous son regard vigilant. Il ne sera pas facile de jouer un mauvais tour à ce matelot soupçonneux. Votre seul avantage est que vous pouvez maintenant distribuer des taloches aux rats qui convoitent votre assiette. Tout en vidant celle-ci, vous faites désespérément travailler vos méninges. Comment mettre ce vilain cerbère hors d'état de nuire ? Si vous désirez (et pouvez) recourir à :

- |                                     |                             |
|-------------------------------------|-----------------------------|
| La Puissance Psychique              | Rendez-vous au <b>26</b> .  |
| La Maîtrise Psychique de la Matière | Rendez-vous au <b>71</b> .  |
| La Communication Animale            | Rendez-vous au <b>163</b> . |

Si vous ne maîtrisez pas ces Disciplines Kaï, vous pouvez tout bonnement sauter sur le marin et chercher à l'assommer : rendez-vous au **137**. Si vous préférez ne rien tenter pour le moment, rendez-vous au **44**.

### 151

Vous défaillez sous les coups violents du Drakkar, dont la fureur augmente au même rythme que vos forces vous quittent. Lorsque vous tombez brusquement à genoux devant lui, le butor cesse ses assauts effrénés et se penche pour vous saisir à la gorge. Il vous redresse d'une main et vous regarde dans les yeux. « Finalement, tu ne valais pas mieux que cela. Écoute bien, petite Kaï, car je veux que tu saches qui va te tuer. Mon nom est Morok Torg. Par ta faute, mon frère est mort aux Kirlundin. Maintenant, tu vas le rejoindre devant Zantaz. » Il referme brusquement ses deux mains sur votre cou et se met à serrer de toutes ses forces. La tension dans ses muscles est si monstrueuse qu'il broie votre gorge comme un fruit pourri. Vous mourez étranglée en moins de cinq secondes, à peine le temps qu'il lui faut pour vous briser les vertèbres dans son formidable étau de chair. Ainsi s'accomplit la vengeance de Morok Torg. Ainsi prend fin votre aventure.

### 152

Une fois en sécurité dans une rue éloignée, éclairée par plusieurs fanaux, vous examinez le contenu de la bourse. Utilisez la *Table de Hasard* et ajoutez 20 au chiffre obtenu. Le résultat représente le nombre de Couronnes que vous pouvez inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Après avoir compté vos pièces d'or, vous rangez la bourse à votre ceinture et relevez les yeux. Ceux-ci se posent alors sur une large pancarte portant ces mots :

### ROLF ET FILS

Achetons et Vendons Tout

Vous n'arrivez pas à croire votre bonne fortune lorsque vous constatez que la boutique est ouverte à cette heure de la nuit. La chance semble enfin vouloir tourner en votre faveur. Grâce à la bourse récemment acquise et cette boutique providentielle, vous pourrez remplacer une part de votre équipement perdu. Si vous désirez entrer, rendez-vous au **122**. Si vous préférez, somme toute, garder votre or et poursuivre votre route, rendez-vous au **173**.

### 153

Vous poussez un soupir de soulagement. Vous aviez peur, dans votre état de faiblesse, de succomber rapidement aux coups de ce marin enragé, mais de toute évidence, votre entraînement au Monastère Kaï a fait ses preuves. Votre geôlier gît maintenant à vos pieds, raide mort. Votre dernier coup de poignard l'a atteint au cœur. Vous n'avez plus rien à craindre de lui, mais désormais, il est impératif que vous preniez la fuite. Si vous êtes surprise ici avec le cadavre du matelot, les pirates ne vous le pardonne-



ront certainement pas. Avant de quitter hâtivement la cale, vous faites une fouille cursive du corps de votre adversaire, ce qui vous met en possession des objets suivants :

- Plusieurs Poignards
- Clef de Fonte
- Ampoule d'Extrait de Larnuma (+2 points d'endurance)

Puisque vous êtes complètement démunie, vous pouvez mettre la clef et la potion dans les poches de vos haillons sales en attendant de trouver un Sac à Dos convenable. Rendez-vous au **178**.

### 154

Vous enjambez le cadavre du Yas, dont le sang jaunâtre souille maintenant le tapis, et reprenez votre exploration de cette salle aux trésors. Il ne reste que deux endroits dans la cabine où vous n'avez pas regardé : le coffre imposant posé au pied du lit, et une armoire fermée à clef dont vous pourriez facilement arracher la porte. Lorsque vous vous approchez du coffre, votre intuition Kaï, affûtée par votre Sixième Sens, vous trouble à nouveau. Quelque chose vous dit que d'autres mauvaises surprises vous guettent dans cette cabine. Vous avez réussi à vous débarrasser du Yas, mais rien ne prouve que vous serez toujours aussi chanceuse. Si vous désirez tout de même ouvrir la lourde malle, rendez-vous au **64**. Si vous préférez vous contenter de forcer la porte de l'armoire, rendez-vous au **132**. Si vous aimez mieux sortir d'ici sans perdre plus de temps, rendez-vous au **52**.

### 155

Vous vous ruez sur la porte, sachant que vous jouez votre va-tout. Si elle est verrouillée, vous n'aurez plus le temps de chercher une autre échappatoire. Par chance, le battant tourne sur ses gonds et vous donne accès à un vaste espace caverneux. Vous êtes à l'intérieur d'un hangar, où sont normalement entreposées les marchandises qui doivent être chargées sur les navires du port. En conséquence, des caisses sont empilées partout et vous offrent des cachettes providentielles. Remerciant l'ouvrier qui a oublié de fermer la porte à clé, vous tentez de vous dissimuler dans l'ombre de l'entrepôt. Vos poursuivants, qui viennent d'atteindre la porte, entrent à leur tour dans le vaste bâtiment et se dispersent à votre recherche. Vous écoutez nerveusement le bruit de leurs pas. L'un d'eux finira certainement par vous trouver. Après tout, même dans la noirceur, vous n'êtes pas invisible. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Camouflage, rendez-vous au **84**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **172**.

### 156

Il ne reste que deux endroits dans la cabine où vous n'avez pas regardé : le coffre imposant posé au pied du lit, et une armoire fermée à clef dont vous pourriez facilement arracher la porte. Alors que vous

réfléchissez à votre prochaine action, vous entendez brusquement un sifflement inquiétant dans votre dos. Vous faites volte-face — et tombez nez à nez avec un puissant serpent Yas de Vassagonie. Ce boa des sables, qui sommeillait jusqu'alors parmi les innombrables coussins du divan, a finalement décidé qu'il en avait assez de votre présence indésirable. Il vous fixe maintenant de ses cruels yeux rouges, exerçant son pouvoir hypnotique inné pour affaiblir votre volonté. Vous jurez intérieurement. Le capitaine gardait-il ce redoutable constricteur comme animal de compagnie ? Vous n'avez pas le temps de réfléchir davantage, car la bête furieuse se jette à l'assaut. À moins de maîtriser la Discipline Kaï du Bouclier Psychique, vous devez réduire votre HABILITÉ de 3 points pour toute la durée du combat en raison du pouvoir terrible des yeux rouges. Le serpent demeure toutefois vulnérable à votre propre Puissance Psychique, si vous disposez de cette faculté.

### YAS

HABILITÉ : 14    ENDURANCE : 26

Si vous tranchez la tête du boa, vous prenez du recul, haletante, et guettez le moindre son suspect annonçant l'arrivée de l'équipage. Tout paraît silencieux à bord. Si vous voulez quitter la cabine immédiatement, rendez-vous au **52**. Si vous souhaitez ouvrir la malle au pied du lit, rendez-vous au **64**. Si vous préférez ouvrir la porte de l'armoire, rendez-vous au **132**.

### 157

Sans vous adresser la parole, le marin s'approche de vous. Lorsqu'il pose le plat de nouilles froides entre vos chevilles, arborant un sourire méprisant, une idée vous vient subitement à l'esprit. Estimant n'avoir rien à perdre, vous posez sur lui un regard indigné. « Et comment suis-je censée manger avec les mains dans le dos, hein ? » Les atermoiements du marin vous font comprendre qu'il n'avait pas pensé à cela. Il hésite, bien entendu, à déverrouiller vos menottes, mais ignore que le Glock vous forçait simplement à manger comme un chien. Croyant n'avoir aucun choix s'il veut vous permettre de manger, il s'approche de vous, clef à la main, et vous met son poing sous le nez. « Je vais ôter tes fers, dit-il. Mais si tu respirez de travers, je te casse toutes les dents. Compris ? » Vous hochez docilement la tête, trop heureuse de savoir qu'il va détacher vos poignets endoloris. Votre Sixième Sens vous conseille d'ailleurs de vous tenir tranquille. Rien, cependant, ne vous y oblige... Si vous souhaitez l'attaquer dès que vous aurez les mains libres, rendez-vous au **12**. Si vous préférez attendre une meilleure occasion, rendez-vous au **150**.

### 158

Le petit homme derrière le comptoir tend une main grise à la peau desséchée et reçoit vos pièces d'or en



ricanant tout bas. Il vous présente ensuite la dague, révérencieusement, comme s'il craignait de l'offusquer. L'arme est un kriss forgé dans l'acier noir des Royaumes des Ténèbres et imbu d'une force maléfique qui vous fait frémir. Ses ondes néfastes parcourent votre bras en hérissant tous vos poils. Lorsque le commerçant voit que vous arrivez à manipuler le poignard, il affiche une stupeur mêlée d'effroi. Cette réaction ne vous échappe pas. Si vous n'aviez été qu'une vulgaire mendicante, cette arme maudite vous aurait sans doute frappée de folie, voire tuée sur le coup. Seuls vos dons Kaï vous protègent de sa vile influence. Si vous désirez la garder, inscrivez le Kriss de Khaal'zhû sur votre *Feuille d'Aventure*. Il s'agit d'un Objet Spécial ayant la valeur d'un Poignard. Son maniement augmentera votre total d'HABILETÉ de 3 points, en plus de tout bonus dû à la Maîtrise des Armes, mais au terme de chaque combat où vous aurez utilisé cette arme maléfique, vous perdrez définitivement 1 point d'endurance. C'est donc votre total initial (maximum) d'ENDURANCE qui diminuera. À vous de déterminer si la puissance de l'arme vaut le prix à payer. Quittez maintenant cette boutique avant que le nécromancien n'essaie de récupérer son bien en vous jetant un sortilège. Rendez-vous au **85**.

### 159

Sous la douleur de vos coups, le jeune voleur laisse soudainement tomber son poignard. Vous le ramassez d'un geste souple et le pointez sur sa gorge. La terreur se lit dans les yeux de l'adolescent. « N-Né me tue pas, » supplie-t-il. Vous n'avez évidemment pas l'intention d'occire un garçon de votre âge de sang-froid. D'un autre côté, vous n'allez pas le laisser s'en tirer si facilement. « Tu ne veux pas mourir ? Eh bien, je te laisse la vie sauve à une condition. Conduis-moi hors de Ragadorn sans que nous soyons vus par le guet, ou par les autres vauriens comme toi qui arpentent les ruelles. » S'il est étonné par cette requête, le jeune vide-gousset hoche néanmoins la tête, visiblement trop apeuré pour oser discuter. C'est sans doute la première fois qu'il se retrouve en face d'une « cliente » avec son propre couteau sur la gorge. Tout en vous assurant qu'il n'ait rien subtilisé de votre équipement — ajoutez son Poignard à vos Armes si vous le désirez — vous désignez l'extrémité de la ruelle d'un geste nonchalant. « Eh bien, mets-toi en route. Je te suis. » Rendez-vous au **131**.

### 160

Votre adversaire s'est écroulé et personne ne s'est rué pour le remplacer. Cela vous donne quelques minutes pour souffler et vous rendre compte de la situation. Plusieurs membres de la guilde ont mordu la poussière, mais plusieurs Drakkarim aussi, ainsi que la plupart des Gloks et quelques mercenaires. Le colosse Goro se bat contre un Drakkar aussi massif que lui ; en revanche, vous n'apercevez plus Volrik. Au fond de l'entrepôt, vous voyez un Drakkar s'éclipser

subrepticement par une porte rouge. Plus près de vous, le jeune voleur, Jann, est aux prises avec l'un des derniers Gloks. Il éprouve clairement de la difficulté, mais personne n'est en position pour l'aider. Si vous voulez vous porter au secours de Jann, rendez-vous au **90**. Si vous préférez lui faire confiance pour occire un Glok et vous diriger plutôt vers la porte rouge, rendez-vous au **169**.

### 161

Dès que vous voyez votre ennemi tomber, vous ne prenez pas le temps de confirmer sa mort, et encore moins de fouiller son corps. Vous bondissez par-dessus lui et foncez en direction de la porte. Vos autres poursuivants, qui accouraient en se fiant au bruit du combat, trouvent leur compère étendu sur le sol et comprennent que vous avez fui. Ils se précipitent à leur tour vers la porte de l'entrepôt, mais vous êtes déjà à l'extérieur, cavalant à vive allure dans les ruelles de Ragadorn. Bien qu'ils ne puissent plus vous rattraper à présent, vous enflez plusieurs rues aléatoires avant de ralentir l'allure. Lorsque vous êtes finalement persuadée d'avoir semé les canailles, vous cessez de courir et reprenez votre souffle. Ce petit incident ne vous a guère encouragée à inscrire Ragadorn sur la liste de vos destinations touristiques. Par chance, vous vous en êtes tirée, aussi pouvez-vous vous remettre en route. Rendez-vous au **173**.

### 162

Vous pénétrez dans le magasin d'arcs et examinez la marchandise pendant quelques minutes. Vos sens Kaï vous apprennent qu'effectivement, vous êtes en présence d'armes de haute qualité. Il n'est pas surprenant que Kallas Ryme ait remporté trois fois le Tournoi Royal s'il sait fabriquer des arcs pareils. Leurs prix sont malheureusement à la hauteur de leur perfection. Un arc de compétition de ce niveau n'est pas à votre portée, mais vous pouvez néanmoins acheter une arme plus conventionnelle, ainsi que ses accessoires, si vous possédez les Couronnes nécessaires.

- Arc en Frêne du Sommerlund — 8 Couronnes
- Arc en Orme de Clœasia — 10 Couronnes
- Arc en If de Durenor — 15 Couronnes
- Carquois (Objet Spécial) — 2 Couronnes
- Flèches — 3 pour 2 Couronnes
- Corde de Rechange (Objet du Sac à Dos) — 1 Couronne

L'arc en if de Durenor est de facture si excellente qu'il vous permettra d'ajouter 1 point à tout nombre tiré de la *Table de Hasard* lors de son emploi. Si vous avez la Maîtrise des Armes à l'Arc, ceci s'ajoute aux 2 points dont vous bénéficiez déjà. Inscrivez tout achat effectué sur votre *Feuille d'Aventure*. Ensuite, voyant que les employés du magasin vous regardent d'un air soupçonneux, vous décidez de quitter les lieux. Rendez-vous au **39**.



**163**

Vous employez votre talent de Communication Animale pour exercer un faible contrôle psychique sur les rats qui errent dans les coins de la cale. Vous les dirigez ensuite à l'assaut du matelot. Persuadés que votre géolier cache des victuailles succulentes sur sa personne, les rongeurs se hissent à ses jambes en piaillant et tentent de s'introduire sous ses vêtements. Tout d'abord, le marin se débat follement en dansant sur place, mais sa phobie des rats chasse rapidement les vestiges de son sang-froid. Il fait volte-face en poussant un glapissement de frayeur et tente de prendre la fuite, oubliant malheureusement de se pencher au moment de franchir la porte. Un véritable bruit de gong se fait entendre lorsque son crâne fait connaissance avec le chambranle. Alors qu'il chancelle, à demi assommé, vous bondissez sur l'occasion. En deux grandes enjambées, vous êtes sur lui, et d'un coup violent à l'occiput, porté au moyen de votre écuelle vide, vous l'étendez de tout son long sur le sol. Rendez-vous au **146**.



© Sintange

**108****164**

Votre adversaire inanimé s'écroule à la renverse, non sans faire assez de bruit pour amener toutes les patrouilles de nuit de Ragadorn. Vous allez prendre la fuite sans demander votre reste, mais remarquez du coin de l'œil que sa bourse s'est détachée de sa ceinture. Elle paraît lucrativement ronde et dodue.

Vous l'empoignez prestement et déalez dans les ténèbres. Rendez-vous au **152**.

**165**

Le périple souterrain dure une dizaine de minutes, au cours desquelles vous franchissez plusieurs caves désaffectées et voyez s'ouvrir un minimum de huit portes secrètes. Alors que vous commencez à entrevoir l'envergure étonnante de ce domaine labyrinthique sous Ragadorn, Volrik et Goro, en tête du petit groupe, vous font signe d'arrêter. Une lourde porte de fer se dresse devant eux. Après avoir posé l'oreille sur le métal et écouté attentivement, Goro pousse le battant. Vous entrez ensuite dans une large cave poussiéreuse aux murs suintants d'humidité. Un escalier de vieilles pierres monte vers le rez-de-chaussée d'un bâtiment inconnu. Des voix vous parviennent de là-haut, parmi lesquelles vous distinguez parfois des coups de fouet et des braillements de Gloks. Plus de doute possible : vous vous êtes introduits dans le repaire de l'ennemi. À pas feutrés, vous gravissez les marches usées et commencez à vous disperser sur l'étage. Les voix proviennent de l'autre côté d'une porte fermée. En jetant un coup d'œil par la lucarne, vous découvrez un vaste entrepôt où de nombreux chariots bâchés sont alignés, prêts à former quelque convoi clandestin. Quelques Drakarim et plusieurs Gloks s'affairent à y charger des outils et des boîtes au contenu mystérieux. Volrik intime le silence à sa troupe. Il fait alors plusieurs gestes ayant des sens précis pour les voleurs. L'attaque surprise va commencer. Si vous voulez faire partie de l'offensive initiale, rendez-vous au **11**. Si vous préférez demeurer en retrait lors du premier assaut, rendez-vous au **47**.

**166**

Les trois marins ne rechignent pas lorsque vous exprimez la volonté de vous joindre à eux. Dans leur état d'ébriété actuel, ils partageraient leur table avec un Glok s'il s'en trouvait un dans l'auberge. D'une grande claque dans le dos, vous êtes cordialement invitée à poser votre première mise. Pour jouer aux Hublots, misez une somme allant de 1 à 5 Couronnes. Lancez alors les deux dés artisanaux, soigneusement taillés en décaèdres réguliers et portant les chiffres de 0 à 9 (servez-vous de la *Table de Hasard* pour simuler de tels dés si vous n'en possédez pas des vrais). Faites de même pour chacun de vos trois rivaux. Celui qui obtient le total le plus élevé rafle toutes les mises, sauf si quelqu'un obtient un double zéro, auquel cas ce joueur s'exclame « Hublots ! » et gagne automatiquement. Chaque victoire vous permet de récupérer votre mise et d'empocher celles, identiques, des trois marins. Chaque partie perdue allège votre bourse des Couronnes mises. Lorsque vous aurez assez joué, tout perdu, ou rempli votre bourse à sa capacité maximale de 50 Couronnes, selon votre bonne fortune, il sera temps d'aller dormir. Rendez-vous au **77**.



## 167

Résolue à demeurer sur vos gardes, vous poussez la porte de l'auberge et pénétrez à l'intérieur. Vos yeux scrutent immédiatement la foule des clients attablés. Personne ne réagit à votre présence avec un ahurissement suspect ; en retour, vous n'identifiez aucun Vassagonien ou autre individu louche dans la salle. Sans être tout à fait rassurée, vous décidez néanmoins de ne pas rester bêtement sur le pas de la porte. Vous vous orientez vers le comptoir, où le tenancier, un homme bedonnant vêtu de fringues qui se veulent élégantes, s'affaire à laver distraitement des chopes de bière. Lorsqu'il vous voit, une expression de mépris non déguisé apparaît sur ses traits. Il vous dévisage de haut en bas et renâcle. « J'espère que tu as de quoi payer, dit-il. C'est 2 Couronnes pour la chambre et 1 Couronne pour le repas. » Si vous avez assez de Pièces d'Or pour louer au moins la chambre — vous pourrez toujours consommer vos propres vivres au besoin, ou même jeûner — rendez-vous au **14**. Si vous ne pouvez pas payer, l'aubergiste vous met à la porte sans vous donner la chance de parlementer. Vous êtes proprement éjectée sous les rires gras et les quolibets des autres clients. À contrecœur, vous faites la décision d'aller dormir dans le foin de l'écurie. Rendez-vous au **113**.

## 168

Vous plongez dans les eaux du port de Ragadorn et subissez un choc en constatant leur température. Autant vous jeter dans la mer de Kalte ! Vous nagez vigoureusement pour chasser l'engourdissement qui gagne vos membres, pendant qu'une bataille sérieuse éclate sur le quai entre les Vassagoniens et les Drakkarim. De votre côté, vous êtes brusquement mordue par une bête inconnue. Secouant la jambe, vous voyez furtivement un gros poisson se déplacer dans l'eau noire. Vous jurez intérieurement. Cette créature est un Bleu-sang, un poisson vampire du fleuve Dorn, détesté des pêcheurs en raison de sa férocité et du fait qu'il est immangeable. Pour votre malheur, vous êtes tout à fait délicieuse !

## BLEU-SANG

HABILETÉ : 17    ENDURANCE : 4

Si vous n'avez aucune Arme, n'oubliez pas de réduire votre HABILETÉ de 4 points. Si vous maîtrisez la Communication Animale, ajoutez 2 points à votre HABILETÉ pour ce combat. Si vous remportez la victoire, combien de points d'ENDURANCE vous reste-t-il ?

- |            |                            |
|------------|----------------------------|
| 4 ou moins | Rendez-vous au <b>9</b> .  |
| 5 ou plus  | Rendez-vous au <b>51</b> . |

## 169

Vous vous faufilez le plus discrètement possible en direction de la porte mystérieuse. Lorsque vous l'atteignez, vous entendez des voix animées de l'autre

côté. La langue parlée est un patois guttural de sommerlundais et de glok, que vous comprenez à demi. Le Drakkar qui s'est défilé par la porte rouge est en train de donner un compte rendu de la situation à un autre personnage, sans doute un officier supérieur. Vous ressentez un espoir soudain. En toute vraisemblance, le chef des Drakkarim est de l'autre côté de cette porte. Si vous trouvez un moyen de le neutraliser... À peine cette pensée vous a-t-elle effleuré l'esprit que vous recevez une douche froide. Vous avez clairement entendu les dernières paroles du Drakkar subordonné : « La fille Kaï est parmi eux ! » Presque aussitôt, des pas lourds s'approchent de la porte. L'appréhension vous envahit. Vous avez été reconnue par vos ennemis, et voilà que l'officier drakkar vient personnellement se charger de vous ! Si vous désirez vous enfuir de ce bâtiment, où l'air devient rapidement irrespirable, rendez-vous au **110**. Si vous voulez plutôt vous camper en face de la porte et pourfendre le Drakkar dès qu'il apparaîtra, rendez-vous au **190**.

## 170

Mettant en pratique une technique vous avez apprise au cours de votre entraînement, vous placez vos doigts sur la peau de votre gorge et déformez votre larynx afin de vous donner une voix plus masculine. « Viens m'aider, crétin, cette petite garce s'est échappée ! » Vous entendez l'homme sur le pont pousser un juron retentissant. Il descend les marches deux à deux, pestant furieusement à votre intention : « Imbécile ! Sombre idiot ! Nos têtes vont y passer si elle s'enfuit ! » Langoisse que lui inspire cette idée l'empêche de réfléchir. Au moment où il pose les pieds sur la dernière marche, vous surgissez de l'ombre et frappez avec une rapidité fulgurante. Atteint en plein visage, le boucanier bascule à la renverse, sa tête portant durement sur l'un des degrés métalliques. Malgré tout, il grogne et essaie de se redresser. Vous devez lui asséner plusieurs savates, de toutes vos forces, avant qu'il sombre enfin dans l'inconscience. Vous secouez ensuite votre main endolorie, une grimace déformant vos lèvres. Vous avez bien failli rompre toutes vos jointures. Fallait-il que vous tombiez sur un costaud ? Si vous désirez maintenant fouiller votre adversaire inanimé, rendez-vous au **141**. Si vous préférez gravir immédiatement l'escalier, de peur que le bruit du combat n'ait attiré l'attention, rendez-vous au **42**.

## 171

Vous vous précipitez hâtivement vers l'espace obscur entre deux bâtiments, où doit s'amorcer l'une des innombrables ruelles qui quadrillent Ragadorn. Le Drakkar vous poursuit avec acharnement. Malgré le poids de ses pièces d'armure, il ne perd pas un pouce de terrain. Vous avez affaire à un guerrier entraîné, qui profite pleinement, de surcroît, de votre état de faiblesse après dix jours de captivité. Bientôt, il devient évident que vous ne pourrez pas le distancer



à la course. Vous ne connaissez pas assez bien les rues de Ragadorn pour semer ce traqueur opiniâtre. Il faut que vous le découragez de vous poursuivre à la manière forte. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Camouflage, rendez-vous au **5**. Si vous n'en disposez pas, rendez-vous au **108**.

**172**

Vous entendez les marins s'approcher et crispez les mâchoires. Si vous restez cachée derrière vos caisses, vous serez vite prise en tenaille. Votre seul espoir consiste à effectuer un mouvement tournant, afin de sortir par la porte pendant que vos poursuivants vous cherchent encore dans l'entrepôt. Vous commencez à vous déplacer silencieusement, prêtant l'oreille aux pas et aux jurons occasionnels de vos ennemis. Pour votre malheur, l'un d'eux sait également se déplacer sans bruit. Lorsque vous l'apercevez, il est trop tard pour vous dissimuler : ses yeux sont déjà rivés aux vôtres. Il pousse une exclamation — « Elle est ici ! » — et se jette sur vous. Vous devez défendre votre vie.

---

**AGRESSEUR**


---

HABILETÉ : 16    ENDURANCE : 23

---

Puisque la noirceur vous désavantage tous les deux, vous n'êtes pas pénalisée. Si vous remportez la victoire en 3 Assauts ou moins, rendez-vous au **161**. Si le combat dure 4 Assauts ou plus, rendez-vous au **10**.

**173**

Vous vous engagez dans une rue étroite en vous coulant dans les ombres de la nuit. De cette façon, vous espérez passer inaperçue et éviter désormais les ennuis. Il faut toutefois que vous décidiez ce que vous comptez faire à partir de maintenant. Quitter Ragadorn et rentrer au Monastère, bien entendu ; mais avant cela, une vraie nuit de sommeil, reposante et revigorante, serait la bienvenue. Après vos longues journées de captivité, les épreuves récentes vous ont complètement exténuée. Mais si vous voulez dormir, il faut d'abord que vous trouviez une auberge qui ne vous mettra pas immédiatement à la porte, ou alors, une cachette raisonnablement confortable où vous ne risquez pas d'être dévalisée — ou pire — dans votre sommeil. Or, il est difficile de dénicher l'une ou l'autre dans le labyrinthe de ruelles où vous vous êtes fourvoyée sans le vouloir. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de l'Oriente, rendez-vous au **114**. Si vous n'avez pas cette compétence, rendez-vous au **98**.

**174**

Vous bondissez sagement sur la première caisse, qui vous remercie en n'éclatant pas en mille morceaux. Vous vous hissez rapidement sur les autres boîtes, pendant que les cris colériques de vos poursuivants se rapprochent dangereusement. Par chance, votre agilité de jeune fille joue maintenant

en votre faveur. Vous parvenez à vous dresser sur la dernière caisse et à sauter par-dessus la palissade, tout en faisant exprès pour déstabiliser la pile avec votre ultime élan. Pendant que les boîtes s'écroulent dans un fracas d'enfer, vous prenez la fuite à toutes jambes dans la ruelle de l'autre côté. Le temps que les marins hargneux franchissent cet obstacle, vous serez loin depuis longtemps. Vous consentez donc à ralentir l'allure, afin de ne pas risquer de vous égarer dans les rues de Ragadorn. D'ailleurs, une route plus importante s'offre maintenant à vous, libre de poursuivants injurieux. Rendez-vous au **83**.

**175**

Vous ignorez le mendiant et marchez en direction de la guillotine. Une plaque est posée sur un socle en pierre devant l'instrument de mort, racontant une partie de son histoire. Vous apprenez ainsi que le Comte Farsi, ancien lieutenant de Lachelan le Suzerain et odieux criminel à part entière, vit ses méfaits prendre fin sous la lame de cette guillotine, alors que six de ses chevaliers félons étaient pendus sur l'esplanade. Depuis ce temps, ce petit square porte le nom de Place de la Potence. Vous vous demandez qui a décidé de commémorer un tel événement en érigeant la guillotine sur la place publique — mais après tout, c'est bien dans une aile du Palais Royal à Holmgard qu'on retrouve le Hall des Félons, où sont exposées les haches de chaque bourreau ayant coupé la tête d'un traître. Ayant fini de lire la plaque informative, vous traversez le carré et empruntez la rue des Homards. Cette allée passe devant l'échoppe d'un marchand d'armes qui s'apprête à fermer boutique. L'enseigne ne porte aucun nom, mais représente une paire d'épées croisées sur un bouclier. Si vous désirez être sa dernière cliente de la journée, rendez-vous au **109**. Si vous voulez passer votre chemin, rendez-vous au **85**.

**176**

Il fait nuit à l'extérieur. D'après la position des étoiles, le soleil s'est couché depuis plusieurs heures. Vous auriez dû vous y attendre. Après tout, les pirates n'allaient pas vous faire sortir en plein jour. Entourée par une demi-douzaine de boucaniers armés, vous êtes poussée jusqu'à une passerelle reliant le pont à la terre ferme. Le navire est ancré dans le port d'une ville inconnue, dont les lumières se reflètent sur l'eau noire qui vous entoure. Des relents de pourriture vous parviennent, portés par la brise du soir. Malgré les nombreux fanaux qui brillent sur les docks, vous ne reconnaissez pas les bâtiments. Toutefois, la présence d'un vaste estuaire à bâbord vous permet de déduire l'identité de la ville mystérieuse. Vous êtes à Ragadorn, la Cité-Etat du Pays Sauvage, et cette rivière qui la sépare en deux porte le nom de Fleuve Dorn. Le bateau pirate est présentement amarré à l'un des plus grands débarcadères du port, où une cage montée sur roues attend sa prisonnière. Vous êtes poussée dans la cage, qui



est ensuite recouverte d'une bâche noire. Puis vos ravisseurs entament un long voyage dans les rues sombres de Ragadorn, vers une destination encore inconnue. Rendez-vous au **54**.

**177**

Une centaine de mètres plus loin, vous levez la tête pour lire une enseigne proéminente. On peut y lire l'inscription suivante, par-dessus le dessin d'un tonneau et d'un rouleau de corde :

MAGASIN GÉNÉRAL  
Achat et vente d'articles divers



© Sintange

Un regard dans la vitrine vous apprend que la boutique a une importante superficie. Plusieurs clients sont déjà à l'intérieur et examinent la marchandise disponible. Si vous désirez également entrer, rendez-vous au **135**. Si vous préférez continuer votre route, rendez-vous au **65**.

**178**

Un poignard à la main, vous quittez la cale malodorante où vous avez passé les derniers dix ou douze jours de votre vie. Aucun gardien ne vous attend à l'extérieur. Vous êtes debout dans une étroite courbe qui se termine en cul-de-sac sur votre droite. Un escalier aux degrés branlants se présente sur votre gauche. En face de vous s'ouvre la porte ferrée d'une autre cale. Si vous désirez ouvrir cette porte, rendez-vous au **196**. Si vous préférez gravir l'escalier, rendez-vous au **82**.

**179**

Le Glock s'écroule en convulsions grotesques, blessé à mort. Son dernier couinement d'agonie vient à peine de retentir lorsque le vôtre s'y substitue. Une douleur atroce vous vrille la poitrine et la tête, vite remplacée par un froid glacial. Le goût écœurant du sang vous emplit la bouche. Vous vous affaissez en travers du corps du Glock, une flèche noire profondément plantée dans la nuque. L'archer drakkar sur la passerelle vient de faire une victime de plus. Votre aventure prend tragiquement fin ici.

**180**

Vous vous mettez à courir, mais l'un de vos gardiens prévoit aisément cette réaction. Il vous saisit brusquement par le bras, brisant votre élan. Vous faites volte-face et tentez de vous dégager, mais sa poigne est forte et son tempérament est hargneux. En outre, il est armé et vous ne l'êtes pas. Vous allez passer un mauvais quart d'heure si vous persistez dans vos intentions de fuite. Si vous désirez sagement renoncer à jouer les filles de l'air, rendez-vous au **129**.

TRUAND

HABILETÉ : 16    ENDURANCE : 22

Si vos vellétés combatives ne sont pas apaisées, n'oubliez pas qu'étant désarmée, vous devez réduire votre total d'HABILETÉ de 4 points dans cet affrontement. Si vous parvenez tout de même à remporter la victoire, rendez-vous au **92**.

**181**

Profitant de la confiance excessive du Drakkar, vous lui assénez un coup violent sur le nez. L'impact fait jaillir une coulée de sang de ses narines. Un sourire inattendu s'élargit alors sur ses lèvres. Votre vigueur et votre refus de capituler lui plaisent. Prenant un pas de recul, il suspend l'affrontement. « Oui, je crois que tu feras l'affaire, dit-il. Remettez-la au cachot. On l'emmena. » Sans vous laisser dire un mot, les deux mercenaires vous saisissent les épaules afin de vous reconduire à votre cellule. Cette fois, aucun Splaakh n'y a été introduit, mais cela vous rassure à peine. Vous n'avez gagné qu'un sursis. Lorsque ce Drakkar crapuleux aura fini de jouer avec vous, il n'hésitera pas à vous égorger pour son plaisir.

Néanmoins, la journée passe sans que vous soyez maltraitée davantage. On vous apporte même de la nourriture convenable et une petite dose de Laumspur. Récupérez 4 points d'endurance. La nuit venue, vous êtes à nouveau visitée et empoignée par les deux brutes assignées à votre garde. Cette fois, vous êtes conduite devant un groupe de chariots bâchés, manifestement prêts à former quelque convoi clandestin. Des chevaux et des bostu, sortes de gros bœufs laineux adaptés à la rudesse du Pays Sauvage, ont été introduits dans l'entrepôt et attelés aux charrettes. Le Drakkar est présent et vous accueille avec un sourire machiavélique. Derrière lui, vous apercevez une authentique cage à fauves, dont le cruel individu tient la clef. Vous êtes poussée de l'avant et contrainte d'entrer dans la cage. Ses barreaux se referment promptement sur vous, vous laissant dans l'humiliante posture d'une bête de cirque. Jouant nonchalamment avec la clef, le Drakkar se campe devant votre prison. « L'heure est venue, petite Kai. Nous partons cette nuit. Et tu peux désormais oublier ton cher Sommerlund, car tu n'y remettras jamais les pieds. Ah ! Ah ! Ah ! » La canaille vous tourne le dos et s'éloigne, riant toujours à gorge déployée, pendant



que ses hommes hissent la cage sous la bâche noire d'un chariot. Rendez-vous au **200**.

**182**

Vous essayez le sang qui a giclé dans votre visage lorsque vous avez porté le coup mortel. Autour de vous, une demi-douzaine d'affrontements font rage. Les Drakkarim sont peu nombreux, mais ils ont plusieurs mercenaires à leur service, ce que la troupe de Volrik n'avait manifestement pas prévu. Au lieu du massacre rapide escompté, le raid s'est transformé en bataille sanglante. Tout à coup, un voleur près de vous tressaille et s'écroule avec un grognement guttural. Une longue flèche noire est plantée à travers son cou. L'angle incongru du trait vous fait lever les yeux, vers une sorte de passerelle suspendue, où se tient un archer drakkar. Si vous possédez un Arc et une Flèche et désirez riposter, rendez-vous au **60**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **100**.

**183**

Vous vous approchez du mendiant affaissé et tentez de lui adresser la parole. Vous n'obtenez aucune réaction, sans doute parce que votre interlocuteur est ivre : une bouteille de vin vide repose sur le sol à ses côtés. Par acquit de conscience, vous secouez son épaule afin d'essayer de le sortir de sa torpeur alcoolique. Il glisse alors contre le mur et choit sur les pavés, laissant paraître ses traits figés, ses lèvres exsangues et ses yeux vitreux. Vous tressaillez d'horreur. Cet homme est mort ! Alors que vous vous redressez, l'échine parcourue de frissons, une voix avinée vous fait vivement sursauter. « C'que tu fais là, toi ? » Vous faites volte-face et tombez nez à nez avec un second clochard. Lorsque le miséreux voit le cadavre de son compagnon, il paraît momentanément frappé d'hébété. Puis la fureur empourpre son visage et il se met à hurler. « Tu l'as tué ! T'as tué Mulch ! S'pèce de salope ! J'vais t'ouvrir les tripes ! » Furibond, le mendiant à demi ivre fracasse sa bouteille contre le mur et vous attaque avec le tesson. Vous ne pouvez faire autrement que défendre votre vie.

**CLOCHARD DÉCHAÎNÉ**

HABILETÉ : 17    ENDURANCE : 16

Si vous remportez la victoire dans cet affrontement pathétique, rendez-vous au **22**.

**184**

Goro recule en geignant, une main serrée sur la poitrine. Vous lui avez asséné un coup si violent qu'il tousse et halète, clairement en mauvaise posture. « Qu'est-ce tu fiches, Goro ? » s'exclame un brigand outré. « Ôte-toi de là, je vais tuer cette fille ! » Voyant cette envie de meurtre se propager rapidement d'un bandit à l'autre, vous vous préparez à livrer votre dernier combat. Mais Volrik, le maître de la guilde, élève subitement la voix : « Arrêtez ! » Comme si la foudre venait de s'abattre dans la pièce, tous les hommes s'immobilisent. Leur chef pose un long

regard sur vous et esquisse un large sourire. « Je sais qui tu es, dit-il. Il ne faut pas croire que Volrik, même si sa guilde est petite, ignore pour autant ce qui se passe à Ragadorn. Tu es celle que Zirak, ce ridicule capitaine vassagonien au gros ventre, gardait prisonnière dans ses cales, espérant la vendre comme esclave à fort prix... jusqu'à ce qu'elle s'évade hier soir. Tu n'es pas une mendicante. Je viens d'en avoir la preuve en te regardant combattre. Tu es la jeune Dame Kaï, Neige d'Automne. » Cette révélation a le don de réduire les autres truands au silence. Même Goro paraît admettre sa défaite lorsqu'il apprend que vous êtes un Seigneur Kaï. Volrik reprend alors la parole. « Nous avons besoin de quelqu'un comme toi. Reste avec nous quelques jours. Tant que tu seras mon invitée, personne n'osera porter la main sur toi. » Bien entendu, ce n'est pas une proposition que vous avez le loisir de refuser... Si vous portez une Cicatrice Noire au poignet, rendez-vous au **91**. Sinon, rendez-vous au **66**.

**185**

Vous faites bien de vous méfier de la perfidie de votre géolier, car une horrible petite créature, cachée dans l'ombre derrière le bat-flanc, s'appête à bondir sur vous. Sorte de crêpe grisâtre à la consistance gélatineuse, elle se propulse subitement vers votre visage, comptant y enfoncer ses crocs venimeux. Grâce à votre Discipline Kaï de la Chasse, vous avez repéré le monstre à temps. Vous l'accueillez d'un violent coup de matraque qui le projette contre le mur. Il rebondit presque immédiatement, presque indifférent à la douleur, et vous oblige à défendre votre vie. La promptitude de vos réflexes vous donne droit à 2 points d'HABILETÉ supplémentaires lors du premier Assaut.

**SPLAAKH**

HABILETÉ : 24    ENDURANCE : 4



© Inbadreams

L'assommoir que vous a délibérément offert le Drakkar vous permet de vous défendre, mais il n'est guère efficace. Néanmoins, il vous évite d'être désarmée. Si vous avez la Maîtrise des Armes au Marteau de Guerre ou à la Masse d'Armes, ce gourdin s'en rapproche suffisamment pour vous accorder 1 point d'HABILETÉ supplémentaire. Notez toute-





fois que le petit monstre est insensible à la Puissance Psychique. Si vous l'écrasez, rendez-vous au **4**.

### 186

Vous vous penchez rapidement sur votre gardien inanimé et ramassez tout ce qui vous tombe sous la main. Inscrivez ce que vous désirez garder sur votre *Feuille d'Aventure*.

- Épée
- Bourse contenant 8 Couronnes
- Poignard
- Flacon de Laumspur (+4 points d'endurance)
- Bague Noire (Objet Spécial)

Vous vous relevez ensuite pour prendre la fuite. Cependant, un autre de vos cerbères vient de mordre la poussière, victime des lames expertes des assassins. Le Vassagonien ainsi débarrassé de son adversaire vous voit détalé et fait brusquement un grand geste du bras. Une corde alourdie d'un poids à chaque bout vole vers vous, s'emmêle entre vos jambes, et vous fait tomber face la première sur les pavés, vous coupant violemment le souffle. Vous perdez 2 points d'endurance. Malgré la douleur, vous tentez de vous redresser, mais il est trop tard : le dernier survivant de votre escorte s'est enfui et les Vassagoniens s'approchent de vous. Rendez-vous au **40**.

### 187

La patrouille s'approche de vous. Vous remarquez subrepticement que les autres passants s'éloignent en essayant de cacher leur inconfort. Le chef du détachement s'adresse alors à vous. « Je ne peux que remarquer ton habillement, dit-il. Tu n'ignores pas que notre nouveau suzerain a rendu un décret interdisant la mendicité et le vagabondage, entre autres fléaux de notre belle ville. Au nom du Seigneur Valkhar, nous allons devoir te conduire à la tour du guet si tu ne présentes pas immédiatement tes papiers de résidence. » Vous ne vous attendiez vraiment pas à cela. Bien entendu, vous ne possédez pas les documents demandés, ni la moindre paperasse officielle de Ragadorn pouvant donner le change. Une main lourde se pose sur votre épaule, vous interdisant perspicacement tout espoir de fuite. Décidément, la malchance vous suit partout. Vous êtes en état d'arrestation. Rendez-vous au **138**.

### 188

Vous glissez la lame de votre poignard dans l'anse du cadenas et, prenant appui sur le mur, bandez vos muscles et tentez de faire sauter le verrou. Le grincement du métal vous fait grimacer. Vous changez l'angle de la lame et poursuivez vos efforts, si bien qu'en dépit de la brise vespérale, la sueur perle bientôt à votre front. Sentant une faille dans la résistance du cadenas, vous vous arc-boutez et exercez toute la force physique dont vous êtes capable. Un gémissement quitte vos lèvres crispées — et brusquement, un craquement violent éclate, accompagné du tintement de pièces métalliques sur les planches du

pont. Dans l'instant qui suit, une douleur brûlante à la main gauche vous arrache un cri. Le cadenas s'est brisé, mais votre poignard aussi ; vos doigts ont perdu prise et la lame tronquée a profondément entaillé la paume de votre main. Vous déchirez un pan de vos haillons pour confectionner un pansement de fortune, arrêtant ainsi l'épanchement de sang, mais la douleur demeure intense. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE (ainsi que votre Poignard). À condition que la perte de sang n'ait pas mis fin à vos jours, rien ne vous empêche désormais de pénétrer dans la cabine. Rendez-vous au **67**.

### 189

Lorsque le premier bandit s'écroule, la gorge tranchée par le sabre d'un Vassagonien, votre cerbère se voit contraint de se joindre à la bataille pour ne pas laisser son compagnon à la merci des assassins. Cela vous donne enfin l'occasion de décamper. Cependant, l'autre vaurien n'a guère plus de chance : il reçoit une lame froide dans le cœur et s'affaisse avec un râle d'agonie. Le Vassagonien ainsi débarrassé de son adversaire vous voit détalé et fait brusquement un grand geste du bras. Une corde alourdie d'un poids à chaque bout vole vers vous, s'emmêle entre vos jambes, et vous fait tomber face première sur les pavés. Vous perdez 2 points d'endurance. Malgré la douleur qui vous coupe le souffle, vous tentez de vous redresser, mais il est trop tard : le dernier survivant de votre escorte s'est enfui et les Vassagoniens s'approchent de vous. Rendez-vous au **40**.

### 190

Vous vous placez en face de la porte et attendez qu'elle s'ouvre. Dès que le battant s'écarte, vous frappez avec la rapidité d'un cobra. Votre arme fend le casque et le crâne d'un Drakkar d'un seul moulinet meurtrier. Vous voyez ses yeux ahuris s'emplier de sang et se retourner dans leurs orbites, dans l'instant qui précède la chute de son cadavre inerte. Vous vous retrouvez alors nez à nez avec un second Drakkar, celui-là porteur d'un heaume emplumé et d'une lourde cotte de mailles en métal noir. Vous comprenez en un éclair que vous venez d'abattre le subordonné plutôt que l'officier. Ce dernier, voyant votre déconvenue, sourit narquoisement de toutes ses dents blanches. Il pointe ensuite un bâton bleu nuit sur votre poitrine, et dans une vague de douleur glaciale, vous sombrez dans une inconscience plus opaque que la mort. Rendez-vous au **133**.

### 191

Grâce à votre Discipline Kaï, vous devinez que le Talisman de Cristal Bleu possède un pouvoir magique, mais vous ne parvenez pas à déterminer lequel. Vous n'avez pas l'impression qu'il est maléfique. En revanche, vous avez le pressentiment distinct qu'un danger vous guette dans la cabine. Vos yeux se tournent instinctivement vers la porte, mais elle demeure fermée. Personne ne s'est introduit dans la pièce pendant que vous la fouilliez. Pourtant,



vosre intuition ne peut se tromper aussi grossièrement. Tout à coup, vous tressaillez en regardant les coussins du divan. L'un d'eux s'est déroulé, révélant le corps puissant d'un serpent Yas de Vassagonie. Ce boa des sables, que vous aviez pris pour un traversin, vous fixe maintenant de ses cruels yeux rouges, exerçant son pouvoir hypnotique pour affaiblir votre volonté. Vous jurez intérieurement. Le capitaine gardait-il ce redoutable constricteur comme animal de compagnie ? Levant votre arme, vous visez attentivement la tête jaune de la bête. Vous avez une seule chance de lui porter un coup fatal avant d'être attaquée. Utilisez la *Table de Hasard*. Ajoutez 2 points si vous avez la Discipline Kaï de la Maîtrise des Armes, et 2 points supplémentaires si l'arme que vous maniez en ce moment correspond à cette Discipline. Si le résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au **104**. S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au **37**.

**192**

Au moment où votre geôlier impatient va empoigner vos bras pour les ramener de force derrière votre dos, vous entrez en action avec la rapidité d'un cobra. De vos doigts tendus, vous assénez un coup vicieux droit sur sa pomme d'Adam. Un couinement de souffrance quitte sa bouche. Tandis qu'il bave et crache, les mains serrées sur la gorge et les yeux pleins de larmes, vous tentez de saisir l'un des poignards dont les fourreaux décorent sa ceinture. Tirez un nombre de la *Table de Hasard*. Ajoutez 3 points si vous maîtrisez la Discipline Kai de la Chasse. Si votre résultat est compris entre 0 et 4, rendez-vous au **68**. S'il tombe plutôt entre 5 et 12, rendez-vous au **126**.

**193**

Vous vous mettez à courir en poussant intérieurement un soupir de soulagement. Dorénavant, vous ne courez plus le risque de mourir avec un couteau entre les côtes. Alors que le courage vous revient, vous faites volte-face, juste à temps pour apercevoir la silhouette de votre détresseur qui disparaît à l'autre bout de la ruelle. Vous le maudissez entre vos lèvres, impuissante. Effacez de votre *Feuille d'Aventure* vos Couronnes, vos Armes, et tous les Objets Spéciaux que vous aviez dans vos poches. Vous n'avez jamais été contrainte de vous départir de votre Sac à Dos, aussi pouvez-vous le conserver, ainsi que son contenu, si vous en aviez un. Tout en sortant de la ruelle par l'autre extrémité, vous vous demandez si vous pouvez continuer à être aussi malchanceuse. La réponse vous apparaît lorsqu'une poigne d'acier se referme sur votre épaule. Vous tournez la tête et tombez nez à nez avec un soldat du guet. « Il ne sert plus à rien de courir, dit-il. En vertu du seizième décret édicté par Valkhar le Suzerain, tu es en état d'arrestation pour vagabondage, ainsi que pour refus d'obtempérer devant la loi. Ne résiste plus et il ne te sera fait aucun mal. » Vous pestez intérieurement. Vous voilà aux mains des autorités de Raga-

dorn, comme si vous n'aviez pas déjà assez d'ennuis. Rendez-vous au **138**.

**194**

Vous leur dites que votre nom est Kania et que vous êtes la fille d'un pauvre marchand. C'est essentiellement la vérité. Le maître de la guilde hoche doucement la tête. Bien qu'il sache que vous n'avez pas menti, il paraît curieusement déçu. Son garde du corps, en revanche, est ouvertement hostile. « Il faut se débarrasser d'elle, déclare-t-il. Elle connaît notre repaire et nous vendra aux autorités. Regardez-la, maître Volrik. C'est une fille honnête. » Il crache ce mot comme s'il venait de vous traiter de pestiférée. La nervosité vous gagne lorsque vous remarquez les acquiescements silencieux des autres bandits présents. Vous avez alors la conviction que Volrik ordonnera votre mise à mort si vous lui donnez la chance de parler. Jouant votre va-tout, vous regardez le garde du corps dans le blanc des yeux et le mettez au défi de se « débarrasser » de vous lui-même — s'il en a le courage. Un grand éclat de rire parcourt les voleurs rassemblés. Même le colosse sourit de toutes ses dents blanches. Voilà une jeune présomptueuse qui va bientôt regretter sa fanfaronnade. Personne n'a jamais battu Goro « Gueule-de-Fer » en combat loyal. D'un mouvement subtil de la tête, Volrik donne son accord. Le divertissement va commencer.

**GORO GUEULE-DE-FER**

HABILETÉ : 25    ENDURANCE : 40

Si vous avez une Arme, Goro se bat avec son cimeterre. Si vous n'avez pas d'Arme, il se bat loyalement aux poings nus. Par conséquent, ne tenez pas compte de la pénalité habituelle de 4 points d'habileté. Si vous réduisez son total d'ENDURANCE à 20 points ou moins, rendez-vous au **184**.

**195**

Tout à coup, le marin furieux prend avantage de votre état de faiblesse. Il enfonce son poing gauche dans votre plexus solaire, vous coupant le souffle, et vous frappe simultanément au visage avec le manche métallique de son arme. Vous recevez le coup sur votre joue tuméfiée, encore tendre après le monstrueux horion que vous a servi le Drakkar sur le bateau, et une explosion de douleur lumineuse emplit votre champ de vision. Vos jambes vacillent et ploient, un goût métallique de sang emplit votre bouche, et vous sentez la conscience vous quitter. Rendez-vous au **18**.

**196**

Presque convaincue que la porte sera verrouillée, vous en manipulez néanmoins le bec-de-cane. À votre surprise, le battant s'écarte et vous donne accès à l'autre moitié de la cale du navire. Alors que votre prison était presque vide, hormis quelques caisses sales dans un coin, un nombre considérable de boîtes et de ballots s'entassaient de ce côté-ci. Mani-



festement, ces coffres et ces malles renferment une part du butin des pirates. Vous cherchez des yeux votre propre équipement, dans le vague espoir qu'il ait été entreposé ici. La chance ne vous sourit pas à ce point-là ; en fait, c'est la poisse qui vous fait la grimace lorsque vous contournez un amas de ballots et découvrez un boucanier allongé. Vous vous figez, telle la biche face au chasseur, et attendez le cri d'alarme inévitable. Pourtant, celui-ci ne vient pas. L'homme est endormi ! En voyant la bouteille vide à ses côtés, vous comprenez même ce qu'il fait ici : il cuve son vin à l'écart de ses compères. Tandis que les battements de votre cœur se calment, vous jetez un coup d'œil au sac à dos sur lequel repose la tête du marin ivre. Vous en auriez besoin, à défaut de votre propre équipement. Si vous osez vous approcher pour le subtiliser, rendez-vous au **7**. Si vous préférez sortir de la cale sans faire de bruit, rendez-vous au **62**.

### 197

Vous arrivez à vous tortiller hors de la poigne d'acier du Drakkar et prenez immédiatement la fuite. Presque au même moment, un Vassagonien s'en prend à lui. Le second Drakkar est toutefois libre de ses actions. Au lieu de venir en aide à son compagnon, il se précipite à votre poursuite. Pour lui échapper, vous vous élancez vers l'espace obscur entre deux bâtiments, où doit s'amorcer l'une des innombrables ruelles qui quadrillent Ragadorn. Le Drakkar vous talonne avec acharnement. Malgré le poids de son armure, il ne perd pas un centimètre de terrain. Vous avez affaire à un guerrier entraîné, qui profite de surcroît de votre état de faiblesse après dix jours de captivité. Bientôt, il devient évident que vous ne pourrez pas le distancer à la course. Vous ne connaissez pas assez bien les rues de Ragadorn pour semer ce traqueur opiniâtre. Il faut que vous le découragez à la manière forte. Si vous maîtrisez la Discipline Kai du Camouflage, rendez-vous au **5**. Si vous n'en disposez pas, rendez-vous au **108**.

### 198

Vous vous précipitez dans une ruelle transversale et cessez immédiatement de courir. Lorsque le Vassagonien tourne le coin, il ne s'attend pas à vous trouver juste en face de lui. Il tente instinctivement de lever son sabre, mais vous êtes naturellement la plus rapide et votre premier coup le fait reculer en vacillant. Malheureusement, l'assassin s'en remet promptement. Furieux, il passe brusquement à l'attaque. Ajoutez 4 points à votre total d'HABILETÉ lors du premier Assaut seulement.

#### ASSASSIN VASSAGONIEN

HABILETÉ : 19    ENDURANCE : 24

Vous ne savez pas si le Vassagonien comptait originalement vous tuer ou vous capturer, mais la lueur de meurtre dans ses yeux vous apprend qu'il ne vous fera plus de quartier. N'oubliez pas de réduire votre

HABILETÉ de 4 points si vous avez le malheur d'être désarmée. Si vous gagnez, rendez-vous au **164**.

### 199

Vous vous penchez sur le cadavre du truand et vos soupçons sont aisément confirmés. La lame plantée dans sa poitrine est un long poignard vassagonien. Vous l'en retirez d'un geste sec, réprimant votre dégoût naturel, et essuyez le sang qui recouvre la lame. Inscrivez ce Poignard sur votre *Feuille d'Aventure*. Les assassins s'approchent des membres survivants de votre escorte, qui ont dégainé épées et poignards avec des jurons et des épithètes racistes. Si vous voulez en attaquer un par surprise maintenant que vous êtes armée, rendez-vous au **31**. Si vous préférez fuir dans la ruelle, rendez-vous au **49**.

### 200

Vingt minutes plus tard, les portes extérieures du hangar s'ouvrent et les chariots se mettent en mouvement. Vous ne voyez pas grand-chose de votre position à l'intérieur de la cage, mais vous devinez sans peine que le convoi quitte Ragadorn à la faveur de la nuit. Les patrouilles du guet ont dû être soudoyées pour en autoriser le passage, ou stratégiquement écartées par leurs supérieurs eux-mêmes corrompus. Une heure plus tard, il est clair que vous voyagez désormais dans les étendues du Pays Sauvage, ce vaste territoire inhospitalier séparant les royaumes libres de Durenor et Sommerlund. Vous parvenez même à estimer que les fourgons se déplacent vers le sud. Dans votre esprit, leur destination est déjà claire : les marais de Maaken. C'est là, après tout, que la quête du Livre de Vashna doit conduire vos ennemis, selon les informations que vous avez glanées sur l'île de Kirlu.

Deux heures après votre départ, vous entendez la voix du Drakkar à travers la toile du chariot. Il chevauche présentement de l'autre côté, et parle assez fort pour que vous l'entendiez. « J'allais oublier le plus important, dit-il. Tu dois apprendre mon nom, sans quoi ceci perd tout son sens. » Après une pause délibérée, le Drakkar révèle son identité. « Je suis le commandant Morok Torg. Par ta faute, mon frère Darak est mort aux Kirlundin. Ce voyage que je t'offre représente ma vengeance. Nous nous rendons à V'Ka, dans les marais de Maaken. Nous avons besoin de main d'œuvre là-bas. Tu en feras partie. Tu travailleras pour nous, dans les pires conditions, et lorsque nous n'aurons plus besoin de toi, nous t'abandonnerons aux Gourgaz. Ils aiment bien le Sommerlundois cru. » Vous rétorquez agressivement que vous choisirez la mort avant de soulever un caillou pour leur bénéfice. Morok Torg se met à ricaner cruellement. « Oh, ils disent tous ça, mais une fois sur place, ils travaillent. Mourir n'est pas si facile. Il est tellement plus aisé de nourrir de faux espoirs. Et puis, tu ne seras pas seule là-bas. Nous avons déjà un Maître Kai sur les lieux. Lui aussi disait qu'il se donnerait la



mort. Et comme les autres, il se brise à la tâche... en s'accrochant à la vie. Ah ! ah ! ah ! »

Tétanisée par la stupeur, vous entendez le cheval du Drakkar s'éloigner de votre chariot. Cet odieux barbare ne sait pas quel espoir insensé il vient de vous communiquer. Un Maître Kaï en leur pouvoir ! Et si c'était... Osez-vous y croire ? Allez-vous retrouver Flamme d'Argent en vie ? Et dans l'affirmative, réussirez-vous à vous échapper ensemble de V'Ka ? Ou resterez-vous, jusqu'à votre mort, les esclaves de la boue ?

• À SUIVRE •

dans

**LES ESCLAVES DE LA BOUE**

**Seconde partie**

## Crédits

Auteur : Martin Charbonneau

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

Illustrateurs : Gary Chalk, Martin Charbonneau, Éric Chaussin, Inbadreams, Sintange



# FEUILLE D'AVENTURE

## DISCIPLINES KAÏ

1
2
3
4
5
DISCIPLINE KAÏ SUPPLÉMENTAIRE
6
<small>6<sup>ème</sup> discipline : Si vous avez réussi une aventure de Neige d'Automne</small>

<b>SAC À DOS (8 objets maximum)</b>	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

<b>ARMES (2 armes maximum)</b>	
Combat livré avec une Arme et la Maîtrise de cette Arme : +2 P.H. Combat livré sans arme : -4 P.H.	

<b>HABILETÉ</b>

<b>ENDURANCE</b>

Ne peut jamais dépasser le total de départ.  
(0 = mort)

<b>BOURSE (50 pièces d'or maximum)</b>

<b>OBJETS SPÉCIAUX (12 maximum)</b>	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

<b>CARQUOIS ET FLÈCHES</b>	
Carquois OUI / NON	Nombre de flèches transportées

## DÉTAIL DES COMBATS

<i>ENDURANCE</i> <b>NEIGE D'AUTOMNE</b>	<i>QUOTIENT D'ATTAQUE</i>	<i>ENDURANCE</i> <b>ENNEMI</b>
--	-------------------------------	-----------------------------------

<i>ENDURANCE</i> <b>NEIGE D'AUTOMNE</b>	<i>QUOTIENT D'ATTAQUE</i>	<i>ENDURANCE</i> <b>ENNEMI</b>
--	-------------------------------	-----------------------------------

<i>ENDURANCE</i> <b>NEIGE D'AUTOMNE</b>	<i>QUOTIENT D'ATTAQUE</i>	<i>ENDURANCE</i> <b>ENNEMI</b>
--	-------------------------------	-----------------------------------

<i>ENDURANCE</i> <b>NEIGE D'AUTOMNE</b>	<i>QUOTIENT D'ATTAQUE</i>	<i>ENDURANCE</i> <b>ENNEMI</b>
--	-------------------------------	-----------------------------------

# TABLE DES COUPS PORTÉS

Chiffre de la Table de Hasard	Quotient d'attaque														Chiffre de la Table de Hasard
	-11 ou inférieur	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 ou supérieur		
1	E -0	E -0	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	1	
	NA T	NA T	NA -8	NA -6	NA -6	NA -5	NA -5	NA -5	NA -4	NA -4	NA -4	NA -3	NA -3		
2	E -0	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	2	
	NA T	NA -8	NA -7	NA -6	NA -5	NA -5	NA -4	NA -4	NA -3	NA -3	NA -3	NA -3	NA -2		
3	E -0	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	3	
	NA -8	NA -7	NA -6	NA -5	NA -5	NA -4	NA -4	NA -3	NA -3	NA -3	NA -2	NA -2	NA -2		
4	E -0	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	4	
	NA -8	NA -7	NA -6	NA -5	NA -4	NA -4	NA -3	NA -3	NA -2	NA -2	NA -2	NA -2	NA -2		
5	E -1	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	5	
	NA -7	NA -6	NA -5	NA -4	NA -4	NA -3	NA -2	NA -2	NA -2	NA -2	NA -2	NA -2	NA -1		
6	E -2	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	6	
	NA -6	NA -6	NA -5	NA -4	NA -3	NA -2	NA -2	NA -2	NA -2	NA -1	NA -1	NA -1	NA -1		
7	E -3	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	7	
	NA -5	NA -5	NA -4	NA -3	NA -2	NA -2	NA -1	NA -1	NA -1	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0		
8	E -4	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T	8	
	NA -4	NA -4	NA -3	NA -2	NA -1	NA -1	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0		
9	E -5	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T	E T	9	
	NA -3	NA -3	NA -2	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0		
0	E -6	E -7	E -8	E -9	E -10	E -11	E -12	E -14	E -16	E -18	E T	E T	E T	0	
	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0	NA -0		

E = ennemi ; NA = Neige d'Automne (VOUS) ; T = Tué sur le coup

# TABLE DE HASARD

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

# LES ESCLAVES DE LA BOUÉ

**120**





*Vous sautez à terre et la terrible puanteur qui baigne ce port sordide vous monte aussitôt aux narines. Une enseigne rouillée, clouée à un mur porte ces mots : Bienvenue à Ragadorn !*

*Ragadorn, principale ville du Pays Sauvage, est une cité où les brigands et les malandrins ont toujours été une force non négligeable, même lorsque le regretté Prince Kalkarm était l'allié du Sommerlund et du Durenor.*

**Cette aide de jeu est basée en partie sur quelques éléments de l'AVH de ce numéro de DV. Donc si vous ne voulez pas de spoil, jouez-là d'abord et revenez ensuite ici pour découvrir plus en détail Ragadorn !**

## HISTOIRE

### Fondation

Le peuplement de la zone côtière de Ragadorn remonte à des temps reculés. Les Anciens Mages, alors maîtres de la Cloeasia, y construisirent un port aux alentours de PL 2600. Le port fut abandonné à la suite de la Grande Peste qui décima les Drodarins et les Anciens Mages (2514 PL). La région ne fut plus alors peuplée que par des brigands et des nomades pendant des millénaires. À partir de PL 2225 fut régulièrement établie une cité-tente sur le site de la future Ragadorn, à l'emplacement des ruines de l'ancienne ville des Anciens Mages.

Le chef nomade Raga y établit en PL 2872 une cité permanente, et il la nomma en combinant son nom – Raga – avec le nom de la rivière la traversant – la Dorn. Dans les décennies qui suivirent, la ville devient un port de pêche important. Les Ulnariens, qui avaient conquis la côte nord-est de la Cloeasia jusqu'à Kalanane (où se trouve encore en PL 5000 la tombe du Roi Alin Ier), ne tentèrent jamais de s'approprier Ragadorn. Des relations commerciales

commencèrent même à être nouées entre Ragadorn et le clan Ulnarien établi à Port-Bax.

La Cloeasia septentrionale était alors habitée par des nomades et des bandits qui avaient été chassés de la péninsule de Durenor par les Ulnariens (PL 2835). En PL 2950, la sédentarisation des nomades s'accéléra. Le Zultanat de Cloeasia se constitua, mais Ragadorn, dont les Suzerains étaient jaloux de leur indépendance, n'en fit pas partie. Il y eut seulement des échanges commerciaux intenses entre Ragadorn et le nouvel État. Avant que toute velléité d'invasion ne le saisisse vis à vis de la cité-État, le Zultanat fut frappé de plein fouet en PL 3055 par le terrible cataclysme qui, à l'instigation de Naar, fut à l'origine de la formation des Gorges de Maaken et du marais de Maaken.

Le cœur de la Cloeasia Septentrionale, déjà dévasté par les effets du cataclysme, fut peu à peu déserté par les rares habitants qui y avaient survécu, et en quelques siècles la contrée devint aride et inhospitalière. Au fil des siècles, empêtrée dans des conflits à répétition avec la Vassagonie, la Cloeasia renonça à tous ses territoires septentrionaux, trop improductifs, et ceux-ci qui prirent le nom de Pays Sauvage, terre de non droit pratiquement désertée par la civilisation. Celle-ci se maintint seulement à Ragadorn. Vivant principalement des ressources maritimes, ayant noué des contacts commerciaux avec le Durenor, les habitants de Ragadorn parvinrent à maintenir une cité relativement prospère en Cloeasia Septentrionale.

### Kalkarm le Suzerain et son héritage

Lorsque les armées des Seigneurs des Ténèbres franchirent les Monts Durncrag suite à la chute de Neboran (PL 3250), le sort de Ragadorn sembla scellé. Et pourtant, la cité fut sauvée d'une destruction certaine l'arrivée miraculeuse dans



les Fins de Terre du peuple sommerlundois, qui parvint à repousser les forces des Ténèbres au-delà des Monts Durncrag en PL 3434. Pourtant, en PL 3799, le suzerain Vuldalo refusa de reconnaître une quelconque dette et fit payer les Durenorais et les Cloesiens pour qu'ils puissent traverser Ragadorn sans heurt et se ravitailler.

Ce n'est qu'avec le suzerain Kalkarm (PL 4004 - 4054) que les habitants de Ragadorn purent tisser des liens d'amitié avec le Durenor et le Sommerlund. Et ainsi le Suzerain Kalkarm fut reconnu comme le plus civilisé de tous les Suzerains de cette cité à la sinistre réputation. Ragadorn devint ainsi un comptoir commercial important des Fins de Terre. Il dota la cité-État de l'architecture qui est encore la sienne mille ans plus tard, et de la plupart des lois qui y sont encore en vigueur (même si elles sont dénaturées). Son influence et sa sagesse furent telles qu'il gagna la confiance des souverains sommerlundois et durenorais, ce qui lui permit de solliciter leur aide pour endiguer l'invasion des amphibiens Jenghi (des Agarashi similaires aux Ciqalis des Marais de l'Enfer) venus du Marais de Maaken. Les flottes combinées des puissants alliés de Kalkarm repoussèrent les Jenghi dans leur borbier.

Kalkarm mourut en PL 4054, laissant son trône à son fils aîné, Selnar. Il fut enterré non loin de Ragadorn, au sommet d'une falaise dominant le Cap Dorn et l'embouchure du fleuve, comme pour veiller éternellement sur sa cité. Nombreux furent ceux qui assistèrent à l'office funèbre, en premier lieu les marchands de la cité qui avaient vu leurs richesses monter en flèche grâce à l'alliance avisée avec le Sommerlund et le Durenor. Le Suzerain Selnar poursuivit la politique de son père, mais ne put malheureusement pas contrebalancer le pouvoir grandissant des marchands ayant fait fortune sous le règne de son père et leur céda beaucoup de son autorité.

À la disparition du Suzerain Selnar (PL 4084), les marchands de la ville en profitèrent pour accroître leur pouvoir, et poussèrent leur avantage en proposant leur propre candidat au titre de Suzerain. Celui-ci, Jhoras, fils

de Selnar, obligé envers les marchands qui l'avaient porté au pouvoir (à la place de son frère aîné Leorn, un homme dissolu avide de plaisirs de la vie), fut cependant capable de limiter la puissance de ces derniers. Mais ceux-ci eurent finalement le dernier mot en complotant l'assassinat de Jhoras en PL 4095. Dès lors, Ragadorn tomba dans l'escarcelle des négociants, pour la plupart également versés dans le brigandage, et ceux-ci nommaient ou destituaient les suzerains selon leur bon vouloir. Cette situation dura pendant plus d'un siècle, jusqu'à la prise de pouvoir, parfois qualifiée d'usurpation, d'Ilkoran (PL 4218), qui se prétendait être le descendant caché de Jhoras.

## Ilkoran et les Rois Bandits



Le passé d'Ilkoran reste mystérieux. Certains historiens croient qu'il était un descendant légitime des Suzerains de Ragadorn. D'autres au contraire pensent qu'il fut un capitaine



vassa au service du Zakhhan, chargé de semer le trouble au Pays Sauvage puis de déclencher un conflit avec la Cloeasia afin de constituer un avant-poste militaire pour la Vassagonie dans le Golfe de Durenor. D'autres, encore plus rares et très bien informés, tiennent pour certain qu'Ilkoran était un adorateur des Ténèbres. Ce qui est certain, c'est que sous son règne, le Zakhhan prit une grande influence à Ragadorn, avec l'acheminement d'armes et de matériaux venus de Barrakeesh pour les nouveaux chantiers navals établis par Ilkoran à proximité de Ragadorn. Le souverain de Vassagonie et Ilkoran lancèrent un violent assaut contre les îles Kirlundins, alors que le Sommerlund repoussait juste une nouvelle invasion des Seigneurs des Ténèbres. Les îles Kirlundin durent leur salut aux efforts combinés des flottes du Sommerlund et de Durenor. Il s'assura que tous les héritiers légitimes au titre de Suzerain de Ragadorn soient tués, pour que personne ne puisse contester sa légitimité. Cet avènement initia pour Ragadorn le règne des Rois Bandits, qui transformèrent Ragadorn à jamais.

Ces «rois», se comportant plus en seigneurs de la pègre qu'en souverains, eurent des allégeances extrêmement changeantes, suivant toujours le courant des couronnes d'or. Ils s'éloignèrent en tout cas durablement des anciens alliés de Ragadorn, et certains d'entre eux devinrent officieusement, puis officiellement les fervents sujets des Zakhans de Vassagonie. Ce règne s'acheva enfin en PL 4771, après la défaite du Zakhhan Noir et de ses principaux lieutenants. Un nouveau Suzerain, Nyoren, se présentant comme un descendant de Kalkarm, fut choisi pour initier la reconstruction de Ragadorn. Nyoren s'efforça de rétablir la confiance que les Sommerlundois et les Durenorais avaient placé jadis en Ragadorn, mais d'une morale parfois douteuse lui-même, il n'y parvint pas complètement.

## La Lignée de Torrost

Le commerce de la cité de Ragadorn redevint pleinement florissant sous le règne du Suzerain Torrost au début du sixième millénaire. Son

importance rappelait celle connue mille ans plus tôt sous le règne de Kalkarm. Les Suzerains de Ragadorn retrouvèrent une confiance modérée de la part de Durenor et du Sommerlund. Torrost avait pour sa part confiance en ses deux fils, l'un plutôt martial, Selvaer, et l'autre plus sage et moins aventureux, Killean.

Sur son lit de mort, en PL 5025, Torrost, en pleine possession de ses moyens, donne la ville à son second fils, Killean. Ce dernier n'aurait jamais dû hériter, mais comme Selvaer avait disparu quelques années auparavant lors d'un affrontement contre les Barbares des Glaces à Kalte, il choisit Killean comme nouveau Suzerain de Ragadorn. Selvaer réapparut en PL 5028, mais Killean refusa de lui céder la ville, lui proposant néanmoins un poste de premier conseiller. Ce dernier refusa, et partit pour ne jamais y revenir. Des rumeurs (fondées) disent qu'il s'est établi à Kalte en tant que marchand de fourrures, et qu'il aurait réussi à nouer des relations importantes avec quelques chefs parmi les Barbares des Glaces.

En PL 5047, le malfaisant Lachelan remplace son père Killean, mort dans une terrible épidémie de Peste Rouge qui coûta la vie à de nombreuses personnes. Certains dirent, par pure calomnie sans doute, que Lachelan avait empoisonné son père par goût du pouvoir, et d'autres dirent qu'il était un usurpateur, et qu'il allait devenir un digne successeur des Rois Bandits. Et il n'allait pas les détromper. Durant les premières années de son règne, Lachelan saigna à blanc les habitants de Ragadorn, en levant de lourds impôts pour son seul profit. Il s'entoura de mercenaires qui se comportèrent en purs et simples brigands. Si quelqu'un avait le malheur de se plaindre, il avait tôt fait de disparaître on ne sait où. La confiance fragile que Torrost avait mis des années à rétablir s'était envolée.

123

## Ragadorn de PL 5050 à PL 5100

Ragadorn, de nouveau un centre de pouvoir de la pègre, le restera pendant le demi-siècle suivant. Le fils de Lachelan, Valkhar, succèdera à



son père en PL 5077 et se révélera être un dirigeant peut-être moins corrompu, mais tout aussi ferme et sans pitié. Valkhar dissoudra la terrible police secrète de son père, la Confrérie du Silence, mais s'adjointra en retour les services d'une unité de gardes du corps fidèles connus sous le nom de Valkharim. Il utilisera ces derniers pour débusquer les agents des Ténèbres ayant infiltré Ragadorn durant les dernières années du règne de son père, notamment les Druides de Cener, et les fera sommairement exécuter. Mais Valkhar ne fera pas cela par alignement voire même par amitié envers les forces de la Lumière. Il s'agira aussi d'opportunisme : il tuera les agents des Ténèbres avant que ces derniers ne soient capables de le tuer lui et de le remplacer par l'un des leurs. Sous Valkhar, Ragadorn continuera à abriter des hors la loi, mais restera donc un lieu soumis à la politique autoritaire du Suzerain, car Valkhar abattra sans pitié les seigneurs de la pègre trop «encombrants». Chaque habitant ou visiteur de Ragadorn devra se soumettre à sa loi, ou bien en souffrir les conséquences. Dans ce futur proche, le Sommerlund et le Durenor continueront de tolérer Ragadorn, comme ils l'ont toujours fait: aussi longtemps que la seule cité du Pays Sauvage ne constituera pas une menace directe pour leur sécurité nationale, ils la laisseront en paix.

## Les Principaux Suzerains de Ragadorn

Le choix du successeur du Suzerain a varié au cours des siècles. Raga fut le premier Suzerain, et il décida de choisir, comme il n'avait pas d'enfants en âge de régner, parmi les membres de son clan le guerrier le plus courageux et le plus valeureux. Cette tradition fut maintenue jusqu'au règne de Eltun III qui imposa son fils Sylekes I comme son héritier. Dès lors la succession des Suzerains fut héréditaire.

**Raga 1er, fondateur de Ragadorn (PL 2872 - 2895).** Raga est un ancien chef nomade, qui construisit les premiers bâtiments de Ragadorn autour de la forteresse du Suzerain. Les légendes disent que son tom-

beau se trouverait sous la forteresse, et qu'il contiendrait d'incroyables trésors.

**Eltun III (PL 3310 - 3323).** Ce suzerain méconnu est surtout connu pour sa décision d'associer son fils Sylekes I (PL 3323 - 3350) en tant que co-Suzerain.

**Jhoras 1er (PL 3421 - 3448).** Suzerain guerrier et charismatique, Jhoras 1er remporta une victoire décisive contre les mercenaires rôdant dans le Pays Sauvage, et menaçant à la fois le Sommerlund et le Durenor.

**Sylekes II (PL 3573 - 3590).** Connu sous le sobriquet de l'Exécuteur, il fit exécuter de nombreuses personnes qui avaient commis le crime de ne pas montrer suffisamment de respect envers sa personne. Il fut l'un des plus détestables Suzerains de Ragadorn. Il fut exécuté par son frère cadet, qui souhaitait le trône pour lui. Ce dernier fit cesser les pratiques de son frère.

**Vuldalo, (PL 3784 - 3801).** Suzerain imbu de lui-même, cupide et arriviste, il fit payer les armées durenoraises et cloesiennes pour obtenir le droit de traverser sa ville et de s'y ravitailler lors de la Guerre du Sombre Rassemblement. Cela lui permit de s'enrichir grassement.

**Raga II (PL 3859 - 3873).** Célèbre avec faste le premier millénaire d'existence de Ragadorn, est retrouvé mort un an plus tard, dans le bras de ses six maîtresses, entouré d'innombrables bouteilles d'alcool vides.

**Kalkarm (PL 4004 - 4054).** Kalkarm est le plus civilisé de tous les Suzerains de Ragadorn. C'est un homme courageux et droit qui fit de Ragadorn un comptoir commercial important des Fins de Terre. Il est toujours admiré par le peuple de Ragadorn, qui voit en lui le Suzerain idéal de Ragadorn.

**Selnar 1er (PL 4054 - 4080).** Selnar poursuivit les réformes de son père, il fut surnommé le Constructeur, car il restaura de nombreux édifices de Ragadorn, et entreprit notamment une restauration des monuments de l'île de Dornmal.



**Jhoras II (PL 4080 - 4095).** Exigeant et autoritaire, le Suzerain Jhoras II fut le dernier des Suzerains respectables. Il fut assassiné suite à un complot orchestré par le Seigneur Marchand Dlomagg, qui prit sa place.

**Dlomagg (PL 4095 - 4107 puis 4115 - 4121).** Premier Seigneur Marchand à devenir Suzerain de Ragadorn. Il fit construire le Marché aux Esclaves de Ragadorn. Il perdit le pouvoir à l'été PL 4107, fut vendu au marché aux Esclaves par son successeur en automne PL 4107, et déporté en Vassagonie, mais il réussit à reconquérir son « trône » en PL 4115, à la tête d'une armée de mercenaires. Il fit exécuter son successeur, et redevenu Suzerain de Ragadorn. Il mourut paisiblement dans son lit six années plus tard.

**Selnar II (PL 4144 - 4147).** Seigneur Marchand de Ragadorn, il assassina son prédécesseur et fit preuve d'une cruauté telle qu'il fut lapidé par les habitants de Ragadorn.

**Sylekes III (PL 4147 - 4154).** Sylekes III fut le premier des Suzerains à se constituer une garde secrète et privée, qui sera ensuite reprise et renommée par les différents Suzerains (et notamment par Lachelan avec la Confrérie du Silence, et par Valkhar avec ses Valkharim).

**Ilkoran (PL 4218 - 4231).** Ilkoran fut un ancien capitaine vassa au service du Zakhon (mais des rumeurs indiquent qu'il était un descendant légitime de Kalkarm, ce qui est exact), chargé de prendre le pouvoir à Ragadorn, et d'établir un avant-poste vassagonien à Ragadorn. Il réorganisa l'armée de Ragadorn, de manière à préparer une attaque contre les Îles Kirlundin, en relation directe avec la Vassagonie.

**Nyoren (PL 4771 - 4798).** Ancien commandant de la milice, il mena une révolution de palais contre l'ancien Suzerain inféodé à la Vassagonie. Il s'intronisa Suzerain alors que rien ne le prédestinait à ce titre. Il produisit des papiers attestant son appartenance à la descendance de Kalkarm, mais malgré leur bien fondé, beaucoup au Sommerlund et au Durenor pensent que ces papiers sont falsifiés. Il régna sur Ragadorn d'une

manière très autoritaire, et eut à lutter contre certains clans de mercenaires du Pays Sauvage.

**Torrost (PL 4090 - 5025).** Suzerain dynamique et soucieux de son image, Torrost est un homme de paix jaloux de son pouvoir, sympathique et cordial avec ses alliés, et qui peut poursuivre ses ennemis de sa haine. Il est dit que celui qui s'attire l'antipathie de Torrost ne survit pas une année, car ce dernier lâche alors ses assassins sur son ou ses ennemis.

## LA CITÉ DE RAGADORN

*Une demi-heure plus tard, la diligence est arrêtée par des cavaliers en arme. Ils portent l'emblème de Lachelan, le Suzerain de Ragadorn : un vaisseau noir surmonté d'une crête rouge. Ils exigent de l'or en paiement de ce qu'ils appellent une « taxe de sortie » : il en coûtera une Couronne à chaque passager.*

*Loup Solitaire 2 (La Traversée Infernale)*

Ragadorn, ville assez vaste, a une sinistre réputation dans toutes les Fins de Terre. Beaucoup la considèrent comme l'une des cités les plus dangereuses du Magnamund Septentrional. C'est la cité des voleurs, où se terrent en toute impunité brigands, assassins (appartenant même parfois à la Guilde des Assassins de Rhem ou à celle de Kadan), représentants de sectes maléfiques comme les Druides de Cener ou les Disciples de Vashna. Gare à celui qui montre outrageusement ses possessions, car il risque alors de se faire déposséder, de ses possessions mais aussi peut être de sa vie...

Lachelan, surnommé par beaucoup le Prince des Voleurs, terrorise le peuple de Ragadorn en s'appuyant sur des mercenaires et des bandits grassement payés, mais aussi et surtout sur sa redoutable police secrète, la Confrérie du Silence. Quiconque se plaint des lourds impôts levés a des chances de ne jamais reparaitre vivant. Il existe toutefois des lois, mais la plupart de celles-ci, édictées par Lachelan, ne sont là que pour faire bonne figure. Les lois ne sont presque jamais appliquées, sauf en de très rares

125



exceptions qui dépendent du bon vouloir du suzerain de Ragadorn, et attention à ceux qui ne les respectent pas !

Pourtant, il n'en a pas toujours été ainsi. La Ragadorn des Suzerains Kalkarm et de ses successeurs immédiats était une cité agréable à vivre, où les pêcheurs et les nobles s'entendaient à merveille, et où les bandits étaient traqués. Le voyage entre Holmgard et Port Bax n'était pas à haut risque à cette époque. La déchéance de la cité vint à peine quelques décennies après la mort du Suzerain Kalkarm.

Le Suzerain Killean ne vit que trop tard la déchéance qui menaçait sa lignée, et la puissance qu'avaient pris les clans de brigands du Pays Sauvage. Par un certain laxisme, il avait permis à la pègre d'occuper de nombreux postes clés, et bientôt la ville sombra dans le chaos engendré par la corruption. Le seul moyen qui apparut aux successeurs de Killean pour préserver leur pouvoir fut de combattre le feu par le feu. Il fallait être plus puissant que les brigands. Quelle meilleure tactique que de devenir l'un d'entre eux, et de surcroît le plus puissant ? Lachelan le devint effectivement.

La cité est construite à l'embouchure du bras principal du fleuve Dorn, dans la partie centre-nord du Pays Sauvage. Le cœur historique de la ville (la quartier est) s'est édifié autour du principal relief du delta délimité par le bras principal et le bras secondaire de la Dorn. Ragadorn ne s'étend toutefois pas jusqu'au bras secondaire, appelé la Nane, mais le pont sur cette dernière est gardé et un péage y est levé. Si Ragadorn est dangereuse, le Pays Sauvage l'est encore plus.

La traversée en diligence d'Holmgard à Port Bax n'est pas toujours paisible. Le voyage prend environ une vingtaine de jours. Les attaques sont fréquentes, et l'on peut s'estimer heureux si l'on ne rencontre que les brigands inféodés à Lachelan ! Le Pays Sauvage est infesté de créatures maléfiques qui se sont échappées des Marais de Maaken. Bien fou celui qui s'aventure au cœur du Pays

Sauvage, à la rencontre des brigands ou des Squalls errants.

## Visiter Ragadorn

Ragadorn est subdivisé en trois quartiers différents. Le quartier de la forteresse, situé au sud de la partie est de la ville et bien entretenu, est régulièrement patrouillé par les gardes du Suzerain, qui de temps à autre font du zèle en arrêtant quelques innocents et en les passant à tabac. Il leur arrive également de patrouiller dans les autres quartiers, d'arrêter les marchands ou les voyageurs de passage et leur demander une taxe spéciale pour respirer. Les gardes du Suzerain sont généralement inventifs pour créer de nouvelles taxes. Quelques luxueuses demeures jouxtent la forteresse : elles appartiennent tous aux fidèles du Suzerain et à quelques figures de la pègre locale. Ces demeures ne sont plus qu'un pâle reflet de ce qu'était Ragadorn sous le règne de Kalkarm.

Les deux autres quartiers sont simplement appelés « Quartier Est » et « Quartier Ouest », et délimités par le fleuve Dorn. Les Quartiers Est et Ouest se ressemblent, avec leurs rues nauséabondes aux pavés jonchés d'ordures, bordées de taudis, de masures aux façades moisies et de boutiques délabrées semblant sur le point de s'écrouler (quand ça n'est pas encore arrivé). On trouve malgré tout en quelques endroits des rangées de maisons à terrasses et aux toitures à tuiles rouges de belle allure, même si la plupart des maisons sont des taudis, auxquels il manque souvent des fenêtres et des tuiles. Les habitants, souvent en haillons, ont pour beaucoup la mine sombre, les traits tirés et les yeux hagards.

Les quartiers des docks font partie des plus nauséabonds de tout Ragadorn. Le long des docks même, des ordures pourrissantes sont fréquemment déversées, et l'odeur qui s'en dégage est pestilentielle. Dans les rues descendant vers les quais, il n'est pas rare de trouver à même le sol bouteilles cassées, fruits pourrissants, os à moitié rongés, cadavres d'animaux, et même d'hu-





d'entrepôts et de zones d'habitat encore plus misérable qu'en ville (bien que pas forcément plus dangereuses) et constituant des faubourgs, longe chaque rive du fleuve jusqu'au golfe de Durenor.

Au sud de la ville, les rives boueuses sont peuplées de part et d'autre, avant même d'atteindre le cœur de la ville, structurée avec des rues éclairées. Les berges sont pleines de gens cuvant leur alcool et de cadavres de gens égorgés par quelques malandrins, pour la plus grande joie des charognards et des chiens errants. Dans le cadre des incessantes répressions exercées par sa police secrète et sa garde sanguinaire, le Suzerain Lachelan pousse parfois l'horreur jusqu'à faire « décorer » les deux rives du port, de part et d'autre du pont, par des têtes d'opposants, d'un côté les têtes des opposants eux-mêmes, et de l'autre celles de leurs compagnes. Cette pratique barbare qui n'existait pas sous Killean, sera abandonnée par Valkhar, malgré la sévérité de son règne.

Le pont, autrefois appelé pont de Kalkarm, est le seul et unique lieu de passage entre les parties ouest et est de la ville. Sous Lachelan, le pont est d'une grande laideur, le fer a rouillé. Il est toujours bondé, jonché d'ordures, et il faut très souvent jouer des coudes pour parvenir à le traverser parmi la foule qui s'y presse. Le Suzerain Valkhar le fait détruire en PL 5088, pour le remplacer par un autre, plus large et plus esthétique, construit avec l'assistance d'ingénieurs venus du Durenor. Il y fait placer au centre sa propre statue. Le pont est inauguré en présence de l'ambassadeur du Durenor. La milice de Ragadorn, suivant les ordres du Suzerain, s'assure que le pont reste propre, ce qui n'est pas une tâche aisée.

Enfin, les îles dans la baie sont officiellement inhabitées, mais elles servent d'entrepôts secrets pour des marchandises de contrebandes (tels les trafics d'esclaves transitant de la Vassagonie à Aaknar, dans les Royaumes des Ténèbres). L'île de Maulg est une concession vassagonienne officiellement achetée par l'émir de Ferufezan, et les trafiquants s'en servent pour passer ni vu ni connu leurs esclaves.

L'île de Dornmal est également connue sous le nom d'Île des Suzerains, car c'est là qu'ont été

enterrés tous les Suzerains de Ragadorn, à l'exception de Kalkarm (enterré au sommet d'une falaise dominant le Cap Dorn et l'embouchure du fleuve - il y a toutefois un monument en l'honneur du Suzerain au centre de l'île), Killean (enterré en ville) et Lachelan (enterré non loin du petit village de Vanosa). C'est un haut lieu de l'histoire de Ragadorn, et là aussi dit-on que le Suzerain Kalkarm abattit le Seigneur Amphakos, le redoutable commandant des Jenghi. L'île de Dornmal est en conséquence très protégée (est établie sur l'île une petite garnison permanente très bien payée et très bien équipée, pour dissuader les pillards de tombes).

L'île aux Immondices est le quartier général d'une guilde d'assassins redoutables - les Semeurs de Feu. Cette guilde serait l'alliée des Druides de Cener, qui bénéficient grâce à elle d'une très bonne cachette pour leur Temple secret et d'un accès illimité à de nouveaux sujets pour leurs expériences impies parmi les nombreux mendiants de Ragadorn. Ces Druides n'ont quasiment aucun contact avec l'Archidruide de Mogaruth, et ils opèrent souvent en indépendants en attendant des directives de Ruel. Ils connaissent particulièrement bien Ragadorn, et pourraient effectuer des dommages conséquents, s'ils étaient « activés » par le royaume de Ruel. L'île est recouverte d'immondices, et dégage une odeur pestilentielle. Comme souvent, la guilde est souterraine, et dispose de nombreuses cachettes dans tout Ragadorn.

Le rocher de Jaether est inhabité. Il y subsiste quelques ruines d'une ancienne tour de surveillance. Cette tour a été construite par le Prince Selnar pour protéger Ragadorn, mais plus personne ne s'en souvient. Personne ne s'y rend, car les courants marins ont fait sombrer plus d'un navire.

## Le Quartier Ouest

**Armurerie Tajaal.** Cette petite boutique, située dans la rue du Sage propose à la vente un équipement de base pour aventuriers. Le principal défaut de Tajaal, un homme tout à fait sympathique, disparaît dans sa vitrine. Celle-ci est en effet tout le temps en désordre, ce qui profite à quelques brigands des





environs qui chapardent des armes ni vu ni connu. Les prix de Tajaal sont tout à fait corrects.

**Armurerie Iltas.** Cette petite boutique est située dans la rue des Homards. Son enseigne représente une paire d'épées croisées sur un bouclier. Le nom de la boutique n'apparaît nulle part sur la vitrine, mais elle est identifiée par les autorités de Ragadorn du nom de son propriétaire, Berko Iltas, un homme âgé environ de 50 ans, au crâne dégarni et au ventre bedonnant. Les armes proposées sont d'assez mauvaise qualité, pour des prix variant entre 5 et 10 Couronnes d'or.

**Auberge du Brochet Bleu.** Située non loin de la Place de la Porte Ouest, dans la Promenade de la Rive Ouest (curieusement dénommée aussi parfois Promenade de la Rive Est ou du Quai de l'Est, peut-être pour le plaisir de semer la confusion chez les étrangers ?), l'auberge du Brochet Bleu est l'une des meilleures auberges de la ville. Elle est également le quartier général officieux de la police secrète du suzerain de Ragadorn. L'auberge est chère (5 couronnes d'or pour la chambre et le repas) mais la nourriture et les chambres sont de qualité. Quiconque entre est automatiquement fiché, puis discrètement suivi. Un passage secret dans les débarras de l'auberge conduit à un souterrain orienté au nord qui rejoint la Confrérie du Silence. Lors de l'accession au pouvoir de Valkhar, cette auberge changera de mains, et le passage secret sera condamné.

**Auberge de la Tête Tranchée.** Située rue du Chevalier Noir, l'auberge est vu de l'extérieur en bon état, surtout en considérant les bâtiments environnants. L'enseigne en devanture montre la tête tranchée d'une femme ainsi que sa colonne vertébrale, ce qui est un signe absolu de mauvais goût, même à Ragadorn. L'intérieur est comme toutes les autres tavernes de Ragadorn : mal fréquentée et mal famé, avec des tableaux accrochés au mur, tableaux qui comme l'enseigne sont tous de mauvais goût. Le barman, Stelos, un homme grand et maigre, se fait passer pour le patron de l'auberge, et il l'est pour tous ses clients, alors qu'il obéit aux ordres, tout simplement, comme les serveurs.

La partie privée est richement meublée, en particulier la chambre du patron de l'auberge. Ce dernier, un homme au physique glabre et d'un tempérament direct, se fait appeler alternativement Cael (il est alors un client régulier de l'auberge) ou Anders Silver (il est alors un marchand de Cloeasia). Cael est protégé par une dizaine d'hommes, qui interviennent dès qu'il est menacé (il leur suffit alors de surgir des cachettes de derrière les tapisseries de la chambre du patron). Cael est à la tête d'une organisation qui connaît particulièrement bien les Seigneurs Kaï, mais qui n'est pas affiliée à la Confrérie du Silence.

**Auberge de la Tête du Cheval.** Située dans la rue du Tambour, la Tête de Cheval est une petite auberge relativement bien gérée, par rapport au standard en vigueur dans les autres auberges et tavernes de la ville. Il fait sombre à l'intérieur, l'aubergiste clamant qu'il n'a pas assez d'argent pour nettoyer la cheminée, et du fait des clients qui fument à satiété. De ce fait, il est impossible de voir à plus de cinq mètres au-delà de soi. Les chambres sont miteuses, dépourvues de tout ameublement excepté une vague pailleasse, mais au moins les portes sont dotées de bonnes serrures, ce qui fait de l'auberge une des plus sûres de la ville.

**Auberge des Trois Tonneaux.** Située sur l'Avenue du Naufrage et accolée à une petite écurie, l'auberge des Trois Tonneaux est un établissement bien achalandé, fréquenté par de nombreux habitants de Ragadorn qui y trouvent bon plaisir. L'aubergiste, Skleyn, est un homme bedonnant vêtu de fringues qui se veulent élégantes. C'est un véritable boute-en-train qui raconte à tout va de bonnes blagues sur à peu près tout (sauf sur le Suzerain, Skleyn tenant à sa vie), et qui est apprécié pour cela par ses clients. Les marins clients de l'auberge, bons vivants, s'occupent en buvant de la bonne bière mousseuse, ou à jouer de longues parties de dé, aux Hublots ou aux Yeux de Boeuf. L'auberge dispose de quinze chambres à l'étage, ces chambres étant plutôt de bonne qualité vu le standard en vigueur à Ragadorn : vrai matelas, oreiller moelleux, chambre bien nettoyée et solide porte fermée à clé.



**Aux Fins Cristaux.** Cette petite boutique est située sur l'avenue du Roi Ulnar (appelée boulevard du Commerce section Ouest jusqu'au règne de Valkhar, qui le fit renommer en signe d'ouverture), non loin de la Tour du Guet du Quartier Ouest. La vitrine ne montre que quelques cartes et pierreries choisies (mais visiblement sans grande valeur). L'intérieur est plus attrayant : de nombreux cristaux et talismans sont présentés dans les étagères, et ce ne sont pas des contrefaçons. Les prix s'échelonnent entre 20 et 200 Couronnes d'Or. Le vendeur, originaire de Cloeasia, Mulhim Asevar, est un petit homme à lunettes cerclées, très amical et attentionné, qui sait s'y prendre pour vendre des talismans supposés être de bonne fortune ou de protection (en réalité de simples beaux objets).

**La Béquille Cassée.** Située non loin des docks ouest de Ragadorn, la Béquille Cassée est symptomatique de toutes les tavernes de Ragadorn : murs, tables et chaises décrépis, le sol couvert de poussières et de saletés, et le regard peu avenant de la clientèle devant le nouveau venu, quel qu'il soit. Le jeu favori de la clientèle est de placer une canne pour faire tomber les étrangers qui n'y prêtent pas attention, et cela se finit mal pour l'étranger, avec des coups de poings et le vol de toutes ses possessions de valeur. Tous rient alors aussi de la mauvaise fortune du dit étranger.

Le barman, Legless Jim (dit Jim sans jambe parce qu'il boîte), est un homme de petite taille qui a su s'imposer et surtout se faire respecter des brigands. C'est en secret un sympathisant du Sommerlund qui donne à l'occasion (mais plutôt dans les chambres à l'étage) des informations précieuses sur les gangs de brigands et les organisations secrètes (dont la Confrérie du Silence) contre menue rémunération pour les risques encourus, bien qu'il demande beaucoup moins pour les gens de bien. Il est pour ces personnes d'une honnêteté irréprochable, et peut leur rendre de grands services.

**Confrérie du Silence.** Un bâtiment orange anodin situé Rue de la Porte Ouest qui pourrait faire croire à une sympathique petite auberge (il y a même des fleurs aux fenêtres et sur les

murs). C'est le quartier général de la Confrérie du Silence (la police secrète du Suzerain de Ragadorn), et celui qui y entre n'en ressort jamais, à moins d'un miracle. Chevaucheur Lunaire, un compagnon de Loup Solitaire, y avait été fait prisonnier en PL 5049, accusé d'espionnage, mais par chance il avait réussi à s'échapper après avoir été torturé pendant trois jours et trois nuits.

À l'intérieur, une pièce nue et froide, avec pour seul ameublement une grande table placée en son centre. Aux quatre coins de l'endroit, pendent des paires de menottes. Les Frères du Silence observent la pièce, invisibles, par l'intermédiaire de judas. La porte d'entrée se verrouille automatiquement, il est impossible de la rouvrir de l'intérieur (sauf à disposer de la clef bien entendu).

La Confrérie sera dissoute sous le règne de Valkhar. Le bâtiment sera rasé et remplacé par une placette décorée par une statue glorifiant la puissance du nouveau Suzerain, Valkhar y écrasant un membre de l'ancienne police de Lachelan sous sa botte.

**Le Drapeau Blanc.** Une grande taverne, située rue des Entrepôts, et décorée par de vieux tableaux moisis représentant des bateaux et des oiseaux. L'air y est fort rance, du fait de l'odeur forte des clients, des marins et des brigands (ils ne se lavent pas, et cela se sent ... fortement), et combiné aussi à l'odeur de tabac. Le tavernier, Jyar Ishaged, est un homme d'une trentaine d'années, gros et gras, avec des vêtements déchirés, doté d'une forte aura, et qui peut servir d'intermédiaire pour recruter des marins au nom des capitaines marchands de Ragadorn.

**Le Filon de la Chance.** Un établissement de jeux fréquenté par les locaux, dans la rue de la Vigie. Le jeu le plus populaire au Filon de la Chance est aussi le plus simple, il s'agit du Molo, un jeu qui fut originellement créé par les mariniers de la flotte de guerre Lencienne aux alentours de PL 4844 et qui s'est ensuite répandu dans tout le Magnamund, propagé par les équipages Vadériens dans tous les ports qu'ils fréquentaient.





Le Molo fait intervenir deux participants et implique de jeter des pièces de monnaie (habituellement des couronnes d'or) dans un trou découpé dans un banc de bois posé à même le plancher de l'établissement, placé à environ sept mètres de distance des lanceurs. Toutes les pièces qui échouent en dehors du trou sont confisquées au profit du joueur adverse. Sept bancs à Molo sont installés au Filon de la Chance. En plus d'avoir une bonne ambiance, l'établissement est un excellent lieu pour commencer à enquêter à Ragadorn, pour se renseigner discrètement sur les agissements de certaines personnes. Après une tuerie sordide en PL 5048, durant laquelle le gérant et le propriétaire de l'établissement seront également tués, il sera fermé quelques années.

**Kallas Ryme.** Le long de l'avenue du Roi Ulnar, un haut bâtiment est décoré de cibles et de tableaux pour le tir à l'arc. L'enseigne de la boutique, qui représente également une cible, celle-là trouée d'une flèche stylisée, indique «Kallas Ryme, Arcs et Flèches de Qualité Supérieure, Trois fois gagnant du Tournoi Royal du Sommerlund.»

Une ruelle jouxtant la boutique est même convertie en champs de tir. Les armes sont de très bonne qualité, et sont vendues entre 8 et 20 Couronnes d'Or. Cette boutique n'existe pas sous Lachelan, il y avait à la place une taverne qui a été incendiée à plusieurs reprises, pour «non paiement de la taxe due aux brigands» (la Taverne du Poisson, rebaptisée À la Choppe Pleine en PL 5061, après l'un des incendies les plus dévastateurs et un an de fermeture complète).

**Klaspar, astronome et sage.** Située dans la rue du Chevalier Noir, l'enseigne de cette petite boutique indique 'astronome et sage'. C'est bien ce qu'est Klaspar, un vieil homme barbu érudit : sage car il dispose d'une vaste bibliothèque (récits historiques et géographiques sur le Sommerlund, le Durenor, et les légendes du Pays Sauvage, la faune et la flore) ; astronome car il vend des objets rares (une longue-vue, des pièces de monnaie, des tableaux de cités, d'étoiles & de constellation, des petits livres d'astronomie ou de religion, quelques objets magiques ainsi que des potions). Au chapitre des secrets, il sait exactement comment la Peste Rouge a été déclenchée (Lachelan n'y est pour rien, il en a profité), et il craint que cela ne se reproduise (une cabale de Druides de Cener oeuvre toujours en ville).

**Les Livres Anciens d'Haygor.** Cette petite boutique étroite et sale est située dans la rue du Noyé. Les rayonnages de cette boutique sont garnis de livres anciens. La vitrine sale de la boutique présente deux livres ouverts traitant de l'histoire de la Vassagonie et de ses relations avec ses voisins. Le propriétaire de la boutique est Haygor, un vieil homme au physique agréable. C'est un libraire dont la particularité est d'escroquer aussi bien ses clients que ceux qui lui soumettent des manuscrits à publier, manuscrits qui du reste sont de qualité douteuse. Haygor est en réalité un Druide de Cener qui a de nombreuses activités nocturnes sur l'île des Immondices (il est le Grand Prêtre des Cénériens de Ragadorn).

**Magasin Général.** Ce grand commerce, situé dans la rue du Négoce, est dévolu au commerce de tout objet. Sur l'enseigne proéminente, on peut y lire l'inscription suivante, par dessus le dessin d'un tonneau et d'un rouleau de corde : **131** Magasin Général, Achat et vente d'articles divers. La boutique a une importante superficie, et de nombreux clients sont présents, à toute heure (entre 7h à 22h) pour examiner les produits vendus. La marchandise y est de bonne qualité.

**Les Milles Bougies.** Cette petite boutique, dans la rue de l'Ancre, est tenue par un arnaqueur de première, Falaer Ernathos. Falaer



Ernathos est un homme de taille moyenne, au visage fin et délicat, toujours très bien habillé. Il vend de nombreuses bougies, de toutes les tailles, de toutes les formes et de toutes les couleurs pour des prix assez attractifs. Certaines de ces bougies sont allumées et présentées dans sa vitrine. Il prétend que certaines de ses bougies ont un effet magique, apportant à ceux qui les achètent des visions de bonne fortune. En réalité, ces bougies contiennent des substances hallucinogènes qui placent les clients dans un état second, et Falaer Ernathos en profite pour les hypnotiser, et leur subtiliser quelques objets ou couronnes sans qu'ils s'en rendent compte.

**Le Nuage Ocre.** Cette petite boutique ronde, située dans la rue du Tambour, est la demeure d'un vieil original, Ian Kieran, un vieux sage qui dit-on vécut dans sa jeunesse à Varetta, et qui sent fort. Il vend des herbes qui poussent soi-disant dans le Pays Sauvage, mais qui sont acheminés en réalité en caravane du Durenor et de la Vassagonie.

**Aux Bons Prix du Vêtement.** Situé dans la rue du Négoce, cette boutique, désignée plus communément comme «Aux Bons prix» propose des vêtements certes aux prix corrects, mais de qualité très moyenne. Le propriétaire, Minsar, a plus l'air d'un voleur que d'un boutiquier. Celui qui pénètre dans cette boutique a d'énormes chances de repartir sans sa bourse et sans avoir acheté quoique ce soit. Minsar est un beau parleur et est probablement l'un des chefs des Poings d'Acier.

**Le Relais de Diligence Ouest.** Situé sur la Place de la Porte Ouest, cet établissement est géré par Irela, une femme courageuse et très jolie, qui aime son métier, et soigner ses chevaux. En conséquence, les prix sont plutôt élevés (30 Couronnes d'Or pour Holmgard, 45 pour Anskaven), mais les services proposés par Irela sont de très bonne qualité. On la dit avoir les faveurs du Suzerain, ce qui lui permet d'avoir les coudées franches dans l'exercice de son métier. Elle n'est pas du tout inquiétée par les brigands de Ragadorn, qui la laissent tranquille par peur des représailles. Elle est en relation étroite (et cordiale) avec les relais de diligence d'Holmgard

et d'Anskaven. Un cocher vêtu d'un uniforme gris attend les inscriptions pour la diligence. La durée du voyage est de 10 jours pour Holmgard, et 14 pour Anskaven. Gare à celui qui tentera de resquiller en voyageant gratuitement, cette personne finira alors le voyage à pieds. La capacité de transport n'est pas considérable : deux diligences sont généralement stationnées, mais Irela se met à louer des chevaux aux voyageurs à partir de PL 5058, ceux-ci devant laisser les montures à Holmgard ou Anskaven.

Cette activité devenant de plus en plus rentable, les chevaux d'Irela étant connus pour leur rapidité, elle confie en PL 5069 à son neveu Balerdan les «rênes» du relais de Diligence pour se consacrer pleinement à l'activité de location, et les «Etables d'Irela» s'établissent très vite comme le meilleur endroit où louer des chevaux de qualité à Ragadorn.

**Rolf et Fils.** Cette grande boutique située rue Vieille, est un véritable fourre-tout, où l'on trouve un peu n'importe quoi, essentiellement des objets de récupération ou des objets volés. La boutique est ouverte jusqu'à tard le soir. Les tenanciers de la boutique ressemblent à de vrais truands, ce qu'ils sont effectivement. Rolf et ses fils sont trois grands gaillards, vêtus simplement, Rolf est un homme aux cheveux gris et avec une balafre, et ses fils Sigver et Tark sont de jeunes espiègles, capables de voler les clients lors de leurs achats, et bien sûr il est très rare qu'ils se fassent prendre la main dans le sac.

**Temple d'Ishir.** Situé rue du Sage, le temple est de forme allongée, et difficilement discernable par rapport aux autres boutiques de la rue, mis à part de temps à autre via quelques graffitis annonçant par exemple la venue de Naar ou insultant Ishir. Évidemment, ces graffitis ne restent pas longtemps, car les prêtres prennent grand soin de leur devanture, la lavant à grandes eaux.

L'intérieur est comme un oasis dans le désert. Bien que les murs soient craquelés à certains endroits, et qu'ils nécessiteraient une bonne couche de peinture, le temple est en bon état.



Dans la pièce principale, il y a plusieurs rangées de sièges, et ses murs sont couverts de tapisseries, représentant la déesse sous ses plus beaux atours, avec un fond rouge et or. Il y a sur le maître-autel un grand calice de cristal, rempli avec de l'eau bien pure. Le maître-autel comporte une cachette pour soustraire une partie du fric (au moins) des visées des agents du Suzerain. Le temple comporte également un magnifique jardin exotique et des chambres privées, pour permettre aux fidèles de prier en paix et seuls.

Très régulièrement, des agents du Suzerain vont au Temple pour exiger le paiement de taxes substantielles au Suzerain ou, si leurs demandes ne sont pas satisfaites, menacent de tout sacrifier. Ils se payent aussi parfois en nature, en violant les jeunes filles servant au Temple, ou en exigeant d'être soignés. Évidemment, le temple n'a pas les moyens de satisfaire aux exigences des hommes du Suzerain, et compte sur l'assistance des visiteurs pour regrouper la somme requise (c'est pourquoi les soins donnés au temple sont généralement payants) ou ... pour tuer les agents du Suzerain. Si cela arrive, de nouveaux agents sont envoyés plusieurs semaines plus tard, pour demander le paiement de nouvelles taxes, mais pas pour exercer une quelconque vengeance contre les Prêtres.

Avec l'avènement de Valkhar, le Suzerain a ordonné de faire cesser ces pratiques. Mais, occasionnellement, les hommes du Suzerain essayent de faire comme « au bon vieux temps », néanmoins ils sont de plus en plus rarement « gagnants », car le Suzerain est impitoyable, et finira par faire exécuter les coupables, en donnant réparation aux Prêtres.

**Viras Vuul, Magye et Sorcellerye.** Située dans une allée non loin de la rue du Marin, la vitrine de cette boutique est garnie de cierges noirs. À l'intérieur, il y a un capharnaüm de grimoires, de bocaux, d'instruments et de parchemins consacrés à la pratique de la magie. Les livres sont couverts de peau racornie, les flacons contiennent des d'étranges créatures suspendues dans le formalin, ou des potions et poudres aux effets délétères (poudres de

malédiction, ampoule de venin d'Hactaron, amulette baignée dans le sang d'un Gourgaz, etc...).

Il y a un attirail d'armes disposé dans un coin. Tout est réuni dans cette petite boutique pour satisfaire les besoins d'un sorcier de Dextre. Les prix de tous ces objets s'échelonnent entre 10 et 50 Couronnes. L'homme au comptoir, Viras Vuul, est même vêtu des robes noires d'un disciple de Vashna, bien que l'on prétende cette secte dissolue. C'est un petit homme au regard torve et aux mains grises à la peau desséchée.

## Le Quartier Est

**Auberge À la Chance du Voyageur.** Située sur le Boulevard de la Grande Cloeasia, cet établissement qui n'est plus en fait qu'une simple taverne depuis les années PL 4980, est géré par Silekas, un ancien barde itinérant qui s'est établi à Ragadorn et a ouvert ce lieu où tous les voyageurs sont les bienvenus. Il a orné sa taverne, toute en longueur, de nombreux tableaux, statues, tentures et de divers objets qui sont sans nul doute uniques et recherchés ailleurs à des prix faramineux. Il sert une bière mousseuse qui dit-on est appréciée par les nains de Bor qui la qualifient de meilleure bière après la leur, ce qui explique la présence fréquente de nains dans cette taverne, à moins qu'ils ne recherchent des objets rares de leurs pays qu'ils pourraient acheter ... ou voler.

**Auberge du Fier Chenil.** Cette auberge est quelque peu difficile à trouver. Elle se situe dans une petite ruelle donnant sur le Boulevard de la Grande Cloeasia. L'auberge n'est que très peu connue, même par les locaux, qui pensent qu'il s'agit en fait d'une maison de passe ... où il se passe de drôles de choses, surtout la nuit (ce qui est exact, l'aubergiste diversifie ses sources de revenu). En dehors de cela, l'auberge est relativement économique et bien tenue. Mais les enlèvements sont fréquents tout autour, le quartier n'étant pas sûr du tout. Il y a aussi quelques bâtiments en ruines, qui devaient être jadis des auberges, dont les occupants ont mécontenté Lachelan.



**Auberge du Vassagonien Mort.** Situé au coin des rues de l'Ancre de Fer et de la Promenade du Prince, et à proximité de la tour de guet du Quartier de la Forteresse, le Vassagonien Mort est un repaire pour les contrebandiers et les criminels. Le bar est crasseux et tout à fait désagréable. Les clients sont tous mal rasés, et portent des vêtements usés.

**Aux Belles Fleurs.** Telpäer est une vieille femme vendant des fleurs, commerce rare dans une cité comme Ragadorn. Elle est connue pour son extrême bonté, autre qualité rare ici. On dit d'elle qu'elle serait une talentueuse herboriste, et effectivement elle connaît de nombreux secrets en la matière, sans s'en vanter, mais elle

est prête à en faire bénéficier toute personne qu'elle jugera digne de recevoir son aide. Elle est une cousine de Madin Rendalim, l'herboriste royal de Durenor. Malgré les sollicitations de ce dernier pour qu'elle le rejoigne dans la paisible Hammardal, elle n'a jamais souhaité quitter la ville où elle était née, mais Madin Rendalim la fait protéger à son insu depuis des années. Sa boutique est située rue de la Licorne.

**Aux Peaux Tannées.** Cette charmante petite boutique, située rue du Rampart, propose un vaste assortiment de fourrures, dont certaines fort rares (une peau de Bakanal par exemple). Elle est tenue par Ojkiiran, un vieil homme affable d'une cinquantaine d'années, un ancien mercenaire ayant beaucoup baroudé dans les Fins de Terre. Il est donc de bon conseil pour les jeunes, pour peu qu'ils fassent un tant soit peu marcher son commerce.

**Aux recueils du passé.** Cette petite boutique dans la rue des Marchands, sale et remplie de vieux livres et parchemins, appartient à un vieux sage, Wyldemar. Ce dernier apparaît parfois un peu rustre et méfiant face aux inconnus. Il ne connaît pas les bonnes manières mais est fidèle en amitié. Il est vu régulièrement au temple d'Ishir. Malgré l'apparence qu'il se donne, et malgré les jurons qu'il profère continuellement, il est très croyant, surtout en la déesse Ishir.

**Borgis Leas, Bijoutier.** Celui qui entre dans cette bijouterie du Boulevard du Commerce, section Est, a l'impression de pénétrer dans une place forte, du fait des rideaux en fer constamment abaissés. La boutique est ouverte cependant toute la journée. Derrière le comptoir, se tient un géant chauve avec un bandeau sur les yeux. Il accueille ses clients avec un grand sourire, mais la vue de sa bouche répugnante où il ne reste plus que quelques dents noirâtres n'incite guère à la confiance. Une grande hache d'armes est toujours à sa portée, pour décourager tout voleur éventuel. Plusieurs bagues incrustées de diamants, d'émeraudes et de rubis sont exposées sur le comptoir.



**Cercle de Jeu.** Non loin du Relais de diligence Est, cette Maison de Jeu, placée dans une ruelle tranquille de la ville, permet aux personnes peu fortunées de gagner un peu d'argent. Le coût d'entrée est d'une Couronne d'Or. Comme l'indique un avis placardé à l'entrée de la Maison de Jeu, les armes sont interdites et doivent être déposées au vestiaire. Au Cercle de Jeu se pratiquent différents jeux de hasard, et notamment la Roue du Carrosse.

La responsable de la Roue est une jolie jeune femme nommée Larna. Celle-ci fait tourner une sorte de disque noir qui est divisé en dix tranches égales numérotées de 0 à 9. Lorsque le disque tourne, elle y laisse tomber une petite boule d'argent qui finit par s'immobiliser sur l'une des tranches numérotées. Plusieurs marchands misent de grosses sommes en essayant de deviner sur quel numéro la boule s'arrêtera. Celui qui devine juste gagne huit fois sa mise, celui qui choisit les numéros adjacents gagne cinq fois sa mise.

D'autres jeux sont forts prisés, tel les Hublots. C'est un jeu de dés. Celui qui réalise le meilleur score avec deux dés remporte la mise des autres joueurs (3 couronnes minimum), sauf si l'un d'entre eux a réalisé un Hublot (double 0), Hublot qu'il doit déclarer. Les jeux de cartes sont énormément pratiqués, notamment le jeu des Dix. Le jeu des Dix est un jeu de hasard et de mémoire. Au début du jeu, trois cartes sont choisies comme perdantes puis retournées. Chaque joueur doit tirer dix cartes. Celui qui a ne serait-ce qu'une carte perdante est perdant. Le gagnant est celui qui, en valeur additionnée de cartes, est le plus fort. Il remporte la mise des autres joueurs.

**L'Étoile du Nord.** Située Rue de Bernicle, la taverne est le repaire favori des brigands et des ivrognes. Ce n'est clairement pas une taverne de luxe, comme en témoignent l'enseigne rouillée du côté gauche de la rue sur laquelle le motif initial est devenu illisible, la lourde porte en chêne sombre grossièrement taillée, l'état délabré de la bâtisse et l'odeur générale, un savant mélange de fumée, de bière rance et de vomis de la veille. Pourtant, la taverne est toujours bondée : les

cris joyeux et les chants s'entendent de loin. Les clients sont des marins, des brigands, des ivrognes ou des bons à rien qui ont réussi à se faire engager dans les équipages des navires marchands amarrés dans le port. La plupart d'entre eux sont en train de boire et de chanter tandis que d'autres se mesurent au bras de fer ou parient sur des combats de chien. L'un d'entre eux est un marin à la mine patibulaire, qui est un homme très dangereux qui casse le bras de tous ceux qui perdent contre lui et tue ceux qui parviennent à le vaincre. Celui-ci a dans l'assistance trois complices. Quelques prostituées vêtues de costumes composés de plumes et de coquillages officient également dans ce sordide établissement, dont les chambres sont d'une propreté douteuse et très pauvrement meublées d'une chaise branlante, d'un lit étroit aux draps sales, et d'un pot de chambre incrusté de saleté.



Le tavernier, Telekan, est une véritable montagne humaine, le crâne complètement chauve et tatoué et les oreilles ornées de gros anneaux d'or. Bien que d'origine sommerlundoise. Il imite à la perfection l'accent rocailleux des natifs de Ragadorn. Ce don pour la dissimulation lui vient de l'entraînement Kaï qu'il reçut durant sa jeunesse. Connu alors sous le nom de Faiseur de Nuages, il décida de quitter l'ordre pour aller chercher fortune à Ragadorn, où, dit-on, il gagna la taverne suite à un concours de bras-de-fer en PL 5040. Il ne tient pas Lachelan en haute estime -il le surnomme le Prince des Voleurs- et exècre littéralement les mercenaires du Suzerain. Mais il a la sagesse de taire ses sentiments, de façon à éviter de se faire estourbir dans la nuit par les brigands. Il est méfiant (il a tellement vu d'agents déguisés de la Confrérie du Silence qu'il saurait les reconnaître au moindre coup d'œil), robuste et aussi fier de sa petite auberge. Ayant renié son passé

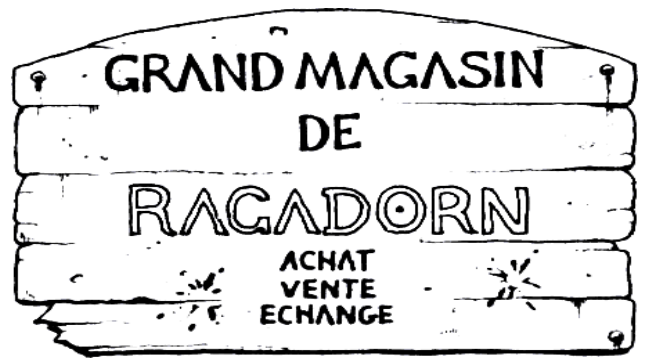


et ses valeurs de Seigneur Kaï, son passe-temps favori est d'escroquer les faibles d'esprit, en leur donnant des conseils de bon sens. Telekan cache bien son passé. Sous la fin du règne de Lachelan, son auberge sera reprise par Velkan. Farouche opposant à Lachelan, Velkan n'aura pas la discrétion de son prédécesseur, critiquant ouvertement le « Prince des Voleurs ». Cela lui vaudra de nombreux ennuis, mais il survivra jusqu'à ce que Lachelan soit remplacé par Valkhar.

**Grand Magasin de Ragadorn.** Le Grand Magasin de Ragadorn «Achat Vente Échange» (tel qu'indiqué sur l'enseigne accrochée au-dessus de la porte), est un somptueux magasin où sont exposées les marchandises les plus raffinées du Magnamund Septentrional. L'entrée principale se situe le long du Dock de la Rive Est, mais il existe une sortie latérale donnant sur la rue du Col Vert.

Le magasin est ouvert de 7h du matin jusqu'à tard dans la soirée. Quelque soit l'heure de passage, l'endroit est toujours très animé : des capitaines ou de riches commerçants marchandent l'achat ou l'échange de leurs denrées. Le propriétaire du magasin, Jarvim, est un jeune guerrier qui préside aux enchères en haut d'un fauteuil de bois sculpté suspendu par quatre chaînes. Ses hommes sont tous vêtus d'armures noires et leurs boucliers portent pour emblème l'image d'un vaisseau noir surmonté d'une crête rouge (l'emblème du Suzerain de Ragadorn).

Il y a abondance et diversité des marchandises exposées : des soies et des épices en provenance des bazars de Vassagonie, des pierres précieuses des Mines de Bor, les plus belles armes et cuirasses forgées par les armuriers de Durenor, des fourrures de Kalte, des étoffes de Cloesia et sur toutes les tables les mets et les boissons les plus variés qui s'offrent à l'appétit des visiteurs. Au centre du magasin, les prix des marchandises sont indiqués sur de grandes peaux de chèvre suspendues au plafond (l'une de ces listes inclut épées, lances, anneaux d'or, mets délicats).



**Guilde des Agents Comptables.** Situé en dessous du Grimming Tor, où est construite la forteresse du Suzerain, la Guilde est un petit bâtiment rectangulaire, dont l'extérieur montre sept gargouilles qui ont été érodées par le temps. Le toit en tuiles est parsemé de sept grandes cheminées, libérant à toute heure du jour ou de la nuit des volutes de fumée. Les fenêtres du premier étage sont de couleur rouge-orange, tandis que celles du rez-de-chaussée sont noires. Les seuls bruits de vie dans le quartier proviennent des autres bâtiments : guildes, maisons de jeu, ainsi aussi que des bruits des vagues. L'intérieur est constitué par un dédale de couloirs et de pièces, certaines très vastes (comme la chambre du Maître de la Guilde ou les halls des Maîtres, où peut être vu les statues des maîtres qui se sont succédés) ou très étriquées (comme la pièce d'accueil des visiteurs). Toutes les salles sont décorées avec des tableaux et de beaux meubles, sans luxe ostentatoire. Il y a des livres partout, même en des lieux improbables (comme les toilettes). Il y a deux entrées à la guilde : une entrée publique et une entrée secrète (car personne ne souhaite rendre public qu'il consulte la Guilde).

**Guilde Maritime.** L'extérieur de la maison de la guilde est décorée avec des gravures en ivoire faites à partir de dents de requins, et montrant des scènes diverses de vie maritime. Le rez-de-chaussée est constitué de bureaux (pour les employés de la guilde), tandis que les chambres et les appartements privés du maître de la Guilde sont au premier étage. La Guilde, située sur le Boulevard du Commerce, est l'état major principal des Chevaucheurs d'Écume à Ragadorn (voir le *Grimoire du Magnamund* page 318).





**Jinalda Koop, achat et vente de potions magiques.** Une petite boutique d'alchimiste bien achalandée, située rue du Col Vert, avec une variété de potions magiques et de quelques objets spéciaux disposés sur les vitrines alignées derrière le comptoir. Jinelda Koop est une vieille femme vêtue de blanc des pieds à la tête. Elle sait accueillir ses clients en leur servant des tasses de Jala (un liquide sombre comparable au café ou au thé noir). Le Jala est empoisonné la plupart du temps (provoque un état dans lequel il est difficile de se concentrer, et où on suit plus facilement les suggestions de Jinelda sans trop se poser de questions - elle peut ainsi détrousser les victimes de leur or et/ou de leurs objets intéressants).

Elle vend des potions, et selon la tête du client ou les désirs de ses amis (comme l'organisation secrète de Vonotar), certaines sont efficaces, souvent des poisons mortels, ou totalement inefficaces (de l'eau colorée). Elle achète les pièces de monnaie et les objets rares. Elle a aussi certains talents de sorcière, jetant à l'occasion des maléfices. Elle est liée secrètement à la Confrérie du Serpent Noir, et il y est murmuré qu'elle pourrait être la mère d'un membre de la Secte du Serpent Noir ayant une forte influence et qui serait lié à Vonotar. Si elle réussit à acheter ce qu'elle veut, elle rit sous cape, ce qui peut faire penser aux anciens propriétaires des objets qu'ils se sont peut être fait avoir.

**La Lanterne Rouge.** L'autre taverne de la rue de la Bernicle, la Lanterne Rouge est toujours remplie de brigands saouls et de marins célébrant un voyage réussi, de professionnels du jeu et de pickpockets faisant les poches de clients non avertis. C'est également le repaire officieux des Poings d'Acier, dont on dit que leur chef serait l'aubergiste lui-même. Le gérant de la taverne est Gelva, un ruffian peu recommandable. Vyrs, une prostituée très communicative et aimante envers ses clients, est vue régulièrement à la Lanterne Rouge, où elle appâte les chalands avec son physique avenant et sa voix chatoyante. C'est une source intarissable de renseignements pourvu qu'on la paye correctement et que le client soit sympathique.

A partir de PL 5081, la taverne est gérée par le neveu de Gelva, Halron Akker, dont on dit qu'il est encore plus dangereux que son oncle. Toujours saoul, il se dit «être aux commandes» temporairement pour le compte de son oncle, parti en voyage en Vassagonie, mais une rumeur en ville fait état qu'Halron aurait assassiné son oncle pour gérer définitivement la taverne. Halron Akker déteste Velkan, le tavernier de l'Étoile du Nord, plus réputée que son établissement, car il est lui-même un partisan du Suzerain et connaît le point de vue de son rival, sans avoir pu rassembler des preuves lui permettant de le dénoncer aux autorités. On murmure qu'il chercherait à engager des assassins pour le faire disparaître et faire disparaître au passage un concurrent sérieux.

**Maison du Sommerlund et du Durenor.** C'est dans une rue très étroite attenante à la rue de la Licorne, la rue de l'Échelle, bordée de maisons à terrasses que fut établi sous Kalkarm la Maison du Sommerlund et du Durenor. De nombreux représentants du Sommerlund et du Durenor y tinrent délégation, jusqu'au mystérieux incendie en PL 5038 qui réduisit la maison à l'état de simples ruines. Le Suzerain d'alors, Killean, décida de ne pas reconstruire la maison, et son fils Lachelan en fit l'un des repaires secrets en ville de la Confrérie du Silence, la restaurant un petit peu. En PL 5081, le suzerain Valkhar redonna la maison à des officiers du Sommerlund et du Durenor, pour peu qu'ils fassent preuve de discrétion et ne critiquent pas publiquement sa politique. C'est une maison de simple apparence, sans décor outrancier et qui ressemble beaucoup aux autres maisons. L'intérieur est constitué de trois pièces (des bureaux) au rez-de-chaussée, et de deux chambres, avec un ameublement de très bonne qualité et des décorations (tableaux, statues, vases) rappelant beaucoup le Sommerlund et le Durenor. Huit diplomates des deux pays sont au service de l'ambassadeur en fonction, le baron Eymir Throshan du Sommerlund.

**Le Marché aux Esclaves.** Situé dans le quartier du port, entre la rue du Butin et la rue des Esclaves, ce sinistre marché s'étend sur plusieurs rues et ruelles, sales et malodorantes. Là,



les marchands exposent leurs esclaves à vendre, généralement de jeunes filles capturées soit à Ragadorn même, soit au Pays Sauvage dans les villages de la côte, ou encore dans les quartiers pauvres de cités plus honorables que Ragadorn. Les acheteurs sont généralement des Vassagoriens.

**Meki Majenor, Maître Armurier.** Située dans la rue du Col Vert, la boutique de Meki Majenor propose à la vente des armes de belle facture. Un petit tableau de bois posé sur le comptoir indique le prix de chacune des armes exposées. Meki Majenor est un petit homme vêtu d'une veste de cuir matelassée. Il est très serviable, et prêt à renseigner ses clients sur Ragadorn, pour peu que ceux-ci soient aimables en retour.



**Relais de diligence Est.** Situé non loin de la porte Est dans la rue de la Licorne, cet établissement constitué d'une vaste écurie et d'un relais pour accueillir les voyageurs est en permanence tenu par au moins un cocher vêtu d'un uniforme vert qui attend les inscriptions pour la diligence en destination de Port Bax. Le coût du voyage pour Port-Bax est de 20 Couronnes et la durée du voyage est de 7 jours. Gare à celui qui tentera de resquiller en voyageant gratuitement, cette personne finira alors le voyage à pied. Les circulations ne sont pas forcément quotidiennes, et le relais de la Porte Est n'est pas animé en matinée.

La capacité de transport n'est pas considérable : deux diligences sont généralement stationnées. Il n'y a pas, à l'inverse du relais de diligence Ouest, possibilité de louer des chevaux, comme le responsable de la diligence n'a pas noué de relation étroite et amicale avec son équivalent à Port Bax.

**Taverne de la Table du Vieux Roi.** Située rue de la Licorne, cette petite taverne est propre et très peu connue (ou ignorée) des habitants de Ragadorn, car beaucoup pensent qu'il s'agit d'une demeure privée d'un vieil original et de sa fille, qui à l'occasion vend les œuvres d'art de sa fille pour continuer à subsister. Pourtant, « le vieil homme » n'est pas si vieux que cela, mais il est considéré comme tel par la populace de Ragadorn (sans doute parce qu'il a un tempérament différent). Il se nomme Ren Ulayn, est âgé de 45 ans, il se montre prévenant, poli et amical lorsqu'il reçoit des clients (ce qui est fort rare). Sa fille, Serana Ulayn vient juste d'avoir 20 ans. Comme l'affirme son père, elle est très douée, et très appliquée lorsqu'elle sert des clients. La taverne comporte à l'étage six chambres, qui sont bien tenues, et qui sont décorées par des tableaux représentant différents Suzerains de Ragadorn (dont Kalkarm, qui est particulièrement représenté).

**Temple de Kalkarm.** Beaucoup pensent que les habitants de Ragadorn ne sont que des brigands sans foi ni loi. Pourtant, ils ont tort car cette petite tour dans la rue de la Licorne est dédiée au souvenir du Suzerain Kalkarm. La petite tour est fleurie, et les habitants prennent grand soin à ce que les environs du temple soient bien propres. Cinq prêtres et une prêtresse officient en ces lieux. Ils ne prient pas Kalkarm, mais veillent à l'héritage de Kalkarm, en rêvant d'un Suzerain qui puisse un jour être son héritier. Ils ont d'excellentes relations avec les prêtres du Temple d'Ishir. Ils sont respectés et protégés par la population. Les brigands hésitent à se faire trop présents près du Temple de Kalkarm.

**Tombeau de Killean.** Construite en PL 5047 grâce aux dons en grande partie forcés des habitants de Ragadorn, cette imposante sépulture est le tombeau de Killean le Suzerain, édifiée au centre d'une petite place pavée située, dans la partie septentrionale du Quartier Est. Lache-lan a propagé la rumeur selon laquelle son père aurait souhaité être enterré dans cette partie de Ragadorn, et pas sur l'île des Suzerains comme ses prédécesseurs, pour reposer à proximité de son peuple... En fait, le fils malfaisant de Killean



a utilisé ce prétexte pour justement dénier ce repos prestigieux à son père, que le peuple de Ragadorn lui avait toujours préféré, choisissant entre deux maux le moindre. Isolé et délaissé, scellé pour empêcher quiconque de venir se recueillir sur la tombe du défunt, le Tombeau de Killean ne représente au final qu'une insulte pour le précédent Suzerain, une démonstration de plus que Lachelan ne recule devant aucune ignominie pour asseoir sa méprisable domination sur le peuple de Ragadorn. Toutefois, il y a plus derrière le Tombeau que la mesquine vengeance du « Prince des Voleurs ».

À l'arrière de la tombe se trouve en effet une porte dérobée dont l'ouverture est commandée par un mécanisme dont seuls les trois plus hauts membres de la Confrérie du Silence connaissent le secret (il s'agit en fait d'appuyer sur un certain nombre de briques dans un ordre précis, pour révéler deux serrures secrètes s'ouvrant grâce à deux des trois clés de cuivre possédée par les dits Frères du Silence). La porte donne accès à une volée de marche qui mène à la chambre au trésor la plus secrète de Lachelan, là où il entrepose ses butins les plus prestigieux et aussi les plus dangereux, comme des reliques appartenant aux Druides de Cener qu'il est parvenu à arrêter, les armes et les insignes des Seigneurs Kaï capturés par les Frères du Silence, les bijoux de quelques nobles Durenorais traversant le Pays Sauvage et ayant subi l'attaque malencontreuse de « brigands ».

La volée de marche qui mène à la chambre secrète est piégée au moyen de lanceurs de dards empoisonnés à la sève de Gandurn incrustés dans les murs qui peuvent s'activer si l'on marche sur des dalles piégées. Les agents de Lachelan ne s'y rendent que tard dans la nuit pour y entreposer de nouveaux trésors, à une heure où le quartier est complètement désert.

## Les Défenses de Ragadorn

Ragadorn est entouré d'une puissante muraille l'isolant des périls du Pays Sauvage. Plusieurs portes permettent de la franchir, les deux principales étant les plus fréquentées, les portes Ouest

et Est. Six soldats du guet sont affectés à chacune, et deux soldats au moins contrôlent l'arrivée des voyageurs. Ils leur demandent, parfois d'un ton peu amène et discourtois, le raison de leur présence à Ragadorn, ainsi que le paiement d'une taxe d'une Couronne d'Or, pour les faux frais des miliciens du Suzerain. Parfois, selon les événements ou la tête du client, cette taxe gonfle jusqu'à cinq Couronnes d'Or. Les portes secondaires, moins fréquentées, comptent deux ou trois soldats et on peut parfois les emprunter sans même en apercevoir un seul. Elles sont fermées très tôt, toujours avant la nuit.

La Porte Ouest est la plus fortifiée car la principale donnant sur le Pays Sauvage, et d'elle part la route de Holmgard, la plus fréquentée de celles aboutissant à Ragadorn, toutes proportions gardées, car l'écrasante majorité du commerce de la ville se fait par voie maritime, du fait de la dangerosité de la traversée du Pays Sauvage. La Porte Est honore le Suzerain Kalkarm, avec une grande statue et des bas reliefs insistant sur ses prouesses guerrières (notamment son combat courageux contre les Jenghi). Cette statue, en très mauvais état sous Killean, a été restaurée sous Valkhar qui se considère être son héritier de plein droit.

Au sud du quartier ouest, la haute Porte de Dorn, flanquée de tours plates se confondant avec la muraille et les bâtiments proches, ne conduit à guère plus qu'une succession d'entrepôts mal famés, la route qui pénètre dans les terres le long de la Dorn étant abandonnée depuis de nombreux siècles. Etant relativement exposée, elle est souvent fermée. Au nord de la porte, le long des rues du Pays Sauvage, du Jenghi Vaincu ainsi que sur une partie du Boulevard du Commerce section ouest se tient un marché de la mer quasiment quotidien.

De l'autre côté du quartier ouest, les docks se prolongent au-delà de la Porte de Grandvases par des nombreux faubourgs installés le long de la Dorn, et ce jusqu'à son embouchure. C'est la porte des marins, une sculpture sur la porte représentant une scène de la vie en mer.



Le quartier Est compte également deux portes secondaires au sud et au nord. La Porte du Cap au nord comporte quelques bas-reliefs montrant une scène de vie des artisans de Ragadorn, sous le regard bienveillant du Suzerain Selnar, qui dit-on appréciait la compagnie de simples artisans et des joyeux baladins. La Porte de Ghalira, au sud, fait référence au nom de l'ancienne capitale de la Cloeasia Septentrionale, que l'on pouvait rejoindre jadis en suivant la route vers le Sud, au-delà du pont sur la Petite Dorn. Il existe une septième Porte, désormais appelée la porte du Faubourg de Ghalira, sur laquelle on peut encore contempler une superbe sculpture montrant telle qu'était la Cloeasia Septentrionale alors que la région était encore florissante. C'est l'antique porte sud, noyée depuis de nombreux siècles dans le tissu urbain. Ses tours abritent désormais la garnison du quartier de la Forteresse et assurent une fonction de guet pour l'essentiel du quartier.

La ville est dotée de deux autres tours de guet, l'une plus au nord dans le Quartier Est, et l'autre de l'autre côté de la Dorn, dans le Quartier Ouest. Elles abritent des garnisons de la milice. Il y a constamment une dizaine de miliciens dans chaque tour, dont environ la moitié en repos dans les baraquements. Il y a pour chaque tour des prisons (environ 8 cellules à ameublement très sommaire : une paille et un banc, et fréquenté souvent par des rats. Quiconque pénétrant dans chaque tour doit connaître le mot de passe (le mot de passe est différent pour chaque tour), sinon il est refoulé sans ménagements. Au plus haut de chaque tour, il y a une pièce d'observation et une armurerie.

Enfin, la Forteresse du Suzerain (ou Château Crairg) domine le sud-est de la ville depuis la colline aux flancs escarpés mais peu haute du Grimming Tor. Elle n'est donc visible qu'à quelques endroits de la ville. C'est une imposante structure dotée de sept tours et d'un chemin de ronde, d'où patrouille la milice personnelle du Suzerain. L'intérieur de la forteresse n'est connue que de quelques personnes de confiance et des miliciens, qui ont juré une loyauté absolue au Suzerain. La rumeur raconte que la Forteresse aurait été construite sur un

tunnel menant aux ruines souterraines d'un ancien temple des Anciens Mages.

Depuis l'avènement de Valkhar en PL 5077, la forteresse sert de base aux Valkharim, ses fidèles gardes du corps. Les demeures des fidèles du Suzerain et des patrons de la pègre sont situées non loin de là, dans la rue des Manoires et sur une partie de la Promenade du Prince, appelée ainsi du fait de sa proximité du château, de sa déserte du quartier de la forteresse et de sa fière allure : une large avenue encadré de chênes et décorée par quatre statues en marbre représentant les Suzerains Raga 1er, Kalkarm, Selnar 1er et Nyoren. Aucun nom de prince ne fut attaché à cette avenue jusqu'à Lachelan, qui la renomma Cours Lachelan. Valkhar reviendra sur cette décision mais en donnant un autre nom, celui bafoué par Lachelan de son père Killean (l'avenue devenant Promenade de Killean).

## Les chantiers navals

Les chantiers navals de Ragadorn existent depuis le règne du suzerain Ilkoran (PL 4218 - 4231). Ils sont établis à Rochegrises, dans l'une des zones les plus sûres du Pays Sauvage en dehors des murs de la ville. La milice de Ragadorn veille à la sécurité de ce lieu : seuls ceux choisis spécialement par le Suzerain patrouillent dans ce secteur, pour éviter un quelconque sabotage émanant du Sommerlund ou du Durenor, voire même de brigands venus du centre du Pays Sauvage ou parfois même de plus loin.

La fonction principale du lieu est la réparation et/ou la construction de navires, mais il y a aussi une petite activité pour la restauration ou la construction de bâtiments en ville. Une rumeur fait état qu'ils garantiraient d'une certaine manière l'indépendance politique et commerciale de la ville. Les matières premières (principalement le bois) de ces chantiers proviennent de l'exploitation des rares arbres qui poussent le long de la côte du Pays Sauvage (qui se disputent la place avec des Larnumiers), mais aussi du bois importé officiellement du Durenor. Des rumeurs disent que la Vassagonie soutiendrait activement l'essor de ces chantiers navals, en



fournissant des conseillers stratégiques au Suzerain, les Zakhn successifs n'ayant jamais abandonné l'idée de faire de Ragadorn un comptoir Vassa exclusif sur la Mer de Kalte depuis la Guerre des Kirlundins (PL 4219). La réalité est bien plus sombre. Entre PL 5000 et 5070, certains nobles Vassagioniens de Ferufezan se sont alliés aux Seigneurs des Ténèbres, et ont entrepris de leur livrer des esclaves au sinistre port d'Aaknar. De folles rumeurs semblent indiquer que ces mêmes Vassagioniens auraient établi une base dans le Marais de Maaken avec le soutien du Seigneur des Ténèbres Haakon. Là, ils parquent des esclaves capturés dans les taudis des grandes cités de Vassagonie, avant de les expédier par bateau le long de la Dorn, puis à travers la Mer de Kalte, jusqu'à Aaknar. L'emir de Ferufezan soutient activement les chantiers navals de Ragadorn, en faisant transiter du bois par barge le long du fleuve en plus des esclaves, pour que le Suzerain ferme les yeux sur ses activités et ne les dénonce pas au Sommerlund.

Le responsable des chantiers navals, Balthier Samarck, est un bel et élégant jeune homme à la silhouette longiligne et aux cheveux coupés ras. Son charme et son charisme font de lui l'une des personnes les plus en vue de Ragadorn, bien qu'il ne fréquentât personne en ville à part le Suzerain Killean. Toujours vêtu de cuir et de fourrures de Kalte, Balthier aurait fait fortune à Liouk entre PL 5040 et PL 5045, mettant en place une très lucrative entreprise de distribution de produits nordiques (ivoire, objets en os, fourrures, huile de Bakanal) qui se serait implantée dans toutes les Fins-de-Terre: les Comptoirs de Hrod. En MS 5048, Balthier a décidé d'établir le quartier général de son entreprise à Ragadorn, et, à la surprise générale, a accepté la proposition du Suzerain Killean de gérer les chantiers navals. Balthier s'acquitte de cette tâche à la perfection, et semble fermer les yeux sur la bienveillance de l'émir à l'égard des chantiers. Les personnes les plus méfiantes pensent que Balthier a un autre agenda, car il n'a absolument pas délaissé les Comptoirs de Hrod et pourrait bien utiliser les chantiers pour son propre compte. Telekan, l'aubergiste de l'Étoile du Nord, dit à qui veut l'entendre qu'il a déjà rencontré Balthier dans sa jeunesse, mais ne parvient pas à se souvenir

ni quand, ni où. L'habileté et l'agilité du négociant, qui n'ont d'égal que son penchant pour les objets d'arts et anciens, n'ont en tout cas de cesse d'interpeler autour de lui, tout comme la dérangement facilité avec laquelle il a gagné la confiance du Suzerain.

Récemment, les hommes de confiance de Balthier ont découvert en creusant une nouvelle cale sèche l'entrée d'un souterrain. Samark s'est bien gardé d'informer Killean ou quiconque à Ragadorn de cette découverte. Il a exploré le souterrain dans ses moindres recoins et y a découvert un ancien temple des Anciens Mages, datant de l'époque où ces derniers avaient un port florissant à l'embouchure de la Dorn, quelques sept mille ans plus tôt. Le temple en question servait vraisemblablement de tribunal aux Anciens Mages, équipé d'un dispositif magique qui leur permettait de déceler le mal en tout individu. Balthier a désactivé ce dispositif qui, même s'il s'en défendrait avec un sourire charmeur, pourrait lui nuire, pour installer dans ce temple un bureau secret, où il est libre de poursuivre ses mystérieuses activités sans être importuné. Il y reçoit notamment des mercenaires Barbares des Glaces venus l'informer de la situation à Liouk.

## Les personnes de pouvoir à Ragadorn

Dans les sections suivantes sont présentées les personnes importantes à Ragadorn, pour trois périodes différentes de jeu.

### *Les derniers Suzerains de Ragadorn*

**Killean.** Suzerain de Ragadorn de PL 5025 à PL 5047. Killean mourut d'une épidémie de peste rouge en PL 5047, tout comme bon nombre de citoyens de Ragadorn. Il n'était pas réellement aimé de la population de Ragadorn, mais au moins, il était moins tyrannique que son successeur. Certains à Ragadorn disent que sa mère elle-même avait refusé de le reconnaître.

**Lachelan.** Suzerain de Ragadorn de PL 5047 à PL 5077. Lachelan est un être malfaisant entouré de mercenaires qui sont en fait de purs et simples

141



brigands, qui saignent à blanc la population en levant de lourds impôts. Il est une personne en qui il est dit à Holmgard qu'il est impossible de faire confiance, un autocrate cherchant à se maintenir au pouvoir le plus longtemps possible. La population de Ragadorn, écrasée par sa tyrannie et par ses taxes, le surnomme le Prince des Voleurs dans le dos des membres de sa redoutable police secrète, la Confrérie du Silence.

**Valkhar.** Suzerain de Ragadorn de PL 5077 à PL 5102. Enfant légitime unique de Lachelan, il aura pour sa part deux fils d'une concubine de son palais, Ahtar et Jarvim. Moins malhonnête que son père, il demeure néanmoins un souverain extrêmement brutal et fermement arrimé à son trône. Il remplace la Confrérie du Silence par une garde d'élite personnelle, les Valkharim, qui sont chargés de traquer les adorateurs des Ténèbres et tous les ennemis du régime, de la pègre aux idéalistes. Valkhar entreprend après PL 5085 une certaine rénovation de Ragadorn.

### *Notables de Ragadorn (Règne de Torrost, PL 5000)*

**Aelger.** Propriétaire du Grand Magasin de Ragadorn, Aelger est un jeune homme aimable et charismatique, dont on dit à Ragadorn qu'il serait un fils bâtard de Torrost et également un de ses proches conseillers. Ce qui est sûr est qu'il pratique la vente de marchandises volées au Sommerlund, au Durenor ou en Vassagonie. Il est aussi un redoutable opposant des forces maléfiques à Ragadorn, il suspecte notamment Haygor de ne pas être ce qu'il semble être. Il lui arrive d'engager des étrangers pour des petites missions d'espionnage ou de vol pour son propre compte. Ces missions sont la plupart du temps hautement dangereuses et se concluent souvent par la mort des dits étrangers.

**Ibran.** Ce marchand avenant, toujours poli avec les puissants, méprisant avec les pauvres, porte toujours les plus riches atours - vêtements de soie et bijoux variés. Même s'il s'en défend, Ibran est un redoutable marchand d'esclaves, qui est régulièrement actif à Ragadorn (ainsi que dans d'autres villes du Magnamund Septen-

trional où on trouve de tels marchés, comme Gzor) pour le compte de son maître, l'émir de Ferufezan. Il y vend des esclaves, et recueille des informations précieuses de ses agents qui espionnent pour lui au Sommerlund et au Durenor.

**Neylars.** Neylars est tenancier de l'Étoile du Nord. C'est un homme au physique impressionnant : grande taille, chauve, balaféré, et à la voix sombre. Voyageur infatigable, il a parcouru tout le Magnamund Septentrional, se vendant à l'occasion comme assassin, brigand ou mercenaire. Il est entré au service de puissants, entre autres plusieurs princes de Slovie et différents émirs de Vassagonie. Il s'est fixé il y a peu en ville en exécutant le précédent tavernier, qui devait une immense fortune aux Assassins de Kadan, et qui était selon les rumeurs un sombre nécromant. Neylars a pris alors possession de la taverne.

### *Notables de Ragadorn (Règne de Lachelan)*

**Ajanaz.** Chef des brigands du Pays Sauvage, qui a été un temps capitaine de la garde de Lachelan (dans la Confrérie du Silence), avant d'abandonner sa charge (PL 5049). Publiquement, il est totalement opposé à Lachelan, et cherche à se faire reconnaître «Seigneur du Pays Sauvage» pour supplanter et dépasser en puissance symbolique Lachelan (qui dit avoir une grande influence sur le Pays Sauvage, alors qu'en fait son autorité n'est pas sensée déborder de Ragadorn), car il estime avoir été dupé par ce dernier. En réalité, Ajanaz sert toujours Lachelan : son objectif est d'identifier les vrais ennemis de son maître, pour pouvoir ensuite les éliminer, et ainsi accroître la puissance effective de son maître sur Ragadorn et l'ensemble du Pays Sauvage.

**Farsi.** Fidèle d'entre les fidèles du Suzerain, le comte Farsi est un homme de belle prestance, appréciant les femmes et les beaux bijoux. L'un des principaux responsables de la Confrérie du Silence, il a sous ses ordres des assassins redoutables auxquels il confie des missions importantes et une dizaine de guerriers, qui assurent sa protection. Il est ouvertement détesté par la



population de Ragadorn qui voit en lui le chien de son maître. Le Suzerain Valkhar ordonnera l'exécution de l'ancien bras droit de son père et de six de ses serviteurs sur la place de la Potence à son avènement.

**Gozek.** Un vieux squall bien placé au sein de la pègre locale. Il vit au nord-ouest de la cité, dans une petite baraque décrépie mais toute la rue semble lui appartenir. Il peut facilement proposer un travail temporaire aux aventuriers (comme aller dérober une cargaison précieuse, obtenir des informations sur un prochain convoi marchand du Sommerlund, espionner la réunion d'un parrain concurrent, etc...).

**Klaspar.** Klaspar est un vieil homme barbu érudit, astronome et sage. Il connaît particulièrement bien les autres royaumes des Fins de Terre, pour s'y être rendu il y a quelques années. Il entretient des relations épistolaires fréquentes avec les Sages de Lyris, et notamment avec Gwynian.



**Irlador.** Le tenancier du Brochet Bleu. De taille moyenne (1m65), il a des cheveux blonds, des yeux marrons, un visage glabre et toujours souriant. Il est toujours très bien habillé (tunique de lin et chemise de soie de temps à autre), il est attentionné, prévenant envers ses clients. Il parle beaucoup de lui, de la ville, de la nourriture, pour inciter ses clients à se livrer à lui. C'est un agent particulièrement important de la Confrérie du Silence, car il est le premier lieutenant de Lachelan. Il ambitionne de renverser et remplacer Lachelan, et pour cela il fait jouer son réseau de relations pour pouvoir agir le moment venu. D'ici là, il est fanatiquement loyal à Lachelan. Il dit être originaire de Port

Bax, pour se donner une certaine prestance, mais il est en réalité originaire de Crique-en-Gorn, fils d'un paysan misérable.

**Nathal.** Chef de la police secrète du Suzerain, la Confrérie du Silence. Il est également le chef des miliciens de la ville, et celui qui, en cas d'attaque, organise la défense de la cité. Selon certaines rumeurs, ce serait un assassin recherché pour crimes au Sommerlund, ce qui est exact. Mais nul n'a jamais pu produire des preuves contre lui et y survivre. Il est loyal envers son Suzerain, et ne cherchera jamais à le trahir. Il est totalement sincère dans sa « nouvelle » vie, et ne cherchera jamais à comploter pour acquérir encore plus de pouvoir. Mais sa présence dans l'entourage du Suzerain suscite méfiance auprès de nombreuses personnes au Sommerlund (en particulier les proches de ses victimes).

**Shogir le Rouquin et ses frères.** Un coupe-jarret de la ville qui triche au bras de fer et ne supporte pas d'y perdre. Lui et ses frères (tous rouquins également) forment une redoutable bande qui peut donner du fil à retordre aux aventuriers si par malheur ces derniers se dressaient sur leur chemin (et gagner au bras de fer contre Shogir entre dans cette catégorie!). Shogir et ses frères peuvent souvent être rencontrés à la taverne l'Étoile du Nord, mais à l'occasion ils peuvent être vus aussi à la Lanterne Rouge ou occupés à braquer un quelconque commerçant.

**Telekan.** Le tenancier de l'Étoile du Nord (de PL 5040 à PL 5052), une véritable montagne humaine, le crâne complètement chauve et tatoué et les oreilles ornées de gros anneaux d'or.



Il est d'origine sommerlundoise mais il fait en sorte de passer pour un local de Ragadorn. Certains racontent qu'il aurait été Seigneur Kai avant de venir à Ragadorn (affirmant même qu'il se nommait alors Faiseur de Nuages) mais Telekan nie farouchement avoir eu tout lien avec cet ordre guerrier.

### *Notables de Ragadorn (Règne de Valkhar)*

**Baron Eymir Throshan** Ambassadeur du Sommerlund en poste depuis PL 5070, il a remplacé son prédécesseur retrouvé mort à la Lanterne Rouge. Le Baron est un homme de belle prestance qui se languit d'être à Ragadorn, et qui n'attend que le jour où il sera rappelé pour occuper un poste plus prestigieux. En attendant, il fait bonne figure, et fait ce qu'il peut pour venir en aide à la population de Ragadorn.

**Feljan** Feljan est le représentant de la Guilde des Armateurs, et également le chef des Loups Féroces. C'est un homme au physique ingrat, reconnaissable à sa longue balafre sur la joue gauche (un souvenir d'un assassin) qui profite de sa position pour accroître son pouvoir. Il est craint et détesté par les hommes qu'il commande, et sa mauvaise réputation rejaillit sur toute la ville aux yeux de certains observateurs comme le Baron Eymir Throshan.

**Jarvim** Un jeune guerrier, propriétaire du grand Magasin de Ragadorn, Achat Vente et Echange. C'est l'un des fils de Valkhar (et cela se sait en ville). Il est obséquieux, très habile au combat (mais il préfère laisser les sales besognes à ses hommes – qui font partie de la garde officielle de la ville), orgueilleux (il veut succéder à son père), mais un peu plus respectueux du bon peuple de Ragadorn (du moment qu'on lui obéit aveuglément). Il serait peut être plus facile à manipuler, tant sa haine des Vassagoniens est facilement décelable. Il entretient des relations difficiles avec son frère aîné, Ajtar, et complotte avec Feljan contre lui.

**Jeremiah Creeps.** Le Maître de la guilde des Agents Comptables. C'est un homme plutôt occupé qui peut se libérer rapidement, pour

peu que les visiteurs souhaitant le rencontrer fassent une modeste donation à la Guilde (environ 10 couronnes d'or minimum), ce que feront comprendre les scribes et autres agents accueillants de la guilde.

Jeremiah Creeps est un homme plutôt vouté, sourd, âgé d'une cinquantaine d'années, avec des cheveux noirs emmêlés (ressemblant à s'y méprendre à une toile d'araignée), un long nez et des yeux perçants, et portant généralement des vêtements noirs sales. Il est un contact privilégié pour des agents du Sommerlund ou du Durenor, et peut les renseigner sur les activités louches de certaines personnes, ou sur les relations commerciales (parfois tendues) entre les guildes de Ragadorn, du fait des « lois » du Suzerain.

**Kallas Ryme.** Kallas Ryme est un jeune homme d'origine sommerlundoise (âgé seulement de 29 ans), cheveux blonds, yeux noirs, dynamique et ouvert. Formé par les prestigieux Archers de Toran, Kallas Ryme a beaucoup voyagé, en particulier au Lyris, en Slovie et en Vassagonie. Il a lié contact avec de nombreuses personnes influentes et ayant une grande culture et a choisi de s'installer à Ragadorn, où il a ouvert une boutique vendant des arcs et des flèches de très bonne qualité.

**Velkan** Le nouveau tenancier de l'Étoile du Nord à partir de PL 5052, il fut le repreneur du commerce de Telekan. Il lutte comme il peut contre les brigands encore en activité en ville. Farouche opposant de Valkhar, il reste très vigilant quant aux activités de ce dernier, prêt à sauter sur la moindre occasion de le dénoncer publiquement au péril de sa vie.

## Crédits

### I. AVH publiées :

- *La Traversée Infernale* (Joe Dever & Gary Chalk, Gallimard 1985)
- *Fire on the Water* (réédition corrigée Mongoose 2007)
- *Plague Agent* (James S. Stuart, edited & augmented by Joe Dever, in *The Plague Lords of Ruel*, Mongoose 2009)





**2. Autres sources de canon supérieur :**

- *The Magnamund Companion* (Joe Dever & Gary Chalk, Beaver Books 1986)
- quelques éléments totalement inédits de background transmis à notre équipe par Joe Dever (2011)

**3. Romans Legends of Lone Wolf :**

- *The Sword of the Sun* (Joe Dever & John Grant, Red Fox 1989)
- *The Claws of Helgedad* (Joe Dever & John Grant, Red Fox 1991)

**4. Autres sources d'information (non officielles) :**

- a) Fan-fictions tirées des aventures du JDR en ligne **Where Eagles Fly** de membres de Tower Of The Sun, disponibles sur le site de Robert Ekblad (1999-2007 <http://www.algonet.se/-thyhe/>)
- *Voyage to Durenor* (Tales of the New Order Kai part 9, 1999-2001, éléments de texte de Rick Grotzky)
- *The Chase* (Tales of the New Order Kai, part 64, 2000, éléments de texte de Daniel Evans, Ian Johnson et Sam Bowker O'Brien)

**b) Les Esclaves de la Boue (première partie)**

(AVH de Martin Charbonneau, 2011)

Auteur : Lokhuzor

Relecture et compléments texte : Floribur & Zorkaan

Remerciements à Joe Dever pour ses réponses à nos questions sur Ragadorn.

Illustrations : Gary Chalk, Sintange

Carte : Floribur



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

### ACTUALITÉ LOUP SOLITAIRE

Depuis la mi - 2010, on voit une accélération assez considérable des productions associées à Loup Solitaire chez les anglo-saxons, en grande partie en raison d'une implication plus forte de Joe Dever dans le nouveau jeu de rôle, mais pas seulement. Tous les mois voient arriver leur lot de surprises. Les fans inconditionnels de Loup Solitaire n'auront ainsi pas manqué la publication en décembre dernier de l'introduction du très attendu *The Storms of Chai*, le numéro 29 de la série, dans le n°87 du magazine gratuit de Mongoose Publishing *Signs & Portents* : [www.mongoosepublishing.com/signsnportentsarchive](http://www.mongoosepublishing.com/signsnportentsarchive). On y apprend la confirmation que *The Storms of Chai* aura donc bien lieu quelque 19 ans après la fin de *La Cité de l'Empereur*, le dernier épisode paru des aventures des Grands Maîtres Kaï. Non content cependant de clarifier ce point, Joe Dever en profite pour livrer un historique extrêmement détaillé des événements survenus durant cette longue période. On y apprendra beaucoup d'événements assez incroyables liés à Kalte, notamment (qu'ils sont nombreux, les fans désireux que d'autres aventures se déroulent là bas !), mais aussi au Gouffre Maudit, et, tenez-vous bien, à Astre d'Or, qui fait son grand retour dans la série ! L'introduction de *The Storms of Chai* excite aussi la curiosité du lecteur, amené au bord du plus grand conflit ayant jamais agité Magnamund, et dans lequel Loup Solitaire, les Grands Maîtres Kaï du Second Ordre, les Magiciens du Dessi et de l'Étoile de Cristal, et Astre d'Or auront fort à faire !

À côté de cet événement majeur de l'actualité, les lecteurs anglophones ont pu se régaler avec la sortie d'un grand nombre de suppléments pour le nouveau jeu de rôle, certains écrits de la main

même de Joe Dever, lequel les aura gratifiés d'un très grand nombre d'informations inédites sur son univers (nous vous laissons les découvrir en lisant nos critiques de *Heroes of Magnamund*, *Sommerlund* et *Terror of the Darklords*). Depuis début 2011, pas moins de quatre suppléments édités : *The Magnamund Bestiary*, *The Book of Magnakai*, *The Corruption of Ikaya* et *The Darklands* !

Et d'autres suppléments de contexte sont annoncés, en premier lieu *The Stornlands*, dont nous parlerons en détail dans DV3 car ils sont l'œuvre de ...l'équipe de Scriptarium et de Joe Dever !

Sans oublier la poursuite des rééditions des livres-jeux, qui, comme expliqué dans DV1, ne sont pas de simples rééditions à l'identique et apportent aussi leur lot de nouveautés. À noter que 2011 devrait enfin être l'année de la publication des éditions de poche de ces rééditions, sorties pour l'instant uniquement en format collector cartonné et incluant des mini-aventures bonus (à l'exception du noir), ce qui ne sera pas le cas des éditions de poche, pour en réduire le coût et le prix de vente, mais aussi laisser aux éditions collector un « plus » en termes de contenu.

Principale ombre à ce magnifique tableau, du côté de ce que bien des fans de Loup Solitaire attendent avec impatience et excitation : on peut désormais craindre le pire pour le film, et le jeu vidéo est abandonné (pour cause de tsunami officiellement !). Mais heureusement un nouveau projet est lancé (des détails dans DV3).

### **The Captive of Kaag (réédition)**

Livre-jeu en anglais édité par Mongoose Publishing

Prix : 15 £ (-19 €)

*Critique par Floribur*



Quatorzième volet des aventures de Loup Solitaire (*Le Captif du Roi-Sorcier* en VF), publié milieu 2010 en format collector, cette réédition est marquée par deux grands éléments : des illustrations intérieures superbes de notre compatriote Pascal Quidault (qui signe aussi la couverture, représentant un Nadziran ayant pris forme de dragon), une mini-aventure excellente signée August Hahn.

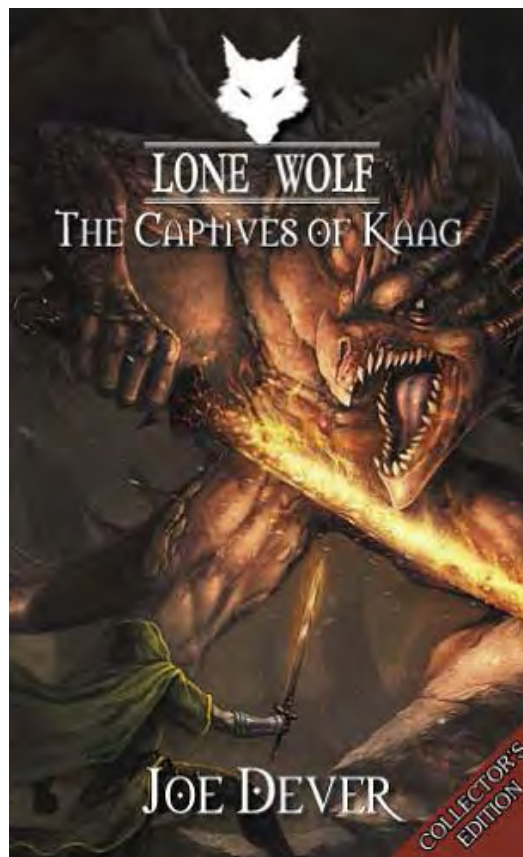
Pour mémoire, ce volume amène Loup Solitaire à s'introduire dans la plus orientale des cités des Ténèbres, Kaag (la traduction du titre en français a donc beau évoquer à tort le seigneur des Nazgûls, qui n'a bien sûr rien à voir avec l'histoire, elle évite quand même adroitement une traduction littérale qui aurait sans doute causé quelques soucis de vente à Gallimard!). Il vient y délivrer son ami Banedon, capturé par les Nadziranim cherchant à lui arracher les secrets de la Magie de Sénestre pour la coupler avec leur immonde sorcellerie.

Comme de coutume, la réédition a également été l'occasion pour Joe Dever de modifier/rajouter quelques petits détails dans le corps de l'aventure. Cette fois-ci, ils sont vraiment rares, mais à la décharge de Joe, l'aventure ne s'y prête guère, car il s'agit d'un donjon, donc ce n'est pas le lieu idéal pour développer du background. Ce volume rappelle à ce titre le volume 7 (*La Forteresse Maudite*), que je juge comme étant l'un des moins bons écrits par Joe, mais à la différence de ce dernier, avec une véritable ambiance ancrée dans l'Histoire récente du Magnamund : la déchéance des Royaumes des Ténèbres consécutive à la destruction de leurs leaders et à la déconfiture de leurs troupes d'invasion.

Pour l'essentiel, les ajouts de la nouvelle édition sont des mots en langue glok : des vétérans drakkarim sont appelés Drakkarim Dargsha-

dza, les dresseurs drakkarim (« handlers » dans la première VO), Shegshadim. Et la « bordée de jurons » de ces mêmes *Drakkarim* est désormais connue, attention à vos oreilles, tenir les mineurs hors de portée de voix : « Egor etaar naag kot ! ». Nous ouvrons d'ailleurs un concours de traduction sur notre forum, le gagnant se verra offrir gratuitement un exemplaire gratuit de DVI (comment ça « c'est quoi cette Aarnak ? »).

Notez que sur le forum de l'excellent Project Aon, Joe a publié une nouvelle liste de 250 mots gloks, vous pourrez probablement y trouver ceux qui manqueraient dans votre dico : [www.projectaon.org/en/Main/GiakToEnglishWordList](http://www.projectaon.org/en/Main/GiakToEnglishWordList).



Pour être exhaustif, à noter une nouveauté des rééditions : les paragraphes auxquels on ne peut aboutir qu'après avoir résolu une énigme à chiffres, dont Joe est si friand, sont signalés explicitement comme étant la réponse à telle ou telle énigme, pour lever toute ambiguïté, et probablement éviter qu'on ne lise des trucs qu'on n'aurait pas à lire arrivé au stade de l'énigme. Avouez-le, ça ne vous est jamais arrivé, en ne trouvant pas une réponse, ou en trouvant plusieurs, d'essayer plusieurs paragraphes jusqu'à

éventuellement tomber sur le bon ? Désormais, vous serez très vite fixés !

Mais tout ceci est somme toute léger en termes d'ajouts, et c'est au niveau des dessins que l'aventure s'est réellement enrichie, en offrant de nombreux visuels nouveaux sur des scènes non représentées dans la première VO. Et en outre, ces dessins sont superbes, à mon goût meilleurs que ceux des précédents illustrateurs. Les illustrations pleine page sont conservées, simplement redessinées. A



l'instar des travaux de Rich Longmore sur les précédents volumes réédités, les créatures sont nettement plus effrayantes qu'avec Brian Williams et c'est un plus. Mais le trait de Pascal est beaucoup plus propre et net. Le Tétrafalgar (Zavaghar en VO), assez ridicule chez Williams, est particulièrement réussi. C'est le cas aussi du Cranosaure (Ashradon en VO... mais pourquoi diable le talentueux traducteur Nicolas Grenier a-t-il autant inventé de nouveaux noms pour les monstres ? Furax Sécator au lieu de Vodok, Phacochargh au lieu de Gnagusk, Poulpe Sulfureux au lieu de Korozon...). Le dessin en extérieur de l'arche runique avec un groupe de Gloks met davantage l'accent sur l'ambiance de guerre civile, en montrant plusieurs cadavres. Seul regret : le Gourgaz n'apparaît plus, au profit d'une vision complète de l'arche. Les « boeufs contrefaits » tirant l'attelage de viandes immondes non plus, mais on le retrouve sur une petite illustration, plus détaillés. Ces petites illustrations nous permettent aussi de découvrir avec ravissement seize autres scènes, lieux ou objets, notamment plusieurs des Drakkarim croisés par Loup Solitaire : celui portant des seaux, celui essayant d'allumer sa pipe, puis le même hallucinant quand Loup lui gueule un ordre en glok, celui qui dort au lieu de garder, et même celui qui a eu la mauvaise idée de s'empaler sur l'ignoble arme qu'il avait commencé par balancer sur le Sommerlundois !

À noter aussi les charognards profitant des conflits entre factions de Zagarna et Slûtar, une tapisserie en fils métalliques représentant un charmant paysage de feu probablement du Plan des Ténèbres, Banedon inconscient (enfin, vu sa sale tête, on n'est pas étonné quand on découvre juste après que ce n'est qu'une imitation du mago par un Monstre d'Enfer aux aguets), ou encore une étonnante représentation d'une attaque par Foudroiement Psychique, où ce pauvre Helghast de victime semble frappé par une rafale de vent très violente. Seul raté dans l'ensemble des dessins : les Egorghs, sensément proches de l'Ours, sont étrangement imberbes, et on regrette donc le dessin un peu figé mais plus réaliste de Williams. Et la contrepartie d'une telle

débauche de dessins représentant des choses nouvelles, c'est que huit scènes ou objets représentés par Williams ne le sont plus (dont cinq reprises dans la VF).

Au-delà des dessins, un mot aussi sur la carte de Régis Moulun, un autre Français (décidément présents en force !) : il est dommage que Mongoose se soit contenté de reprendre sa carte publiée dans la réédition de LW12, car même si les deux sont quasi-similaires, une différence majeure apparaît : Helgedad existe sur la première, et devrait être en ruines sur la seconde. Et le « Reclaimed Wasteland » situé au sud de Kaag, évoqué en intro, devrait apparaître aussi. Mais bon, il faut reconnaître que seule la localisation de Kaag par rapport au Sommerlund ayant un intérêt pour cette aventure, ce n'est pas dramatique.

Bref, pour embrasser toute l'étendue du travail de représentation graphique sur ce volume, il faut les deux VO (dont la première est téléchargeable sur Project Aon, et d'autant plus indispensable que la qualité de reproduction des dessins de Williams en VF est calamiteuse).

Dernier intérêt, et non des moindres, de la réédition : la mini-aventure. C'est à mon sens l'une des meilleures jamais publiée dans les rééditions, et ce à plusieurs titres.

Son thème, d'abord, est très original, puisqu'on y joue un ancien héros de l'armée durenoraise capturé par les forces d'Helgedad puis transformé, par les sombres maléfices de la Magie de Dextre, en mort-vivant utilisé pour expérimenter les effets de nouvelles armes. Celui-ci, après avoir été finalement délaissé, usé, par son maître nadziran, sera croisé par Loup Solitaire dans les tréfonds de Kaag, et il l'aidera à localiser Banedon (cf. paragraphe 218 de l'aventure principale). Comme une récompense divine, cette courte rencontre avec l'élus de Kaï aura suffi à réveiller en lui son passé, et à lui donner suffisamment de courage et de force pour tenter de fuir à son tour la cité des Ténèbres. C'est l'objet de l'aventure.



Mais l'aventure elle-même est très bien écrite. Elle est riche de descriptions lugubres et sombres à l'image de l'environnement du fuyard, dans la peau loqueteuse duquel on arrive bien à se mettre (brr) en imaginant les souffrances qu'il a subi et continue à subir. On sent bien la peur aussi. L'aventure est également assez complexe pour procurer un réel plaisir de jeu (pouvoirs de mort-vivant, pas mal de possibilités, de lieux à visiter, d'objets à découvrir, de rencontres). Mention particulière à la rencontre avec un fantôme féminin glacial mais attachant malgré le peu de paragraphes dans lesquels on va le voir (enfin, façon de parler, parce qu'on ne voit pas grand-chose d'un esprit par définition !). C'est aussi la plus difficile des mini-aventures que j'aie joué jusque-là: huit tentatives avant de la réussir, après avoir exploré quasiment la totalité des possibilités, alors qu'en général on peut réussir facilement et réellement de plusieurs façons ces aventures (là aussi on peut y parvenir de différentes façons, mais de facto, une seule voie rend vraiment possible le succès).

Enfin, le background n'est pas oublié, et ce pour mon grand plaisir, à la différence de plusieurs des mini-aventures précédemment publiées : on découvre de nouveaux secteurs et aspects de Kaag, aussi bien en profondeur (le Gouffre de Kaagart, sur lequel a été construit la cité, ou encore les Sombres voies) qu'en surface (l'architecture, la configuration urbaine). On en apprend plus sur les circonstances ayant conduit Loup Solitaire en ce lieu et les suites de son passage éclair, on découvre un Nadziran et ses pouvoirs, Azavath, et on apprend que des soldats d'une douzaine de nations furent enfermés à Kaag puis y moururent de faim (Durenorais et Sommerlundais, mais aussi Anariens et Talestriens). On apprend aussi que le héros durenorais fut amené dans le passé à visiter le Ruel, et du fait de son statut de soldat, probablement dans le cadre d'une coopération militaire entre son pays et la Slovie, le Palmyrion ou la Lourden, les puissants remparts contre la menace cénérienne.

S'il y a quelque chose à redire concernant cette aventure d'August Hahn, ce sont les dessins de

Rich Longmore, médiocres et au nombre de deux, mais surtout la frustration qu'on éprouve en arrivant à la fin, pour se rendre compte que ce n'est pas fini !

Enfin, il s'agit d'une frustration heureuse, car en même temps, après tant de plaisir de jeu et de lecture, on ne peut être que ravi de poursuivre l'aventure dans l'AVH bonus du tome 16, que je viens juste de recevoir et vais m'empresser de jouer !

En conclusion, l'acquisition de cette réédition de *The Captive of Kaag* est un must pour tout fan qui se respecte !

## Le Livre de Règles de Loup Solitaire

Livre de règles du 1er Jeu De Rôles LS système OGL en français édité par Le Grimoire  
256 pages format A4.  
Prix : 32,00 €

*Critique par Nato*

### Introduction

Beaucoup de nos lecteurs ne sont pas sans savoir que la quasi-intégralité des contributeurs de Scriptarium ont fait partie du Grimoire jusqu'à un passé relativement récent.

Ils pourraient ainsi y voir une critique partielle, et par là un règlement de comptes avec l'équipe dirigeante (ou plutôt le dirigeant) de cette association. Nous ne saurions contrôler bien évidemment ce type d'interprétations. Mais nous considérons qu'il est de notre droit, voire de notre devoir de procéder à pareil examen de l'ouvrage. Nous estimons au contraire notre avis comme particulièrement utile, car éclairé par nos multiples travaux sur la gamme, et ce depuis le tout premier ouvrage, *l'Encyclopédie du Monde*. Et, de toute façon, comment pourrions-nous passer sous silence les qualités et défauts d'un livre qui a pour sujet notre JdR préféré ? Nous nous sommes donc efforcés d'écrire la critique la plus objective possible; une critique étant constituée avant tout de



jugements de valeur (l'objectivité totale est par nature impossible, seuls les faits étant objectivement constatables). Nous garderons bien sûr ce type d'exigence éthique pour nos futures critiques, quel que soit leur objet.

Avant de passer à l'examen de l'objet proprement dit, quelques mots sur l'objectif affiché par le Grimoire lorsqu'il a décidé de le publier. Le moins que l'on puisse en dire est que la communication quant au contenu de l'ouvrage fut confuse, trouble, voire chaotique. Les internautes ont dû multiplier les interventions parfois houleuses pour obtenir le renseignement le plus élémentaire. N'oublions pas que le livre fut proposé à souscription, et que les souscripteurs ont le droit de savoir ce qu'il y aura ou pas dans l'ouvrage qu'ils vont acheter, même à prix préférentiel. Voilà ce qui fut donc arraché de vive lutte sur les multiples forums : la réédition vise à permettre à ceux qui n'auraient pu se procurer à temps *l'Encyclopédie du Monde*, le livre de base de la gamme, de jouer tout simplement au jeu de rôle *Loup Solitaire*. Nous verrons que ce premier objectif n'a été que partiellement rempli, pour des raisons qui paraîtront évidentes à tout le monde après lecture de la présente critique. Du propre aveu du Grimoire, une personne possédant déjà la première édition n'a que peu d'intérêt à se procurer la réédition, les ajouts étant peu nombreux, au contraire des coupes franches par rapport au premier livre de base. Nous y reviendrons. Plus gênant, et plus grave, le Grimoire assure sur de multiples forums, et même dans le livre lui-même, que l'ouvrage se suffit à lui seul pour jouer à une partie de *Loup Solitaire*, ce que nous contestons fortement, arguments à l'appui. Nous serions même tentés de dire que pour que la réédition présente

un intérêt ludique minimal, il faut avoir en sa possession la première édition, ce qui est un comble lorsqu'on se remémore l'objectif initial du Grimoire.

La critique de la réédition de *l'Encyclopédie du Monde* ne peut avoir lieu sans un comparatif avec la première édition, tant les deux ouvrages présentent des différences notables, et même essentielles. Et force est de constater que l'acheteur de la réédition n'y gagne pas véritablement au change, au contraire.

Sur la forme, la réédition présente les mêmes dimensions et maquettage que le *Grimoire du Magnamund*, avec lequel il existe une continuité de bon aloi. C'est clair, lisible et proche de l'esprit des Livres Dont Vous Êtes le Héros, l'austérité du noir et blanc allant avec. De ce côté, même s'il existe des imperfections montrant le semi-amateurisme de la chose, que du bon.

Du côté du choix des illustrations, en revanche, cela pêche fortement. Pourquoi avoir scindé en deux cette superbe illustration de Gary Chalk représentant la bataille du Pont d'Aléma et qui figu-

rait à raison en double page dans *l'Encyclopédie du Monde* ? Mais que fait donc cette illustration fort connue du Glaive de Sommer, une arme qui ne peut être maniée que par les Kaï, dans le chapitre relatif aux Frères de l'Étoile de Cristal ? Et que fiche cette illustration de la soeur et alliée de Roark, ce noble décadent, corrompu par la doctrine et la sorcellerie cénérienne, dans la partie relative au Chevalier du Sommerlund ?

Suffit-il d'arborer une grosse armure pour devenir chevalier du Royaume ? À moins que cette femme n'ait effectué un «bi-classage» très discret qui aurait échappé aux fans de



Loup Solitaire, on se demande franchement si le directeur artistique actuel du Grimoire a un jour sérieusement lu la série des livres-jeux.

Et on peut regretter qu'il subsiste des cartes en version originale (donc en anglais).

Nous pourrions continuer la liste des erreurs de choix artistiques. Bien sûr, tout cela pourra ne passer que comme étant une critique se focalisant sur les détails, mais Sherlock Holmes ne disait-il pas que les détails sont ce qu'il y a de plus important ? Car mis bout à bout, ils s'avèrent fort révélateurs...

Enfin, quand même, une note positive : la couverture, signée Alberto Dal Lago, est tout simplement magnifique, encore plus belle que celle qu'il a effectuée pour le *Grimoire du Magnamund*. Mais, comme le dit l'adage : « Never judge a book by his cover ». Phrase célèbre qui sert de transition à l'examen du plus important, le fond.

Sur le fond, il convient de subdiviser l'étude en deux catégories : les règles et le background.

Mais d'abord quelques mots rapides sur l'erratum. Car le livre avait aussi pour ambition d'intégrer les multiples corrections aux erreurs et coquilles de la première édition. C'est seulement en partie chose faite, hélas il en subsiste encore. Il y en a même de nouvelles qui sont apparues avec les ajouts.

Il n'y a pas non plus d'index dans cet ouvrage.

Déplorons aussi, amoureux que nous sommes de la langue de Molière, les nombreuses fautes d'orthographe et de grammaire qui émaillent le livre. Une relecture plus scrupuleuse n'aurait pas été du luxe.

### **Les règles**

Deux systèmes de règles sont proposés dans l'ouvrage : OGL et un système héroïque.

(l'OGL étant l'Open Game Licence de Wizards Of the Coast, système de jeu générique tiré de *Dungeons & Dragons 3.5*).

En ce qui concerne OGL, rien de notable. Si ce n'est que la réédition aurait pu être l'occasion d'éclaircir certains points confus dans l'*Encyclopédie du Monde*. Par exemple, on ne sait toujours pas vraiment comment se calcule la CA psychique. Le système héroïque, quant à lui, a été présenté comme l'ajout majeur du livre par rapport à la première édition, avec l'aide de jeu sur Holmgard. Le but de ce nouveau système était de proposer une alternative ludique d'initiation, plus proche des règles proposées dans les livres-jeux. Intention louable, objectif ambitieux, mais pour reprendre une phrase bien connue d'un de nos anciens présidents de la République, le résultat final « a fait pschitt », la montagne a accouché d'une souris, tant le Grimoire a insisté sur cet ajout et que le résultat fut modeste, médiocre serait-on tenté de dire. Tout d'abord le choix de ne faire apparaître le corps des règles qu'après leur illustration par les classes de personnages est pour le moins peu judicieux : un minimum de rationalité exige d'abord la présentation des règles, ensuite celle de son illustration.

Le corps des règles pêche par manque de réflexion : on comprend que les auteurs aient voulu un système le plus proche possible de ce qui a été créé dans les livres-jeux. Mais ils ont commis une première erreur conceptuelle grave : si dans les livres-jeux, l'Habilité ne sert que pour les combats, dans le système héroïque elle sert d'étalon à toutes les actions. Résultat : si vous tirez une Habilité forte, vous saurez quasiment tout faire, en plus d'être un bon bretteur ; mais si vous avez la malchance de tirer une Habilité faible, vous vous traînez un boulet incapable de faire quoi que ce soit. Il aurait fallu scinder l'Habilité en deux : une Habilité martiale qui ne sert que pour les combats, et une Habilité qui aurait représenté une sorte de débrouillardise générale ; puis des bonus pour chaque classe qui concrétiseraient leurs spécialités respectives. Ou quelque chose de ce genre, un brin plus simulationniste, plus réaliste et plus équilibré. À vouloir trop simplifier, on aboutit à quelque chose de simpliste et d'incohérent. Les jets d'opposition entre deux personnages auraient pu être gérés fort simplement, par exemple en décidant qu'un écart d'un



point représente un écart de 10% en termes de probabilités de jeu (sachant que l'utilisation de la Table de Hasard revient à tirer un D10), mais les auteurs ont préféré arbitrairement créer une table proprement illisible et incohérente : de l'art de compliquer inutilement les choses alors que le but premier était de simplifier ! Une bonne idée cependant était de faire ce petit hommage à la série Défis Fantastiques en incorporant la caractéristique de Chance. Problème: si on sait comment dépenser des points de Chance, on ne nous dit nullement comment en gagner. Ce qui s'avère particulièrement gênant pour une classe qui en utilise abondamment : le Boucanier Chadakine. Une bonne idée donc, mais gâchée par un manque de réflexion supplémentaire. Le corps de règles du système héroïque est donc assez moyen et l'on reste sur notre faim à sa lecture. On se dit alors que sa concrétisation par les classes de personnages pourra rattraper un tant soi peu le tout. Que nenni ! Prenons la première classe du livre, le Frère de l'Étoile de Cristal : la progression entre pouvoirs de base, pouvoirs avancés, Mots de Pouvoir ne correspond à rien de logique ; on nage dans l'arbitraire le plus total. Sans même parler du gain de points d'Habilité et d'Endurance. On évoque en fin de chapitre les Mots de Pouvoir Mineurs, supérieurs et les Grands Mots mais ils n'apparaissent pas dans la table de progression et ne correspondent que partiellement à la table de progression OGL.

Logique inexplicable et réflexion ... mais le pire est à venir. Consultez le chapitre sur LA classe emblématique de Loup Solitaire : le Seigneur Kaï. Et bien j'ai le déplaisir de vous annoncer que le Seigneur Kaï n'existe tout simplement pas en version système héroïque : en effet, les auteurs se sont contentés de procéder à un renvoi aux livres-jeux ! Pour le Seigneur Kaï, le mot d'ordre est : débrouillez-vous et sortez vos portefeuilles pour vous procurer les bouquins ! Ce procédé est totalement honteux, dans la mesure où ce qui fonctionne pour un livre-jeu ne fonctionne pas forcément pour un jeu de rôle. Si je sais comment marchent les disciplines Kaï dans les LDVELH, puisque tout est écrit et décidé à l'avance par l'auteur,

pour le jeu de rôle en revanche je ne dispose de rien de concret en termes de règles et ne peut faire appel qu'à mon imagination pour les créer moi-même. Cela renvoie à une réflexion plus générale de théorie du jeu de rôle : c'est le débat bien connu du « Rules do matter ? », les règles comptent elles ? Si l'on considère que non, nul besoin d'écrire de règles de jeu pour simuler les diverses situations : tout est laissé à l'imagination et aux décisions des joueurs. Mais si l'on écrit des règles (je rappelle à ce titre que l'ouvrage qui fait l'objet de la présente critique s'intitule « *Le Livre de Règles* »), c'est qu'implicitement on considère que les règles ont leur importance, et alors on fait tout pour que son système soit le plus complet et le plus jouable possible. Dans ce livre, pour le système héroïque, vous trouverez de nombreux passages éludant les règles et renvoyant au bon sens ou à l'imagination du Maître de Jeu. Les concepteurs ont botté en touche aux premières difficultés, manifestement « le cul entre deux chaises ». Mais alors à quoi bon écrire un système héroïque ? On a l'impression d'avoir sous les yeux un début de réflexion inabouti sur un système de jeu, une sorte de prototype laissé à l'abandon en chemin. Quelle inconséquence, quelle paresse intellectuelle ! Et l'on peut subodorer, vu le résultat final sommes toutes lamentable, qu'il n'y a JAMAIS eu de playtest pour ce système, ce qui est aussi proprement honteux. Et dire que ce système héroïque a été présenté par le Grimoire sur les divers forums comme étant la « star » de la réédition...

### ***Le background***

C'est peut être là que la bât blesse le plus, tant le livre a été appauvri en la matière si on le compare à son prédécesseur.

Certes, l'aide de jeu sur Holmgard est bienvenue, mais l'équipe en place a oublié que de nouveaux éléments sont apparus il y a environ deux ans sur cette ville dans les nouveaux livres-jeux édités par Mongoose. On a donc droit à une version qui n'est plus totalement d'actualité.





Dans les tables de progression OGL, les titres des personnages ont mystérieusement disparu. Heureusement, vous pouvez les retrouver dans les tables de progression héroïques, mais on ne comprend vraiment pas pourquoi les auteurs ont fait cela. Et surtout, pour le Seigneur Kaï, vous ne retrouverez absolument pas ces titres, alors qu'ils sont extrêmement importants pour l'ambiance du jeu.

Le chapitre relatif au background général du Magnamund (données historiques, géographiques et politiques) a aussi été supprimé. Ou plus exactement amputé : ce qui subsiste de cette coupe franche est alors dispatché entre les différentes classes de personnages. Deux critiques sur ce procédé : tout d'abord, il est dommage de diviser ainsi l'information au sein du livre, le moins que l'on puisse dire est que ce n'est pas très pratique. Ensuite, le choix des régions allouées aux classes est extrêmement discutable. La justification avancée est la suivante : pour chaque classe de personnage apparaît le descriptif de pays et régions qu'elles connaissent mieux que les autres. L'idée en soi n'était pas mauvaise. Sauf qu'en lisant les chapitres sur les classes, on s'aperçoit d'erreurs de background grossières : les Seigneurs Kaï ne connaissent pas plus le Marais de Maaken ou le Pays Sauvage que les autres, le Boucanier Chadakine n'a aucune raison de connaître mieux que les autres non plus les Iles Lakuri ou la Vassagonie, le Chevalier du Sommerlund le Durenor... Pire encore : les Mages du Dessi sont censés connaître l'Île de Lorn, alors que ce lieu mythique de résidence des Majdars est interdit à toute personne étrangère et protégé magiquement ; les auteurs semblent confondre allègrement Mages du Dessi, Anciens Mages et Sorciers Majdars, ce qui n'a rien à voir pour qui connaît un tant soi peu l'univers de jeu.

Le Bestiaire OGL a été tout simplement supprimé, sans raison valable non plus, seul subsistant un bestiaire pour le système héroïque. Ce alors que la quatrième de couverture laisse penser au lecteur que le bestiaire est présent. Simple oubli, ou volonté délibérée de tromper sur la marchandise ? Toujours est-il que vous

n'aurez AUCUNE caractéristique OGL et aucun descriptif pour les adversaires plus classiques et attendus du monde : Gloks, Drakarim, etc... Nous n'avons droit qu'à un bestiaire en ligne de douze pauvres créatures du Magnamund méridional (d'ailleurs écrit par un membre de notre équipe), qui n'est pas le terrain préféré des joueurs de LS, loin s'en faut ! Nous avons pu constater que cet indispensable bestiaire est présent dans le tout dernier supplément du Grimoire, *Le Livre d'Aventures*. Mais alors de deux choses l'une : soit le Grimoire s'est rendu compte –un peu tard– de son erreur, ce qui montre son incompetence en la matière, soit il l'a fait exprès, ce qui veut dire qu'il ne respecte pas les fans, tout en lorgnant grandement sur leurs portefeuilles. Car il faut dire les choses : si vous voulez jouer décemment à Loup Solitaire le JdR, il va vous falloir déboursier 64 euros ! Peu de background, plus de bestiaire : au moins, d'une certaine manière, le Grimoire ne nous trompe pas sur la marchandise avec le titre du livre : vous avez droit à un Livre de Règles, ne vous attendez pas à plus !

Mais alors il faut se rendre à une évidence : ceux qui ne disposeraient pas de la première édition héritent là d'un livre inutile, car injouable : il ne suffit pas de règles pour jouer à un jeu de rôle. Il faut du background et, surtout, si on veut jouer dans l'esprit des livres-jeux, un bestiaire des créatures les plus courantes de ce monde !

Le paradoxe est atteint : alors qu'il devait servir à combler un manque, à savoir l'épuisement d'un livre de base, l'ouvrage ne sert à rien à ceux qui ne se seraient pas procurés la première édition, et pour les autres, les ajouts sont tellement pauvres que l'achat en devient très dispensable. Pour 32 euros, le jeu n'en vaut clairement pas la chandelle : circulez, y a vraiment pas grand chose à voir !

Une terrible déception, donc, que ce *Livre de Règles*. Et surtout, un exemple patent du manque d'ambition et d'intérêt du Grimoire pour cet univers de jeu, qui mérite franchement mieux que ce type de traitement à la légère.



## Synthèse

### Les plus :

- Une couverture superbe
- Une présentation agréable et « old school »
- L'intégration d'une grande partie de l'erratum de la première édition

### Les moins :

- Des illustrations mal choisies ou mal placées
- Absence d'un index
- Il subsiste des coquilles un système héroïque sans intérêt, mal pensé et inabouti l'aide de jeu sur Holmgard pas mise à jour
- La disparition des titres hiérarchiques des Seigneurs Kai
- Des pages qui ne servent à rien (Feuille d'Aventure, pages blanches)
- Des coupes franches dans le background historique, géographique et politique, ce qui reste étant dispatché arbitrairement dans le livre
- Des erreurs de background grossières et inexcusables
- La suppression pure et simple du Bestiaire, rendant le jeu injouable pour qui ne possède pas la première édition ou n'achète pas le prochain supplément
- Le prix inadapté au regard du maigre contenu

## Le Multi Player Game Book de Lone Wolf

Livre de règles du 2e JDR système héroïque en anglais édité par Mongoose Publishing  
Auteurs : Matthew Sprange et Joe Dever  
112 pages format poche. Prix : 9,99£ (-13 €)

*Critique par Manuluc*

Mongoose a publié en 2010 une nouvelle version de son jeu Loup Solitaire.

Sous ce titre un peu énigmatique se cache en réalité un authentique jeu de rôles, dont l'objectif évident est d'amener en douceur les lecteurs des livres-jeux à notre loisir préféré. Il ne s'agit absolument pas d'un livre-jeu multijoueurs, comme la traduction littérale pourrait le faire penser. Joe Dever, l'auteur des livres jeux originels, y a contribué.

L'éditeur a fait le choix de doter le nouveau Loup Solitaire de règles plus simples que l'Open Game Licence de la première édition, une adaptation des règles des livres-jeux.



Les seules aptitudes d'un personnage sont à présent COMBAT SKILL (Habilité) et ENDURANCE et les compétences, présentes en OGL, ont disparu. L'Habilité n'est utilisée qu'au combat (avec très peu d'options) et pour l'escalade. Les autres tests se font sur la base d'un chiffre tiré sur une table universelle auquel on ajoute des modificateurs de circonstances ou de disciplines Kai appropriées à l'action - car il est à noter que l'unique classe jouable dans ce livre est le Seigneur Kai, même si d'autres sont décrites dans le supplément *Heroes of Magnamund*.

La plupart des Disciplines sont décrites sans beaucoup de précision sur leur mise en application. Ceci nécessite une approche différente de la façon de mener une partie. Cela donne d'autant plus d'importance à l'interprétation des joueurs et au rôle du Meneur de Jeu. Nous conseillons aux meneurs de jeu en quête d'un système plus simulationniste mais aussi plus



équilibré d'adopter l'OGC de l'ancienne édition ou de créer ses propres règles en complément de ce nouveau corpus.

Un chapitre conte l'histoire du Magnamund et un autre décrit quelques pays importants du Magnamund Septentrional. Ils donnent au jeu de rôle sa particularité et son essence. Le parti pris de cette nouvelle gamme est de couvrir la période PL 5000- 5050, avant que le Monastère Kaï soit détruit par les armées de Zagarna.

Enfin, un scénario d'introduction clôt l'ouvrage. Je recommande aux Meneurs de Jeu de faire jouer cette aventure, car elle les guide pas à pas dans l'interprétation et l'utilisation des règles. Elle s'avère particulièrement dirigiste, faisant penser dans sa structure aux renvois de paragraphes typiques des livres-jeux. Cette expérience leur permettra de mener à bien leurs propres scénarios futurs.

## Heroes of Magnamund

Livre de règles JDR pour le MPGB en anglais édité par Mongoose Publishing  
Auteurs : Matthew Sprange et Joe Dever  
112 pages format poche. Prix : 9,99£ (-13 €)

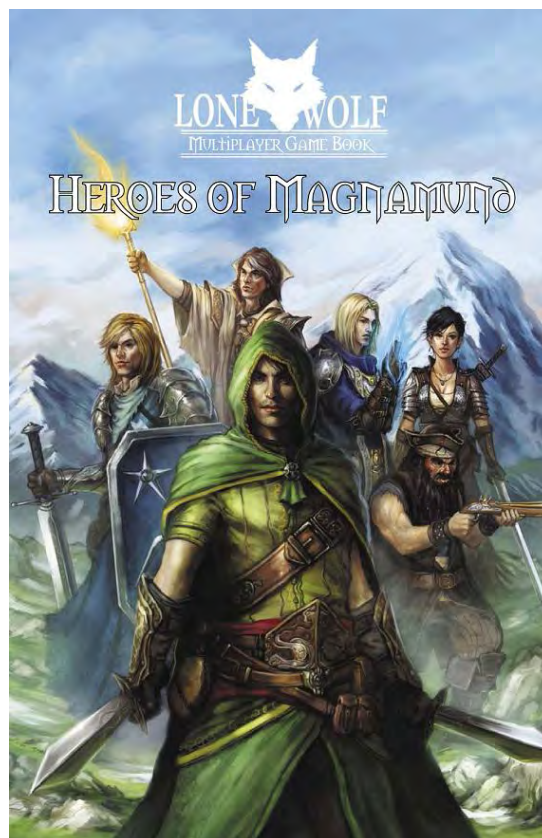
*Critique par Manuluc et Bleeding*

Ce supplément est en fait la deuxième partie du livre de base de la seconde édition de Lone Wolf.

Le *Multi Player Game Book* exposait les règles, décrivait la classe emblématique de Seigneur Kaï et proposait une aventure d'introduction.

*Heroes of Magnamund* offre un plus grand panel de personnages jouables. Patrouilleur Frontalier du Sommerlund, Frère de l'Étoile de Cristal, Artilleur Nain de Bor, Herboriste du Batar, Barbare des Glaces de Kalte, Sage Kloon du Chaman, Chevalier de la Montagne Blanche, Magicien du Dessi, Boucanier Chardakine, Chevalier du Royaume du Sommerlund, Guerrière Telchos, Chevalier Vakeros sont adaptés (et pour certains pour la première fois pour un JDR).

Chaque classe dispose d'une liste de « disciplines » que le joueur devra choisir.



Chacune bénéficie également d'un long paragraphe décrivant son histoire et ses particularités.

Un court chapitre clôt l'ouvrage, consacré à l'équipement. Un autre court chapitre présente un bestiaire des créatures les plus courantes, les plus « classiques » serait-on tenté de dire, que les héros seront amenés à rencontrer lors de leurs aventures : Gloks, Drakkarim et autres Kraans.

Ce livre est donc le complément indispensable au MPGB, bien que nécessitant quelques adaptations pour rééquilibrer les différentes classes entre elles.

*Critique par Zorkaan*

Un supplément indispensable pour compléter le livre des règles, dans la mesure où il livre la possibilité de jouer d'autres classes que les Seigneurs Kaï. Joe Dever s'est particulièrement impliqué dans ce supplément et a ainsi fourni



de nombreuses données inédites concernant le background de ces nouvelles classes.

Des classes inédites font leur apparition. Pour la première fois dans un jeu de rôle *Loup Solitaire*, il devient possible d'incarner un Patrouilleur Frontalier du Sommerlund, ces maraudeurs d'élites qu'on a le plaisir de commander dans *Le Gouffre Maudit*. Le grand absent du premier jeu de rôle, le Chevalier de la Montagne Blanche, fait lui aussi son apparition, avec une description extrêmement détaillée de cet ordre (à laquelle le président de Scriptarium David Latapie, a fortement contribué !) et ses différentes composantes. Pour la première fois, une carte complète du Royaume de Durenor est publiée, comme pour pallier à la trop longue absence des parangons de Durenor. Y figurent les villes orientales, dont Bolde, la première ville ulnarienne, Trelsk et Durwood, cette dernière étant reliée au troisième tunnel sous les monts d'Hamardal, Weidon.

À côté de ces deux classes attendues, deux autres classes inédites viendront surprendre le lecteur. Tout d'abord, le redoutable Barbare des Glaces, pour lequel Joe Dever livre une multitude d'infos intéressantes, comme la faible espérance de vie, les coutumes,

la religion. Ensuite, le Sage Kloon du Chaman. Les plus avertis des lecteurs des livres jeux *Loup Solitaire* se rappelleront peut-être le seul Kloon rencontré dans la série, à la guilde des Crieurs Publics de Varetta, dans *La Pierre de la Sagesse*. Ici, Joe Dever livre tous les secrets de cette race jusqu'ici sous exploitée, expliquant que la plupart des Kloon sont de grands érudits assoiffés de connaissance. L'émergence de cette nouvelle classe coïncide d'ailleurs avec l'apparition dans l'introduction du mythique livre n°29, *The Storms of Chai*, d'un nouvel allié de *Loup Solitaire*, le Sage Chastan.

Les autres classes sont des classes existant déjà dans le premier jeu de rôle, remises au goût du jour et parfois largement remaniées par Joe Dever. Le Frère de l'Étoile de Cristal, l'Artilleur Nain de Bor, le Magicien du Dessi, le Chevalier du Royaume du Sommerlund

sont très conformes au premier jeu de rôle. La Guerrière Telchos, l'Herboriste de Bautar et le Chevalier Vakeros, eux, se voient considérablement remaniés, le dernier perdant son armure en acier bleu qui était une petite entorse aux livres-jeux. Pour chacune de ces classes, de nouvelles informations sont délivrées, ce qui ne déplaira pas aux fans (l'origine extrêmement ancienne et dissociée des Druides de Cener des Herboristes de Bautar, par exemple).

Si d'autres classes ont depuis été publiées dans le magazine *Signs & Portents*, comme le Druide de Cener et le Chevalier d'Illion, il y a malgré tout quelques grands absents dans ce supplément, et notamment les classes de Sorcier Majdar (incarnée par le héros Astre d'Or) et de Sage de Lyris (incarnée par Gwynian) qui existaient dans le précédent jeu de rôle.

## Sommerlund

Livre de background pour JDR en anglais édité par Mongoose Publishing

Auteurs : Joe Dever & Darren Pearce

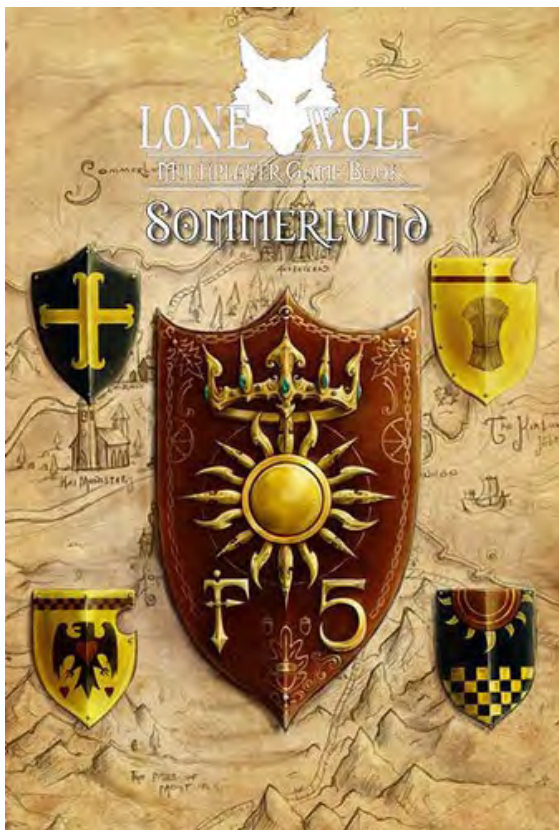
139 pages format poche. Prix : 9,99 £ (-13 €)

*Critique par Zorkaan*

Ayant eu *Sommerlund* entre les mains avant la plupart des fans et ayant aidé modestement à sa relecture (même si des erreurs se sont quand même glissées dedans), je me devais de vous faire part de mes impressions. Cet ouvrage est probablement, Parmi les suppléments du JDR, celui que se doit de posséder tout fan de l'univers de *Loup Solitaire*, tant il apporte sur le plan du background. Joe Dever et Darren Pearce ont revisité le Sommerlund de fond en comble, et on y apprendra une foule de détails historiques et géographiques inédits. Pas de nouvelles classes ou de nouvelles règles ici, mais de la description de lieux célèbres ou inédits pour donner de la matière aux aventures, ainsi que pas mal de pistes pour agrémenter les scénarios des meneurs de jeu. Mongoose Publishing avait déjà, par le passé, publié du matériel descriptif concernant les villes du Sommerlund dans le magazine *Signs & Portents*, mais le moins



que l'on puisse dire c'était que ces descriptions n'étaient pas fidèles aux livres-jeux. Toutes les erreurs de background de ces premières descriptions ont été ici corrigées, ce qui fait que les lecteurs de *Sommerlund* se retrouveront bel et bien face à un matériel complètement inédit et purgé des entorses au canon. De modestes erreurs de cohérence interne ont toutefois été pointées par des fans pointilleux depuis la sortie du supplément, erreurs auxquelles Joe Dever a répondu sur le [forum de Mongoose](#).



*Sommerlund* est constitué de onze chapitres inégaux en taille. Après une brève introduction, le livre commence avec un historique détaillé du pays qui n'apporte pas énormément par rapport aux précédentes descriptions, mais qui fait le point sur les cultes d'Ishir et Kai, les dieux de la lumière, un pan de *Magnamund* qui n'avait jusque-là jamais été vraiment abordé par Joe Dever. Pour plus d'infos historiques, il faudra cependant consulter les autres chapitres, qui eux débordent de nouveautés. Ensuite, un chapitre « géographie » vient détailler les fleuves et les montagnes du Sommerlund (si vous souhaitez connaître le point culminant des Monts Durncrag c'est ici). À noter qu'une carte du

nord du Sommerlund est fournie, de qualité relativement médiocre bien que la quasi totalité des villages y sont présentés (sauf, hélas, le célèbre village de naissance de Loup Solitaire: Dage). Elle n'est en fait rien d'autre qu'une reprise de la carte de *LS19*, sans au moins l'ajout des informations sur le découpage en provinces de la carte du *Magnamund Companion*, qui aurait été le bienvenu.

Le Royaume est constitué de sept provinces, et fort naturellement chacune fait l'objet d'un chapitre, avec parfois des différences de traitements. Ainsi, le territoire de la capitale, le domaine royal de Holmgard, et ceux des trois grandes villes du royaume, Toran, Anskaven et Tyso, sont résumés à ces simples villes, les campagnes et les lieux intéressants qu'elles peuvent éventuellement receler étant passés sous silence. Exit donc le Cimetière des Anciens près d'Holmgard, le Tertre de Malis et le Temple de Raumas à proximité du Monastère Kai, et le Monastère lui-même ! Mais par contre, quelles descriptions de villes ! Les quatre fières cités du Sommerlund se voient consacrer de longs chapitres, au début desquels on apprendra tout de leur longue histoire, depuis leur fondation jusqu'à l'époque du jeu de rôle. Un effort particulier de cohérence a été apporté, et on se délectera de découvrir comment les seigneurs de Tyso ont pu mater les pirates qui s'étaient installés dans les îles Kirlundin, comment les Sommerlundois ont tenu le coup face aux forces de Vashna lorsqu'ils s'installèrent pour la première fois sur ces terres dans la baie d'Anskaven, d'apprendre le nom du Baron du Toran qui deviendra Aigle du Soleil le premier Grand Maître Kai ainsi que ceux des héros qui sauvèrent Holmgard des tentatives d'infiltration des Monstres d'Enfer et des incendies... Les descriptions de lieux ne sont pas en reste, puisque pour la première fois les fans de Loup Solitaire pourront visiter les quatre quartiers d'Holmgard avec tous leurs lieux intéressants et leurs secrets, des canaux souterrains réservés au dignitaires de la ville en passant par le repaire des criminels de la capitale et le Quartier de la Guilde, tous issus de la riche réédition de *Flight from the Dark*. Les noms de tous les dignitaires et des institutions (guildes, garde municipale, notables, représentants du pouvoir royal, peines encourues pour



différents types de délits) ont été scrupuleusement indiqués, ce qui fait que les meneurs de jeu ne seront jamais perdus pour faire évoluer leurs joueurs dans ces cités. Un nombre conséquent d'auberges, de commerces, de lieux dangereux ont été ajoutés pour que jamais les meneurs ne soient à cours de descriptifs. Enfin, des plans sommaires de chaque ville sont fournis, pour lesquels on regrettera l'uniformité (des systèmes circulaires) et les incohérences avec le texte (Holmgard n'apparaît pas du tout comme une cité de 100.000 habitants sur son plan).

Les trois chapitres suivants sont consacrés à des territoires plus ruraux. Les Southlund Marches (traduisez Marches du Sud), riches territoires agricoles situés au sud d'Holmgard, se voient dotés d'une véritable capitale, Moytura (qui n'est pas une invention puisque déjà positionnée sur des cartes antérieures), intégralement décrite tout comme d'autres villages comme Porte d'Est (Eastgate), et sont décrits dans leur totalité.

Dans le chapitre 8, les huit îles Kirlundins passent à leur tour à la moulinette, les différentes petites villes et villages qu'elles abritent étant largement décrits, tout comme leurs ressources minérales (les fameuses pierres solaires et le marbre blanc) et leur baignade destinée aux criminels. Enfin, le chapitre 9 est consacré à la Baronnie de Ruanon, lieu chéri de nombreux fans de Loup Solitaire. Ces derniers ne seront pas déçus, puisque l'histoire de cette cité sera particulièrement détaillée : on y apprendra ainsi comment et pourquoi les fameux convois d'or à destination de Holmgard ont été mis en place, quand les premières mines d'or ont été découvertes. Ruanon est aussi intégralement décrite, tout comme Eshnar. Cerise sur le gâteau, les lecteurs apprendront enfin l'histoire complexe de la cité fantôme de Maaken, qui n'avait jamais été clarifiée auparavant. Le dernier chapitre du livre donne une chronologie détaillée de l'ensemble des souverains ayant régné sur le Sommerlund.

Que dire à part que le fan de background et le meneur de jeu en quête de matériel pour ses

aventures seront comblés, même si les morts de faim trouveront à redire sur l'absence remarquée de certains lieux ?

### Les plus :

Le respect des nouvelles éditions des livres-jeux Loup Solitaire pour la description des villes. Les erreurs des premières versions des descriptions des villes ont été corrigées.

Du lourd sur le plan historique : les mystères historiques enfin résolus, comme les origines de la cité-fantôme de Maaken ! La totalité des souverains s'étant succédés à la tête du Sommerlund est fournie.

Les régions jusque-là « vides » du Sommerlund, comme les Southlunds Marches et les Îles Kirlundin, sont maintenant décrites, peuplées, et urbanisées. Envie d'aller visiter plus en détail les lieux traversés par Neige d'Automne dans sa première aventure ?

### Les moins :

La carte du Sommerlund n'est pas terrible (faible résolution), incomplète (il manque la Baronnie de Ruanon) et sans « valeur ajoutée » par rapport aux cartes existantes.

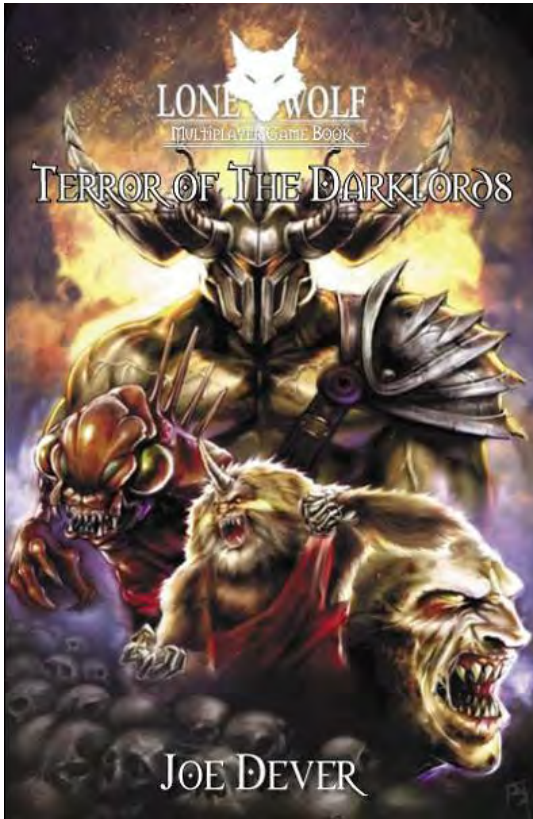
Les cartes des quatre grandes villes sont parfois difficilement ajustables aux descriptions de ces dernières.

Dans la moitié nord du pays, la description des campagnes a été négligée au profit de celle des villes. Ainsi, des lieux mythiques comme le Cimetière des Anciens ou le Temple de Raumas sont passés à la trappe et font cruellement défaut au supplément. Peut-être une parution dans les *Signs & Portents* ?



## Terror of the Darklords

Campagne JDR pour le MPGB en anglais  
éditée par Mongoose Publishing  
Auteur : Pete Nash  
126 pages format poche  
Prix : 9,99 £ (-13 €)



*Critique par Manuluc*

*Terror of the Darklords* est la première campagne officielle pour la nouvelle édition du jeu de rôle Lone Wolf.

Comme des joueurs potentiels risquent de lire ces lignes, je ne gâcherai pas leur plaisir en dévoilant trop les ressorts de l'intrigue.

Cette série de cinq scénarios peut les amener du rang d'Initié à celui de Maître Kaï, s'ils respectent le Code d'Honneur de leur Ordre. Les personnages font leurs premières armes en mission, sous la tutelle de Chant des Tempêtes, un Maître Kaï vieux et sage, pour retrouver un jeune garçon disparu près des Monts Durncrag. De mystérieuses ombres y ont été aperçues...

Ce qui devait être un entraînement se transforme en lutte cruciale contre les agents des Ténèbres. Les jeunes héros devront mûrir et prendre des décisions courageuses et difficiles, en faisant honneur aux Kaï, face à une menace de grande envergure...

Les lieux traversés sont variés et révèlent des surprises, riches en background et propices au roleplay.

Une campagne de bonne facture, à un prix raisonnable.

*Critique par Zorkaan*

Manuluc a exposé les caractéristiques techniques de cette première campagne officielle, aussi vais-je pour ma part revenir sur les aspects scénaristiques et background qu'elle recèle.

Tout d'abord une critique : le quatrième de couverture, et la pub que Mongoose en a fait, ne reflètent pas du tout le déroulement de l'aventure. On a l'impression que les joueurs vont partir à l'assaut des Royaumes des Ténèbres mais il n'en est rien, l'action se déroulant en grande partie au Sommerlund et jamais dans le sombre territoire des Seigneurs des Ténèbres. De même, le dessin de la couverture, qui représente quand même Haakon, Vashna, Gnaag et probablement Kraagenskûl, rien que cela, laisse entendre l'implication de tous ces Seigneurs des Ténèbres, mais ce n'est hélas pas le cas (enfin pas pour tous...) dans l'aventure, même si je ne vais pas vous révéler qui est l'ennemi principal. Mais bon, mise à part cette critique, pour le reste, cette campagne apporte beaucoup au Magnamund, à travers les lieux qu'elle fait traverser et les mystères qu'elle résout. Si vous souhaitez découvrir ce qui est arrivé à Aigle du Soleil après sa mort, si vous voulez visiter le Marais de Maaken, ou encore retrouver la sinistre ville en ruine du même nom, vous devez-vous le procurer. Un effort tout particulier a été donné pour la description de lieux inédits, mais ayant suscités la curiosité des fans par le passé.



## Signs & Portents

Webzine JDR en anglais édité par Mongoose Publishing

Téléchargeable gratuitement



Critique par Floribur

L'organe officiel de Mongoose, disponible en pdf (même s'il est question d'en reprendre une publication sous format papier, comme dans ses premières années), a continué à proposer régulièrement, jusqu'en juin 2011, du matos nouveau sur le Magnamund. Au programme, depuis l'été 2010, on a pu découvrir successivement :

- La nouvelle classe pour le MPGB de Druide de Cener dans le numéro 81 de juin 2010;

- Un petit scénario de Jawad Naeem au nord du Pays Sauvage dans le n°85 d'octobre 2010 (« *Terror in the Wildlands* »);

- Tel un magnifique cadeau de Noël avant l'heure, le n°87 de décembre 2010 nous a permis de (re)découvrir dans un grand état d'excitation une trame chronologique détaillée

de Joe Dever déjà publiée sur un forum italien et traduite par Black Cat –grand spécialiste magnamundien de la toile– sur la période séparant le dernier tome publié de la série de livres-jeux et le tome 29 tant attendu (nous l'annoncions déjà dans DVI pour fin 2010, et il n'est toujours pas sorti), mais également le « Story So Far » (le prologue en VF) du livre 29. Bref, rien de tel pour permettre à la langue, déjà bien pendante du fan en attente, de laver tous les carrelages de la maison avant la sortie effective du bouquin !

- Un nouveau scénario pour le MPGB de Jawad Naeem dans le n°88 de janvier 2011, permettant de bien jouer la classe de Druide de Cener du n°81 et l'un de ceux présentés dans l'aide de jeu –un certain Radak– mais surtout prenant place dans un cadre jamais exploré en dehors des livres-jeux, le royaume de Siyen, dans le Sud Magnamund;

- Étalaé sur les trois numéros 89, 90 et 91 de février à avril 2011, le port nordique de Durenor Lof est détaillé par Andrew Black (connu aussi sous le pseudo Koreth sur les forums anglophones). Un texte particulièrement intéressant du fait de l'utilisation par notre collègue d'un certain nombre de données historiques fournies par Joe Dever en réponse à des questions de background posées par les membres de l'équipe background actuelle de Scriptarium, dans le cadre du travail que nous conduisimes avec les deux auteurs durant l'été 2009, en vue de l'élaboration d'un ouvrage consacré au Durenor (projet hélas avorté avec notre départ du Grimoire).

- Le numéro anniversaire des 10 ans de Mongoose, le 92 de mai 2011, présente la première partie d'une campagne du prolifique Darren Pearce, en mer et dans les îles Lakuri. Celle-ci est annoncée comme devant s'étaler sur plusieurs numéros du webzine, mais il semble qu'on soit condamné à en attendre longtemps la suite. Car dans le 93 est annoncée une grande pause dans sa publication jusqu'en janvier 2012, le temps de le relooker et sans doute de l'alléger (puisque manifestement trop de gars de chez Mongoose sont mobilisés sur ce





support gratuit au lieu de bosser sur des bouquins payants, si j'ai bien compris).

- Dans le 93 de juin 2011, le dernier numéro, Mongoose a préféré laisser la place à nouveau à Joe Dever, pour une leçon magistrale de langue Glok. Un must pour tout fan, bien évidemment !

- À noter aussi, pour être complet, dans le numéro 83 d'août 2010 un très inattendu et amusant petit article présentant une démarche d'initiation de jeunes enfants au jeu de rôles Loup Solitaire (6 à 9 ans !)... et dans le Bronx ! Comme quoi il serait plus que temps que j'initie mon fils de 10 ans et ma fille de 8 ans aux « joies » du Magnamund !

## Le Royaume de la Mort

(ou « David Alpha m'a tuer » !)

Scénario en français, paru dans Les Carnets de l'Assemblée n°7, publié par L'Assemblée studio de création

Prix : 6 € / 2,5 € en pdf sur Lulu.com

Auteur : David Alpha

*Critique pas piquée des hennetons par Nato*

*Draco Venturus*, qui s'intéresse à tout ce qui touche de près ou de loin aux univers issus des livres-jeux, se devait de parler de ce texte, présenté comme une aide de jeu. Je croyais que l'on avait touché le fond avec *Le Livre de Règles* (voir la critique de cet ouvrage dans le présent numéro). Mes sincères excuses à cet éditeur : nous avons trouvé pire !

Tout d'abord, il est évident à la lecture des premières phrases que l'auteur ne connaît quasiment rien à l'univers de Joe Dever. Suffisamment pour pondre (et encore j'hésite à dire chi...) une telle ignominie, mais pas assez pour faire quelque chose qui tienne la route.

En quelques mots seulement, car je ne voudrais pas faire trop d'honneur à un assassin : euh non, Quarle n'est pas la cité des Runes de la Malédiction et euh, non, Vashna n'est pas le

Dieu de la Mort non plus et euuuuh, c'est quoi cette histoire de Talisman ?

Bref, les aficionados l'auront compris, David Alpha s'est amusé à mélanger allègrement des éléments de background de la série Loup Solitaire et du LDVELH *Le Talisman de la Mort*, de la série Défis Fantastiques, et qui se déroule dans le monde d'Orb, pas dans le Magnamund. Il opère des analogies somme toute faciles, par exemple en comparant le Gouffre de Maaken avec le Rift.

C'est même pire que ça, l'auteur n'a pas hésité à plagier des paragraphes entiers du « Talisman », en en modifiant à la marge quelques passages, pour lui donner un cachet « magnamundien ». N'importe qui possédant le livre-jeu et le numéro des *Carnets de l'Assemblée* pourra s'en rendre compte en comparant les textes respectifs : il suffit de lire les paragraphes 97, 100, et 114 pour s'en convaincre ; et certains autres ont pu m'échapper. Au passage, il est à douter fortement que les Carnets aient demandé l'autorisation des ayants-droit du LDVELH pour violer ainsi leur oeuvre.

Un plagiat grossier, un odieux mélange qui aurait au moins pu avoir l'intérêt de proposer quelque chose de jouable : et bien même pas, je mets quiconque au défi de trouver quelque chose à se mettre sous la dent dans cette daube.

J'ai donc plusieurs questions à poser à David Alpha : par les moustaches de Kaï, qu'est-ce qui vous a pris d'écrire une chose pareille ? Était-ce sérieux ? Vous fallait-il écrire un texte en 10 minutes chrono, pressé par le temps et des délais qui vous auraient été imposés ? Avez-vous l'habitude d'écrire dans un état second ? Votre but était-il de vous moquer d'univers de jeux et de livres que vous trouveriez ringards, sans intérêt ? Était-ce une sorte de parodie ?

Il me semble que la réponse à cette dernière question ne peut être que négative, car... tenez-vous bien... cerise sur le gâteau... cette



« aide de jeu » a été adoubee par le Grimoire lui-même !!! Si, si ! **La preuve.**

Le mot de la fin s'adresse donc maintenant au Grimoire : déjà qu'on ne peut pas dire que vous soyez particulièrement réactifs et innovants en ce qui concerne la gamme Loup Solitaire, vous contentant la plupart du temps de traduire des textes, souvent obsolètes et riches en erreurs de background, vous pourriez au moins assurer le minimum syndical en refusant votre accord à la publication de tels immondices.

Mais alors j'ai peur d'autre chose : peut-être que vous avez vraiment lu consciencieusement ce « truc », et que pourtant vous ne vous êtes même pas rendus compte à quel point c'était hors sujet et insultant pour l'oeuvre de Joe Dever (et peut être, surtout, en fin de comptes, celle de Jamie Thomson et Mark Smith) ? Si c'est ça, alors franchement, j'ai de plus en plus peur pour le devenir de Loup Solitaire le jdr en France.

### ACTUALITÉ DÉFIS FANTASTIQUES

## Fighting Fantazine

Webzine sur Fighting Fantasy en anglais  
Gratuit, disponible à l'adresse :  
<http://fightingfantazine.co.uk/>

*Critique par Salla*

Depuis septembre 2009, le monde anglophone des livres-jeux connaît la publication régulière de *Fighting Fantazine*, une revue amateur dédiée aux Défis Fantastiques, reprenant avec succès le flambeau du mythique magazine *Warlock*.

Nous allons nous attarder sur le 5ème numéro, téléchargeable depuis février 2011 (<http://fightingfantazine.co.uk/Resources/FF5.pdf>)

Il est doté d'un grand dossier, Turn to Paragraph 400, qui dévoile les résultats de l'enquête effectuée l'année dernière auprès des lecteurs, en partenariat avec l'éditeur Wizard. Les 70

livres-jeux que compte la licence ont été classés en fonction de leur score, d'abord dans différentes catégories (intrigue, jeu, ambiance et illustrations), puis dans un classement général. Les heureux gagnants sont ... Et bien il faudra aller lire le fanzine pour les connaître !

En plus d'une analyse globale du classement, chacun des dix premiers livres se voit bénéficier d'un essai expliquant les raisons de son succès. Ces analyses sont très enthousiastes sans pour autant manquer de pertinence, n'hésitant pas par exemple à prendre le recul nécessaire sur la méthodologie ayant mené aux classements. Quant à la lanterne rouge, elle est l'objet de la chronique humoristique régulière, *Fighting Fantasy*. Un petit billard ?



On retrouve aussi les autres rubriques habituelles. La riche actualité en matière de littérature interactive anglophone est couverte dans Omens and Auguries, Jamie Fry, le collectionneur de Fighting Fantasy Collector, est invité au domicile de Ian Livingstone pour une rencontre empreinte de nostalgie (rencontre qui nous laisse sur notre faim car nous n'apprenons rien quant au nouveau Défis que rédige le co-fondateur de la série), la deuxième partie de



The Adventure Game nous explique comment planifier l'écriture d'un livre-jeu et Graham Bottley est interviewé au sujet de la très attendue réédition de *Advanced Fighting Fantasy*.

Enfin terminons cette revue du fanzine par Dungeons and Dinosaurs, une grande interview de John Sibbick (illustrateur, entre autres, des *Rôdeurs de la Nuit* et des *Sceaux de la Destruction*). Aujourd'hui, il travaille en tant que paléoartiste en illustrant dinosaures et autres animaux préhistoriques (un argument de plus en faveur du lien tenu entre l'univers de la paléontologie et du jeu de rôle, sujet d'un article dans le premier numéro de *Draco Venturus*!). L'entretien nous apprend beaucoup sur le parcours de l'artiste et est richement documenté par des croquis préparatoires d'illustrations de couvertures.

Pour conclure (et avant d'aborder le nerf de toute bonne revue dédiée au genre, à savoir son aventure interactive), nous ne pouvons qu'inviter toute personne lisant l'anglais de se jeter sur ces 104 pages riches et passionnantes!

### «*Bones of the Banished*»

Cette aventure de 274 paragraphes vous emmène sur la Plaine des Ossements, située au sud-est du continent Allansien. Vous êtes un jeune membre d'une tribu de chasseurs. Ngodo, leader de votre peuple est mort au cours d'une chasse au dinosaure, et ce sans avoir désigné d'héritier. C'est donc au chaman Valgrek que revient le devoir de se tourner vers les esprits de vos ancêtres pour décider du futur de la tribu. Ainsi le nouveau chef sera désigné à l'issue du Rite de l'Exil : pendant deux jours, tous les hommes en âge de chasser seront exclus du village et devront chercher dans la nature environnante les plus grosses et terribles créatures. Celui revenant avec le trophée le plus impressionnant sera sacré nouveau chef de la tribu.

Voilà un synopsis qui propose un début d'aventure original. La première partie de la quête consistera donc à parcourir les environnements sauvages et plutôt bien décrits de la

Plaine des Ossements pour y pourchasser des créatures parmi les plus féroces issues d'un bestiaire en grande partie préhistorique, mais pas seulement. Ainsi aux côtés des dinosaures, on retrouvera des félins de toutes sortes ou encore des humanoïdes, tels les Hommes-Lézards de l'Empire de Silur Cha ou les Néandertaliens, ennemis de toujours de votre tribu.

Mais assez rapidement, les contours d'une intrigue plus complexe qu'une simple partie de chasse se mettent en place. Une nouvelle mission apparaîtra au milieu de l'aventure, et vous enverra explorer les ruines qui jonchent la plaine, vestiges hantés d'un ancien empire aujourd'hui disparu.

Globalement l'aventure se démarque avec son ambiance sauvage qui ne la prive pas pour autant de pnj intéressants, comme les chasseurs de trophées rivaux que vous pourrez rencontrer sur la plaine, ou quelques rencontres surprenantes, comme celle d'un Nain armé d'un étrange bâton de bois crachant le feu.

Par contre, c'est une aventure assez difficile, qui pour être menée à bien vous obligera à mettre la main sur des objets indispensables, chose plutôt frustrante quand on vous propose dès le début plusieurs chemins pour mener à bien votre mission. Quelques morts subites un peu trop fréquentes viendront encore corser le tout.

Terminons enfin par les illustrations qui sont ici le fait de l'auteur, Brett Schofield. De très bonne qualité, elles mettent surtout en scène les terribles lézards pour une bonne partie d'entre elles. Mention aussi à la magnifique couverture de Natalie Gingerboom.

Pour conclure, voilà donc un Défis Fantastique à l'intrigue relativement originale, au style correcte et qui exploite avec intelligence le background de l'Allansie. Sa difficulté et sa construction classique pourront empêcher les moins persévérants d'en voir le bout, ce qui ne les privera pas de passer un bon moment dans une aventure plus que sympathique.



## Le Manoir de l'Enfer et Le Labyrinthe de la Mort les films !

Critique par Zorkaan et Floribur

La nouvelle est tombée en 2010 : *le Manoir de l'Enfer* va faire l'objet d'une adaptation cinématographique, *House of Hell* (le nom de la version originale du livre-jeu) ! Il est vrai que ce livre-jeu de la série Défis Fantastiques, l'un des plus difficiles de sa génération (le gagner sans tricher est une gageure...), s'y prête : il était un « survivor-horror » avant l'heure, jetant le joueur dans un huit-clos terrifiant et horrifique qui allait inspirer des jeux vidéo au succès planétaire tels que *Resident Evil*, *Silent Hill* et autres *Alone in the Dark* par la suite.

Les droits d'adaptation ont été acquis par le studio anglais Superteam Productions. Ian Paterson, le boss de cette petite société familiale, a fièrement annoncé que Steve Jackson et Ian Livingstone avaient choisi Superteam Productions parce celle-ci serait en mesure de rendre justice à l'interactivité de leurs livres-jeux. En effet, une surprise de taille nous est réservée : Superteam, Jackson et Livingstone veulent nous offrir un long métrage de grande envergure, et une version blue ray interactive de leur film comportant la possibilité de collecter des items, de se battre et même de sauver son score sur internet : bref, un véritable Film dont VOUS êtes le Héros... Une version en ligne, interactive mais avec encore plus de matériel, serait également à l'ordre du jour, coïncidant avec la réédition du livre-jeu.

Toutefois, le processus n'en est qu'à ses balbutiements : Superteam n'a pas figé son casting d'acteurs, cherche a priori encore des partenaires de distribution, mais le tournage devrait commencer bientôt. D'ores et déjà, Steve Jackson, l'auteur du livre-jeu, est l'un des co-auteurs du script du film, ce qui peut présager d'une bonne immersion dans le terrible manoir. Dans le casting provisoire ont déjà été retenues Kimberley Palmer (*South for the Winter*, primée au New York Short Film Festival

de 2005) dans le rôle de la Femme Fantôme et Libby Watis dans le rôle de la vieille Mordana. De nouveaux rôles semblent avoir été créés spécifiquement pour le film, le casting faisant référence à Michelle Kernohan pour incarner une certaine Carrie Torance, et à Jenny Evans pour incarner une infirmière.

Les adaptations cinématographiques de jeux vidéos, jusqu'à maintenant, ont rarement été couronnées de succès. Gageons que ce ne sera pas le cas pour les adaptations de livres-jeux (même si on n'a plus de nouvelles du film Loup Solitaire), et que Steve Jackson saura guider Superteam, qui n'est pas à proprement parler un studio colossal et vraiment célèbre, pour insuffler la terrifiante ambiance qui avait fait le succès du *Manoir de l'Enfer* à ce nouveau film. Croisons aussi les doigts pour qu'une adaptation française soit un jour envisagée !

Vous trouverez plus d'infos et des vidéos (avec une visite des « lieux du crime » sous la conduite de la Femme Fantôme, mais a priori plus souriante qu'elle ne le sera dans le film) sur le site officiel du film : [www.houseofhellmovie.com/](http://www.houseofhellmovie.com/)

Autre nouvelle, plus récente celle-là, *Le Labyrinthe de la Mort*, déjà adapté en jeu pour ordinateur et en jeu de cartes, devrait passer cette fois à la sauce cinématographique. Présenté comme un (curieux) mélange entre *Gladiator* et *Saw*, mais c'est vrai qu'un huis clos avec des esclaves (!) cherchant la liberté en lattant du monstre, en évitant moult pièges et dans une ambiance de cruelle compétition, ça peut être pas mal comme ambiance pour un film. Le producteur en serait un certain Mark Holdom, boss de la MHI (pour Mark Holdom Inc, une compagnie basée à Los Angeles).

Et derrière, c'est carrément une franchise *Deathtrap Dungeon* qui est visée, donc peut-être que des suites pourront voire le jour ensuite (d'autres adaptations de DF s'inscrivant dans sa continuité, notamment *L'Épreuve des Champions*, voire *Les Sombres Cohortes* mais aussi pourquoi pas des histoires inédites), et demain nous pourrons peut-être jouer à de nouveaux jeux inspirés par le livre, pour ordinateurs,



consoles, de plateau, que sais-je encore ? Des figurines Kinder ? Des Lego ? Une gamme de lingerie SM ?

L'article le plus frais (en anglais) que nous ayons à vous proposer : [www.screendaily.com/](http://www.screendaily.com/) (taper dans Search «deathtrap» puis cliquer sur l'article «Holdom lines up Marcel, Deathtrap Dungeon»)

## Réédition du jeu de rôles sur Titan (Advanced Fighting Fantasy)

*Critique par Lokbuzor et Floribur*

Nous l'avions senti venir, comme les lecteurs de l'article introductif sur Titan dans DV1 ont pu le constater, mais c'est confirmé : 2011 est l'année du renouveau pour Titan, avec la sortie en anglais d'une nouvelle version de la gamme du JDR des années 80-90 *Advanced Fighting Fantasy*. L'éditeur, britannique, est Arion Games ([www.arion-games.com/AFF.html](http://www.arion-games.com/AFF.html)). En plus des règles de base, sont d'ores-et-déjà sortis en mai 2011 les indispensables *Out of the Pit* et *Titan*, deux guides sur les créatures et l'univers de jeu. Il est possible de les commander sur la boutique en ligne de l'éditeur Cubicle 7. Arion Games annonce également que ces suppléments seront suivis par d'autres, en reprenant le vieux matériel mais aussi en proposant de tous nouveaux suppléments background ou scénarios (voir les détails dans l'interview de Graham Bottley, directeur d'Arion, p37).

Vous pouvez admirer comme avant-goût, les nouvelles couvertures pour les trois premiers suppléments (qui ne sont qu'une remise en forme des anciennes couvertures), qui ont pour auteurs Marc Gascoigne et Graham Bottley, des personnes bien connues dans l'univers des livres dont vous êtes le héros. Pour le livre de base *Advanced Fighting Fantasy*, une refonte assez importante de la 1ère édition, les chapitres sont les suivants : introduction, le jeu de rôle *Fighting Fantasy*, la création des héros, les règles, le combat, la magie, les dieux de Titan

et leurs prêtres, le monde de Titan, comment maîtriser, les monstres et les créatures, des idées d'aventure et le générateur de donjons, ainsi que les trésors et objets magiques.

*Out of the Pit* et *Titan* sont, par contre, des rééditions fidèles de la 1ère édition du jeu.

Plus d'infos dans DV3 !

## AUTRES ACTUALITÉS AVH

### La Feuille d'Aventure

Webzine sur les livres-jeux en français  
Gratuit, disponible à l'adresse suivante <http://static.skynetblogs.be/media/75609/894105296.pdf>



*Critique par Nato*

Hommage au doyen !

Il y avait longtemps que l'envie me prenait de parcourir les pages de ce fanzine dont j'avais lu quelques échos lors de mes pérégrinations forumistiques.



Mais que voulez-vous, le temps me manque, et j'ai encore tellement de Loup Solitaire, Défis Fantastiques, Voie du Tigre et autres Astre d'Or à parcourir..

Je préfère en général lire directement ces bouquins que lire des gens parlant de ces bouquins qu'ils ont lus avant moi ! Ca m'évite 1 : de me laisser influencer par leur avis par définition subjectif avant même d'avoir commencé à lire lesdits ouvrages; et 2 : les spoilers. Car tous ceux qui me connaissent bien savent de moi au moins une chose : je déteeste les spoilers! Ca me pourrit la vie et je les fuis comme la peste.

Malgré tout, j'avais envie d'aller voir de plus près cette fameuse Feuille d'Aventure quand même, et comme il m'est revenu l'insigne honneur de rédiger, dans le cadre de *Draco Venturus*, une bafouille sur le numéro 6 de ce fanzine dédié aux livres-jeux, je m'y suis enfin «frotté» !

Ne me demandez pas si ça s'est joué à la courte-paille ou si ça s'est décidé de manière tyrannique, ou si je me suis porté volontaire pour le faire. Vous n'en saurez rien !

Mais vous obtiendrez de moi une chose : un conseil.

Amoureux de la littérature ludique, ne passez pas à côté de ce dernier opus de la «Feuille d'Aventure».

Oh, vous n'apprendrez pas grand chose de précis sur vos univers et personnages préférés. Non.

Mais fanatiques de mécaniques et de recettes, fétichistes des rouages biblio-ludiques, plongez allègrement votre nez dedans.

Rôlistes purs et durs, ne manquez pas non plus ce rendez-vous, car je pense que cela pourrait vous apprendre certaines choses intéressantes sur votre passe-temps favori, tant sa proximité avec les livres et aventures dont vous êtes le héros est grande.

Quel MJ n'a pas rêvé un jour de pouvoir animer une partie de la qualité des meilleurs livres-jeux, mmmmh ?

Allez, avouez! Les livres jeux, «ce n'est pas sale», pas honteux... Vous avez même sûrement commencé, sans le savoir à l'époque, votre vie aventureuse de rôliste en visitant une Cité des Voleurs, en parcourant un Labyrinthe de la Mort, ou en accomplissant une Traversée Infernale !

Si vous voulez un historique de ce fanzine, forces anecdotes à l'appui : rendez-vous à la page 39 de la bête.

On y apprend ainsi que l'équipe s'est considérablement réduite jusqu'à aujourd'hui.

Petit résumé cependant pour les paresseux : il est né en 2005, de l'initiative de quelques fans fréquentant les forums dédiés aux livres-jeux (Gamebooks et la Bibliothèque des Aventuriers, qui existent encore, même si Gamebooks n'a plus été mis à jour depuis 2006).

Un petit univers, où tout le monde se connaît, au moins par pseudos interposés. Le fanzine est hébergé sur le portail LDVELH (<http://users.skynet.be/fa301409/ldvelhportail/>), bientôt [www.litteraction.be](http://www.litteraction.be)), et un renvoi est fait dans la section fanzine du forum Rendez-vous au 1 (<http://rdv1.dnsalias.net>).

Ce n'est d'ailleurs pas un hasard, car ce sont principalement des auteurs d'AVH qui ont contribué à la Feuille d'Aventure.

Feuille d'Aventure Numéro 6 dont le dossier est : la littérature interactive.

Je passe sur ce qui est indispensable dans un fanzine et pourtant anecdotique à la fois : la rubriques Actualités, tributaire du temps qui passe, et les critiques ou chroniques.

Je me focaliserai uniquement sur le fond du fanzine, à savoir le dossier.



Tout d'abord, très utile, même si on peut en retrouver une partie dans les forums dédiés (encore faut-il retrouver l'information disséminée dans la forêt inextricable des threads) : le glossaire.

«AVH, ADVELH, BD interactive, Feuille d'Aventure, livre interactif, livre-jeu, One True Path, PMT, Table de Hasard» et autres «Livre dont vous êtes le Héros».

Autant de mots bizarres et techniques, qui résonnent à nos oreilles comme une douce musique...

L'occasion pour l'affranchi, du moins qui se prendrait pour tel, de se mettre un peu à jour et d'abandonner éventuellement certaines idées reçues, et pour le profane de pouvoir comprendre ce qui se dit sur les forums sans passer pour le débutant de service.

Ce glossaire a aussi le mérite de mettre en évidence les liens réciproques qu'ont noués littérature interactive et jeu de rôle, un autre genre se situant quelque part entre le jeu et certains arts comme le théâtre improvisé ou le conte (et auquel nous, à DV, sommes particulièrement attachés), alors que le livre-jeu placerait son curseur entre le jeu et le roman.

L'article sur les sources d'inspiration nous montre que la source principale de la littérature interactive du commerce est l'heroic-fantasy, transposée dans des mondes généralement médiévaux et européens, mais qu'il existe cependant des exceptions notables, qui font que certains livres se démarquent nettement des autres par leur cachet particulier, en sortant du cadre classique, et cela nonobstant la qualité littéraire ou ludique de l'œuvre.

Ainsi, parmi ces «marginiaux-originaux», sont cités : *La Galaxie Tragique* (SF à la Star Trek), *Rendez-vous avec la Mort* (Super Héros contemporain), le *Manoir de l'Enfer* (Horreur classique, type «Maison Hantée infestée de dingues»), les séries dédiées à Sherlock Holmes, la série «*Portes Interdites*» (au cachet à la fois pulp et

lovecraftien), les séries inspirées de l'Histoire etc...

Le court article relatif à la pédagogie du livre-jeu esquivé, à mon sens, et c'est bien dommage, l'épineuse question de la censure des livres-jeux parus dans le commerce, avec tous les thèmes et sous-problématiques qu'elle charrie : violence des mots et des illustrations, âge et maturité des lecteurs, politique d'édition, altération de l'œuvre originale, etc...

C'est là, à mon avis, plus qu'autre part, que la pédagogie des parents, mais aussi des éditeurs et de l'auteur devrait jouer à plein.

À la fin de ma lecture, j'ai eu la désagréable sensation que l'article était un peu trop consensuel, voire convenu.

Mais peut être que FA rattrapera le coup dans un prochain numéro en se penchant plus avant sur ce problème, qui nous intéresse tous.

Le gros du dossier est un débat : très bien écrit, très bien documenté, à la qualité presque universitaire.

Pour ma part j'ai toujours considéré que les livres-jeux étaient bien de la littérature -oh, certes, pas de la meilleure qualité qui soit- et que son côté ludique, qui en fait un genre bâtard, ne lui enlève en rien ce qualificatif.

C'est à mon sens un faux débat, auquel en fait il est substitué un autre : quand certaines personnes disent que ce n'est pas de la littérature, c'est pour dire en réalité que c'est de la mauvaise littérature.

Combien de fois ai-je entendu de personnes dire que tel morceau ou tel groupe, ce n'était pas de la musique, signifiant par là qu'elles trouvaient cela sans intérêt, tout simplement.

On nage en fait, avec ce type de considérations, dans les jugements de valeur, avec leur lot de représentations sociales et esthétiques. Or, comme je me tue à le répéter, les jugements de valeur ne peuvent prétendre à l'objectivité.



Bref : si j'ai ma réponse depuis longtemps à la question posée, cet article a au moins le mérite de me faire apprendre des choses. Je mourrai donc moins bête.

Ainsi, dans «Arcanes d'une littérature interactive», l'auteur démontre que les règles (sachant que tout livre-jeu ne contient pas de règles techniques proprement dites, certaines œuvres se cantonnant à proposer au lecteur de faire des choix) peuvent avoir un côté littéraire, aussi étonnant que cela puisse paraître : leur exposé peut ainsi être fait de manière littéraire, c'est-à-dire esthétique (exemples donnés des Quêtes du Graal et des Messagers du Temps).

L'auteur ne mentionne cependant pas qu'il existe d'autres types de règles aujourd'hui, qui existent au contraire pour servir le récit, à le modeler ; ainsi en va-t-il des règles qui obligent le joueur à décrire ce que fait son personnage ou à le jouer directement, dans le but que l'action souhaitée ait plus de chances de réussir. Il est vrai cependant que cela aurait été sortir du sujet car ces nouvelles règles ne peuvent être trouvées, par définition, que dans les jeux de rôle, pas dans les livres-jeux, où tout est figé, écrit à l'avance.

(NB : Pas tout à fait : dans la série «*Quête du Graal*», Pip, lorsqu'il croise Noférox, doit écrire des poèmes, et le lecteur vraiment les écrire (même s'il n'y a bien sûr personne pour les valider!).

Intéressant aussi, un article explicatif et descriptif sur l'utilisation du Vous héroïque.

Effectivement, ce «vous» est très singulier puisque, selon l'utilisation -subtile- qui en est faite, il permet autant l'identification du lecteur au héros (la littérature interactive étant de ce point de vue singulière puisqu'elle permet au lecteur d'incarner le héros au contraire d'un lecteur de roman, puisque, par ses décisions, il va influencer sur le cours de la destinée du héros), que sa distanciation par rapport à la fiction, aussi paradoxal que cela puisse paraître.

Vient ensuite une étude sur la personnalité et l'histoire du Héros incarné, très plaisante, émaillée d'exemples bien trouvés. Rien à dire.

Ce dossier se conclut sur des considérations plus personnelles, où l'auteur montre son attachement à la qualité du récit, mais aussi aux règles, quoique plus secondairement.

Je suis bien d'accord avec lui : il y a de mauvais et de bons livres-jeux (reste à savoir lesquels, mais là c'est une autre paire de manches), tant au niveau littéraire que ludique.

Un plaidoyer en faveur de la littérature interactive -la bonne bien sûr- que nous partageons et encourageons.

En ce qui concerne la forme, j'ai aussi beaucoup apprécié le petit jeu sur la fusion d'éléments de couvertures de livres-jeux, et la BD «méta».

Je vous conseille aussi la petite AVH de fin : informative et didactique. Bien trouvé !

Et coup de cœur perso, j'ai adoré l'illustration de Gnaag de Mozgôar. Bzzzzzz Poweer !

Conclusion : un numéro 6 généraliste, plutôt savant, volontairement théorique, et très utile, voire indispensable, à qui souhaiterait se lancer dans la périlleuse mais passionnante aventure de l'écriture de littérature interactive. Pour les spécialistes du genre donc, mais aussi pour les curieux avides de savoirs étranges qui voudraient lever le voile ésotérique des techniques spécifiques utilisées dans la littérature interactive.

Mes félicitations donc, à la toute petite équipe dirigée par Paragraphe 14 pour ce numéro 6 très instructif et pas aussi mal fichu que certains ont bien voulu le faire entendre...

Bon, je sens que moi ou un autre de mes camarades n'allons pas résister à l'envie de déterrer de vieux grimoires : les FA ayant comme sujet de dossier un certain Loulou...





## Héros (la revue dont vous êtes le héros)

Magazine d'AVH en français édité par les éditions Céléphaïs

Prix : 6 €

<http://www.revueheros.fr/>



Critique par Floribur

Quel plaisir ce fut pour moi de découvrir dans ma boîte aux lettres le n°2 de la revue Héros ! Bon, certains vont peut-être se dire : « le ton est donné, inutile de perdre du temps à lire cette bafouille, on a compris que ça allait être «Les Bisounours en Avhie», passons notre chemin. »

Mais non, chers lecteurs sceptiques, je vous assure, je vais aussi critiquer. Vous pouvez donc venir vous repaître des sales choses que je vais dire sur ce zine puisque vous n'attendez que ça. Néanmoins, soyons honnêtes, je reconnais qu'elles vont être rares.

Je ne reviens pas sur le concept du petit magazine, présenté dans DVI, pour me centrer sur les contenus.

Et comme je m'étais contenté de dire avoir apprécié deux des AVH de Héros noir, je commence par détailler comme promis un peu mes impressions :

La revue elle-même est d'un format agréable (A5), facile à manipuler. Rajouté à ça, la présence de dés imprimés dans les coins de page rend les AVH facilement jouables un peu n'importe où, et c'est très plaisant. Pour ma part, c'est lors d'un long voyage en train que j'ai pu découvrir les contenus et jouer deux des aventures. J'ai pris un tel pied à vivre *Arkham of the Dead*, dans ce wagon désert entre Montpellier et Toulouse, que les impressions se mêlent désormais dans ma tête, et nul doute que la prochaine fois que je m'installerai dans un wagon vide, je ne m'étonnerai guère si je vois apparaître au bout du couloir quelque zombi rigolard.

Cette AVH est particulièrement réussie et reste ma préférée de celles publiées et que j'ai joué dans Héros : une histoire d'invasion de morts-vivants assez classique mais traitée sur un ton très marrant, avec des illustrations d'enfer de Thomas Balard collant parfaitement au récit et au style du récit. Bravo Freddy! (non, l'immonde aux grilles acérées n'apparaît pas dans l'histoire, je faisais référence à l'auteur, et je ne le félicite pas par chauvinisme parce que nous sommes originaires de la même ville!).

Seconde par ordre de préférence : *L'Écaille de Dragon*, par Gilles Saint-Martin, bien connu des amateurs d'AVH. Du medfan classique, mais tout à fait efficace, avec suffisamment d'éléments descriptifs d'un univers qu'on sent riche pour qu'on ait envie d'en savoir plus, et surtout une aventure rondement menée, amenant à sacrément voyager pour seulement 80 paragraphes, et à la chute assez inattendue. Les règles sont aussi un peu fouillées, avec un système de table des combats pas mal du tout, et de la magie. Les dessins sont extrêmement variés (certes deux dessinateurs distincts s'y sont collés, mais cela l'explique pas tout). Mention spéciale pour le visuel du port de Lumor, et les excellents gobs, a priori respectivement de Vincent Partel et Pierre Mauger.



*Les noces de Baysbu*, de Gabriel Féraud, nous emmènent dans un univers medfan orientalisant (type Inde), dont je ne suis personnellement pas très fan. Les règles apportent quelques touches d'ambiance, hélas autant les aptitudes que la Gloire ne sont pas tellement utilisées en jeu. Connaissant un peu le style de Féraud, je m'attendais à une aventure un peu plus originale et surtout à un ton plus humoristique, mais là ça reste léger. Mais à noter quand même une capacité étonnante à faire tenir sur 80 paragraphes pas mal de choses, avec des variantes assez nombreuses, y compris un superbe combat de masse. Les dessins, évoquant la BD, sont de Jez, du beau travail là aussi.

A ces trois AVH se rajoutent 8 pages d'actualités jeux, figurines, livres et revues.

Pour revenir au noz dont je parlais initialement, je ne pourrai vous en faire une critique aussi détaillée, n'ayant pu conclure qu'une seule des trois aventures, ayant échoué lamentablement et rapidement dans mes premiers essais sur les deux autres. Mais on a manifestement du très intéressant à nouveau. La revue elle-même prend des galons, avec une vingtaine de pages supplémentaires, un dos carré-collé, et davantage d'illustrateurs nous offrent leurs dessins.

La première aventure que j'ai joué, *Le dôme égoïde* de Cédric Zampini, nous projette dans un univers robotique. L'aventure est conçue d'une étrange façon car on peut très rapidement la terminer ou, du moins, très rapidement parvenir à une conclusion, mais avec peu de chances qu'elle soit heureuse. Le début offre peu de choix, mais par contre l'histoire peut se déployer de pas mal de façons différentes, pour aboutir à une chute sympa (pour être exact, il existe une possibilité de traverser toute l'histoire et de gagner, sans avoir compris les tenants et les aboutissants, et c'est très amusant comme approche!). Mais l'aventure, quelle que soit la voie choisie, manque un peu de rythme, en dehors des combats qui se succèdent (combats assez dangereux d'ailleurs, mais ça ce n'est pas forcément un mal). Et j'ai eu un peu des difficultés à entrer dans la peau de ce robot et dans ce monde plutôt froid,

malgré les efforts des dessinateurs, et notamment celui de la magnifique couverture, Aurélien Hubert.

La seconde aventure, de Gilles St-Martin (*Opération Pérovskia*) nous met dans la peau d'un agent de la DGSE en mission en Afghanistan. L'idée est super, mais ce que j'en ai lu (avant de très vite mal finir) m'a un peu rebuté : l'auteur est manifestement extrêmement bien renseigné sur le sujet et le pays, donc ça part pour être très réaliste, mais du coup c'est plein d'un vocabulaire militaire qui a plutôt tendance à me faire fuir. Mais ceux qui aiment ça devraient se régaler, et c'est plein d'action !

La troisième aventure, *Rouge Sang*, est aussi la plus longue de la courte histoire de *Héros* : 160 paragraphes (dont 4 pages de règles très sympas et une feuille d'aventure digne d'un JDR). Gwalchmei nous propose d'incarner un soldat Orc, et autant vous dire que ça part fort, en pleine bataille contre les « peaux roses » (les humains !). Ce que j'en ai vu est assez prenant... mais la guerre par définition c'est légal, et donc il va falloir que je recommence plus que mes trois seuls essais, pourtant longs mais encore insuffisants pour que j'aie pu parvenir à la victoire dans ce monde brutal ! Bon OK on est aussi dans le registre du militaire comme avec la seconde AVH, mais j'ai la faiblesse de préférer le medfan au contemporain. Et j'aime beaucoup le style employé, mélange de sérieux et d'humour, avec de nombreux clin d'oeils aux LDVELH, au travers de noms de personnages...

Pour conclure, quelques mots sur la rubrique Actualités, où le ton n'est pas toujours tendre, mais qui donne bien envie de lire/jouer à pas mal de choses parmi ce qui est présenté. Elle a en outre ceci de bien qu'elle vante les mérites de DV :-)) ... enfin bon plutôt de *Neige d'Automne 1*, mais manifestement c'est le manque de place qui explique le traitement un peu rapide de notre fanzine... mais *Héros* se sont rattrapés depuis en laissant un commentaire plus détaillé, et élogieux, sur leur site : [www.revueheros.fr/contenu.php?page=chroniques](http://www.revueheros.fr/contenu.php?page=chroniques)



En tout cas j'espère que moi je vous ai donné envie d'acheter Héros ou, mieux, de vous y abonner. 5€ (6 dans le commerce) le magazine, c'est un régal pour pas cher ! En plus, le numéro 3 vient de sortir, et son sommaire est des plus alléchants... et oui, encore un truc à traiter dans DV3, nous allons en avoir encore des choses à raconter.

## AUTRES ACTUALITÉS DES UNIVERS DE LDVELH

### **Drakensang: The River of Time (l'Œil Noir)**

Jeu PC développé par Radon Labs et édité par Dtp Entertainment AG

Pour Windows XP, Vista ou 7 32 bits, Intel®Core 2 Duo E6750 2,66 Ghz ou équivalent, carte graphique NVIDIA 8800GT avec 512 Mo de Ram ou équivalente, 3 Go de Ram, 6 Go d'espace disque

Paru en 2010

45,00 €

*Critique par Floribur*

L'Aventurie, ça vous dit quelque chose ? Pas un univers de ldvelh au strict sens du terme, car il s'agit de l'univers du JDR allemand *l'Œil Noir* (*Das Schwarze Auge* en VO), mais ce jeu s'est toujours caractérisé par la publication de nombreuses AVH, par lesquelles d'ailleurs de nombreux fans de ldvelh ont découvert en douceur le JDR. Et puis en France, ce jeu bénéficia de la double distribution de Schmidt France, en grand format standard JDR, et de Gallimard, en format ldvelh (avec de superbes coffrets plastique totale-

ment calés en termes graphiques et de présentation sur les collections de Folio Junior), ce qui lui permit d'entretenir une double identité JDR-ldvelh, qui expliqua en partie son succès dans les années 80. Il est donc tout à fait naturel que nous en parlions dans les pages de DV!

Le jeu ne fut hélas plus traduit en français quelques années seulement après son lancement, mais continua à se développer de façon régulière et impressionnante outre-Rhin, au point que ce jeu est resté le JDR le plus populaire chez nos voisins allemands, des dizaines de modules et scénarios continuant à sortir chaque année.

Et comme tout jeu à grand succès, il suscita des volontés d'adaptations sur de nouveaux supports, dont naturellement le support jeu pour ordinateur. La dernière adaptation en date en la matière, c'est le jeu *Drakensang* pour PC, dont le second volet, *The River of Time*, est sorti en 2010 et -chose intéressante pour beaucoup de nos lecteurs- en français en fin d'année.



Cette aventure prend place dans la région du Grand Fleuve, autour de la ville de Ferdok, endroits bien connus de ceux ayant joué il y a longtemps l'aventure *Le Fleuve du Désastre* (un des classiques parmi les rares scénarios du JDR papier traduits en français) et sous le règne de l'Empereur Hal de Gareth, grand personnage d'Aventurie, connu surtout des francophones par le scénario *Le Tournoi des Férons* (autre scénario phare de la grande époque). A noter qu'elle peut se jouer indépendamment du jeu précédent, *Drakensang* tout court, ce dernier se passant

dans le même secteur, mais 23 ans après. On y retrouve simplement certains personnages et les deux aventures sont liées par un historique.



Le jeu est somptueux, c'est un plaisir sans fin que d'évoluer dans un univers que l'on a longtemps imaginé à partir des descriptions et de rares illustrations. C'est un plaisir visuel, tant les décors et les personnages sont beaux, mais aussi de fond, car on retrouve de nombreux éléments de background : classes de personnages, géographie, histoire, religions ... Du moins si on arrive à décrypter de nombreuses traductions peu soucieuses des traductions pré-existantes, ou approximatives quand il n'existait pas de traduction officielle : le Grand Fleuve est par exemple traduit « Grande Rivière » ou, pire, l'Empire (central) « Terre du Milieu »... après le Roi-Sorcier au Magnamund, Tolkien hante décidément tous les univers de fantasy !

En termes de règles, on retrouve les grands mécanismes de la quatrième édition du JDR, bien que forcément simplifiés pour les besoins du format. C'est du coup assez éloigné des règles de la première édition, la seule traduite en français, mais que ceux qui connaissent et aiment ces règles se rassurent : le nouveau système est facile à appréhender, et en outre il reste de nombreux repères issus de la première édition, notamment parmi les Caractéristiques (dits désormais attributs) et les autres valeurs de base comme l'Attaque, la Parade, les Points Astraux ou les Points d'Aventure, mais aussi les Aptitudes (dites talents) ou encore les sorts. À noter quelques nouveautés règles par rapport au premier *Drakensang* (deux nouvelles classes notamment et un système de création de personnage offrant plus de paramètres de personnalisation), pour ceux qui partiraient de ça.

Alors cette critique ne pourra guère aller plus loin, pour la bête et simple raison que je n'ai pas encore eu le temps de jouer l'aventure, mais dans DV3 nous devrions vous en parler plus en détail, ainsi que des autres jeux PC prenant place dans le monde de l'Œil Noir et, plus largement, de cet univers et de son JDR. En attendant, je vous conseille deux bons liens pour en découvrir plus sur *The River of Time* :

- Le site officiel du jeu [www.drakensang.fr](http://www.drakensang.fr)
- Le forum de [www.aventurie.com](http://www.aventurie.com), site référence en français sur l'Œil Noir, où vous pour-

rez en discuter avec des joueurs et des fans ainsi qu'y découvrir la soluce complète (en plus de règles spécifiques à la version 4 de l'Œil Noir et plein d'autres choses).

## Crédits

Auteur : Floribur, Lokhuzor, Manuluc, Nato, Salla, Zorkaan

Relecteurs : Floribur, Bleeding, Flambeau du Matin, Nato, Zorkaan, Derje Boven

Couvertures : **The Captive of Kaag** : Joe Dever, Mongoose Publishing, 2010, couverture de Pascal Quidault / Loup Solitaire **Le Livre de règles** : collectif, Le Grimoire, 2010, couv. d'Alberto Dal Lago / **Multi Player Game Book** : Matthew Sprange & Joe Dever, Mongoose Publishing, 2010, couv. Alberto Dal Lago / **Heroes of Magnamund** : Matthew Sprange & Joe Dever, Mongoose Publishing, 2010, couv. Tom Garden / **Sommerlund** : Joe Dever & Darren Pearce, Mongoose Publishing, 2010, couv. Nick Egberts / **Terror of the Darklords** : Pete Nash, Mongoose Publishing, 2010, couv. Ben Ellebracht / **Signs & Portents n°87** : collectif, Mongoose Publishing, décembre 2010, couv. Pascal Quidault / **Fighting Fantazine n°5**, The Fighting Fantasy Fan Magazine, février 2011, couv. Natalie Gingerboom / **La Feuille d'Aventure n°6** : collectif, décembre 2010, couverture collective (extrait de 11 couvertures de livres-jeux, donnant d'ailleurs lieu à un jeu-concours : retrouvez lesdites couvertures !) / **Héros n°2** : collectif, éditions Céléphaïs, 2e semestre 2010 (2011), couv. Aurélien Hubert / **Drakensang**, 2010, couverture Dtp entertainment



# Open Game Licence

## Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Lone Wolf the Roleplaying Game is (C) 2004 Mongoose Publishing under license from Joe Dever and related logos, character, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Mongoose Publishing under license from Joe Dever unless otherwise noted. All Rights Reserved Mongoose Publishing Ltd Authorised User.

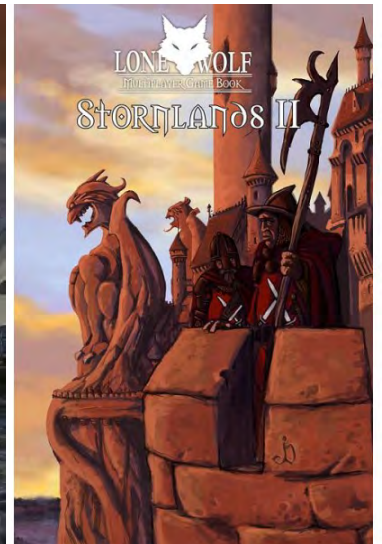


Nostalgique des Livres dont vous êtes le héros ou fan actif de livres-jeux ?  
Rôliste passionné de background ? Écrivain en herbe ? Illustrateur fan d'univers de fantasy ?

Si VOUS relevez de l'une ou l'autre de ces catégories, alors notre association va vous intéresser : à la croisée des chemins entre les livres-jeux et le jeu de rôles, nous avons vocation à publier des travaux sur les univers des nombreuses séries de livres-jeux.

Nous travaillons sur les deux gammes de jeu de rôles LOUP SOLITAIRE et surtout pour le compte de l'éditeur britannique Mongoose Publishing : relecture/expertise/développements, illustrations, cartographie, mais aussi écriture de suppléments complets. Le premier qui sera publié est THE STORNLANDS, un double supplément de contexte consacré aux Pays de la Storn, fameuse région instable visitée dans plusieurs livres-jeux Loup Solitaire. Un supplément consacré au célèbre Monastère Kai est également prévu à la publication (KAI MONASTERY).

Ces travaux sont conduits en coopération étroite avec JOE DEVER, l'auteur de la série et de l'univers. Nous avons également travaillé en sa compagnie, à son invite, sur les contenus de LA CARTE DU MAGNUMUD.



Dès cette année, nous publierons en propre, avec la participation de l'auteur STEVE JACKSON, la gamme du Jeu de rôles TITAN, qui prend place dans l'univers des DÉFIS FANTASTIQUES et SORCELLERIE! (séries publiées aux éditions Gallimard). Nos ouvrages contiendront les traductions de la version originale (Advanced Fighting Fantasy), enrichies d'illustrations et de textes français inédits.

Si ce projet vous intéresse, nous vous invitons d'ailleurs à y contribuer en participant à la souscription lancée sur le livre de base.



Et ce n'est pas tout, nous publions le webzine DRACO VENTURUS, rassemblant :

- des aides de jeu pour jeux de rôles ;
- des aventures solo ;
- des articles de fond ;
- des interviews d'acteurs importants de l'univers des livres-jeux et du jeu de rôles ;
- toute l'actualité des univers de livres-jeux (sorties de livres, JDR, jeux vidéo, films, etc.).

Pour tout savoir sur Scriptorium :

- <http://scriptarium.fr>
- <http://draco-venturus.fr>
- <http://forum.scriptarium.fr>



## Adhérer à Scriptarium, vous en avez toujours rêvé ?

Non ?

Ha.

Bon alors voyons voir, à quoi ça peut servir ?

- À soutenir un collectif créatif qui promeut l'univers des livres-jeux ;
- À rencontrer une bande de passionnés sympathiques lors d'assemblées générales pleines de rebondissements et d'aventures, ou de conventions de jeux ludiques (le contraire eût été étonnant) en France et en Belgique ;
- À être informés très régulièrement voire participer à nos différents projets, semi-pro et pro (écriture d'articles, de matériel pour jeux de rôles, traductions, dessins, interviews, création de jeux...);
- À pavaner en société lors des soirées mondaines en évoquant votre appartenance à ce cercle brillant et fameux !
- À recevoir en cadeau de bienvenue un livre au choix de la série de livres-jeux *Astre d'Or* ou *Voie du Tigre*, ainsi que l'intégrale des *Loup Solitaire* et des *Défis Fantastiques* (heu... le comptable fait signe que finalement ça ne va pas être possible pour l'instant, hum, désolé pour cette offre de gaskongg).

Merci de remplir ce formulaire si vous voulez adhérer à l'association.

Notez que l'adhésion à Scriptarium (l'association) n'a rien à voir avec l'inscription sur [scriptarium.fr](http://scriptarium.fr) (le site) ou [forum.scriptarium.fr](http://forum.scriptarium.fr) (le forum, comme son nom l'indique).

Les champs sont obligatoires jusqu'à l'adresse postale incluse. Ensuite, c'est facultatif.

**Je veux adhérer, sur la base d'une cotisation de 10 € par an.**

*Délai de rétractation de 15 jours francs après réception des statuts, avec remboursement (vous pouvez obtenir les statuts consultables sur simple demande à l'adresse [info@scriptarium.fr](mailto:info@scriptarium.fr) ou, si vous êtes parano, à la Préfecture de police de Paris).*

Prénom :  Nom :  Pseudo éventuel :   
Mail :  Mobile éventuel :  Fixe éventuel :   
Adresse postale :

**Questionnaire de compétences** (en ligne pour plus de détails : <http://goo.gl/EZfli>)

Sur quoi êtes-vous prêt éventuellement à filer un coup de main ?

Des univers en particulier :

- Magnamund (Loup Solitaire et Astre d'Or)	Intéressé [ ]	Pas intéressé [ ]
- Titan (Défis fantastiques et Sorcellerie!)	Intéressé [ ]	Pas intéressé [ ]
- Orb (La Voie du Tigre)	Intéressé [ ]	Pas intéressé [ ]
- Le monde de L'Œil Noir	Intéressé [ ]	Pas intéressé [ ]
- D'autres univers	Intéressé [ ]	Pas intéressé [ ]

Les illustrations	Intéressé [ ]	Pas intéressé [ ]
Communication et web	Intéressé [ ]	Pas intéressé [ ]
Le commercial	Intéressé [ ]	Pas intéressé [ ]
La gestion associative, juridique et fiscale	Intéressé [ ]	Pas intéressé [ ]
Autre	Préciser :	

Des remarques ou suggestions ?

Règlement :

- par chèque à l'ordre de Scriptarium, à retourner avec ce bulletin renseigné à :  
*Scriptarium, chez David Latapie*

*14 rue des Sablons, appartement 10.6.7  
75116 Paris*

- par Paypal sur <http://scriptarium.fr>

- par virement avec un mail de notification à [infos@scriptarium.fr](mailto:infos@scriptarium.fr) accompagné du bulletin renseigné (scanné si vous avez rempli le présent bulletin papier) :



RELEVÉ D'IDENTITÉ BANCAIRE						
Titulaire du compte : <b>ASSOCIATION SCRIPTARIUM</b>						
Domiciliation : <b>CREDITCOOP COURCELLES</b>						
42559	00001	41020023662	23			
<small>Code Banque</small>	<small>Code Guichet</small>	<small>Numéro de Compte</small>	<small>Cle Ri</small>			
<small>Numéro de compte bancaire international (IBAN)</small>						
FR76	4255	9000	0141	0200	2366	223
<small>CODE BIC : CCOPFRPPXXX</small>						