

Kieran Coghlan

Les Plumes du Phœnix



Traduction par Linflas

Avant-propos

Cette courte AVH n'a, à ma connaissance, jamais été publiée dans Fighting Fantazine ou ailleurs. On la trouve sur des sites amateurs en téléchargement direct ou comme aventure de test pour des logiciels de simulation de combat FF.

Kieran Coghlan a copié les règles de Fighting Fantasy sans vraiment les adapter au contexte. Je me suis donc permis quelques alternatives que vous pouvez adopter, à votre guise.

Règles alternatives

Dans cette AVH, vous incarnez une crapule habitant le funeste Port du Sable-Noir. Voici les compétences que vous méritez...

VOUS HABILITÉ 9 ENDURANCE 12 CHANCE 9

Equipement et Potions

Vous portez une armure de cuir, une épée de bonne facture, une dague bien aiguisée, une bourse contenant 10 pièces d'or et *une seule* potion à choisir parmi les suivantes :

- la Potion d'Adresse, qui augmente votre FORCE D'ATTAQUE de 2 points le temps d'un combat.
- la Potion de Guérison, qui redonne 8 points d'ENDURANCE.
- la Potion de Bonne Fortune, qui vous permet d'être Chanceux sans avoir besoin de lancer les dés et sans dépenser de point de CHANCE, mais une seule et unique fois.

Utilisation de la Chance dans les combats

Un roublard tel que vous se bat toujours avec son épée dans une main et sa DAGUE dans l'autre. La CHANCE peut être un facteur essentiel pour gagner contre un adversaire plus habile. Il existe trois façons différentes de l'utiliser :

– *si vous avez perdu l'assaut*, vous pouvez limiter les dégâts que vous subissez. Tentez votre CHANCE. Si vous êtes Chanceux, vous ne perdez qu'un seul point d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels. Si vous êtes Malchanceux, vous perdez, en revanche, 4 points d'ENDURANCE.

– *si vous avez gagné l'assaut*, vous pouvez durablement handicaper votre adversaire par une feinte vicieuse de votre invention. Tentez votre CHANCE. Si vous êtes Chanceux, vous faites diversion avec votre épée et plantez votre DAGUE dans le bras dont se sert votre ennemi pour manier son arme. Il perd les 2 points d'ENDURANCE habituels et sa FORCE D'ATTAQUE est réduite de 2 points jusqu'à la fin du combat. Si vous êtes Malchanceux, vous ne faites qu'entailler le bras de votre ennemi, qui ne perd alors qu'un seul point d'ENDURANCE. Bien évidemment, vous ne pouvez tenter cette ruse qu'une seule fois dans un combat.

– *si vous avez gagné l'assaut*, vous pouvez tenter votre CHANCE pour boire une Potion d'Adresse ou de Guérison. Si vous êtes Chanceux, vous ne blessez pas votre adversaire mais parvenez à boire votre Potion, dont l'effet est alors immédiat. Si vous êtes Malchanceux, vous faites tomber votre Potion à terre et son contenu se sera répandu sur le sol.

Introduction

Vous plaquez Vincenzo contre le mur et lui expédiez un autre coup de poing au visage. Il tombe à terre en hurlant de douleur, la bouche dégoulinante de sang. Stimulé par les ricanelements de Vortigen derrière vous, vous enchaînez par un vigoureux coup de pied dans les côtes.

– Si vous êtes venus pour me tuer, finissez donc le travail ! dit Vincenzo, le souffle coupé.

Vous le fixez d'un regard froid et lui offrez un sourire carnassier.

– Si Branno te voulait mort, tu le serais déjà, exultez-vous. Mais on dirait qu'il ne souhaite pas perdre un précieux contact tel que toi. Alors, considère cela comme un avertissement !

Vous lui assenez un autre coup violent dans le thorax, sous les rires gras de Vortigen, qui se délecte de l'humiliation que vous infligez.

Vous avez été tous deux mandatés par Branno, un des barons du crime les plus influents et craints du Port du Sable-Noir. Il avait en effet découvert que Vincenzo avait détourné une partie du butin des cambriolages. Vous êtes d'ailleurs stupéfait que Branno n'ait pas simplement ordonné sa mort. Il est réputé pour n'avoir aucune pitié avec les traîtres, d'autant plus que Vortigen et vous-même avez déjà tué pour lui à de nombreuses reprises. Peut-être n'a-t-il simplement pas voulu perdre un comptable qualifié...

Quoi qu'il en soit, le travail est maintenant fait et Vortigen est en train de passer en revue tous les placards et tiroirs de Vincenzo dans l'espoir de récolter ce qu'il nomme sa « prime de dur labeur ». Dépité, il ne découvre que quelques babioles de

faible valeur, loin du lucre qu'il espérait. Il poursuit néanmoins sa fouille et trouve finalement quelque chose. Dans un recoin, au fond d'un petit placard, il extirpe une plume rouge, rayonnant faiblement dans la lumière déclinante.

– Laisse cela ! gémit Vincenzo, soudainement sorti de sa torpeur à la vue de cette découverte.

– Et pourquoi ? Qu'est-ce donc ? grogne Vortigen.

Le comptable grassouillet refuse de répondre et vous lance un regard haineux. En réponse à cette provocation, vous le rossez à nouveau pour le faire parler.

– Vous ne me tuerez pas ! crie-t-il alors que votre dérouillée lui a brisé quelques os. Je ne parlerai pas car vous l'avez dit vous-même : vous pouvez me cogner mais pas jusqu'à me tuer.

– Tu serais étonné de ce que nous sommes capables, rétorquez-vous en dessinant le contour de son oreille avec la pointe de votre dague.

Chose évidemment insupportable pour ce trouillard de comptable, qui finalement avoue que cette plume est celle d'un PHCENIX, l'oiseau légendaire au prétendu pouvoir de renaissance. Si l'on s'empare de quatre de ces plumes, elles révèlent la position d'un œuf, trésor ô combien plus précieux que n'importe quelle quantité d'or, car quiconque se rend maître d'un phœnix acquiert alors la vie éternelle.

– Je sais que l'une de ces plumes est détenue par Sylée le Camelot, à Sable-Noir, poursuit Vincenzo. J'avais nourri l'espoir de les obtenir toutes et de mettre la main sur cet œuf de phœnix... mais vous venez d'y mettre fin.

Le comptable laisse pendre sa bobèche avec dépit et vous devinez qu'il n'a plus rien à raconter. Vous faites un signe de la tête à Vortigen qui vous renvoie une grimace d'approbation.

Quittant tous deux la résidence du comptable, vous regagnez les faubourgs sordides de Sable-Noir.

– Il semble que nous nous embarquions dans une sacrée quête, dit Vortigen avec une étincelle machiavélique dans l’œil.

Vous convenez de rechercher ensemble les plumes restantes, mais il faut d’abord rendre compte du cas Vincenzo, pour éviter d’avoir un Branno enragé à vos trousses. Vortigen propose de garder la plume et de chercher dans quel coin réside le fameux Sylée pendant que vous allez faire votre rapport. Il vous donne rendez-vous à onze heures précises, à la Taverne de la Lanterne Rouge, située dans la rue du Gibet, pour discuter des prochaines étapes. Vous acquiescez et vous mettez en route vers le quartier général de Branno, désireux d’entamer au plus vite cette chasse aux plumes !

Rendez-vous au 1.



1

Vous progressez avec votre assurance habituelle dans les sombres rues étriquées du Nœud Coulant, un secteur tellement vil et dangereux, que le reste du Port du Sable-Noir passerait pour le parangon de l'hospitalité. Le quartier général de Branno est situé dans la partie occidentale du Nœud Coulant. A première vue, cela a l'air d'un simple entrepôt délabré, sauf qu'à l'intérieur, les murs sont parés de soieries fastueuses.

Vous reconnaissez le comité habituel de bons à rien cantonnés devant l'entrée, mais vous distinguez également un vieil homme dépenaillé, assis dans la rue. Tandis que vous l'observez, il fait une grimace qui dévoile sa dent en or.

C'est le vieux Jod, un des meilleurs espions et informateurs du port. Il y a peu de sujets dont il ne soit pas au courant. Vous réalisez que n'importe quel renseignement pourrait être utile à votre recherche, aussi demandez-vous à Jod s'il a eu vent d'événements susceptibles de vous intéresser. Il vous jette un regard vif et perspicace puis sourit de manière grotesque.

– Deux pièces d'or et j'te fournis des infos d'grande valeur, siffle-t-il.

Si vous souhaitez payer Jod, rendez-vous au **22**. Si vous entrez dans le bâtiment pour voir Branno, rendez-vous au **42**.

2

L'homme sourit et se présente sous le nom de Renghis, un moine venant de Khul. Il désigne du doigt les pierres de couleur tout en expliquant qu'il est penché sur une énigme qu'un ami lui a confiée, mais qu'il est incapable de résoudre. Il vous parie jusqu'à cinq pièces d'or que vous ne saurez pas non plus. Si vous ne souhaitez pas parier, vous saluez le moine et

vous vous asseyez près de la fenêtre (rendez-vous au 44). Sinon, décidez d'abord combien de pièces d'or vous misez puis continuez de lire.

Renghis vous explique que les pierres peuvent être rouges, jaunes, vertes ou bleues. Son ami recherche l'unique séquence de quatre pierres pour lesquelles les critères suivants sont tous exacts :

1. La première couleur n'est ni rouge, ni verte.
2. Une couleur est utilisée deux fois, mais les pierres de cette couleur ne se suivent pas et ne sont ni bleues ni rouges.
3. Le bleu est utilisé mais n'est pas la dernière pierre.
4. La dernière pierre ne peut pas être verte.
5. La troisième pierre est jaune.

Dès que vous pensez avoir trouvé la bonne séquence, attribuez à chaque couleur une valeur : 1 pour rouge, 2 pour jaune, 3 pour bleu et 4 pour vert. Ensuite, multipliez la valeur de sa couleur par sa position dans la séquence. Par exemple, si vert est en seconde position, vous multipliez son poids 4 par sa position 2, ce qui donne 8. Enfin, additionnez les points et multipliez le total par 2. Vous obtiendrez alors le numéro du paragraphe où vous rendre. Si ce paragraphe n'a aucun sens ou que vous ne savez pas comment résoudre l'énigme, vous laissez votre mise, prenez congé du moine et aller vous asseoir à une autre place. Rendez-vous au 44.

3

Vous pressez le pas dans l'air froid de la nuit, accompagné par une forte averse qui vient de se déclencher et dont vous ne vous souciez guère, car la vengeance est la seule chose qui occupe votre esprit en ce moment. Vous arpentez les pavés glissants des rues de la cité portuaire au pas de course et pénétrez enfin dans le quartier le Nœud Coulant. Vous avez presque atteint votre destination. Possédez-vous une amulette en or ? Si oui, rendez-vous au **31**. Sinon, rendez-vous au **12**.

4

Après quelques mètres dans la rue sombre, vous découvrez trois voyous en train de rosser à l'aide de leurs gourdins un homme aux habits richement décorés. Le malheureux est immobilisé de force sur le sol humide et implore votre aide en tendant la main. Les trois agresseurs cessent leur entreprise un instant, le temps de voir votre réaction.

Habituellement, vous faites fi de ce genre de scène mais peut-être que l'homme vous récompensera si vous le sauvez. D'un autre côté, vous pourriez peut-être prendre le parti des agresseurs et ils pourraient vous accorder une part du butin. Si vous attaquez les voyous pour sauver l'homme, rendez-vous au **48**. Si vous vous rangez du côté des agresseurs, rendez-vous au **17**. Si vous ne souhaitez pas vous mêler de la situation, vous continuez votre marche au **43**.

5

Arrivé à la moitié de votre ascension sur l'amarre, vous remarquez un visage souriant qui vous épiait à la proue du

navire. Sans un mot, le matelot sectionne la corde, ce qui vous fait immanquablement plonger dans l'eau juste au-dessous.



Vous perdez un point de CHANCE pour cette tentative d'approche complètement ratée. Désormais, il est beaucoup trop dangereux d'essayer d'assassiner Abdul. Vous êtes contraint de rejoindre le quai à la nage et de quitter les lieux. Rendez-vous au 18.

6

Avec un sourire de satisfaction, vous récupérez tout l'or volé à la victime. Ajoutez 20 pièces d'or sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous empochez la somme puis gagnez la taverne sans rencontrer le moindre souci. Rendez-vous au 11.

7

Déduisez la somme que vous avez pariée dans votre *Feuille d'Aventure*. Sous les acclamations de la foule, les deux combattants luttent avec une furie renouvelée...

DEMI-ORQUE
BRUTE DES RUES

HABILETÉ 8
HABILETÉ 7

ENDURANCE 8
ENDURANCE 14

Conduisez l'affrontement entre les deux protagonistes. Si le combattant sur lequel vous avez parié gagne, empoechez le double de votre mise. Sinon, vous quitterez les lieux en l'abandonnant. Quel que soit le résultat, vous êtes tenu d'aller maintenant à votre rendez-vous (au **32**).

8

Lorsque vous refusez l'offre de Jakina, un changement notable s'opère dans sa physionomie. Son sourire amical a disparu et elle vous lance un regard venimeux, empli d'une haine non diluée. Elle sort son épée et vous ordonne de faire de même, mais peut-être avez-vous intérêt à réagir autrement. Si Jakina tente de vous tuer, c'est qu'elle a été engagée et qu'elle peut vous révéler le nom de son commanditaire pour une rémunération appropriée. Vous estimez qu'au moins quinze pièces d'or devraient la contenter. Si vous la soudoyez, rendez-vous au **46**. Si vous préférez l'attaquer ou que vous ne possédez pas assez d'argent, continuez la lecture.

Vous dégainez votre épée et vous préparez au combat. La serveuse pousse un cri perçant avant de se réfugier dans une pièce du fond, tandis que l'homme chauve vous observe, le visage perplexe.

JAKINA

HABILETÉ 10

ENDURANCE 11

Si vous réduisez son ENDURANCE à 3 ou moins, rendez-vous au **47**.

9

Vous ne trouvez rien d'intéressant après une rapide fouille du corps de l'assassin. Votre temps étant très précieux, vous décidez de ne pas le gaspiller ici et vous vous empressiez de repartir. Rendez-vous au **31**.

10

Le port est calme à cette heure de la nuit, la plupart des marins se sont tous agglutinés dans la Taverne du Homard Bleu, probablement l'endroit le plus mal famé du quartier.

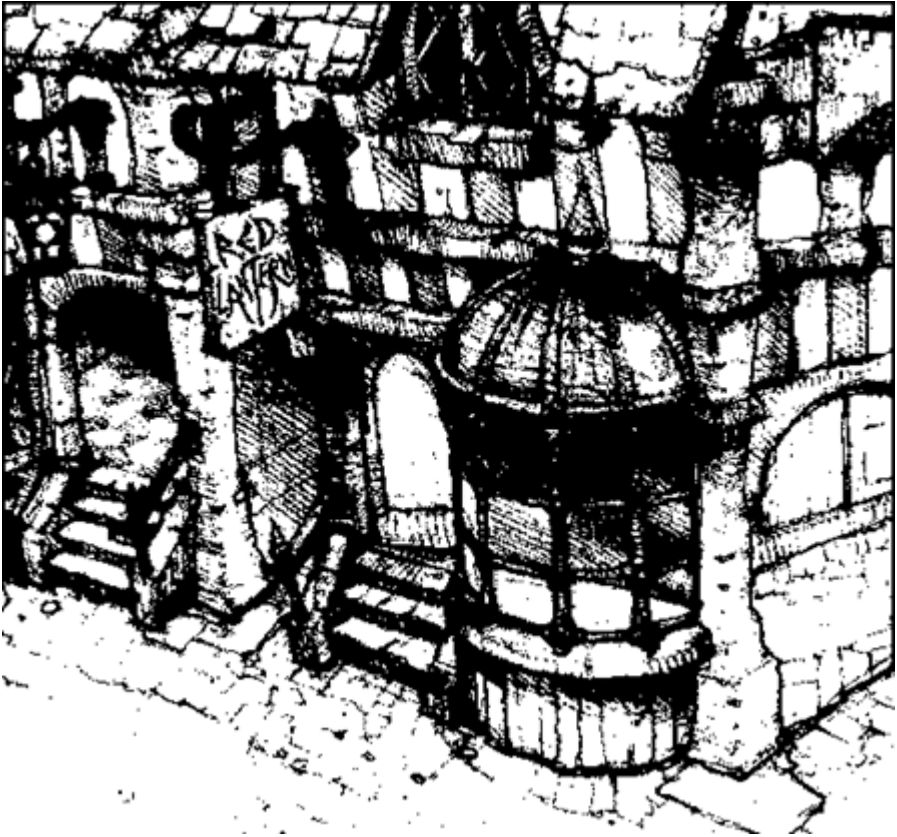
Planqué derrière quelques tonneaux, vous apercevez l'objectif de votre mission : l'*Étoile Noire*, amarrée juste à côté du *Crabe Charnu*, le vaisseau du capitaine Achab, le fameux chasseur de léviathans.

Vous vous apprêtez à embarquer lorsque vous entendez un bruit de pas se rapprochant. Vous tournez la tête et repérez, luisant sous la lune tels des démons, les casques cornus de trois GARDES de la cité. Malheureusement, une prime court sur votre tête. Certains des gardes négligent ce fait et font parfois exception pour vous. Ceux-là ne vous ont pas encore vu. Vous pouvez essayer de vous faufiler vers une cachette propice (au **45**) ou restez où vous êtes et tenter de les corrompre afin qu'ils vous fichent la paix pour cette nuit (au **13**).

11

Vous êtes arrivé à la Lanterne Rouge un peu avant l'heure prévue car Vortigen n'est pas encore là. La taverne, moins rustre que les autres bouges de Sable-Noir, n'est cependant pas l'endroit le plus sûr pour se relaxer. Cela dit, elle semble plutôt calme à présent, le seul client étant un homme chauve vêtu

d'une robe et qui examine pensivement des pierres colorées. Derrière le bar, une plaisante serveuse est en train d'astiquer les tireuses à bière. Allez-vous vous asseoir à côté de l'homme en robe (au 2), vous approcher du bar et entamer la conversation avec la serveuse (au 14) ou simplement prendre un siège et attendre Vortigen (au 44) ?



12

En pleine course, vous êtes stoppé par un homme en robe sombre, qui a surgi d'une ruelle proche. Il dégainé une lame courbe à l'allure funeste.

– Branno n’a aucun répit pour ceux qui désobéissent à ses ordres, ricane-t-il.

D’un mouvement ample et fluide, il pointe son épée dans votre direction. Vous devez le combattre.

ASSASSIN

HABILETÉ 11

ENDURANCE 9

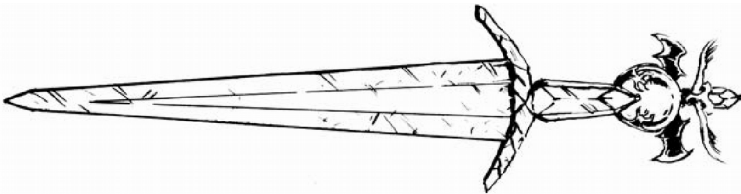
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 9.

13

Les gardes vous repèrent, émettent un petit ricanement puis s’approchent de vous avec désinvolture. Leurs casques démoniaques apparaissent plus effrayants la nuit. Lorsqu’ils élèvent leurs lances, l’incertitude vous gagne : vont-ils vous attaquer ? Leur capitaine vous interpelle :

– Eh ! bien, qu’avons-nous là ? Tu sais qu’une forte récompense traîne sur ta tête depuis que tu as volé cet émissaire venu visiter le Seigneur Azzur ? Cela dit, mes hommes et moi ne sommes pas trop emballés pour combattre un type comme toi. Donne-nous trois pièces d’or chacun et on t’oublie.

Si vous êtes d’accord pour donner neuf pièces d’or à ces gardes méprisables, rendez-vous au 39. Si vous n’avez pas assez d’or ou que vous ne voulez pas vous en séparer, rendez-vous au 19.



14

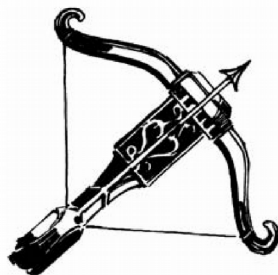
Lorsque vous être suffisamment près de la serveuse, vous réalisez avec horreur de qui il s'agit. C'est Gwynn, celle que votre frère à délaissée au pied de l'autel il y a deux ans pour rejoindre l'équipage pirate du Capitaine Carnage. A l'évidence, elle vous a reconnu et, d'après le regard noir rempli de colère qu'elle vous lance, vous comprenez qu'elle n'a pas oublié la disgrâce que votre famille lui a causé.

– J'espérais ne plus jamais te voir ici, grogne-t-elle, mais apparemment, les Hommes du Sud en rouge et qui demandaient où tu étais n'ont pas réussi à t'éliminer.

Elle refuse de vous servir et ne vous dira rien de plus concernant ces Hommes du Sud. Aussi décidez-vous de prendre un siège tout en subissant en permanence son regard hostile. Vous espérez désormais vraiment que Vortigen arrive au plus vite ! Rendez-vous au 44.

15

Vous détalez aussi vite que possible vers la Lanterne Rouge, espérant que Vortigen vous y attend encore. Vous êtes pratiquement arrivé lorsque vous percevez un bruit sec provenant d'une fenêtre du premier étage de la taverne. Le carreau d'une arbalète transperce votre poitrine et se loge profondément dans votre cœur. Le souffle coupé, vous tombez à genoux sans jamais connaître celui qui vous aura éliminé et pour quelle raison.



16

Vous pensez avoir échappé à leur surveillance lorsque vous trébuchez sur un pavé. Les gardes lèvent les yeux et, vous voyant en train d'essayer d'échapper à leur attention, sortent leurs arbalètes. Vous tentez de plonger dans la mer salvatrice mais les gardes sont de bons tireurs et bientôt trois carreaux d'arbalètes se logent dans votre flanc (vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 6 points d'ENDURANCE). Vous leur laissez croire que vos blessures ont été fatales en vous laissant tomber au fond de la mer. Vous fuyez ensuite sous l'eau en tout hâte alors qu'ils sont en train de vérifier que vous avez bien succombé. Vous atteignez enfin une zone du port suffisamment loin d'eux pour ressortir.

Il serait bien trop dangereux désormais de tenter d'assassiner Abdul le Sanguinaire. Aussi ne tardez-vous pas à prendre le chemin de la rue du Gibet pour arriver à l'heure à votre entrevue avec Vortigen. Rendez-vous au 11.

17

Avec votre intervention, l'homme s'est fait littéralement massacrer, sa robe auparavant somptueuse est désormais maculée de liquide pourpre. Les assaillants ne s'attardent pas pour piller le corps et se partager l'or. Leur chef tend deux pièces d'or en vous baragouinant sa reconnaissance. Vous constatez cependant que lui et ses compères se partagent une part bien plus grande du butin. Devinant votre pensée, le chef se met à grogner furieusement :

– Ton aide, certes appréciable, était inutile et non avenue. Tu ne mérites pas plus que ces deux pièces et tu devrais être reconnaissant qu'on te les donne de bon cœur !

Si vous attaquez les voyous pour récupérer tout l'or, rendez-vous au **41**. Si vous vous contentez des deux pièces, vous prenez congé puis atteignez bientôt la rue du Gibet et la Taverne de la Lanterne Rouge. Rendez-vous au **11**.



18

Alors que vous vous hissez sur le quai, deux guerriers vêtus de tuniques rouges se tiennent au-dessus de vous. A en juger par leur peau sombre et leurs cimenterres, une arme inhabituelle dans la région, vous présumez qu'ils viennent du sud du continent d'Allansia. Ce qu'ils fabriquent dans la Cité des Voleurs reste une énigme. L'un fait un signe de la tête à l'autre et ils dégainent tous deux leurs lames. Quel que soit le but de leur présence ici, votre mort semble en faire partie. Vous devez les combattre les deux à la fois.

PREMIER HOMME DU SUD

HABILETÉ 8

ENDURANCE 7

SECOND HOMME DU SUD

HABILETÉ 9

ENDURANCE 6

Si vous terrassez ce duo atypique, rendez-vous au **25**.

19

Agacés par votre refus d'obtempérer, les gardes s'avancent vers vous, lances dressées. Vous devez les affronter les trois en même temps.

PREMIER GARDE	HABILETÉ 8	ENDURANCE 7
DEUXIÈME GARDE	HABILETÉ 9	ENDURANCE 6
TROISIÈME GARDE	HABILETÉ 6	ENDURANCE 7

Si vous triomphez, rendez-vous au **29**.

20

Vous atterrissez avec succès sur le pont et le vigile posté à l'arrière du navire ne vous a pas repéré. Vous descendez à pas de loup les escaliers jouxtant les cabines. Vous dédaignez les portes vétustes derrière lesquelles, sans le moindre doute, ne se trouvent que des pirates ronds comme des queues de pelle et vous focalisez sur une porte à tribord recouverte de dorures. Vous l'ouvrez lentement et y découvrez l'objectif de votre mission : Abdul le Sanguinaire en train de dormir sereinement. Vous tirez votre dague et tranchez net sa gorge d'une oreille à l'autre. Il n'aura même pas eu la chance de crier.

Vous arrachez son amulette en or pour avoir une preuve de votre forfait, regagnez silencieusement le pont, sautez à l'eau puis nagez jusqu'au quai. Rendez-vous au **18**.

21

Branno est enchanté de vous voir revenir avec l'amulette en or et vous enlace chaleureusement.

– Tu as rétabli l'honneur de ma famille et tu seras richement récompensé, dit-il en vous présentant cinquante pièces d'or.

Vous prenez l'argent en le remerciant mais lui expliquez que vous devez partir sur le champ. Il comprend tout à fait et ne vous fait pas plus attendre. Vous foncez en direction de la Lanterne Rouge, certes heureux d'avoir gagné tout cet argent,

mais sachant par avance que vous serez probablement en retard à votre réunion. Rendez-vous au 15.

22

Il vous arrache les deux pièces d'or de la main, les mordille pour être certain de leur authenticité et avec un sourire de satisfaction, vous transmet ses dires :

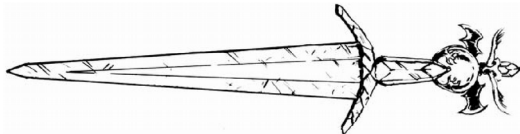
– L'cap'taine Achab, l'chasseur d'léviathans, et tout l'équipage ont été mis en taule par les gorilles du Seigneur Azzur. Paraît qu'Achab avait sorti une blague plutôt croustillante au sujet d'la mère d'sa seigneurie, devant quelqu'un qu'il aurait pas dû croiser... T'vois c'que j'veux dire ?

Vous marquez votre entendement. Le nombre d'espions qu'emploie Lord Azzur est phénoménal, peut-être que Jod lui-même a travaillé pour lui dans le passé.

– Bref, reprend Jod. Ça veut dire qu'son navire, l'*Crabe Charnu*, l'est tout à l'abandon. C'qui veut donc dire qu'n'importe qui peut y aller d'dans et grappiller l'pactole du cap'taine.

Sur ce, Jod vous lance un clin d'œil puis repart dans la rue en clopinant. Aucun doute sur le fait qu'il dépensera son argent dans la taverne la plus proche. Vous êtes quelque peu déçu de ces révélations car vous doutez qu'elles soient d'un quelconque intérêt dans l'immédiat, même si tout renseignement est précieux dans un lieu comme le Port du Sable-Noir, où tant de crapules savent rendre lucratifs les malheurs des autres.

Ce n'est toutefois pas le moment de s'attarder, vous devez faire un compte rendu de votre mission à Branno avant qu'il ne s'impatiente. Rendez-vous au 42.



23

Le navire semble totalement désert ; peut-être qu'Achab et son équipage ont eu une prise de bec avec les gardes de la ville ? Vous vous en souciez peu car cela ne fait qu'arranger vos affaires.

Vous devriez être capable de sauter sur le pont de l'*Étoile Noire* sans aucun souci. Vous prenez votre élan et vous préparez à bondir. Tentez votre CHANCE. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **20**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **40**.

24

Pas bon. Votre mule ne pourra pas rattraper la monture de Vortigen, de classe bien supérieure. L'air abattu, vous le regardez s'éloigner dans la lande et, avec lui, tous vos espoirs de trouver le phœnix et obtenir l'immortalité.

25

La fouille rapide des affaires des Hommes du Sud ne vous apporte qu'une fronde et trois billes de plomb, que vous pouvez prendre si vous le souhaitez. Vous trouvez également un doigt humain coupé que, dégoûté, vous lancez au loin. Le plus intéressant reste, cependant, le symbole que chacun d'eux a de gravé sur l'épaule gauche : le dessin d'une plume de phœnix. Peut-être ces hommes ont tenté de vous tuer pour mettre la main sur votre plume... Bref, inutile de tergiverser plus longtemps.

Si vous êtes parvenu à tuer Abdul, vous pouvez aller faire votre rapport à Branno, rapport qu'il a lui-même qualifié d'inutile, d'autant plus que, ce faisant, vous risquez de manquer votre rendez-vous. Si vous voulez cependant toucher dès ce soir une

riche récompense pour cette mission, retrouvez Branno au 21. Si, en revanche, vous filez droit vers la Lanterne Rouge, rendez-vous au 11. Si vous n'avez pas tué Abdul, vous feriez bien de vous tenir à l'écart de Branno pendant quelque temps ; vous pressez le pas en direction de la Lanterne Rouge au 11.



26

Vous entendez une grande agitation provenant de la rue, chose anormale à cette heure de la nuit où les gens respectables sont au lit et les moins convenables font de leur mieux pour rester silencieux. En vous approchant, vous comprenez pourquoi. Une foule importante s'est formée autour de deux combattants, un Demi-Orque et une grande Brute des Rues sont en train de s'en mettre plein la figure. Un Nain, de taille inférieure aux standards habituels de sa race, harangue les badauds pour qu'ils placent des paris. Vous l'abordez afin de connaître les détails de l'affaire.

– Très simple, cher ami. Mettez jusqu'à cinq pièces d'or. Votre poulain gagne, vous doublez votre mise. Sinon, c'est moi qui garde votre argent.

Effectivement, cela semble assez simple. Si vous souhaitez parier, décidez de combien vous aller mettre en jeu et sur qui,

Demi-Orque ou Brute, puis rendez-vous au 7. Si vous préférez ne pas perdre votre temps ici, vous pouvez poursuivre votre chemin vers la taverne au 32.

27

La bille en plomb frappe violemment la tempe de Vortigen et le fait tomber de cheval. Chevauchant en direction de votre adversaire étendu sur le sol, vous sortez votre épée dans le but de tuer celui que vous considérez comme votre acolyte et ami. Vous descendez de votre monture et lancez un sourire diabolique à Vortigen alors que vous vous préparez à lui donner le coup de grâce. Grimaçant de terreur, Vortigen songe à la seule chance qu'il a de s'en sortir vivant. Il vous jette la sacoche de son ceinturon au visage et profite de cette distraction pour s'échapper dans le dédale urbain de Sable-Noir. Vous n'êtes pas amer car vous avez l'impression de connaître déjà le contenu de cette sacoche. Rendez-vous au 50.

28

Vous savez que vous n'avez qu'une seule chance de le frapper avec votre fronde. Après cela, il sera hors de portée. Vous lâchez les rênes de votre mule, placez une bille dans la fronde et la faites tourner au-dessus de votre tête jusqu'à lâcher la sangle au moment que vous estimez opportun. Testez votre HABILITÉ. Si vous réussissez, rendez-vous au 27. Sinon, votre projectile rate sa cible, rendez-vous au 24.

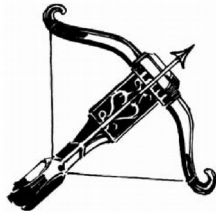
29

Une fouille hâtive dans les poches des gardes vous permet de récupérer 4 pièces d'or. Vous vous emparez de ce modeste

trésor et vous éloignez des cadavres avant que quiconque ne vous remarque. Rendez-vous au 49.

30

Vous buvez la bière. Elle a un goût agréable, très agréable. Jakina commence à discuter de ses derniers exploits mais vous avez du mal à garder votre attention sur ce qu'elle raconte. Vous vous avachissez sur votre siège, l'esprit embrumé. Autour de vous, les silhouettes deviennent floues, vous avez l'impression de ne plus pouvoir bouger la tête. Vos paupières s'alourdissent et vous réalisez avec retard que vous avez été empoisonné. Vous périssez néanmoins dans un merveilleux confort.



31

Vous atteignez la demeure de Dolgern, le frère de Vortigen et d'un coup de pied furieux, vous défoncez la porte, votre épée et votre dague déjà sortis. Lorsque vous êtes entré, Dolgern était en train de boire, tranquillement assis dans son fauteuil. A votre irruption plutôt incongrue, il a renversé tout le contenu de sa chope sur lui. Voyant que vous êtes là pour du sérieux, il s'empare d'un tabouret en bois et s'apprête à se défendre avec.

DOLGERN

HABILETÉ 8

ENDURANCE 8

Après deux assauts, le tabouret se brise sous vos coups puissants et Dolgern s'effondre, complètement désorienté.

– J’dirai rien ! bêle-t-il. Vortigen me tuera si j’ parle.

– Alors je vais faire bien mieux, ricanez-vous en attrapant son nez et en lui tranchant le bout d’un coup sec de votre dague.

– Maintenant, à moins que tu veuilles que je te coupe autre chose, tu ferais mieux de parler ! hurlez-vous.

Gémissant plus que de raison, Dolgern révèle que Vortigen a prévu de rencontrer Sylée aux portes de la cité, dans le prétexte de lui acheter une plume. Il prévoit en réalité de le tuer et de récupérer la plume.

Pas besoin d’en entendre plus. Vous foncez au dehors, prenez la mule que Dolgern a attachée sur le bas-côté de sa petite maison et partez au galop vers les portes de la ville au **34**.

32

Délaissant la foule bruyante derrière vous, vous bifurquez à l’est dans la rue du Gibet et rejoignez finalement la Taverne de la Lanterne Rouge. Rendez-vous au **11**.

33

Lorsque Zalgros vous fait signe de le suivre, vous ne pouvez vous empêcher de remarquer ses petits tremblements. Une telle agitation, une nervosité aussi excessive vous incitent à garder l’œil sur lui, au cas où il agirait de manière imprévue.

Sa demeure n’est pas loin du lieu où vous l’avez sauvé. Au moment où vous atteignez le palier, ses tremblements se sont décuplés. Il déverrouille la porte à la hâte et vous invite à entrer. A l’instant où votre pied se pose sur le seuil, vous ne pouvez alors plus le bouger ! En fait, tout votre corps semble s’être gelé. Un sourire dément sur le visage, Zalgros frotte joyeusement ses longues mains l’une contre l’autre.

– Et maintenant, vous allez recevoir votre cadeau, glousse-t-il. Vous allez devenir partie intégrante de la plus grande invention jamais créée : un golem au pouvoir inégalé. Et votre cerveau sera parfait pour le compléter.

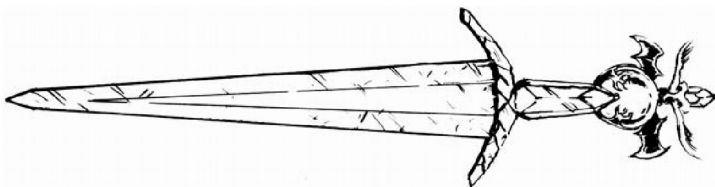
Il sort un long couteau et commence à vous sectionner le crâne. Vous ne pouvez rien faire pour empêcher le scientifique dément d'extraire votre cerveau pour ses expériences de fou à lier. Votre aventure se termine ici.

34

Dans un coin de rue, vous découvrez Vortigen en train de poignarder le thorax d'un homme, que vous supposez être Sylée. Vortigen se saisit de quelque chose sur le cadavre, grimpe sur son étalon noir et se dirige vers les portes. Il vous faut le stopper maintenant si vous voulez mettre la main sur les plumes. Vous poussez votre mule au galop pour lui donner la course, mais il est clair que vos chances de le rattraper sont minimes. Possédez-vous une fronde ? Si oui, rendez-vous au **28**. Sinon, rendez-vous au **24**.

35

Vous parvenez à vous glisser à l'arrière de l'entrepôt et poussez un soupir de soulagement lorsque les gardent passent devant votre cachette sans broncher. Une fois que vous n'entendez plus le bruit de leurs pas, vous vous redirigez vers les navires pour accomplir votre tâche. Rendez-vous au **49**.



– Extraordinaire ! dit le moine. En guise de récompense, vous pouvez gagner la même somme d'argent que vous avez mise ou bien...

D'un geste théâtral, il dévoile une caissette recouverte de feutre et garnie de points d'interrogation qui était dissimulée sous sa robe.

– ...ce qu'il y a dans cette boîte.

Si vous n'êtes pas intéressé par la boîte, ajoutez l'équivalent de ce que vous avez mis à votre bourse et prenez congé du moine au **44**. Si vous ne pouvez pas résister à la tentation de découvrir le contenu de la mystérieuse caissette, rendez-vous dans ce cas au **38**.

Vous tendez votre main à l'homme pour le remettre debout. Après avoir épousseté sa robe, il vous lance un sourire et vous remercie profondément.

– J'ai cru à ma fin prochaine. C'eût été une véritable honte que de mourir à présent, alors que j'étais à « ça » d'une découverte capitale ! Mais quel impoli je fais : mon nom est Zalgros et je suis un chercheur... en sorts. Si vous avez envie de m'accompagner chez moi, je pourrais vous récompenser d'un cadeau de grande valeur pour m'avoir sauvé la vie.

Vous notez une lueur quelque peu étrange dans ses yeux lorsqu'il vous annonce cela. Si vous souhaitez le suivre jusque chez lui, rendez-vous au **33**. Si vous déclinez sa proposition, Zalgros n'insiste pas et vous reprenez votre chemin vers la Lanterne Rouge. Rendez-vous au **11**.

38

Tout excité, vous soulevez le couvercle à la hâte. Que peut-il y avoir à l'intérieur ? Un anneau magique ? Un talisman enchanté ? Peut-être, espérez-vous même, l'une des plumes du phœnix ? Lorsque vous l'ouvrez enfin, vous lorgnez le contenu avec avidité pour n'y trouver... que du vent. Supposant que l'objet à l'intérieur puisse être invisible, vous inspectez le fond de la main, mais il n'y a vraiment rien. Rien de rien ! Vous perdez 1 point de CHANCE. Vous jetez un regard haineux au moine, qui vous lance simplement un sourire désarmant.

– Ne sois pas déçu mon ami, car tu as là le plus grand des présents. En ne recevant rien, tu chériras bien plus ce que tu possèdes déjà.

Etonnamment, vous ne partagez pas la même philosophie que lui et c'est de dégoût que vous jetez la boîte au loin. Vous allez vous asseoir à une autre table en jurant de ne plus jamais parler avec un moine. Rendez-vous au 44.

39

Les gardes empochent votre argent et baissent leurs lances avant de repartir pour terminer leur ronde.

– Tiens-toi à carreau ! s'esclaffe le capitaine, alors que lui et ses acolytes peu scrupuleux disparaissent de votre champ de vision. Soulagé d'être débarrassé de ces vigiles encombrants, vous vous dirigez vers les navires et votre objectif. Rendez-vous au 49.

40

Alors que vous étiez sur le point d'accomplir votre saut audacieux, vous glissez, par malheur, sur une zone humide du pont et basculez dans l'eau, cul par-dessus tête, dans un énorme

plouf. Cela a certainement éveillé les soupçons de tous les marins à bord du navire. Aussi nagez-vous avec empressement en direction du quai, en réalisant que Branno sera évidemment très mécontent de votre échec. Rendez-vous au **18**.

41

Aussitôt, les roublards brandissent à nouveau leurs gourdins. Ils n'abandonneront pas leur butin fraîchement récolté. Combattez-les tous en même temps.

PREMIER AGRESSEUR	HABILETÉ 7	ENDURANCE 7
SECOND AGRESSEUR	HABILETÉ 5	ENDURANCE 4
TROISIÈME AGRESSEUR	HABILETÉ 8	ENDURANCE 6

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



42

Vous atteignez à grande enjambées la salle d'audience richement décorée de Branno. Vous souriez. Ah ! Personne n'a osé lui dire que la simplicité est souvent préférable à la surenchère, ce qui peut d'ailleurs se comprendre avec le tempérament explosif qu'il a. La pièce est en effet saturée de rideaux luxueux, de chaises et de tapisseries formant un ensemble du plus mauvais goût.

Branno est assis sur un trône paré de dorures (le comble du kistch) et sourit à votre arrivée. C'est un homme de haute taille

au front dégarni et portant une très mince moustache. Bien qu'il soit plutôt âgé, il n'a rien perdu de la flamme qu'il avait de l'époque où il exerçait en tant que malandrin.

– Et donc te revoilà, dit-il d'une voix asthénique. Vincenzo réfléchira à deux fois avant d'essayer de me voler encore. Maintenant, j'ai une autre mission pour toi.

Vous objectez, prétextant d'importants projets personnels, mais, agacé, il balaye vos arguments d'un geste de la main.

– Je me fiche de tes projets, poursuit-il. Tu es mon pion et je t'utilise quand j'en ai envie. Je veux que tu te rendes au port. Il y a là-bas un navire provenant de Tak, *l'Étoile Noire*, dont le capitaine est un certain Abdul le Sanguinaire, assez connu, semble-t-il, dans le continent de Khul, mais peu importe. Je le veux mort. Il s'est permis des gestes insultants envers ma très chère sœur.

Vous frissonnez, sachant comment Branno sait être ultra-protecteur avec sa frangine. Il reprend :

– Tue-le et récupère son amulette en or comme preuve. Et comme je ne suis pas sans cœur, accomplis cette tâche pour moi et tu pourras vaquer à tes occupations sans avoir à me faire un rapport. Par contre, pas de prime tant que tu n'es pas de retour... Fin de l'audience.

Vous vous inclinez devant le baron du crime et quittez le repaire. Envisageant les différentes options qui s'offrent à vous, vous sortez du Nœud Coulant et traversez le pont qui mène au nord de la ville.

Vous devez prendre une décision. Il n'est que dix heures et vous pouvez donc accomplir la mission de Branno et arriver à temps à votre rendez-vous. Si c'est votre souhait, dirigez-vous vers l'ouest par la rue du Port au 10. Si vous préférez ne pas rater

votre entrevue (au risque d'essuyer la colère de Branno), allez directement à la Taverne de la Lanterne Rouge soit par la rue du Jardin au **26**, soit par la rue de la Bougie au **4**.

43

Vous ignorez les appels à l'aide de l'homme ainsi que ses agresseurs qui, trop occupés à terminer leur sale besogne sur lui, vous laissent passer. Les cris d'agonie de l'homme vous dérangent à peine, car vivre au quotidien au Port du Sable-Noir vous a rendu insensible à de telles scènes de violence. Vous gagnez finalement la rue du Gibet puis la Taverne de la Lanterne Rouge au **11**.



44

Finalement, la porte s'ouvre et ce n'est pas Vortigen qui entre mais une femme aux longs cheveux blonds, vêtue d'une armure de cuir et portant une lourde arbalète dans le dos. Vous la reconnaissez : il s'agit de Jakina, une chasseuse de prime enrôlée par Branno de manière occasionnelle. Et vous ne l'appréciez pas particulièrement. En vous reconnaissant, elle semble mal dissimuler une certaine inquiétude, mais vous lance soudain un sourire rayonnant et vous propose de vous offrir un verre. Si vous acceptez son invitation, rendez-vous au **30**. Si vous refusez, rendez-vous au **8**.

45

Ramassé sur vous-même, silencieusement, vous rejoignez sur la pointe des pieds un entrepôt à proximité, qui devrait vous fournir une bonne couverture. Tentez votre CHANCE. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **35**. Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au **16**.

46

Jakina accepte votre pot-de-vin et empoche l'argent, tout en rengainant son épée.

– J'ai été envoyée par Vortigen pour te tuer, dit-elle.

Vous sursautez à cette révélation. Vortigen vous a donc trahi !

– Où se trouve-t-il en ce moment ? demandez-vous.

– Aucune idée, répond-elle, mais si quelqu'un le sait, ce ne peut être que son imbécile de frère. Tu sais aussi bien que moi que Vortigen ne fait jamais rien sans d'abord l'informer.

Vous savez qu'il s'agit d'un conseil utile et sans jeter un second regard à Jakina, occupée à manucurer ses ongles avec sa dague, vous sortez de la Lanterne Rouge à grands pas pour vous diriger vers le Nœud Coulant et la demeure du frère ras du cerveau de Vortigen. Rendez-vous au **3**.

47

Votre dernier coup vous permet d'ôter l'épée des mains de Jakina. Vous posez la pointe de la vôtre sur la gorge de la jeune femme en faisant couler un mince filet de sang. Jakina tombe à genoux et implore votre pitié.

– Vortigen m'a engagée pour te tuer, gémit-elle.

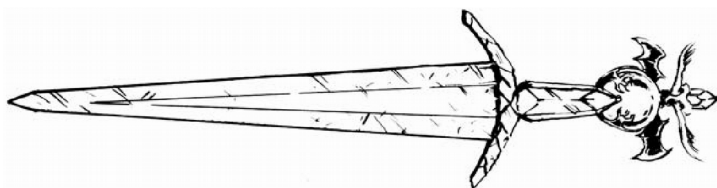
Vous sursautez à cette révélation. Vortigen vous a donc trahi !

– Où est-il maintenant ? demandez-vous.

– Aucune idée, répond-elle, mais si quelqu’un le sait, ce ne peut être que son imbécile de frère. Tu sais aussi bien que moi que Vortigen ne fait jamais rien sans d’abord l’informer.

Vous savez qu’il s’agit d’un conseil utile et sans jeter un second regard à Jakina, occupée à demander un verre au bar pour soulager ses nerfs (et c’est compréhensible), vous quittez la Lanterne Rouge à grands pas et vous dirigez vers le Nœud Coulant et la demeure du frère lourdaud de Vortigen.

Rendez-vous au 3.



48

Les agresseurs, ulcérés par votre intervention, brandissent leurs gourdins pour tenter de vous soumettre par la force. Combattez-les tous ensemble.

PREMIER AGRESSEUR	HABILETÉ 7	ENDURANCE 7
SECOND AGRESSEUR	HABILETÉ 5	ENDURANCE 4
TROISIÈME AGRESSEUR	HABILETÉ 8	ENDURANCE 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 37.

49

Le problème des gardes étant réglé, vous ramenez votre attention sur les docks. Le moyen le plus évident pour accéder à l’Étoile Noire consiste à grimper à la corde d’amarrage. Une autre alternative est de monter sur le *Crabe Charnu*, sans doute

moins gardé, et de là, sauter sur le pont de l'*Étoile Noire*. Les deux options comportent des risques. A vous de choisir soigneusement. Si vous grimpez directement sur l'*Étoile Noire*, rendez-vous au **5**. Si vous préférez entrer en passant par le *Crabe Charnu*, rendez-vous au **23**.

50

Vous dénouez les lacets de la besace et découvrez avec satisfaction deux plumes lumineuses, leur brillance semblant plus intense du fait qu'elles se trouvent réunies.

Où peuvent bien se trouver les deux autres, vous n'en avez aucune idée, mais vous avez fait un pas de plus vers le phoenix et vers l'immortalité qui va avec...

