

Les Chemins de l'Aventure

Par Victor Cheng

Traduction de *In the Footsteps of a Hero* (Fighting Fantasy Project / <http://ffproject.com>) par Antarès



Illustration de Peter Balogh

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...

COMMENT DEVENIR UN HÉROS

Vous êtes sur le point de prendre le rôle principal d'une aventure qui pourrait faire de vous une légende vivante, reconnue et respectée à travers le monde. Avant de commencer, vous devez d'abord créer votre personnage en lançant les dés pour déterminer votre HABILETE, ENDURANCE et CHANCE. Ecrivez vos scores sur votre *Feuille d'Aventure* au crayon à papier, pour que vous puissiez gommer les scores précédents si vous recommencez une partie. Ou faites des photocopies de la *Feuille d'Aventure* vierge.

Habilité, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILETE de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 à ce nombre et inscrivez ce nombre dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Vos points d'HABILETE reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général. Plus ils sont élevés, plus vous aurez de chances de sortir vivant des combats.

Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général. Plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps.

Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. Plus votre total de CHANCE est élevé, plus la bonne fortune vous favorisera dans certaines situations.

Vos points d'HABILETE, ENDURANCE et CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points mais ne devrez jamais effacer vos *totaux de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos *totaux de départ*.

Combats

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Il vous faudra mener la bataille comme suit :
tout d'abord, vous inscrirez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de la créature sur une feuille. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.
2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre - reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de deux points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore (voir rubrique *Utilisation de la chance dans les combats*).
5. La créature vous a blessé, vous ôtez alors deux points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir rubrique *Utilisation de la chance dans les combats*).
6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. (Faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage - voir rubrique *Utilisation de la chance dans les combats*)
7. Commencez le deuxième Assaut (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Fuite

A certaines occasions, vous aurez la possibilité de fuir un combat s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si vous prenez la fuite, cependant, la créature vous aura automatiquement infligé une blessure tandis que vous vous échappez (vous ôterez alors deux points à votre ENDURANCE). C'est le prix de la couardise. Pour cette blessure, vous pourrez toutefois vous servir de votre CHANCE selon les règles habituelles (voir ci-dessous). La *Fuite* n'est possible que si elle est spécifiée lors du combat que vous mènerez.

Combat avec plus d'une créature

Parfois, vous serez attaqué par plus d'un adversaire à la fois, hommes ou créatures. En ce cas, chacun de ces adversaires vous combattra séparément à chaque Assaut, mais vous devrez

d'abord choisir, lors de chacun de ces Assauts, lequel vous souhaitez affronter en priorité; vous combattrez l'adversaire ainsi choisi en observant les règles indiquées précédemment. Mais avec l'autre – ou les autres -, les règles sont quelque peu modifiées: en effet, lorsque vous calculerez vos Forces d'Attaque respectives, sachez que vous n'aurez infligé aucune blessure à l'ennemi si votre Force d'Attaque est supérieure à la sienne: vous aurez simplement esquivé le coup porté. En revanche, si la Force d'Attaque de celui que vous combattez ainsi dépasse la vôtre, vous aurez vous-même reçu une blessure à la manière habituelle. Lors de chaque Assaut, il n'y aura donc qu'un seul adversaire vulnérable à vos coups, celui que vous aurez choisi. Si le combat tourne en votre faveur et qu'il ne reste bientôt plus qu'un seul ennemi, le combat avec ce dernier se poursuivra, bien entendu, selon les règles classiques.

Chance

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes) vous aurez la possibilité de faire appel à votre CHANCE pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais attention ! L'usage de la chance comporte de grands risques et si vous êtes Malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la chance : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à vos points de CHANCE, vous êtes Chanceux, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est supérieur à vos points de CHANCE, vous êtes Malchanceux et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous *Tenterez votre Chance*, il vous faudra ôter un point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous fiez à votre chance, plus vous courez de risques.

Utilisation de la Chance dans les Combats

A certains moments de l'aventure, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours choisir d'utiliser votre chance, soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter deux points de plus au score d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes Malchanceux, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter un point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté qu'un seul point).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors un point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de deux points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez qu'un point en moins). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous

avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore un point à votre ENDURANCE.

Rappelez-vous que vous devez soustraire un point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Comment rétablir votre Habilité, votre Endurance et votre Chance

Habilité

Vos points d'HABILITÉ seront essentiellement fonction de l'arme dont vous disposerez. Il vous sera ainsi demandé d'augmenter ou de diminuer votre score d'HABILITÉ suivant celle que vous posséderez. Vos points d'HABILITÉ ne peuvent jamais excéder leur total de départ sauf en certaines circonstances spécifiques qui vous seraient signalées le cas échéant.

Endurance et Provisions

Vous devrez trouver de la nourriture au cours de votre aventure pour récupérer des points d'ENDURANCE car vous commencez sans aucun repas. Un repas vous rend 4 points d'ENDURANCE. Quand vous prenez un repas, ajoutez 4 points à votre ENDURANCE et enlevez –en 1 à vos *Provisions*. Une case réservée à l'état de vos *Provisions* figure sur la *Feuille d'Aventure* pour vous permettre de noter où en sont vos vivres. Souvenez-vous que vos points d'ENDURANCE ne peuvent pas excéder leur niveau de départ sauf si cela vous est spécifiquement dans le texte.

Chance

Vos points de CHANCE augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement chanceux. Les détails vous seront donnés au long de l'aventure. Rappelez-vous que, comme pour l'ENDURANCE et l'HABILITÉ, vos points de CHANCE ne peuvent excéder leur niveau de départ que si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet.

Équipement

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimum. A savoir un vieux poignard, ainsi que tout votre courage et votre goût de l'aventure. Vous pourrez trouver divers accessoires et armes au cours de votre quête et vous pourrez les noter dans la case *Équipement* de votre *Feuille d'Aventure*.

Quelques conseils

L'aventure qui vous attend est périlleuse, aussi devrez-vous probablement vous y prendre à plusieurs reprises pour la mener à bien. Prenez des notes: elles vous aideront lors de vos tentatives suivantes à identifier les endroits où se trouvent les objets utiles à votre quête.

A moins que le texte ne vous indique de *Tenter votre Chance*, soyez parcimonieux dans votre recours à cette procédure pour ne pas dilapider vos points de CHANCE. Nous vous recommandons, après un Assaut, de ne *Tenter votre Chance* qui si votre survie en dépend, en cas de blessure grave. Faites plutôt confiance à votre arme pour infliger d'autres blessures à

vosre ennemi, car les points de CHANCE sont très précieux.

Vous vous rendez vite compte que, lus dans un ordre numérique, les paragraphes ne veulent rien dire. Il est essentiel, pour que votre aventure prenne forme, que vous lisiez les paragraphes en respectant l'ordre qui vous est indiqué (ce dernier étant très souvent déterminé par vos décisions). Lire les paragraphes à l'avance ne servirait qu'à vous embrouiller et à vous priver de la joie de la découverte et du risque.

Un dernier conseil: soyez courageux, mais ne soyez pas téméraire! Sachez faire preuve de jugement autant que de force, et évitez les risques inutiles. Quels que soient vos totaux de départ, vous pouvez remporter la victoire et vous couvrir de gloire grâce à votre détermination et votre ténacité!

LA FEUILLE D'AVENTURE

Habilité
Total de départ:

Endurance
Total de départ:

Chance
Total de départ:

Equipement:
Poignard

Or:

Provisions:

CASES DE RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

Habilité:
Endurance:

Habilité:
Endurance:

Habilité:
Endurance:

Habilité:
Endurance:

Habilité:
Endurance:

Habilité:
Endurance:

Désirs héroïques

Depuis toujours, l'aventure n'a été pour vous qu'une aspiration lointaine. Vous n'êtes pas un guerrier. Et encore moins un magicien. Juste un jeune garçon qui travaille aux écuries de Sable-Noir, sous le patronage de votre ange-gardien, le palefrenier. Cet homme, bon et brave, a pris soin de vous depuis plus de dix ans, vous apprenant à monter et à soigner les chevaux. Vous travaillez dur, ne percevant qu'un maigre salaire pour des tâches aussi épuisantes. Mais vous ne vous plaignez pas. Après tout, le palefrenier, votre maître, s'en sort tout juste également. En outre, vous mangez tous les jours à votre faim et vous êtes autorisé à dormir dans la sous-pente qui surplombe les écuries, bien plus à votre goût que n'importe quelle auberge crasseuse de la Cité des Voleurs.

Pour couronner le tout, les écuries donnent sur une aire d'entraînement. Il y a quelque temps, un sergent des méprisables Gardes de la Ville a jugé nécessaire d'entraîner et de discipliner les troupes du Seigneur Azzur. L'idée ne fut, bien sûr, guère concluante. La plupart des soldats paressaient ou restaient assis en baillant d'ennui, attendant tranquillement la fin de la session. Le sergent quitta la ville sans connaître son meilleur élève: Vous!

Dès l'enfance, vous avez rêvé d'une vie aventureuse dans le vaste monde mais jusqu'alors, vous vous sentiez trop inexpérimenté. Dans vos rares temps libres, vous avez constamment épié depuis votre fenêtre les sessions d'entraînement. Vous avez regardé, appris puis pratiqué l'art du maniement de l'épée et les manœuvres de combat dans un coin de votre chambre.

Les années ont passé. Désormais jeune adulte, vous constatez que le travail pénible a développé votre musculature et renforcé votre confiance. De plus, vous avez besoin de moins de sommeil pour récupérer, ce qui signifie plus d'heures pour continuer à vous entraîner. Bientôt, vous serez prêt à rejoindre les héros de ce monde sur les routes de l'aventure.

Rendez-vous au [1](#).

1

C'est un jour comme un autre et vous avez déjà beaucoup de travail. Il est midi et les rues sont aussi pleines que de bon matin. Sable-Noir est un repaire de mendiants, de voleurs, de marchands et d'une foule de brigands peu fréquentables. La cité est loin d'être un lieu sûr. Tout citoyen, dès son plus jeune âge, porte une arme. Vous vous contentez pour votre part d'un poignard rouillé. Jusqu'à ce que vous trouviez une épée plus robuste, votre Force d'Attaque sera diminuée de 2 points. Soudain, un cri dans une rue toute proche retient votre attention. Deux malandrins harcèlent à coups de massue un homme portant une jambe de bois. Ses appels à l'aide restent ignorés.

Si vous souhaitez lui porter secours, rendez-vous au [12](#).

Si vous préférez ne pas vous en mêler, rendez-vous au [22](#).

2

Vous êtes-vous déjà rendu chez le forgeron? Si ce n'est pas le cas, ce sera votre prochaine étape. Rendez-vous au [38](#). Autrement, vous retournez aux écuries. Rendez-vous au [9](#).

3

Monro expédie son dernier adversaire d'un revers de son épée magique. Le silence se fait. Les mains sur les genoux, vous tentez de reprendre votre souffle pendant quelques instants lorsque soudain, vous sentez une lame froide contre votre cou.

"Pourquoi m'as-tu enlevé mon heaume?" demande la chevaleresse d'une voix sévère.

Vous lui expliquez précipitamment la situation dans laquelle vous étiez tous deux, vous laissant peu de choix de faire autrement. De plus, vous ne pensiez pas qu'enlever un couvre-chef pouvait s'avérer offensant. Elle comprend mais vous dit que personne n'est supposé connaître sa vraie identité.

"Dans mon pays, c'est une grave offense d'avoir une femme chevalier; cela fait baisser le moral et la force de mon peuple."

"Il semble que les gens de ton peuple auraient besoin de changer leurs vieilles traditions," dites-vous. "Ils doivent apprendre qu'une femme peut être aussi forte que n'importe quel homme. C'est cela qui élèverait leur moral. Ils devraient croire ce que toi, tu crois."

La lame appuie plus durement sur votre gorge. "Et qu'est-ce que je suis censée croire, selon toi?"

"Que quiconque avec un cœur vaillant et une noble âme a le droit de défendre son peuple contre les maux de ce monde. C'est le courage d'une personne et ce qu'elle a accompli qui procurent le statut de héros, pas son sexe ou son apparence."

"En effet. Néanmoins, ceux qui ont découvert mon identité ont tous péri par ma main, les scélérats."

"Tous?" demandez-vous avec nervosité, sans vraiment être certain de vouloir connaître la réponse.

"Tous excepté ceux en qui j'ai confiance: ma famille, mon ordre de chevaliers et désormais toi."

"Tu me fais confiance?"

"Si ce n'était pas le cas, tu serais déjà mort, crois-moi."

"C'est bon à savoir. Si je peux me permettre, tu as vraiment de beaux cheveux; je les préfère détachés."

Le visage de Monro se fend d'un sourire amical tandis qu'elle retire son épée, vous permettant d'enfin respirer plus aisément.

"En avant, mon ami. On discutera coiffure plus tard. Nous avons une mission à remplir" dit-elle en vous tapant sur l'épaule.

"D'accord" répondez-vous, quelque peu perplexe.

Monro attache ses cheveux, puis enfile son heaume, vous adressant un clin d'œil rassurant avant de rabattre la visière. Vos armes au clair, vous pénétrez dans la salle d'expérimentations. Rendez-vous au [32](#).

4

A votre droite, un marchand propose une variété de marchandises communes et d'autres plus rares. Voulez-vous jeter un œil sur son bric-à-brac, histoire de trouver un objet qui pourrait vous être utile (rendez-vous au [46](#)), ou préférez-vous continuer votre route (rendez-vous au [16](#))?

5

La hachette de l'Homme-Orc n'est pas vraiment une meilleure arme que votre poignard mais vous la prenez quand même. Après une rapide fouille du cadavre, vous trouvez 5 Pièces d'Or, que vous déposez dans votre bourse avant de vous remettre en route. Rendez-vous au [38](#).

6

Vos journées se suivent et se ressemblent. Avec vos qualités, vous pourriez accomplir de bien plus grandes choses.

La vie est pleine d'opportunités, de chances d'arpenter une autre route, d'obtenir un avenir meilleur. Peut-être en avez-vous manqué trop. Peut-être n'avez-vous pas cherché suffisamment.

Regardez votre vie: vous vivez et travaillez dans une modeste écurie située dans une ville de brigands et de voleurs. Bien sûr, vous possédez la jugeote et la ténacité pour vous en sortir, et peut-être cela vous contente-t-il. Vos rêves continueront mais votre aventure, elle, ne commencera jamais. Pour vous, c'est la fin de l'histoire.

7

Dès qu'ils vous aperçoivent, ils cessent leur conversation. Vous leur jetez un coup d'œil en passant: l'un des deux semble être un prêtre, à en juger à sa robe colorée; quant à l'autre, c'est un Homme-Orc qui vous est vaguement familier. Une fois que vous avez quitté la ruelle, ils reprennent leur discussion mystérieuse et vous ne vous en inquiétez pas plus. Rendez-vous au [38](#).

8

L'espèce de limace se dissout en une flaque de sa bave fétide. Vous vous tournez vers Venare, qui a un petit ricanement en vous voyant approcher. Alors que vous vous demandez pourquoi, une Goule vous agrippe par derrière, griffant et mordant

frénétiquement. Vous perdez 3 points d'Endurance. Surpris par la soudaineté et la férocité de l'attaque, vous ne pouvez vous défendre et vous retrouvez paralysé par le venin de ses griffes. Les yeux écarquillés de terreur, vous voyez l'infecte créature se pencher sur votre jugulaire...avant qu'un coup d'épée bien ajusté ne la décapite. Une nouvelle fois, Monro est venue à votre secours, intervenant juste à temps après avoir expédié toutes les autres Goules.

Mais pour le moment, elle ne peut rien quant à votre paralysie. Alors qu'elle se rue sur Venare, elle est frappée par un rayon d'énergie vert. Elle vacille un instant, mais, parvenant à surmonter l'effet du sortilège, elle engage le combat avec le sorcier maléfique.

Menez ce combat comme à l'accoutumée, à l'exception qu'aucun point de Chance ne peut être utilisé.

SYLAS VLAD VENARE HABILITÉ 10 ENDURANCE 15

MONRO HABILITÉ 12 ENDURANCE 7 (12)

Le chiffre entre parenthèses équivaut à l'Endurance de la chevaleresse si vous avez utilisé un soin sur elle précédemment. Si Monro est tuée, vous deviendrez le nouveau cobaye de la prochaine expérience du sorcier et votre aventure se termine ici. Si Monro réduit l'Endurance de Venare à 3, rendez-vous au [19](#).

9

La nuit est tombée lorsque vous revenez aux écuries. Le palefrenier a fermé son établissement depuis longtemps, avant de se retirer dans ses appartements. Heureusement, vous possédez un double de la clé afin de pouvoir rentrer. Si pour une raison ou l'autre vous n'avez pu vous rendre chez le forgeron ou le tailleur, vous devez déduire 1 point de votre Total de Chance et faire de ces missions votre priorité de demain. Vous vous dirigez vers votre lit afin de prendre un repos bien nécessaire et vous dormez jusqu'à ce que les premiers rayons du soleil vous réveillent. Rétablissez votre Endurance à son Total de départ.

Si vous avez une Broche d'Argent, rendez-vous au [50](#).

Si vous n'avez pas cet objet, rendez-vous au [6](#).

10

Vous surgissez de l'ombre, le prenant par surprise. N'oubliez pas de réduire votre Habileté de 2 points pour ce combat car vous n'êtes armé que de votre poignard rouillé.

HOMME-ORC HABILITÉ 7 ENDURANCE 5

Vous pouvez fuir à tout moment et rejoindre la Place du Marché en vous rendant au [38](#).

Si vous réduisez son Endurance à 2 ou 1, vous pouvez décider de l'épargner et vous rendre pour cela au [47](#).

Si vous le tuez, rendez-vous au [5](#).

11

En lui tournant le dos, vous offrez une cible parfaite au tueur. Et à une si faible distance, il a peu de chance de vous manquer. Vous avez juste le temps d'entendre un bruit écœurant dans votre dos, puis de voir une lame ensanglantée jaillir de votre estomac avant que votre corps sans vie ne s'effondre sur le sol.

12

Vous vous ruez vers les deux agresseurs en dégainant votre poignard. Mais les voleurs ne sont guère intéressés par un combat de rue; ramassant leur butin bien mal acquis, ils filent sans demander leur reste alors que vous arrivez sur les lieux. L'homme à la jambe de bois est plus léger de quelques pièces d'or mais il s'en tire sans blessure grave. Il se révèle être chiromancien et, pour vous remercier de votre intervention, vous offre de lire votre avenir. Vous ne vous sentez pas le cœur à refuser cette proposition.

"Mmmm. Votre vie est baignée par l'aventure, l'aventure est le guide de votre vie" vous dit-il au bout d'une intense concentration. "Cependant, si vous ratez les opportunités qui se présentent à vous chaque jour, votre aventure, et donc votre vie, ne débutera jamais. Regardez vers l'avenir, et non le passé. Suivez ce qu'il y a de plus important pour vous dans votre vie". L'homme prend congé et redescend la rue, vous laissant pensif envers ces paroles. Rendez-vous au [22](#).

13

Tentez votre chance à *deux reprises*. Si vous êtes chanceux les deux fois, rendez-vous au [25](#). Si vous êtes malchanceux dans l'une ou l'autre de vos tentatives, Monro ne trouve aucun recoupement entre vos informations et ses propres découvertes. Ne pouvant pas lui apporter une meilleure coopération, vous devez vous résoudre à le laisser continuer sa mission seul. Il vous remercie d'avoir essayé de l'aider et vous remet une épée, simple mais robuste, qui vous permettra de mieux vous défendre à l'avenir (vous pourrez désormais combattre avec votre Total d'Habilité normal). Vous lui souhaitez bonne chance avant de lui faire vos adieux. Rendez-vous au [23](#).

14

Monro semble satisfaite de s'attaquer à la meute de goules et elle lance un cri de guerre alors qu'elle fend les rangs des créatures mortes-vivantes.

Votre adversaire prend forme dans le brouillard qui se dissipe devant vous. Il est immense et ressemble à une répugnante limace jaunâtre, armée de glandes sécrétant une vapeur nocive. Sa seule présence est un poison mortel et vous partez à l'assaut tandis qu'il essaye de vous écraser avec son énorme masse.

VER CORRUPTEUR HABILITÉ 7 ENDURANCE 10

Pour toute la durée de ce combat, vous devez réduire votre Habilité d'1 point, à cause des effets de la vapeur. Et, à moins que vous ne possédiez un Talisman de Druide, vous devez réduire votre Endurance d'1 point au début de chaque Assaut.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [8](#).

15

Vous passez devant quelques maisons lugubres puis vous traversez le Pont qui Chante. Un groupe de gamins en haillons déboulent dans vos pieds, manquant de vous faire trébucher et vous leur lancez quelques noms d'oiseaux alors qu'ils disparaissent au coin d'une rue. Place du Marché, les marchands sont en train de ranger leurs échoppes et s'apprêtent à quitter les lieux.

Un brouhaha venu d'une allée à gauche éveille soudain votre curiosité et vous décidez d'aller y voir de plus près. L'allée est jonchée de piles de bois brisés et de détritrus couverts de boue, mais ce n'est rien par rapport à l'horreur qui se joue plus loin. Un homme gît face contre terre, le visage dans une flaque trouble, les habits déchirés et ensanglantés. A quelques pas du cadavre se tient le meurtrier, un long couteau à la main. Il s'apprête à faire subir le même sort à une vieille femme...quand soudain il vous aperçoit!

Allez-vous tourner les talons et décamper (rendez-vous au [11](#)), ou bien venir en aide à cette femme (rendez-vous au [49](#))?

16

Une foule s'est rassemblée en cercle autour d'une estrade et des cris d'excitation retentissent. Alors que le spectacle semble toucher à sa fin, un tonnerre d'applaudissement éclate comme autant de pétards, bientôt suivi d'une nouvelle acclamation. Vous frayant un passage à travers les spectateurs, vous découvrez qu'il s'agit d'un concours. Un immense bassin rempli d'eau dans laquelle nage un minuscule poisson argenté occupe presque la totalité de l'estrade. Un homme mince et portant un simple pagne se tient au bord du bassin, attendant un prochain adversaire. Ses traits singuliers lui donnent une apparence pas tout à fait humaine. Son compagnon, à moins que ce soit son maître, est un petit personnage comique, habillé presque comme un maître de cérémonie. A présent, il tente par un discours plein d'emphase de rameuter le public et de nouveaux concurrents.

"Pouvez-vous le croire? C'est une nouvelle victoire pour l'incroyable Barracuda! Allons, venez! Venez, braves gens! N'ayez aucun doute sur votre capacité à triompher! Ne laissez pas passer votre chance !" hurle-t-il sur un ton très théâtral. "Qui parmi vous possède l'habileté et la vitesse nécessaire pour défier Barracuda, et saisir le Vif d'Argent avant lui? Il vous en coûtera seulement deux Pièces d'Or, deux misérables Pièces d'Or, et pour une récompense qui vaudra largement la peine! Et si vous l'emportez, vous récupérez votre or! N'hésitez plus, mes braves! Vous ne trouverez pas meilleure offre ailleurs!"

Si vous voulez tenter votre chance, rendez-vous au [24](#).

Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [29](#).

17

Prenant un raccourci par une allée froide et humide menant directement à la Place du Marché, vous tombez sur deux silhouettes qui chuchotent dans l'ombre. Visiblement trop

préoccupées par ce qui semble être un arrangement louche, elles n'ont pas encore remarqué votre présence.

Allez-vous:

Poursuivre votre route nonchalamment ? Rendez-vous au [7](#).

Vous dissimuler pour en savoir plus ? Rendez-vous au [35](#).

18

Le Vif d'Argent nage à toute vitesse et vous devez vous employer pour le suivre d'un bout à l'autre du bassin. Concentré sur votre proie, vous entrez même plusieurs fois en collision avec Barracuda. Soudain, vous apercevez le poisson filer à proximité de vous. Vous n'hésitez pas un instant et vous vous propulsez pour le saisir. Barracuda s'élançait aussi, tentant de vous devancer. Mais vous êtes plus rapide et votre adversaire n'attrape que quelques bulles d'eau. Vous regagnez la surface, brandissant le Vif d'Argent sous les vivas de la foule enthousiaste. Vous avez gagné! Ajoutez 1 point de Chance à votre Total. Le petit homme vous serre la main et vous félicite, bien que vous sentiez son désappointement. De son côté, Barracuda prend les choses beaucoup moins à cœur. Il semble presque content d'avoir enfin trouvé un rival à sa hauteur.

On vous présente les différents prix pendant que vous vous séchez: une Potion de Guérison, qui permet de récupérer 5 points d'Endurance; une bourse contenant 8 Pièces d'Or et un Talisman de Druide. Choisissez un des prix puis continuez votre route en vous rendant au [29](#).

19

Le dernier coup de Monro fend le bâton du sorcier en deux. Puis, lui assénant un puissant uppercut, elle l'envoie heurter en titubant son appareillage de tubes et de fioles en verre. La fragile structure se fracasse et une cornue pleine d'acide éclabousse son visage. Venare s'effondre en hurlant et en se tordant de douleur. Monro s'approche, pointant l'épée sur le torse de son ennemi.

"Je crois que cette expérience est enfin terminée, Sylas. Tu as perdu. Maintenant, donne l'antidote pour mon ami si tu veux bien."

Venare a un petit rire. "Tu as ruiné mes recherches, tu m'as défiguré et maintenant, tu veux un antidote...Hé bien, voici ma dernière fiole. Tu la veux, pitoyable chienne ? Alors va chercher !"

Le sorcier lance la fiole très haut à sa droite et Monro se précipite pour la rattraper. Avec une dextérité incroyable, elle la saisit au vol, à quelques centimètres à peine du sol. Cependant, Venare a profité de cette diversion pour disparaître dans un nuage de fumée verte. Nullement découragée, elle débouche la fiole et verse le contenu dans votre bouche. Vous poussez un grand soupir de soulagement lorsque vous sentez vos membres revenir petit à petit à leur état normal de fonctionnement. Vous êtes désolé pour la fuite de Venare, dont vous vous sentez responsable. Mais Monro vous dit de ne pas vous en faire à ce sujet et que sans vous, elle n'aurait pu faire échouer les plans du sorcier.

Pendant près d'une demi-heure, vous inspectez le bâtiment à la recherche de votre ami, Zuvember l'alchimiste, à qui l'habitation appartient. Vous le trouvez enfin, attaché à une

chaise dans un minuscule placard plein de vieux bibelots. Alors que vous le libérez de ses liens, il maugrée sur la manière dont Venare l'a maltraité et l'a forcé à révéler des formules chimiques secrètes et sur l'irrespect des gens pour leurs semblables de nos jours. Visiblement, il n'a aucune idée de la chance qu'il a d'être encore en vie. Vous lui demandez un moyen de neutraliser les substances empoisonnées de Venare.

"Laisse-moi faire, mon ami !" répond-il joyeusement. "Je ne suis peut-être pas capable d'ensorceler des objets ou de distiller des potions qui n'explosent pas, mais je suis certain de savoir comment faire disparaître les choses !"

Lui laissant donc la résolution du problème, vous quittez le laboratoire. Monro vous remercie pour votre aide et vous offre une Broche d'Argent en gage de sa reconnaissance. Restaurez votre Chance à son niveau initial. Lui serrant la main avec amitié, vous lui faites vos adieux et prenez le chemin des écuries afin de goûter un repos bien mérité. Rendez-vous au [9](#).

20

Les coups et les entailles de votre assaillant pleuvent sur vous et vous êtes incapable de vous défendre. Il semble que c'est un combat où vous n'avez aucune chance de vaincre et vous priez pour que la mort soit rapide et sans douleur. Mais avant que le coup de grâce ne soit porté, le couteau est arrêté par la lame étincelante d'une épée. Avant que quiconque n'ait pu réaliser qui était le nouveau combattant, deux éclairs de la lame vous aveuglent et tout s'arrête. Le léger cliquetis de l'épée se fait entendre dans le silence, brusquement rompu par un bruit d'éclaboussures et un son sourd: la tête du tueur tatoué vient d'atterrir dans une mare de boue quelques mètres plus loin et son corps décapité s'effondre. Rendez-vous au [36](#).

21

"Attendez! Vous avez poussé ce cri avant que le chevalier ne disparaisse de votre vue. Le rattrapant, vous vous présentez et poliment, lui demandez son nom. "Monro, répond-il d'une voix accentuée, assourdie par son heaume.

Allez-vous:

Lui demander de quelle manière il souhaite être récompensé pour vous avoir sauvé la vie? Rendez-vous au [40](#).

Ou bien lui demander ce qu'un vaillant chevalier comme lui fait à arpenter les ruelles sordides de Sable-Noir? Rendez-vous au [45](#).

22

Le palefrenier vous appelle afin que vous vous occupiez du cheval arrivé la nuit précédente. Il s'agit d'une magnifique jument dont la robe, aussi blanche que la neige, est ornée d'un symbole sacré sur les flancs. Elle vous prend aussitôt en affection tandis que vous lui prodiguez un pansage minutieux. Une fois ce dernier terminé, votre tuteur a une nouvelle mission à vous confier. Le stock de fers à cheval est presque épuisé, il en faudrait environ deux bonnes douzaines supplémentaires pour le lendemain. Un lot de selles est également à récupérer chez le tailleur. Il vous lance une bourse contenant 30 Pièces d'Or avant d'aller calmer une paire d'étalons qui viennent d'être amenés.

Où vous rendrez-vous d'abord?

Chez le tailleur (rendez-vous au [43](#)), ou bien plutôt chez le forgeron, de l'autre côté de la ville (rendez-vous au [17](#))?

23

Vous êtes-vous déjà rendu chez le tailleur? Si ce n'est pas le cas, ce sera votre prochaine destination. Rendez-vous au [43](#). Sinon, vous retournez aux écuries. Rendez-vous au [9](#).

24

Il y a une nouvelle salve d'applaudissements quand vous annoncez vouloir relever le défi et que vous montez sur l'estrade. Alors que vous vous préparez à entrer dans le bassin, le petit homme vous expose les règles: à son coup de sifflet, vous plongez. Le but est de capturer le Vif d'Argent avant votre adversaire. Pas de coup fourré... ou de coup de poing.

Vous vous placez au bord du bassin, en face du dénommé Barracuda. En plus d'être complètement chauve, il a de larges mains, des pieds qui ressemblent à des nageoires ou des ailerons, et son sourire carnassier vous met mal à l'aise. Soudain, le sifflet retentit et vous plongez tous deux dans l'eau froide à la recherche du petit poisson. Lancez quatre fois le dé, additionnez les points puis ajoutez-les à votre Habilitéé *initiale* afin d'obtenir votre score. Faites la même chose pour Barracuda, qui a une Habilitéé de 8, et comparez les totaux. Vous pouvez utiliser un point de Chance pour augmenter votre total de 2 points.

Si vous avez le total le plus élevé, rendez-vous au [18](#).

Si le total de Barracuda est égal ou supérieur au vôtre, rendez-vous au [27](#).

25

Vous comparez vos informations avec celles du chevalier et ensemble, vous parvenez à découvrir les indices permettant de localiser le sorcier.

"Splendide!" se réjouit Monro. "Cela signifie que Venare a eu le temps de se trouver un repaire sûr et s'est aménagé un laboratoire pour y mener ses expériences. Ces fleurs écarlates autour des bâtiments doivent être le résultat de ses dernières manœuvres. Je parierais que respirer une bonne bouffée de leur parfum conduit à un sommeil...éternel. Pas étonnant que les gens disparaissent. Si Venare a effectivement pris le contrôle du laboratoire de l'alchimiste, il se peut que ton ami Zuvember soit parmi les victimes. Ne perdons pas plus de temps. Le sorcier dispose de puissants pouvoirs magiques. Si tu ne veux pas être plus impliqué, je te conseille de rentrer chez toi."

Préférez-vous ne pas vous en mêler (rendez-vous au [23](#)) ou bien renforcer votre résolution et accompagner le chevalier (rendez-vous au [44](#))?

26

Hâtivement, vous enlevez le heaume du chevalier. Pour la première fois, vous contemplez le visage de votre sauveur et vous sursautez de stupéfaction. Monro est en fait une jeune femme! Elle a des longs cheveux noirs, la peau claire et les traits de son visage trahissent une vie dure et aventureuse, bien qu'elle ait l'air à peine plus âgée que vous. Agréablement surpris, vous l'installez dans une position plus confortable pour lui administrer le remède.

Les bruits de pas deviennent de plus en plus forts et de plus en plus nombreux. Vous sortez votre épée, espérant que le soin agisse rapidement entretemps. La porte se fracasse bruyamment, libérant une puanteur infecte. Vos yeux alarmés rencontrent ceux d'une horde de Goules sans merci!

Soudain, Monro se redresse d'un bloc, haletant comme si elle sortait d'un mauvais rêve. Mais c'est maintenant que le cauchemar commence...Elle vous jette un regard furtif tout en rassemblant ses pensées, avant de prendre conscience de la menace approchante. Son courage ne faiblit pas en face du danger et elle bondit sur ses pieds avant de se jeter dans la mêlée, combattant encore plus féroce que les goules déchaînées.

Vous vous lancez à votre tour dans la bataille, affrontant deux des créatures mortes-vivantes.

GOULE HABILITÉ 8 ENDURANCE 7

GOULE HABILITÉ 7 ENDURANCE 6

Les Goules que vous combattez sont un peu particulières, n'ayant pas encore atteint le stade de développement qui leur permet de paralyser leurs proies.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [3](#).

27

Juste au moment où vous vous habituez aux mouvements irréguliers du Vif d'Argent, Barracuda le saisit en un éclair. Remontant à la surface, vous voyez votre adversaire savourer son triomphe. Vous avez perdu.

"Dommage, mon ami," vous dit le petit homme d'un air navré, "Vous étiez à un cheveu de l'avoir, vous savez. Vous aurez plus de chance la prochaine fois."

Vous lui donnez l'or avant de vous sécher et de repartir. Déduisez 2 Pièces d'Or de votre équipement, ainsi qu'1 point de Chance. Rendez-vous au [29](#).

28

Vous trouvez 11 Pièces d'Or sur les deux corps, ainsi qu'une robuste épée qui remplacera avantageusement votre arme actuelle (vous pourrez ainsi combattre avec votre Total d'Habilité normal). Vous laissez volontiers de côté le long couteau du tueur aux bras

tatoués. Ses autres possessions consistent en un rouleau de corde ainsi qu'un anneau en forme de serpent finement ouvragé. Si vous souhaitez prendre l'un ou l'autre de ces objets, notez-les sur votre Feuille d'Aventure. Ne voulant pas vous attarder plus longtemps dans cette allée sinistre, vous vous éclipserez prestement. Rendez-vous au [23](#).

29

Votre détour par la Place du Marché vous a pris du temps, et le soir commence à tomber lorsque vous arrivez chez le forgeron. Ce dernier, un homme de grande taille, torse nu et dont les muscles saillants sont couverts de suie, martèle bruyamment du métal devant un feu. Vous vous trouvez en fait dans une écurie, semblable à celle où vous travaillez, juste un peu plus petite et aménagée pour un tout autre usage. Vous tousssez pour annoncer votre présence et expliquez que le palefrenier demande un lot de fers à cheval. Le forgeron vous ignore, totalement accaparé par son travail et vous attendez qu'il daigne vous répondre, en manifestant une certaine impatience.

Enfin, il termine son forgeage de plastron et le place à refroidir. Il se tourne alors vers vous. "Encore des fers à cheval, hein?" dit-il d'un ton nonchalant. "J'ai ce qu'il vous faut mais j'ai reçu une autre commande ce matin, donc ce sera plus cher... C'est 10 Pièces d'Or désormais."

Si vous pouvez payer le prix demandé, rendez-vous au [33](#).

Sinon, rendez-vous au [39](#).

30

Afin de compenser la différence, Wain vous oblige à ranger et à nettoyer son magasin. Cela vous semble durer des siècles avant que le tailleur ne soit enfin satisfait. Vous perdez 2 points de Chance. Une fois ce travail pénible enfin terminé, vous déguerpissez vivement. Rendez-vous au [2](#).

31

Il mord les deux pièces, s'assurant ainsi qu'elle sont vraies. Puis il consent à vous livrer ses informations: "C'est un sorcier que j'ai rencontré il y a une semaine. Il voulait des herbes que je vends et d'autres poisons pour ses recherches. Je n'en sais pas plus. Il paie rubis sur l'ongle alors je ne pose pas de questions. Tout ce dont je suis sûr, c'est qu'il n'est pas du coin."

Ayant obtenu tout ce que vous pouviez, vous laissez partir l'Homme-Orc, ce qu'il fait sans demander son reste au cas où vous changeriez d'avis. Vous partez dans la direction opposée. Notez le mot 'SERPENT' sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous ensuite au [38](#).

32

Vous entrez dans une large salle, éclairée par des lanternes suspendues. L'odeur fétide qui y règne est tellement nauséabonde que vous en avez des haut-le-cœur. Mais le pire de tout, c'est la vision d'horreur d'une douzaine de corps en décomposition qui pendent du plafond, attachés à des chaînes. Au fond de la salle se tient le sorcier à la robe verte, Venare, absorbé dans l'une de ses sinistres expériences. Un réseau complexe de tubes

transparents, d'entonnoirs et de sphères est disposé sur une table devant lui, tandis que les alentours sont encombrés d'un désordre sans nom de tonneaux ouverts et d'étagères croulant sous les fioles de verre, contenant les herbes et autres ingrédients nécessaires aux préparations. Il tourne légèrement la tête à votre arrivée.

"Monro. Nous nous retrouvons à nouveau. Aurais-tu changé d'avis et décidé de te porter volontaire pour mes recherches cette fois-ci?" dit le sorcier d'un ton moqueur.

"Met un terme à tout cela, Sylas, tu as été bien trop loin," ordonne la chevaleresse. "Tes poisons étaient suffisamment mortels comme cela et maintenant tu joues avec les morts. Si la moindre de tes décoctions atteint un système d'eau courante, des centaines d'innocents vont périr."

"Il n'y a pas d'innocents à Sable-Noir, Monro. Tout le monde devrait le savoir. Et puis le système d'eau courante... C'est à cette conclusion que t'ont conduit tes investigations? La vitesse du flux de l'eau dans cette misérable ville est bien trop lente à mon goût. J'ai donc conçu un poison qui pourra se répandre par un moyen bien plus efficace: l'air. Il sera prêt très bientôt, et c'est par milliers qu'ils constateront mon génie!"

"Tu es complètement fou Sylas," dit Monro avec dédain.

"Il n'y a qu'une frontière très fine qui sépare la folie du génie; et je m'estime du bon côté," déclare-t-il tout en mélangeant une autre mixture vénéneuse.

"Je ne pense pas que tu m'aies entendu tout à l'heure, Sorcier. Je t'ai demandé de mettre un terme à tout cela."

"Pas question," réplique-t-il en tournoyant, son bâton à la main.

"Alors meurs!"

"Toi d'abord."

Au moment où vous vous précipitez tous deux sur lui, le sorcier tire sur un levier à côté de la table. Un courant électrique est activé et parcourt les corps suspendus, les ramenant à la vie! Hurlant avec rage, les goules se libèrent de leurs chaînes et se laissent tomber au sol dans un claquement écœurant. Elle s'avancent vers vous, menaçantes, une faim insatiable brûlant dans leurs yeux réanimés. Pour compléter le tout, Venare vient juste de terminer une incantation et une énorme forme est en train de se matérialiser devant vous.

Combattrez-vous les goules (rendez-vous au [41](#)) ou préférez-vous affronter le sortilège de Venare (rendez-vous au [14](#))?

33

Le forgeron met les pièces dans son tablier malpropre, dont on devine encore un peu la blancheur d'origine. Il vous dit qu'il amènera la marchandise lui-même ce soir, afin de vous éviter d'être dépouillé dans la rue. Après l'avoir remercié, vous repartez vers le sud. Rendez-vous au [42](#).

34

Le tueur s'effondre enfin, touché à mort par votre dernier coup. Vous vous êtes battu comme un beau diable pour venir à bout de ce redoutable adversaire. Pour cette grande victoire, ajoutez 2 points à votre Total de Chance.

La vieille femme que vous avez secourue a disparu, vous laissant seul avec les deux cadavres, que vous entreprenez de fouiller. Vous trouvez 11 Pièces d'Or ainsi qu'une robuste épée qui remplacera avantageusement votre vieux poignard (ainsi, vous pouvez désormais combattre avec votre Total d'Habilité normal). Vous laissez volontiers de côté le long couteau du tueur aux bras tatoués. Ses autres possessions consistent en un rouleau de corde ainsi qu'un anneau en forme de serpent finement ouvragé. Si vous souhaitez prendre l'un ou l'autre de ces objets, notez-les sur votre Feuille d'Aventure. Ne voulant pas vous attarder plus longtemps dans cette allée sinistre, vous vous éclipez prestement, non sans avoir vérifié qu'aucun Garde de la Ville, susceptible de vous arrêter pour meurtre, ne rôdait dans les parages. Rendez-vous au [23](#).

35

Après quelques minutes, la conversation prend fin et la plus grande des silhouettes sort de la ruelle. A la lumière du jour, vous constatez qu'il a des cheveux grisonnants et qu'il porte une robe de sorcier de couleur verte. Vous le perdez bientôt de vue dans la foule dense. L'autre silhouette passe à côté de vous sans remarquer votre présence. C'est un Homme-Orc, armé d'une petite hache. Voulez-vous l'attaquer (rendez-vous au [10](#)) ou bien ne rien tenter (rendez-vous au [38](#)).

36

Vous vous appuyez contre un mur sale, complètement épuisé. Alors que vous vous demandez comment soigner vos blessures, un bandage est serré sur une de vos entailles: la douleur vous ramène en sursaut à la réalité. Une potion est versée dans votre bouche. Elle s'avère réparatrice et déjà vous sentez vos forces revenir. Vous récupérez 8 points d'Endurance. Votre sauveur est un chevalier en armure intégrale, armé d'une épée enchantée: l'image même du héros que vous avez toujours rêvé d'être. Vous le remerciez pour avoir sauvé votre vie et saluez ses qualités exceptionnelles de bretteur. Vous n'aviez jamais assisté à une telle expertise dans le maniement de l'épée. Il acquiesce simplement en réponse et, voyant que vous n'êtes désormais plus en danger de mort, quitte les lieux. Regardant aux alentours, vous constatez que la vieille femme que vous avez secourue a disparu. Tout ce qui reste à vos côtés dans l'allée, ce sont deux cadavres et des ordures éparses.

Allez-vous:

Essayer d'en savoir plus sur votre sauveur? Rendez-vous au [21](#).

Fouiller les corps? Rendez-vous au [28](#).

Fuir au cas où les Gardes de la Ville essaieraient de vous compromettre pour meurtre? Rendez-vous au [23](#).

37

Vous sortez votre épée, guettant nerveusement l'arrivée de vos ennemis. Mais vous ne vous attendiez pas à ce qui émerge en fracassant la porte. Vos yeux alarmés rencontrent ceux de Goules voraces! Malgré tout votre courage, les créatures attaquent en état de frénésie et elles reculent à peine sous vos coups. Submergé, vous êtes finalement vaincu. Plutôt que de vous dévorer, les Goules vous emportent, vous et le chevalier, vers la chambre d'expérimentation, où le dernier des poisons mortels du sorcier maléfique n'attend plus que d'être testé sur un «volontaire». Il semble bien que vous serez celui-là. Votre aventure prend fin ici, en même temps que votre vie.

38

Le bruit de la foule grouillante vous assourdit alors que vous pénétrez sur la Place du Marché. Tout autour sont disposées des échoppes bariolées où s'agitent des amuseurs publics et des vendeurs exotiques. Le premier étal devant lequel vous passez offre une variété incroyable de plats délicieux, pour une Pièce d'Or chacun. Si vous souhaitez vous ravitailler, vous pouvez inscrire chaque plat comme une unité dans vos provisions. Vous ne pouvez néanmoins en acheter plus de trois étant donné que vous n'avez pas de sac à dos pour les stocker. Poursuivez ensuite votre route en vous rendant au [4](#).

39

Si vous possédez une hache ou un marteau, le forgeron vous les échangera contre 3 Pièces d'Or. Si malgré cela, vous ne pouvez toujours pas payer le prix demandé, vous lui remettez tout l'Or qu'il vous reste et acceptez de l'aider dans quelque tâche éreintante à la forge. Chaque Pièce d'Or que vous devez vous coûtera 2 points d'Endurance ou 1 point de Chance. Après avoir touché son dû, le forgeron vous informe qu'il apportera les fers en soirée afin de vous éviter de vous les faire dérober en rue. Vous le remerciez et vous retournez vers le sud. Rendez-vous au [42](#).

40

A travers sa visière, le chevalier pose sur vous un regard froid, puis, ne vous prêtant plus aucune attention, il s'éloigne brusquement, sans dire un mot. Vous l'avez offensé. Rendez-vous au [23](#).

41

Contre cette horde impitoyable, vous avez peu de chances de vous en sortir. Vous abattez deux des créatures avant d'être paralysé par leurs griffes venimeuses et mis en pièces promptement. Seule, Monro continue à combattre bravement mais elle finit à son tour par succomber au trop grand nombre d'assaillants. Vous ne mourrez pas seul au combat mais néanmoins, votre vie et votre aventure prennent fin ici.

42

Vous êtes tout proche du Quartier du Jardin, où réside votre ami, l'excentrique Zuvember. Si vous pensez que vous avez le temps de lui rendre visite, rendez-vous au [48](#). Si vous préférez continuer votre chemin vers le sud, rendez-vous au [15](#).

43

Le palefrenier est l'un des rares habitants de Sable-Noir à savoir que Dollan Wain, le tailleur, fut autrefois un fabricant renommé de selles. Mais depuis qu'il a réalisé que le commerce des vêtements était bien plus profitable que la sellerie, il a changé de métier sans hésitation. Désormais, il ne fait des selles qu'à la demande de certaines de ses connaissances.

Un grelot tinte bruyamment quand vous poussez la porte d'entrée. Le tailleur, vêtu comme d'habitude avec extravagance, sort de son arrière-boutique d'une démarche un peu gauche et vous salue chaleureusement. Vous lui annoncez que vous venez prendre les selles que le palefrenier lui a commandées. Wain vous explique alors qu'il les livrera lui-même ce soir et demande à être payé en avance. Le coût exigé est de 15 pièces d'Or.

Si vous possédez cette somme, vous la tendez à Wain avant de lui souhaiter une bonne journée. Rendez-vous ensuite au [2](#).

Si vous n'avez pas assez d'Or, rendez-vous au [30](#).

44

"Tu es courageux dis donc! A moins que ce ne soit de l'inconscience..." dit Monro avec un sourire. "Je pense que tu auras besoin de ça." Le chevalier vous tend une épée. "Un cœur vaillant mérite une arme à la hauteur de son courage." Ajoutez l'épée à vos possessions (vous pouvez désormais combattre avec votre Total d'Habilité normal). Vous menez la marche, prenant la route la plus directe.

Le soir tombe. Les rues se vident et les derniers magasins ferment, laissant seulement les faibles lueurs de leurs fenêtres pour éclairer les allées lugubres. On entend le chant incompréhensible de toutes sortes de créatures, domestiques et sauvages; bris de verre, craquement de verrous et cris d'un énième vol sanglant déchirent le silence de la nuit; les vieilles planches de bois du Pont qui Chante résonnent de pas précipités en direction du laboratoire d'alchimie - vos propres pas. Vous êtes arrivés.

Les fenêtres du bâtiment sont protégées par des barreaux, les portes verrouillées et les bords du toit ornés de rangées de pointes de métal tranchantes. Zuvember n'aime pas être importuné quand il travaille. C'est finalement tout à fait logique que Venare ait choisi cet endroit comme repaire pour mener ses propres expériences, d'autant que le laboratoire ne doit certainement pas manquer d'ingrédients.

Monro sort une fiole de sa ceinture et en vide le contenu sur les barreaux de fer qui obstruent la fenêtre de façade. Le liquide ne ressemble à rien de ce que vous connaissez, il commence à ronger le métal et, en un rien de temps, il réduit à rien les épais barreaux. Monro l'appelle «Rouille Active». Brisant le carreau, il vous recommande la vigilance avant de se glisser avec agilité à l'intérieur. Vous suivez à peu de distance.

A l'intérieur règne un invraisemblable fouillis de potions sans étiquettes, parchemins, matériaux délabrés et étranges objets dont même le nom vous échappe. En comparaison, les rues sordides de Sable-Noir ont presque l'air propres! Mais ce n'est pas

le moment de se préoccuper du ménage, il y a bien plus important à accomplir. Au fond de la pièce, vous savez qu'une petite porte mène à la salle d'expérimentations. Monro mène la marche, se faufilant entre les rouleaux chargés de symboles et le verre brisé. Cependant, Venare a trouvé une utilité à ce bric-à-brac jonchant le sol. Alors que le chevalier continue à avancer, vous entendez un cliquetis et vous criez un avertissement à votre compagnon. Mais il est trop tard: le piège se déclenche. Une immense masse d'armes, dissimulée derrière un panneau, descend avec fracas du plafond dans un grand mouvement de balancier. Elle frappe le chevalier de plein fouet, l'envoyant s'écraser contre une étagère comme s'il n'était qu'une vulgaire poupée de chiffon. Il s'écroule, inerte. Craignant le pire, vous vous ruez à son chevet pour constater les dégâts. Malgré son casque, vous constatez qu'il est toujours en vie, bien qu'inconscient et gravement blessé. Vous entendez alors de nombreux bruits de pas, venant de derrière la petite porte.

Avez-vous en votre possession une fiole de Pollen d'Herbe Ardente ou une Potion de Guérison? Si c'est le cas et que vous souhaitez l'utiliser sur le chevalier, rendez-vous au [26](#). Si vous ne possédez aucun de ces objets, rendez-vous au [37](#).

45

Monro vous explique que son long voyage jusqu'à Sable-Noir a deux objectifs. Le premier concerne un sorcier dont la trace l'a récemment mené jusqu'à cette cité de voleurs.

"Venare fut autrefois un sorcier loyal, jusqu'à ce que son talent en alchimie le conduise à la folie. Les expériences avec de simples herbes et produits chimiques devinrent une obsession quand il obtint pour la première fois du poison. Désormais, il concocte sans cesse ses breuvages mortels, dont il teste les effets sur d'innocentes personnes, essayant d'atteindre la plus grande puissance possible de l'agent chimique. Venare a aussi l'habitude de jeter négligemment les liquides issus de ses expériences ratées. S'ils venaient à se déverser dans un système d'eau courante, les conséquences pour les habitants de Sable-Noir pourraient être désastreuses. J'ai déjà entendu des rumeurs parlant d'infects mutants grouillant dans les égouts et des gens commencent à disparaître. Les Gardes de la Ville ont été informés de ce danger imminent, mais ils n'accorderont aucun crédit à la parole d'un étranger et, de plus, je n'ai aucune preuve. Néanmoins, je dois retrouver la trace et déjouer les plans du sorcier s'il compte répandre le chaos dans la cité. Justice sera rendue."

Il semble que la sécurité de la ville entière soit menacée. Monro décrit le sorcier comme un homme de taille moyenne aux cheveux gris argent, portant une robe de teinte vert foncé. Il vous demande si vous avez aperçu un tel individu et éventuellement eu vent de ses activités.

C'est l'occasion pour vous de remercier le chevalier pour vous avoir sauvé la vie en lui portant assistance. Mais de quel secours un simple garçon d'écurie peut-il être?

Si vous avez les mots 'SERPENT' et 'ARAIGNÉE' sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au [25](#).

Si vous n'avez qu'un seul de ces mots, rendez-vous au [13](#).

Si vous ne possédez aucun de ces mots ou que vous ne souhaitez pas être impliqué, vous pouvez vous contenter de souhaiter bonne chance au chevalier, avant de lui faire vos adieux. Rendez-vous au [23](#).

46

C'est un Nain qui tient cet étal. Les objets qu'il propose sont soigneusement étiquetés avec leur prix et semblent de manière générale assez utiles :

Marteau de Forgeron 2 Pièces d'Or

Corde d'Escalade 3 Pièces d'Or

Fiole de Poudre Jaune 3 Pièces d'Or

Gants de Cuir 2 Pièces d'Or

Bâton d'Ebène 5 Pièces d'Or

Le Nain vous explique que la fiole contient une unique dose de Pollen d'Herbe Ardente, et il affirme que son inhalation est "assez puissante pour réveiller un mort". Le bâton est décoré de plumes d'aigle et 3 symboles runiques sont gravés à l'une de ses extrémités.

Achetez ce que vous souhaitez et faites les ajustements nécessaires sur votre Feuille d'Aventure. Vous continuez ensuite votre route vers le nord, où une étrange scène se déroule. Rendez-vous au [16](#).

47

L'horrible Homme-Orc est reconnaissant pour votre clémence mais quand vous l'interrogez au sujet de sa conversation avec l'homme à la robe verte, il répond avec impudence.

"Donne-moi deux jolies pièces dorées et je te raconterai" dit-il avec un petit sourire narquois.

Estomaqué par une telle demande alors qu'il est à votre merci, vous vous demandez s'il ne faudrait pas en finir avec ce misérable après tout.

Si vous décidez de le tuer, rendez-vous au [5](#).

Si vous contenez votre rage et acceptez de lui donner deux Pièces d'Or, rendez-vous au [31](#).

48

Alors que vous vous dirigez vers sa maison, vous remarquez que plusieurs bâtiments sont ornés d'étranges fleurs écarlates, qui recouvrent les murs comme du lierre. Sans doute une nouvelle variété pour le Jardin Public, pensez-vous intérieurement. Le laboratoire de Zuvember, qu'il a transformé en boutique, est également recouvert de cette parure végétale. Vous frappez à sa porte et attendez avec circonspection, craignant

presque de la voir sortir de ses gonds à tout moment, après une nouvelle expérience ratée par votre camarade. Mais il n'y a aucune réponse. Vous criez son nom, mais il ne semble pas être chez lui. Ne voulant pas perdre plus de temps, vous vous éloignez, espérant le rencontrer plus tard. Inscrivez le mot 'ARAIGNEE' sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au [15](#).

49

Vous sortez votre arme et vous vous préparez à combattre tandis que l'homme pousse la vieille femme sur le côté, se concentrant exclusivement sur vous. Ses yeux luisent d'une folie meurtrière qui vous donne froid dans le dos alors qu'il fait jouer les muscles puissants de ses bras tatoués. Il marche sur vous avec détermination, se léchant les babines à l'idée d'un nouveau meurtre! N'oubliez pas de réduire votre Force d'Attaque de 2 pour ce combat car vous n'êtes armé que d'un poignard rouillé.

TUEUR TATOÛÉ HABILITÉ 12 ENDURANCE 15

Si votre Endurance est réduite à 4 ou moins, rendez-vous au [20](#).

Si vous gagnez, rendez-vous au [34](#).

50

Deux jours plus tard...

Vous saluez de la main le palefrenier avant de mener votre cheval vers la porte principale de la ville. Vous avez bien tenté de convaincre votre maître de vous accompagner mais il est satisfait de son existence actuelle. Depuis bien longtemps, il avait pressenti en vous ce désir de partir et il est heureux que vous ayez finalement trouvé un but dans votre vie. Son dernier cadeau est le magnifique étalon qui trotte à vos côtés aujourd'hui.

Avec vos maigres économies, vous avez acheté un sac à dos qui contient vos Provisions pour 10 repas et tout objet qui pourrait vous être utile, une lanterne pour vous éclairer et une armure de cuir à porter au-dessus de votre tunique. Votre épée est accrochée à votre ceinture, tout comme votre bourse dans laquelle 20 Pièces d'Or reposent désormais.

Vous passez la porte, montez votre cheval et jetez un dernier regard à la Cité des Voleurs: les rues sales grouillent de vagabonds et de marchands; les Gardes de la Cité se tiennent à l'entrée, imposants et toujours prêts à infliger un châtement injuste au premier venu; une bande de brigands est occupée à piller le contenu d'une luxueuse maison. Vous haussez les épaules avant de vous détourner- vous regretterez peu de choses de ce endroit.

Un sourire éclaire votre visage lorsque vous apercevez une silhouette familière galopant vers vous sur la gracieuse jument dont vous vous étiez occupé il y a quelques jours à peine. La chevaleresse en armure arrête sa monture aux côtés de la vôtre et vous salue.

"Salutations, noble chevalier!" dites-vous. "A qui ais-je l'honneur ?"

Elle enlève son heaume, laissant ses cheveux se déverser en cascade sur ses épaules. Le soleil du matin les fait luire comme de l'ébène poli. "Mon nom est Valiencis Monrowan. A partir de maintenant, tu peux m'appeler Valience. J'ai repensé à notre conversation de

l'autre jour et je pense que tu avais raison. Mes cheveux sont vraiment mieux quand je ne les attache pas."

Vous riez tous deux aux éclats avant de vous donner une chaleureuse accolade.

"Ainsi, tu as décidé d'opter pour une vie d'aventures et de dangers?"

"Exact !" répondez-vous. "Je ne me suis jamais senti chez moi dans cette ville. Je pense que j'ai toujours voulu vivre comme un aventurier. Il me manquait l'inspiration et le courage pour faire le premier pas."

Valience met une main rassurante sur votre épaule. "Tu es plus courageux que tu ne le crois, mon ami. N'oublie jamais cela. Maintenant que te voilà libéré de sable-Noir, où iras-tu?" vous demande-t-elle.

Vous n'aviez pas réfléchi aussi loin !

Voyant votre embarras à répondre, elle rit doucement et demande: "Pourquoi ne m'accompagnerais-tu pas pendant quelque temps ?"

Voilà une perspective qui vous enchante ! "Vers où voyagerons-nous, Valience?"

"Comme je te l'ai déjà dit, j'ai deux missions à remplir. La première a été accomplie. La seconde nous emmènera vers les contrées orientales d'Allansie. Un maléfique Démon de Foudre y fait régner le chaos et il faut récupérer la hache magique qu'il détient. C'est une tâche bien plus périlleuse et le chemin qui y mène sera plein de dangers."

"Une quête de justice, je suppose ?"

"En effet."

"Alors nous l'accomplirons ensemble !" dites-vous, plein de confiance.

La chevaleresse acquiesce en souriant et vous lancez vos chevaux au galop vers l'est.

Ainsi commence votre aventure, dans la foulée d'une vraie héroïne. Peut-être sera-ce le début de votre propre légende héroïque ?
