

*L'Aube des Ténèbres*

# *L'Aube des Ténèbres*

*Une aventure dont VOUS êtes le héros*

*Joe Dever & Gary Chalk*

Traduction : Meneldur

Version originale consultable sur le site du Project Aon :

<http://www.projectaon.org/staff/otoole/dotd/title.htm>

## **Règles du jeu**

Utilisez la Feuille d'Aventure ci-dessous pour prendre toutes les notes relatives à votre quête. Avant de l'entamer, vous devez déterminer vos capacités de combattant (Habilité) et votre résistance physique (Endurance). Pour cela, prenez un crayon et, les yeux fermés, laissez tomber son bout non taillé sur la Table de Hasard qui se trouve à la fin de ce livre. Si vous obtenez un 0, il compte pour zéro.

Le premier chiffre obtenu de cette façon représente votre Habileté. Ajoutez-y 10 et notez le résultat dans la case Habileté de votre Feuille d'Aventure.

Le second chiffre obtenu représente votre Endurance. Ajoutez-y 20 et notez le résultat dans la case Endurance de votre Feuille d'Aventure.

Si vous êtes blessé au cours d'un combat, ou si vous utilisez l'un de vos sorts, vous perdrez des points d'Endurance. Si votre score d'Endurance se retrouve à un moment ou à un autre égal à zéro, vous êtes mort, et l'aventure est terminée.

## **Pouvoirs magiques**

Vous n'êtes parvenu qu'à la maîtrise de cinq des dix sorts que les Magiciens de la Guilde appellent les « Sorts de la Fraternité ». Lorsque vous aurez choisi vos cinq sorts, notez-les dans la partie « Sorts » de votre Feuille d'Aventure.

### *Main de tonnerre*

Grâce à ce sort, vous pouvez jeter un éclair, simplement en pointant un doigt et en vous concentrant sur le sortilège. Ce sort vous coûtera 3 points d'Endurance à chaque fois que vous souhaiterez l'utiliser.

### *Charme des esprits*

Si vous jetez ce sort sur une personne ou une créature, celle-ci vous considèrera comme un ami de confiance. Il ne vous permet pas de prendre le contrôle de la personne, mais elle considèrera amicalement tout ce que vous pourrez faire ou dire.

### *Bouclier invisible*

Lorsque vous jetterez ce sort, une barrière invisible formera une protection entre vous et vos ennemis. Cependant, elle ne vous protégera pas des attaques magiques, et à chaque utilisation que vous ferez de ce sort, vous perdrez 2 points d'Endurance.

### *Filet*

Ce sort vous permet de jeter un filet de corde magique, semblable à une toile d'araignée, sur la cible de votre choix. Vous pouvez l'utiliser pour neutraliser un ennemi, ou bien pour escalader plus aisément des murs ou des obstacles.

### *Vigueur*

Jeter ce sort vous permet d'augmenter votre Habileté de 3 points pendant un combat, au prix de 3 points d'Endurance. Vous ne pouvez l'utiliser si votre total d'Endurance est inférieur à 10.

## *L'Aube des Ténèbres*

### *Contre-sort*

Vous pourrez utiliser ce sort pour vous protéger, vous ou quoi que ce soit d'autre de votre choix, d'une attaque magique. Ce sort vous coûtera 2 points d'Endurance.

### *Lévitiation*

Vous pouvez jeter ce sort sur vous-même ou sur une cible de votre choix (personne, objet, etc.). Il annule les effets de la gravité, et fait donc s'élever la cible dans les airs. Ce sort ne dure que quelques minutes et coûte 2 points d'Endurance.

### *Détection du mal*

Lorsque vous jetez ce sort, vous devenez capable de détecter la présence du mal dans toute créature ou objet proche de vous. Cependant, des dangers tels que des pièges, ou des animaux naturellement venimeux, ne peuvent être détectés à travers ce sort.

### *Restauration*

Vous pouvez utiliser ce sort pour réparer les objets brisés, ou bien pour regagner des points d'Endurance. Pour que ce sort fonctionne, vous devez vous trouver à proximité d'une eau courante, comme une rivière ou un ruisseau, lorsque vous le lancez. En l'utilisant sur vous-même, vous pourrez regagner 5 points d'Endurance.

### *Silence*

Après avoir jeté ce sort, le son que pourrait produire un mouvement de votre part sera automatiquement étouffé.

## **Équipement**

Vous portez un Pendentif à l'Étoile de Cristal (Objet Spécial). Avant de quitter la Guilde, on vous remet une Enveloppe qui contient le message du Maître de Guilde aux Kaï (Objet Spécial), ainsi qu'une bourse d'or. Pour savoir combien d'or elle contient, tirez un nombre à l'aide de la Table de Hasard et ajoutez-y 10. Le résultat obtenu est le nombre de Couronnes d'Or que contient la bourse : notez-le dans la case Couronnes d'Or de votre Feuille d'Aventure. Vous portez le message dans votre robe, et on vous donne un sac à dos dans lequel vous pouvez emmener quatre des objets suivants :

- Couverture (Objet de Sac à Dos)
- Potion de soin (Objet de Sac à Dos)

Cette potion vous rendra 2 points d'Endurance si vous la buvez après un combat. Il y en a assez pour une dose.

- Corde (Objet de Sac à Dos)
- Torche (Objet de Sac à Dos)



- 2 Repas (Objets de Sac à Dos)

Chaque repas prend la place d'un objet dans votre Sac à dos.

- Briquet à Amadou (Objet de Sac à Dos)
- Bouteille de Vin (Objet de Sac à Dos)

## *L'Aube des Ténèbres*

Vous possédez également une Épée Courte (Arme) que vous transportez dans un fourreau.

### **Utiliser votre Équipement**

#### *Armes*

Si vous devez combattre sans armes, vous devrez déduire 4 points de votre total d'Habilité et combattre à mains nues. Si vous trouvez une arme au cours de l'aventure, vous pourrez vous en emparer et combattre avec. Le maximum d'armes que vous pouvez transporter est de deux.

#### *Objets de Sac à Dos*

Vous trouverez peut-être divers objets utiles que vous souhaiterez garder. Vous pourrez les échanger ou vous en débarrasser à tout moment, excepté lors d'un combat. Votre Sac à Dos peut transporter un maximum de huit objets (Repas inclus).

#### *Objets Spéciaux*

Lorsque vous découvrirez un Objet Spécial, le texte vous dira comment le transporter.

#### *Couronnes d'Or*

Elles sont rangées dans votre bourse (maximum 50 Couronnes).

#### *Nourriture*

Chaque Repas compte pour un Objet de Sac à Dos. Si vous n'avez pas de nourriture et que le texte vous demande de manger, vous perdez 3 points d'Endurance.

### **Règles de combat**

Lors de votre aventure, il vous faudra sans doute, à un moment ou à un autre, combattre un ennemi. L'Habilité et l'Endurance de votre adversaire sont données dans le texte. Votre but durant le combat est de tuer votre adversaire en réduisant ses points d'Endurance à zéro, tout en perdant le moins d'Endurance possible.

Au début du combat, notez votre Endurance et celle de votre ennemi dans les cases appropriées de la section Détail des combats de votre Feuille d'Aventure.

Pour combattre, suivez ces étapes :

1. Ajoutez les points supplémentaires que peuvent vous octroyer l'usage d'Objets Spéciaux ou de sortilèges à votre total actuel d'Habilité.
2. Soustrayez l'Habilité de votre adversaire de ce total. Le résultat est le Quotient d'Attaque. Notez-le sur votre Feuille d'Aventure.
3. Lorsque vous avez le Quotient d'Attaque, tirez un nombre à l'aide de la Table de Hasard.
4. Prenez la Table des Coups Portés. Cherchez le nombre correspondant à votre Quotient d'Attaque au sommet du tableau. Cherchez ensuite la ligne correspondant au nombre que vous avez tiré avec la Table de Hasard. À l'intersection des deux se trouve les points d'Endurance perdus par Banedon et son adversaire au cours de cet Assaut.
5. Notez les changements intervenus dans les totaux d'Endurance des deux adversaires

### *L'Aube des Ténèbres*

sur la Feuille d'Aventure.

6. Sauf instructions contraires, ou sauf si vous avez la possibilité de fuir, l'Assaut suivant commence.
7. Recommencez l'opération à partir de l'étape 3.

Ce processus continue jusqu'à ce que l'Endurance de Banedon ou de son adversaire soit réduite à zéro, auquel cas celui qui est dans cette situation est déclaré mort. Si Banedon est mort, l'aventure est finie. Si c'est son adversaire qui a succombé, Banedon peut poursuivre son aventure, mais avec un total d'Endurance plus faible.

### *Fuir un combat*

Vous ne pouvez fuir un combat que si le texte vous y autorise.

# *Une lettre pour les Kai*

Vous êtes Banedon, un jeune Compagnon de la Guilde des Magiciens de Toran, au Sommerlund. Au cours des deux dernières semaines, des événements inquiétants ont mis à mal l'équilibre de votre guilde. Un confrère magicien du nom de Vonotar s'est élevé contre la Guilde et a assassiné l'un des Anciens. Il a disparu après son forfait, et le Maître de la Guilde craint qu'il n'ait fui vers Helgedad pour se mettre au service des Maîtres des Ténèbres.



Le soleil se lève ; demain sera le jour de la fête de Fehmarn. Le Maître de la Guilde vous a convoqué dans ses appartements et vous a confié une enveloppe à apporter au Monastère des Kai. Elle contient un message urgent à destination du Grand Maître Kai, et votre mission consiste à la lui remettre en main propre à n'importe quel prix. Le Maître vous conseille d'être sur vos gardes en permanence ; il craint que des agents de l'ennemi soient déjà infiltrés au sein du pays. Alors que vous quittez ses appartements, il vous adresse ces derniers mots : « Allez avec célérité, mon fils, et puisse la chance des Dieux vous accompagner. »

**1**

Un pressentiment vous assaille tandis que vous enfourchez votre cheval et prenez la direction de la porte sud de la ville. Là, deux gardes de nuit visiblement éreintés grommellent avec lassitude lorsque vous leur demandez d'ouvrir la porte.

« Qu'est-ce qui presse ? » grommellent-ils. La porte finit par s'ouvrir et vous galopez sous l'arche de pierre.

Un demi-mille plus loin, au-delà d'un pont de pierre, vous voyez un panneau indicateur. Une pancarte, pointée vers le sud, indique « Boisdupré 1/2 mille / Holmgard 80 milles », et une autre, pointée vers l'ouest, indique simplement « Route de la vieille mine ». Si vous voulez continuer vers le sud en suivant la grand-route, rendez-vous au **7**. Si vous décidez de prendre la route qui mène vers l'ouest, rendez-vous au **55**.

**2**

Vous criez le mot de pouvoir et pointez du doigt les Gloks. La boule d'électricité se divise en plusieurs petites pulsations énergétiques qui frappent chacun des guerriers maléfiques, les envoyant bouler dans toutes les directions. Saisissant cette opportunité, vous vous retournez et courez dans les profondeurs du temple en ruine. Rendez-vous au **32**.

**3**

Vous arrêtez votre cheval et baissez les yeux pour contempler les deux Rôdeurs morts. Leurs torses sont roussis, comme s'ils avaient été tous deux frappés par la foudre. Une Épée et une Massue gisent non loin d'eux. Vous pouvez prendre l'une de ces deux armes, si vous le souhaitez. Rendez-vous au **31**.

**4**

La cabane, qui ne comporte qu'une seule pièce, est humide et abandonnée. Vous scrutez les murs couverts de mousse à la recherche d'une bonne cachette, et votre attention est attirée par une grande cheminée de pierre. Vous ne perdez pas de temps et grimpez aussitôt dans le conduit. Quelques minutes plus tard, vous entendez les Gloks entrer dans la hutte à votre recherche. Vous tentez de rester aussi immobile que possible, mais une irrésistible envie d'éternuer s'empare de vous. Si vous connaissez le sort de Silence, rendez-vous au **74**. Si vous ne le connaissez pas, rendez-vous au **22**.

**5**

Une fouille des commodes vous permet de découvrir 2 Couronnes d'Or, assez de nourriture pour un Repas, ainsi que le Marteau de guerre d'Argent du vieil homme. Si vous souhaitez prendre ce dernier, notez sur votre Feuille d'Aventure qu'il s'agit d'un Objet Spécial que vous transportez à la ceinture. Rendez-vous au **15**.

**6**

« Vite, cachez-vous dans les bois ! » criez-vous à Daron et Thelda. Mais leur petit poney, terrifié par les Kraans, panique et galope dans les bois de l'autre côté de la grand-route. Vous devez vous-même chevaucher plus profondément dans les bois pour éviter les flèches noires des Gloks. Rendez-vous au **73**.

**7**

Quelques minutes plus tard, vous apercevez devant vous une file de chariots sur la grand-route. Un groupe de marchands se dispute avec une patrouille de Rôdeurs Frontaliers qui gardent une barricade. Les Rôdeurs refusent de laisser quiconque se rendre au village de Boisdupré. « Dans votre intérêt, n'essayez même pas », vous lance un cocher quelque peu grognon. Si vous voulez demander aux Rôdeurs de vous laisser passer, rendez-vous au **48**. Si vous voulez vous arrêter et parler au cocher, rendez-vous au **57**.

**8**

Vous jetez votre sort et les prenez tous trois par surprise. Ils se débattent pour tenter de se libérer, mais sans succès. Le Kraan, croyant que ses cavaliers sont tombés dans les griffes d'un terrible monstre, s'enfuit à tire-d'aile pour ne pas connaître le même sort. La voie est désormais libre et vous saisissez votre chance de fuir. Rendez-vous au **47**.

**9**

Une vague de douleur soudaine vous arrache un cri. Deux flèches ont traversé votre poitrine, chassant l'air de vos poumons. Vous tombez de votre selle sur la terre meuble, et la dernière chose que vous entendez sont les cris de surprise et d'horreur des Rôdeurs reconnaissant vos habits bleu ciel. Votre vie et votre mission s'achèvent ici.

**10**

À la nuit tombée, vous atteignez le petit village de la Colline-au-Chêne, à moins de vingt miles du Monastère des Kaï. Il n'y a pas de taverne ici, mais le forgeron est réputé pour son sens de l'hospitalité. Si vous voulez vous rendre à la demeure du forgeron, rendez-vous au **66**. Si vous préférez dormir à la belle étoile, rendez-vous au **79**.

**11**

Pendant plus d'une heure, vous vous déplacez furtivement entre les arbres, aux aguets du moindre son pouvant trahir la présence à proximité d'un Glok ou d'un Kraan. Les arbres se raréfient graduellement et vous apercevez les ruines d'un ancien temple. Vous vous réfugiez derrière un pilier écroulé. Tout en reprenant votre souffle, vous sortez l'enveloppe du Maître de Guilde des plis de votre robe. Maintenant que la guerre a débuté, mieux vaut confier son contenu à votre mémoire plutôt que le voir tomber entre des mains ennemies. Rendez-vous au **42**.

**12**

Alors que vous vous ruez au combat, le son familier des ailes des Kraans s'élève à nouveau. Six de ces créatures terrifiantes vous survolent. Les paysans paniquent et s'enfuient, vous laissant seul face aux Kraans. Si vous voulez rester et vous battre, rendez-vous au **37**. Si vous voulez tenter de fuir, rendez-vous au **59**.

**13**

Vous lancez à toute vitesse le sort, faisant tourner votre main derrière votre tête pour former le bouclier. Un moment plus tard, deux flèches manquent de justesse votre dos. Votre magie vous a sauvé la vie, mais elle n'a pas empêché une troisième flèche de s'enfoncer dans votre jambe gauche. Vous perdez 3 points d'Endurance. Grimaçant de douleur, vous continuez à accélérer le train jusqu'à laisser les archers loin derrière.



Rendez-vous au **15**.

## **14**

Vous apprenez bientôt que vos compagnons s'appellent Daron et Thelda, et que leur père tient une boulangerie à Bordemer. Une heure plus tard, vous entendez un son inattendu : celui du battement d'immenses ailes. Un vaste nuage de créatures aux ailes noires apparaît, formant un vaste ensemble qui obscurcit le ciel. Votre cœur se serre. Les Maîtres des Ténèbres, ennemis ancestraux de votre peuple, sont passés à l'attaque. La guerre a commencé. Si vous voulez poursuivre votre chevauchée sur la grand-route, rendez-vous au **49**. Si vous préférez vous placer sous le couvert de la forêt, rendez-vous au **6**.

## **15**

La piste se poursuit sur plusieurs miles, descendant le flanc boisé d'une colline, avant d'arriver à un petit pont traversant un profond ruisseau aux eaux cristallines. Une jeune femme vêtue d'une armure de cuir matelassé se tient là et vous regarde approcher avec méfiance.

« Où vas-tu comme ça, jeune magicien ? » vous demande-t-elle. Si vous souhaitez lui révéler votre destination, rendez-vous au **54**. Si vous voulez lui demander de vous laisser franchir le pont, rendez-vous au **76**.

## **16**

Les Gloks forment un demi-cercle autour de vous, qui êtes tenu en respect par les pointes de leurs lances. Soudain, un groupe de Kraans glisse à travers les arbres, et ils lâchent leurs cavaliers presque sur vous. Leur chef s'écrie « Darg ! » et, comme un seul homme, les Gloks chargent. Rendez-vous au **37**.

## **17**

Vous chuchotez les paroles du sort, et une vague de terreur submerge vos sens. Vous êtes en présence d'une puissante créature maléfique. La femme sent votre peur et un sourire se dessine sur son visage. Rendez-vous au **54**.

## **18**

Votre vivacité vous permet d'éviter d'être frappé de plein fouet par la boule d'énergie. Elle frôle votre tête ; la peau de vos joues se couvre d'ampoules, et vos cheveux roussissent. Le Monstre d'Enfer pousse un cri terrifiant qui fouaille votre esprit et vous fait perdre 3 points d'Endurance, mais la douleur disparaît rapidement tandis que vous vous éloignez au galop du village. Rendez-vous au **46**.

## **19**

Vous venez de quitter votre cachette lorsqu'un cri résonne à vos oreilles. « Orgadak ! Dok taag ! » Vous rangez l'enveloppe dans vos robes et grimpez dans les ruines. Les Gloks semble sortir de nulle part ; l'un d'eux a armé son bras, prêt à jeter une lance. Si vous connaissez le sort de la Main de tonnerre et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **2**. Si vous voulez tenter d'esquiver la lance, rendez-vous au **51**.

**20**

Vous chuchotez le sort. Un frisson court le long de votre épine dorsale lorsque vous ressentez le mal. Il ne vient pas de la cabane, mais des collines boisées qui s'étendent au-delà. Il se trouve à plusieurs milles, mais vous sentez qu'il s'approche. Si vous voulez vous cacher dans la cabane, rendez-vous au **67**. Si vous voulez vous détourner de ce mal qui approche et poursuivre votre route à travers les bois, rendez-vous au **15**.

**21**

Vous arrivez à temps pour voir une poignée de paysans armés de fourches attaquer deux Gloks montés sur des Loups maudits. Bien qu'ils soient supérieurs en nombre, ils n'ont aucune chance face à ces guerriers féroces qui ont déjà tué bon nombre des leurs. Si vous souhaitez aider les paysans, rendez-vous au **12**. Si vous préférez éviter le combat, vous pouvez faire demi-tour sur la piste en vous rendant au **47**.

**22**

Vous ne pouvez vous retenir et finissez par éternuer. En quelques secondes, trois hideux visages de Gloks louchent dans votre direction, aiguillonnant vos pieds avec leurs lances.



Vous grimpez rapidement le long du conduit, mais deux Kraans planent au-dessus de vous. Ils lâchent leurs cavaliers gloks sur le toit, et une voie stridente s'écrie : « Dok ek ! ». Rendez-vous au **37**.

**23<sup>1</sup>**

L'humeur gaie de l'aubergiste disparaît pour laisser place à un regard de pierre. « Sortez d'ici ! » crie-t-il, furieux. Si vous possédez le sort de Charme des esprits et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **75**. Si vous voulez quitter la taverne, rendez-vous au **7**.

**24**

Tandis que le Rôdeur souriant s'approche de vous, votre cheval devient nerveux et piaffe. Il vous en coûte un gros effort pour le ramener sous votre contrôle. Lorsque vous regardez à nouveau le Rôdeur, vous êtes terrifié par le changement qui s'est opéré en lui. La peau de son visage se tord. Elle change de couleur, s'assombrit et rétrécit sur son crâne. Ses yeux s'illuminent d'une lueur rouge et des crocs jaillissent de sa mâchoire inférieure. Une vague de panique vous laisse le souffle court lorsque vous réalisez qu'il s'agit d'un Monstre d'Enfer, un agent démoniaque des Maîtres des Ténèbres.

Une flamme bleue illumine le sommet de son bâton et une charge d'énergie bondit vers votre poitrine. Si vous connaissez le sort du Bouclier Invisible et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **41**. Si vous connaissez le sort de Contre-sort et souhaitez l'utiliser, rendez-

---

<sup>1</sup> Ce paragraphe est orphelin, de même que le **75**. Quelqu'un n'a pas bien planifié son aventure...

vous au **58**. Si vous ne connaissez aucun de ces deux sorts, rendez-vous au **72**.

### **25**

Vous lancez le sort et, devant les Gloks stupéfaits, sautez dans le vide. Vous pouvez contrôler la vitesse de votre descente, et atterrissez doucement dans un ravin peu profond. Vous entendez les cris des Kraans et des Gloks se répercuter dans les bois. Les arbres se raréfient vers le sud et vous prenez cette direction. Rendez-vous au **45**.

### **26**

Vous étirez les doigts de la main droite et prononcez les runes de sort. Le filet s'enroule autour du vieil homme, le ligotant à son siège. Tandis que vous vous avancez pour lui prendre son Marteau de guerre, l'oiseau jaune fond sur vous et vous frappe à la joue avant de s'envoler par une fenêtre ouverte. Vous perdez 2 points d'Endurance.

« Libérez-moi, gémit le vieil homme, prenez le peu que j'ai, mais épargnez ma vie. » Si vous souhaitez le libérer du filet, rendez-vous au **39**. Si vous décidez de le laisser prisonnier et de fouiller sa cabane à la recherche d'objets utiles, rendez-vous au **5**. Si vous voulez quitter la cabane et poursuivre votre mission, rendez-vous au **15**.

### **27**

Après avoir attendu plusieurs minutes qu'une unité de Gloks s'éloigne, vous chuchotez le sort et vous vous élevez dans les airs. Malheureusement, les effets du sort se dissipent vers le milieu du lac, et vous descendez lentement vers les eaux froides et sombres du lac Pewas. Vous devez vous débarrasser de tout votre équipement, hormis votre Pendentif à l'Étoile de Cristal et l'Enveloppe du Maître de Guilde, de peur de la noyade (effacez tout votre équipement, excepté ces deux objets, de votre Feuille d'Aventure). Finalement, vous atteignez l'autre rive du lac et sortez de l'eau, glacé et trempé comme une soupe. Cependant, si vous possédez le sort de Réparation, vous pouvez reprendre 5 points d'Endurance, car vous pouviez lancer le sort pendant que vous nagez dans le lac. Rendez-vous au **11**.

### **28**

Votre tentative de corruption est une insulte à l'honneur du capitaine. Il vous jette les pièces à la figure et vous force à vous éloigner de la barricade à la pointe de l'épée. Vous perdez la moitié de vos Couronnes d'Or.



Vous ne pouvez plus faire grand chose, hormis tenter de contourner le village à travers les bois. Rendez-vous au **63**.

### **29**

Vous vous mordez la lèvre lorsqu'une flèche s'enfonce profondément dans votre cuisse, vous faisant perdre 4 points d'Endurance. La douleur vous fait presque perdre conscience, mais vous réussissez à faire accélérer votre monture jusqu'à ce que les Rôdeurs soient loin derrière vous. Rendez-vous au **15**.

### **30**

Vous ne percevez aucun mal chez ces enfants et n'avez aucune raison de mettre en doute leur parole. Ils sourient, visiblement heureux d'apprendre que vous acceptez de les accompagner vers le sud. Rendez-vous au **14**.

### **31**

Un Rôdeur apparaît soudain d'un coude que fait la rue un peu plus loin. Il porte un long bâton noir. Il sourit et vous fait signe de ralentir l'allure. Si vous souhaitez lui obéir pour voir ce qu'il veut, rendez-vous au **24**. Si vous préférez l'ignorer et partir au galop, rendez-vous au **38**.

### **32**

Un Glock, plus grand que les autres et vêtu des pieds à la tête de mailles noires, maudit ses troupes et les fouette avec un fléau barbelé afin qu'elles vous poursuivent. Soudain, un homme vêtu de vert bondit des broussailles, brandissant une hache. Votre cœur bat la chamade lorsque vous le voyez lever son arme pour frapper, mais c'est sur un Glock qui se faufilait derrière vous qu'elle s'abat – pas sur vous ! L'étranger vous a sauvé la vie. Rendez-vous au **40**.

### **33**

« Bienvenue dans mon humble logis, bienvenue » vous dit en souriant le vieil homme au visage ridé. Tandis que vous refermez la porte, un cri strident jaillit soudain, mettant vos nerfs à rude épreuve. « Maintenant, maintenant, Galir ! » dit le vieil homme, s'adressant à un gros oiseau au plumage jaune perché au sommet d'un miroir, sur le manteau de la cheminée. Il bat des ailes et émet une curieuse trille que le vieil homme semble comprendre. Son expression se fait moins amicale, et ses doigts se referment sur le manche argenté d'un Marteau de guerre orné. Si vous connaissez le sort du Filet, et souhaitez l'employer, rendez-vous au **26**. Si vous souhaitez tirer votre épée et attaquer le vieil homme, rendez-vous au **44**. Si vous souhaitez fuir dans les bois, rendez-vous au **15**.

### **34**

En mourant, la vile créature tombe du pont et est emportée par le flot rapide du torrent. Si vous connaissez le sort de Restauration, vous pouvez profiter de cette opportunité pour patauger dans la rivière et jeter le sort. Avant de remonter sur votre cheval, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'Endurance. Rendez-vous maintenant au **10**.

### **35**

Les Kraans mettent le cap à l'ouest et atterrissent bientôt dans une clairière grouillante de

soldats gloks. Vous êtes brutalement arraché de la selle et jeté dans un profond puits déjà occupé par trois autres hommes, des Sommerlundois comme vous. Si vous connaissez le sort de Lévitacion, rendez-vous au **78**. Si vous ne le connaissez pas, rendez-vous au **65**.

### **36**

Vous vous levez à l'aube, ragaillardi et bien décidé à poursuivre votre quête. Le neveu et la nièce du forgeron se joignent à vous pour un plantureux petit déjeuner, puis vous accompagnent à l'étable pour chercher votre cheval. Quant à eux, ils partagent un petit poney noir qui répond au nom de Bobin. Rendez-vous au **14**.

### **37**

Vous luttez avec courage, mais ne tardez pas à être submergé. Les Gloks vous attachent les mains et confisquent toutes vos possessions, excepté votre Pendentif à l'Étoile de Cristal et la Lettre du Maître de Guilde, qu'ils n'ont pas su découvrir. « Dok ziran, s'écrie un officier Glok en vous désignant, dok kag eg oknar oka. » Vous êtes soudain soulevé et jeté en travers de la selle d'un Kraan. Un Glok au visage hideux s'assoit derrière vous, son poignard pointé sur votre gorge tandis que la bête s'envole. Si vous connaissez le sort de la Main de tonnerre, rendez-vous au **60**. Si vous ne le connaissez pas, ou préférez ne pas l'utiliser, rendez-vous au **35**.

### **38**

Le Rôdeur lève son bâton noir et vise votre poitrine. Une violente nausée vous prend comme vous êtes témoin d'une terrible transformation. Le visage du Rôdeur se tord, sa peau s'assombrit et se tend sur son crâne. Ses yeux s'illuminent d'une lueur rouge et de grands crocs incurvés jaillissent de sa mâchoire inférieure. Vous étouffez un cri lorsque vous vous rendez compte qu'il s'agit d'un Monstre d'Enfer, un puissant changeur de forme au service des Maîtres des Ténèbres.



Le sommet de son bâton s'illumine d'une flamme bleue, et une boule d'énergie en jaillit, fonçant droit sur votre poitrine. Si vous connaissez le Contre-sort et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **58**. Si vous ne connaissez pas ce sort, vous pouvez essayer d'éviter la boule d'énergie en vous rendant au **52**. Enfin, vous pouvez tenter de piétiner le Monstre d'Enfer

sous les sabots de votre cheval. Rendez-vous au **72**.

### **39**

« Du calme, vieil homme. Je ne vous veux aucun mal, dites-vous, et vous tranchez le filet magique qui le liait à son rocking-chair. Votre oiseau semble m'avoir mal jugé, car je ne veux rien vous voler. »

Le vieil homme écoute avec intérêt vos explications et vous donne quelques conseils sur le chemin à suivre pour atteindre le Monastère des Kaï. Vous remerciez le vieil homme et, alors que vous vous préparez à le quitter, il vous propose son Marteau de guerre en échange de deux objets quelconques de votre Sac à dos, excepté les Repas. Si vous voulez conclure l'échange, supprimez deux objets de votre choix et notez le Marteau de guerre d'Argent comme Objet Spécial que vous transportez à la ceinture. Rendez-vous au **15**.

### **40**

En voyant l'étranger vêtu de vert sortir des bois, l'officier glok ordonne à ses troupes de se réfugier sous le couvert de la forêt. Pour le moment, tout danger est écarté. Vous essuyez la sueur de votre front avant de vous tourner pour remercier votre sauveur inattendu et, ce faisant, reconnaissez les habits qu'il porte : il s'agit de la tunique et de la cape vertes d'un initié Kaï. Rendez-vous au **80**.

### **41**

Vous passez la main devant votre visage et invoquez le sort, formant un bouclier invisible entre vous et la boule d'énergie. Hélas, c'est un projectile magique, et il passe à travers votre bouclier sans problème. Rendez-vous au **72**.

### **42**

Ce message est un avertissement, selon lequel les Maîtres des Ténèbres ont rassemblé une vaste armée derrière les monts Durncrag. Le Maître de Guilde presse les Kaï d'annuler la fête de Fehmarn et de se préparer immédiatement à la guerre. Il craint que le Sommerlund ait été trahi par un magicien de la fraternité, un certain Vonotar.

Vous entendez soudain des bottes ferrées claquer sur la pierre, et avant que vous ne puissiez détruire le message du Maître de Guilde, un Glok gronde : « Zazgog rek okaka ! » Si vous souhaitez rester où vous êtes, rendez-vous au **62**. Si vous souhaitez vous enfoncer plus profondément dans les ruines, rendez-vous au **19**.

### **43**

Les Rôdeurs Frontaliers du Sommerlund sont des archers émérites, et lorsque vous entendez leurs flèches siffler dans votre dos, vous priez pour que la chance soit de votre côté. Si vous connaissez le sort du Bouclier invisible, rendez-vous au **13**. Si vous ne le connaissez pas, tirez un nombre à l'aide de la Table de Hasard. Si le chiffre obtenu est compris entre 0 et 2, rendez-vous au **69**. S'il est compris entre 3 et 7, rendez-vous au **9**. S'il est compris entre 8 et 9, rendez-vous au **29**.

### **44**

Vous frappez en direction de la tête du vieil homme, mais il pare votre coup avec son Marteau de guerre d'Argent. Vous êtes horrifié lorsque vous voyez la lame de votre épée se

désintégrer sitôt qu'elle a touché la lame d'argent du Marteau. Gloussant de joie, le vieil homme vous attaque, brandissant son Marteau enchanté au-dessus de sa tête.

LE VIEUX TADEUS

Habilitété : 18

Endurance : 18

Vous devez ôter 4 points à votre Habilité, puisque vous n'avez plus d'arme. Si vous connaissez le sort de Vigueur, vous pouvez le lancer pour augmenter votre Habilité, mais assurez-vous d'enlever 3 points à votre Endurance. Vous pouvez fuir le combat après trois Assauts en remontant sur votre cheval. Rendez-vous au **15**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **5**.

## 45

Vous voici sur les rives d'un petit lac où de nombreux Gloks et Drakkarim se rassemblent en unités.



Vous sentez que le Monastère Kai se trouve de l'autre côté du lac, et vous cherchez un moyen de traverser le plan d'eau sans être vu. Si vous connaissez le sort de Lévitacion et voulez l'employer, rendez-vous au **27**. Si vous voulez traverser le lac à la nage, rendez-vous au **53**. Si vous décidez de faire le tour du lac à l'abri des arbres, rendez-vous au **68**.

## 46

Vous parcourez plusieurs miles avant d'oser prendre du repos. Vous vous arrêtez sur la berge d'un ruisseau et laissez votre cheval se désaltérer. Si vous connaissez le sort de Restauration, vous pouvez profiter de l'occasion qui vous est donnée de restaurer votre Endurance en vous tenant au milieu du ruisseau et en lançant le sort. Avant de reprendre la route, vous devez prendre un Repas ou perdre 3 points d'Endurance. Rendez-vous maintenant au **10**.

## 47

Vous grimpez à travers un tunnel d'arbres et émergez au sommet d'une petite colline rocheuse. Environ trois miles au sud, vous pouvez voir un gigantesque nuage de Kraans encerclant un bâtiment de pierre grise. Une fascination morbide vous pousse à les regarder détruire les murs avec leurs serres. Soudain, vous êtes surpris par un son de buissons bruissants, et vous vous retournez juste à temps pour voir une poignée de Gloks vous charger. Vous faites volte-face pour fuir, mais vous vous retrouvez chancelant au bord d'un précipice abrupt. Si vous connaissez le sort de Lévitacion, rendez-vous au **25**. Si vous ne le connaissez pas, ou ne souhaitez pas l'employer, rendez-vous au **16**.

## 48

Les Rôdeurs ne sont guère impressionnés par votre demande. Un capitaine vous conseille de repartir vers Toran. Ils recherchent un espion qui a tué trois de ses hommes. Tant qu'il

n'a pas été capturé, nul ne peut traverser Boisdupré. Si vous connaissez le sort de Charme des esprits et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **77**. Si vous ne connaissez par ce sort, vous pouvez offrir quelques Couronnes d'Or au capitaine en vous rendant au **28**. Enfin, vous pouvez essayer de contourner Boisdupré en chevauchant à travers les bois. Rendez-vous au **63**.

### **49**

Une douzaine de créatures aux ailes noires vous survole. Ce sont des Kraans, et ils portent sur leurs dos des Gloks qui hurlent, avides de combattre. Soudain, les Kraans fondent sur vous. Si vous connaissez le sort de la Main de tonnerre et souhaitez y recourir, rendez-vous au **56**. Si vous préférez échapper à l'attaque en vous réfugiant sous le couvert forestier, rendez-vous au **6**.

### **50**

Les Gloks gloussent joyeusement en se rapprochant pour combattre. Affrontez-les tous les trois comme un seul ennemi.

GLOKS

Habilitété : 16

Endurance : 18

Vous pouvez fuir après trois Assauts en vous ruant dans la forêt. Rendez-vous au **70**. Si vous êtes vainqueur, vous repartez en suivant le chemin du sud. Rendez-vous au **47**.

### **51**

Vous plongez sur le côté et la lance frôle votre bras, déchirant le tissu de votre robe, mais sans faire couler le sang. Vous vous remettez rapidement debout et courez plus profondément dans les ruines. Rendez-vous au **32**.

### **52**

Vous n'avez qu'une poignée de secondes pour agir. Dans un geste désespéré, vous tirez brusquement votre cheval vers la gauche pour éviter les flammes bleues crépitantes. Tirez un nombre à l'aide de la Table de Hasard. Si le chiffre obtenu est compris entre 0 et 6, rendez-vous au **18**. S'il est compris entre 7 et 9, rendez-vous au **72**.

### **53**

Vous vous débarrassez de tout votre équipement, excepté votre Pendentif à l'Étoile de Cristal et l'Enveloppe du Maître de Guilde, de peur de la noyade. Après un quart d'heure de nage, vous atteignez la rive opposée et sortez de l'eau, glacé et trempé comme une soupe. Cependant, si vous connaissez le sort de Restauration, vous pouvez ajouter 5 points d'Endurance à votre total, car vous pouviez lancer ce sort tandis que vous nagez au milieu du lac. Rendez-vous au **11**.

### **54**

Elle dégaine une épée noire et lance un rire sinistre. La peau de son visage se tord et s'assombrit de seconde en seconde. Ses yeux s'illuminent d'une lueur rouge et de longs crocs surgissent de sa mâchoire inférieure tandis qu'elle marche lentement vers vous. Le choc vous laisse le souffle court lorsque vous réalisez qu'elle n'est qu'un Monstre d'Enfer, un puissant changeur de forme au service des Maîtres des Ténèbres. Avant que vous ne puissiez utiliser l'un de vos sorts, le Monstre d'Enfer vous arrache de votre selle. Vous



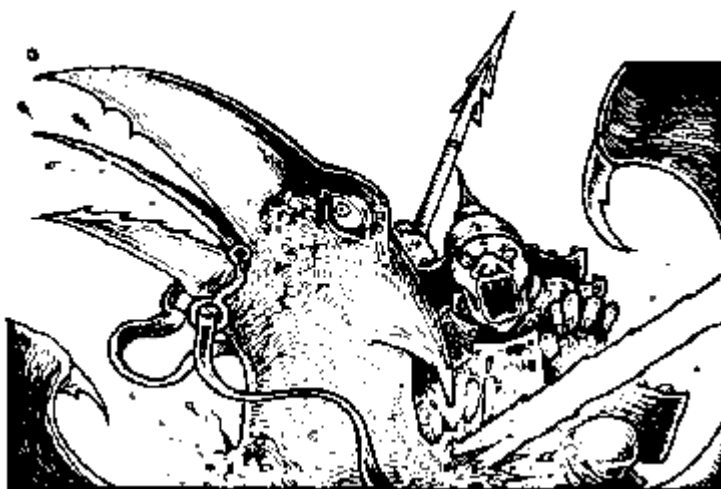
atterrissez brutalement sur le sol pierreux et tâtonnez frénétiquement à la recherche d'une arme, tandis que l'épée noire de la créature siffle vers votre tête. Si vous possédez un Marteau de guerre d'Argent, rendez-vous au **64**. Si vous ne possédez pas cet objet spécial, rendez-vous au **61**.

### **55**

La route ne vaut guère mieux qu'une piste forestière, et elle ne tarde pas à disparaître purement et simplement. Vous poussez votre monture à travers une masse de broussailles denses et finissez par arriver devant une cabane de rondins couverte de mousse. Si vous voulez examiner plus attentivement la cabane, rendez-vous au **67**. Si vous voulez accélérer l'allure et chercher des traces de la route de la vieille mine, rendez-vous au **15**. Si vous connaissez le sort de Détection du Mal et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **20**.

### **56**

Vous lancez une boule d'électricité sur le premier des Kraans. L'énergie pulsative le traverse et déchire ses chairs. Il se renverse, éparpillant son équipage glok comme des poupées de chiffon. Deux Kraans le percutent en plein vol et ils s'écrasent tous trois au sol.



Cependant, votre magie a attiré des Kraans supplémentaires et vous réalisez bientôt qu'il vous faudra passer sous le couvert de la forêt si vous souhaitez éviter d'être submergé. Rendez-vous au **6**.

### **57**

Le cocher vous apprend que les Rôdeurs sont à la recherche d'un espion des Maîtres des Ténèbres. La nuit dernière, il a tué trois hommes ici, à Boisdupré. Il s'est échappé, mais se trouve toujours dans le voisinage. Les Rôdeurs ont barré la grand-route et ne laisseront personne l'emprunter avant que l'espion ne soit capturé ou tué.

Si vous voulez aborder les Rôdeurs et leur demander de vous laisser passer, rendez-vous au **48**. Si vous préférez faire demi-tour jusqu'à la jonction de la Route de la Vieille Mine et tenter de contourner le village, rendez-vous au **55**.

### **58**

Vous criez les mots du sortilège et une sensation de froid vous envahit tandis qu'une partie

de votre chaleur corporelle vous quitte pour former le Contre-sort. Un disque de brume rouge apparaît soudain sur le trajet de la boule et, lorsqu'elles se heurtent, des flammes violettes explosent devant vos yeux. Un choc terrifiant vous renverse sur votre selle, et votre cheval recule en tremblant, mais vous réussissez par miracle à le contrôler. Le Monstre d'Enfer pousse un cri qui fouaille votre esprit et vous fait perdre 2 points d'Endurance, mais la douleur s'évanouit rapidement tandis que vous vous éloignez au galop de Boisdupré. Rendez-vous au **46**.

### **59**

Vous faites demi-tour et courez vers la piste, mais un Kraan fond dans votre direction et lâche trois Gloks en face de vous. Ils dégainent des épées courbes et vous lancent des imprécations en s'approchant de vous. Si vous connaissez le sort du Filet et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **8**. Si vous voulez dégainer votre arme et combattre ces trois Gloks, rendez-vous au **50**. Si vous préférez fuir dans les bois, rendez-vous au **70**.

### **60**

Prudemment, vous pointez votre doigt vers le cavalier glok ricanant et dites les mots de pouvoir. Une intense lumière bleue éclate, ainsi qu'un cri lorsque votre boule d'énergie le décapite. Son corps roule à bas du Kraan qui commence à monter, sa charge ayant été allégée. Le sort a aussi brûlé vos liens et vous pouvez maintenant vous asseoir. En le frappant à la tête et au cou, vous forcez le Kraan à atterrir dans les bois. Aussitôt que ses serres touchent le sol, vous sautez à bas de la selle et courez vous mettre à l'abri. Rendez-vous au **11**.

### **61**

La créature ricane frénétiquement en levant son épée pour frapper à nouveau. Vous tentez courageusement d'esquiver l'attaque, mais vous avez perdu trop de sang, et vous êtes trop faible. La dernière chose que vous entendez, tandis que l'épée noire s'abat sur vous, est le rire victorieux et moqueur du Monstre d'Enfer. Votre vie et votre quête s'achèvent ici.

### **62**

Vous remettez l'enveloppe dans votre robe et jetez un coup d'œil prudent au-dessus d'une dalle de marbre brisée. Une escouade de Gloks a investi les ruines et en fouille le moindre pouce. Soudain, un groupe apparaît à votre gauche. Ils vous aperçoivent et donnent l'alarme : « Orgadak ! » Si vous connaissez le sort de la Main de tonnerre et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **2**. Si vous préférez échapper aux Gloks, rendez-vous au **32**.

### **63**

La végétation dense rend votre progression à cheval difficile, et vous force à suivre un chemin étroit. Soudain, une patrouille de Rôdeurs jaillit du couvert forestier derrière vous. Ils sont armés d'arcs, et se préparent à vous cribler de flèches. Si vous souhaitez leur demander de retenir leur tir, rendez-vous au **9**. Si vous préférez fuir en suivant la piste aussi vite que votre cheval le pourra, rendez-vous au **43**.

### **64**

Des flammes bleues jaillissent de l'épée de votre adversaire lorsqu'elle frappe la tête de votre Marteau d'Argent. Le Monstre d'Enfer recule sous le choc, ce qui vous permet de vous remettre sur vos pieds, mais il se ressaisit rapidement et attaque à nouveau. Vous ne

pouvez fuir ce combat et devez affronter cette créature jusqu'à la mort.

MONSTRE D'ENFER

Habilitété : 21

Endurance : 28

Si vous connaissez le sort de Vigueur, vous pouvez le lancer avant le début du combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **34**.

## 65

Trois longues heures s'écoulaient avant qu'un officier drakkarim n'apparaisse au sommet du puits et vous contemple d'un air satisfait. Il beugle un ordre, et un cercle d'archers gloks apparaît. La dernière chose qui parvient à vos oreilles est le sifflement de leurs flèches noires. Votre vie et votre mission s'achèvent ici.

## 66

Vous frappez à la porte de la demeure du forgeron. Elle s'ouvre et laisse apparaître une petite femme boulotte, qui s'essuie rapidement les mains sur son tablier à carreaux. Elle vous sourit et appelle Tym, son mari, tout en vous faisant entrer dans la chaleureuse pénombre de la forge. Tym le forgeron vous accueille d'une poignée de main ferme. « Eh bien, Petrea, nous avons l'honneur d'avoir un voyageur chez nous ce soir », dit-il à sa femme.

Vous savourez un délicieux souper, au cours duquel le forgeron vous demande un service. Son neveu et sa nièce, qui se trouvent à la forge, doivent retourner à leur village le lendemain matin. Ils habitent à Bordemer, qui se trouve au sud, là où la route qui mène au Monastère Kaï se sépare de la grand-route. Vous ne pouvez refuser la requête du forgeron, surtout après avoir bénéficié de sa nourriture et de son hospitalité. Rendez-vous au **36**.

## 67

Vous mettez pied à terre et attachez votre cheval avant de gravir les marches branlantes qui mènent à la porte de la cabane. À travers la vitre brisée d'une fenêtre, vous pouvez voir un vieil homme assis dans un rocking-chair. Il fume une pipe d'argile et lit un livre relié de cuir. En approchant de la porte, vous marchez sur une brindille qui craque bruyamment.

« Qui va là ? » demande le vieil homme. Si vous voulez entrer dans la cabane, rendez-vous au **33**. Si vous préférez forcer l'allure à travers les bois, rendez-vous au **15**.

## 68

Vous vous mouvez précautionneusement au milieu des arbres infestés d'ennemis, mais à cent pas à peine des rives du lac, vous êtes débusqué par une patrouille de Kraans, à laquelle vous ne pouvez échapper. Rendez-vous au **37**.

## 69

Vous zigzaguez sur la piste afin de former une cible plus difficile pour les archers. Votre tactique est payante : si une flèche rase votre cuir chevelu (vous perdez 1 point d'Endurance), ce n'est qu'une blessure superficielle. Vous essayez le filet de sang qui en coule et accélérez l'allure, laissant les archers vous maudire. Rendez-vous au **15**.

**70**

Vous tombez tête la première à travers les fougères et parvenez tant bien que mal à rester debout dans votre fuite. Vous entendez partout les cris des Kraans et des Gloks, résonnant sur les arbres. Après dix minutes, les arbres se raréfient et vous apercevez à peine la forme d'une cabane de pierre nichée au pied d'un ravin peu profond. Si vous voulez vous cacher dans cette cabane, rendez-vous au **4**. Si vous voulez vous enfoncer plus profondément dans les bois, rendez-vous au **45**.

**71**

Vous lui demandez une nouvelle fois de vous laisser passer, cette fois-ci en utilisant votre sort de Charme des esprits pour la persuader de vos intentions amicales. Votre sort n'a hélas pas l'effet escompté. Rendez-vous au **54**.

**72**

La boule d'énergie frappe votre poitrine et vous projette à bas de votre monture. Votre torse s'enflamme, et des flammes oranges dansent devant vos yeux. Toutefois, vous ne ressentez aucune douleur, seulement un profond engourdissement, et une irrésistible envie de dormir s'empare de vous. Vos yeux se ferment lentement, et vous ne voyez donc pas le Monstre d'Enfer lever son bâton noir pour vous achever. Votre vie et votre mission s'achèvent ici.

**73**

Votre cœur bat la chamade tandis que vous poussez votre monture à travers le feuillage qui s'épaissit de plus en plus. La forêt devient bientôt trop dense pour continuer à cheval, et vous êtes forcé de continuer à pied. Vous vous taillez un chemin à travers une végétation luxuriante jusqu'à tomber sur une piste. Vers le nord, vous pouvez distinguer quelques huttes ; vers le sud, le chemin s'enfonce dans des collines boisées. Si vous souhaitez partir vers le nord et les huttes, rendez-vous au **21**. Si vous préférez le sud, vers les collines, rendez-vous au **47**.

**74**

Vous lancez votre sort juste à temps, et votre violent étournement passe inaperçu pour les Gloks qui fouillent la cabane. Vous attendez quelques minutes avant de quitter votre cachette et vous repartez à travers les bois en direction du sud. Rendez-vous au **45**.

**75<sup>2</sup>**

Sous l'influence de votre magie, l'homme se calme soudain, et sa colère disparaît au profit de sa jovialité habituelle.

« Je suis navré, dit-il. Je vous prie d'excuser ma rudesse. Je ne sais pas ce qui m'a pris. »

Il vous amène à une table près de la cheminée, mise pour le dîner, et dit à son fils de vous préparer un repas. La nourriture est délicieuse : vous regagnez 2 points d'Endurance avant de quitter la taverne et de reprendre la route. Rendez-vous au **7**.

---

<sup>2</sup> Ce paragraphe est orphelin : seul le **23** y conduit, mais aucun ne conduit au **23**. Quelqu'un n'a pas bien planifié son aventure...

## 76

Pour seule réponse, sa main se referme sur la poignée de l'épée qui pend à son côté. Son visage est sévère et inamical. Si vous connaissez le sort de Charme des esprits et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au **71**. Si vous connaissez le sort de Détection du mal et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **17**. Si vous voulez lui offrir quelques Couronnes d'Or pour qu'elle vous laisse traverser le pont, rendez-vous au **54**.

## 77

À la surprise de ses hommes, le capitaine leur ordonne d'ouvrir la barricade. Vous pouvez passer, mais alors que vous chevauchez en direction du village, vous entendez le capitaine crier : « Arrêtez ce cavalier ! »

Votre sort a cessé d'agir. Lançant votre cheval au galop, vous parcourez la rue principale de Boisdupré ; elle est déserte. Deux corps ensanglantés reposent sur la route, un peu plus loin : ce sont des Rôdeurs, et ils semblent bien morts. Si vous voulez vous arrêter et examiner les corps, rendez-vous au **3**. Si vous préférez vous éloigner aussi vite que possible, rendez-vous au **31**.

## 78

Un de vos compagnons de cellule, un jeune fermier, vous libère des cordes qui enserraient vos poignets. Une fois vos mains libres de nouveau, vous chuchotez le sortilège de Lévitiation et vous élevez lentement, jusqu'au bord du puits. Les autres sont stupéfaits mais gardent le silence, afin de ne pas compromettre votre évasion. Vous attendez patiemment le bon moment avant d'émerger du puits et de plonger sous le couvert des arbres. Rendez-vous au **11**.

## 79

Vous vous éveillez peu après l'aube. La matinée est fraîche et, à moins que vous ne possédiez une Couverture, vous perdez 2 points d'Endurance. Vous êtes en train de vous lever lorsque vous réalisez qu'on est en train de vous observer. Deux enfants, un garçon et une fille, montent un petit poney noir et vous contemplent, incrédules.

« Vous avez dormi ici toute la nuit ? » vous demande la fillette. Vous hochez la tête.

« Vous auriez dû venir chez notre oncle, dit le garçon. C'est le forgeron de la Colline-au-Chêne. Il vous aurait donné un lit pour la nuit. »

La petite fille se penche et vous offre un peu de pain et de fromage. Vous acceptez ce présent avec gratitude, et ce d'autant plus qu'il vous permet de reprendre un point d'Endurance.

« Nous rentrons à Bordemer pour la fête de Fehmarn, dit son frère. Allez-vous par là ? »

Le village de Bordemer se trouve au sud, là où la route du Monastère Kaï se sépare de la grand-route. Si vous voulez accompagner les enfants vers le sud, rendez-vous au **14**. Si vous connaissez le sort de Détection du Mal, et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au **30**.

**80**

Vous lui tendez la main en signe d'amitié, et il la serre volontiers. Après vous être présenté, vous lui tendez l'Enveloppe du Maître de Guilde. Le Kaï étudie le message et une grande tristesse se lit dans ses yeux d'aigle.

« Hélas, ce sage avertissement est arrivé trop tard pour sauver les miens. La guerre a déjà commencé, et mes frères d'armes ont été les premiers à tomber devant les forces d'Helgedad. Ils sont morts, et je suis tout ce qu'il reste du Kaï. Ta mission est achevée, Banedon, mais la mienne vient juste de commencer. Moi, Loup Solitaire, je dois aller à Holmgard avertir le Roi. Il saura ce qu'il faut faire pour sauver notre pays. »

Instinctivement, vous enlevez votre Pendentif à l'Étoile de Cristal et l'offrez au dernier des guerriers Kaï. C'est un talisman porteur de chance, et vous espérez qu'il le protégera sur la route périlleuse qui l'attend.

Votre mission est un succès !

