

# Ténèbres sur Sable-Noir

Une aventure de Meneldur

# Règles

Les règles de cette aventure sont essentiellement celles de la série *Défis Fantastiques*.

## *Habilité, Endurance et Chance*

Lancez un dé et divisez le résultat par deux, en arrondissant à l'entier supérieur. Ajoutez 9 au chiffre obtenu : vous obtenez votre total d'habileté, qui correspond à l'usage que vous savez faire de vos mains, que ce soit pour décapiter du troll, pour forcer une serrure ou pour marcher silencieusement au milieu d'une meute de loups.

Lancez deux dés et ajoutez 12. Si le résultat des dés est inférieur à six, relancez jusqu'à ce qu'il soit supérieur ou égal à ce chiffre. C'est votre total d'endurance. Il représente grosso modo votre capacité à survivre. Quand vous vous prenez des beignes, il baisse, quand vous vous reposez, il remonte. Quand il tombe à zéro, vous mourez.

Ces deux scores ne pourront jamais dépasser leur total de départ, sauf exception : le texte vous en fera explicitement part.

Ne lancez rien, n'ajoutez rien, votre score de chance démarre à zéro. Je sais, c'est dur, mais c'est comme ça. Vous comprendrez vraisemblablement pourquoi au fil de l'aventure. L'interdiction aux deux autres scores de dépasser leur total de départ ne s'applique évidemment pas ici : votre chance pourra croître jusqu'à hauteur de 12 points.

## *Combats*

Les combats se déroulent selon la procédure classique :

1. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre total d'habileté pour obtenir votre *Force d'Attaque*.
2. Faites de même pour votre adversaire.
3. Comparez les deux *Forces d'Attaque*.
4. Si la vôtre est supérieure à celle de votre adversaire, vous l'avez blessé : il perd 2 points d'endurance . Si vous le désirez, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'aggraver la blessure. Si vous êtes *Chanceux*, votre adversaire perd 1 point d'endurance supplémentaire. Si vous êtes *Malchanceux*, la blessure se révèle n'être qu'une égratignure et votre adversaire ne perd qu'un seul point d'endurance en tout.
5. Si la *Force d'Attaque* de votre adversaire est supérieure à la vôtre, c'est lui qui vous a blessé : vous perdez 2 points d'endurance. Là encore, vous avez la possibilité de *Tenter votre Chance* pour essayer d'atténuer la blessure. Si vous êtes *Chanceux*, vous ne perdez au final qu'un seul point d'endurance, mais si vous êtes *Malchanceux*, vous en perdez 3.

6. Recommencez le tout jusqu'à ce que mort s'ensuive, que ce soit la vôtre ou celle de votre adversaire.

### ***La Feuille Alternative***

Si vous jetez un œil à la *Feuille d'Aventure* jointe, vous verrez qu'elle se divise en deux parties : la *Feuille* proprement dite, et une autre, la *Feuille Alternative*, avec quelques éléments déjà indiqués dessus. Le texte vous indiquera quand vous devrez utiliser cette *Feuille Alternative*.

## *Encore un et je vas...*

Ténèbres, épaisses et profondes ténèbres... Vos yeux sont hermétiquement clos, et c'est à peine si vous avez conscience de votre corps. Vous avez l'impression que votre crâne est tapissé de ouate, suffisamment pour que votre cerveau ne réponde plus que mollement aux sollicitations extérieures. Vous ressentez même une légère euphorie, et un sourire idiot se dessine sur vos lèvres. L'alcool, quelle merveilleuse invention... Votre esprit patine sur ce fait, qui vous semble être d'une grande importance. L'alcool, quelle merveilleuse invention... quelle merveilleuse invention... quelle merveilleuse... merveilleuse...

« Debout, l'ivrogne ! On ferme. Tu paies et tu te casses. »

Vous n'avez pas vu le patron approcher de votre table. Ce bon vieux Doric ! Après quelques secondes de réflexion, vous vous dites qu'il est normal que vous ne l'ayez pas vu, puisque vous aviez les yeux fermés. Cette conclusion logique vous fait glousser, et même lorsque Laguêpe vous assène un coup de pied dans les côtes en gueulant, votre hilarité se poursuit. Effondré au sol, vous continuez à ricaner, jusqu'à ce que Laguêpe vous attrape par le col et approche votre visage de sa trogne avinée. Il grogne :

« Arrête de te payer ma tête, poivrot ! Paie-moi et fous le camp, c'est tout ce que je te demande. »

« Co... combien je te dois ? » parvenez-vous à hoqueter.

« Deux dragons. »

« Tout... tout ça ? Mais j... j'ai à peine b...bu un verre ou d...deux... »

« Trente-neuf. Sassie les a comptés. Je dois avouer que je suis impressionné. Même les Nains les plus aguerris finissent pas craquer aux alentours du trentième godet de Spéciale Rouge. »

« T... tu sais, Doric... on... on est potes, pas vrai ? »

Il soupire, apparemment peu convaincu par cette déclaration d'amitié pourtant sincère.

« D'accord, j'ai compris. Ton crédit va jusqu'à demain ; si je n'ai pas ces deux dragons avant le prochain coucher du soleil, je t'envoie Lester. Maintenant, dégage ! Dégage avant que je change d'avis et que je t'arrange la tronche moi-même ! Allez, dégage ! »

Sur ces mots, il vous repousse brutalement en arrière. Surpris, vous vacillez quelques instant avant de vous étaler les quatre fers en l'air. Vous vous relevez avec difficulté et titubez en direction de la sortie de la taverne de la Dague. C'est avec une certaine surprise que vous constatez qu'il fait nuit noire : vous auriez juré être entré dans le bouge de Laguêpe il y a à peine une heure ou deux... ou trois, peut-être ? Bah, après tout, quelle importance ? Vous vous éloignez, trébuchant à moitié sur les pavés disjoints des quais, guère aidé par les rares lampes qui tiennent lieu d'éclairage public. Vous vous enfoncez dans la rue du Port en chantonnant – faux – une rengaine d'un trouvère du Plat-Pays sur les gobelins, qui, à l'image des cochons, ne s'arrangent pas en vieillissant.

« Les gob'lins, c'est comme les cochons, plus ça devient vieux, plus ça devient... »

Vous vous arrêtez net de chanter en arrivant à un carrefour. Où logez-vous, déjà ? Vous n'en avez plus la moindre idée – c'est à peine si vous savez où vous êtes –, et tout bien réfléchi, vous vous en fichez éperdument. Il vous faut toutefois faire un choix. Si vous décidez de poursuivre dans cette rue qui vous paraît en fin de compte bien sympathique, rendez-vous au **1**. Si l'autre rue, qui s'ouvre sur votre droite, vous paraît plus aguichante, en dépit de sa taille moindre et des ténèbres qui y règnent, rendez-vous au **2**.

# *Lunedì*

## **1**

Lorsque la rue commence à dangereusement tanguer sous vos pieds, vous commencez à douter du bien-fondé de votre choix. Heureusement, vous croisez un mur secoureur qui accepte généreusement et au pied levé que vous vous appuyez sur lui le temps de reprendre votre équilibre. Une fois votre stabilité rétablie, vous reprenez votre chemin le long de la rue, mais vous vous arrêtez net (ou presque) en entendant des pas approcher dans votre direction. Vous n'arrivez cependant pas à voir qui que ce soit, en partie parce que le ciel s'est encore assombri, en partie parce que vous avez du mal à empêcher votre champ de vision de danser la gigue. Lancez un dé. Si vous obtenez 4, 1 ou 5, rendez-vous au **3**. Si vous obtenez 6, 2, ou 3, rendez-vous au **4**.

## **2**

En dépit des petites lumières roses qui dansent autour de votre tête, vous n'y voyez goutte dans cette ruelle, et c'est à tâtons qu'il vous faut avancer. Votre sens de l'équilibre ayant par ailleurs un sérieux coup dans le nez, votre progression se révèle quelque peu chaotique, et vous allez à plusieurs reprises embrasser des murs qui n'en demandaient pas tant. Aussi, vous ne vous formalisez guère lorsque vous butez pour la énième fois dans un obstacle, même si celui-ci est chaud et mou, du moins jusqu'à ce qu'il siffle : « La bourse ou la vie, l'aminche ! ». Vous levez alors vos yeux chassieux vers le visage peu avenant d'un demi-ogre au sourire carnassier. Dans votre dos, une autre voix s'écrie : « Et grouille-toi de choisir si tu veux sortir d'ici en un seul morceau ! ». Comme pour appuyer ce propos, vous sentez une pointe s'enfoncer dans le creux de vos reins.

Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 6, rendez-vous au **5**. Si vous obtenez 3, 4 ou 5, rendez-vous au **6**.

## **3**

En dépit de la confusion qui règne dans votre esprit, votre instinct de survie parvient à s'extraire des brumes de l'alcool pour prendre le contrôle de vos jambes et les diriger vers un tas de caisses et de meubles qui occupe un coin de la rue. Vous vous terrez derrière et vous vous faites tout petit : si des années de vie à Sable-Noir vous ont appris une chose, c'est qu'il faut s'y méfier de tout et de tous sitôt la nuit tombée, et tout particulièrement ces temps-ci. Jetant un coup d'œil par-dessus votre abri improvisé, vous réalisez que vous l'avez échappée belle, puisque ce sont trois Veilleurs de Nuit qui s'avancent dans la rue. Deux d'entre eux sont des Elfes des Ténèbres dans toute leur arrogance, et le troisième larron... vous n'arrivez pas à identifier sa nature, sa capuche étant rabattue sur son visage. Tandis qu'ils poursuivent leur chemin, vous profitez du fait qu'ils vous tournent le dos pour reluquer d'un peu plus près le troisième garde... et vous avez un haut-le-cœur lorsque vous voyez ses yeux morts luire sous sa capuche ! Heureusement, vous êtes resté silencieux, mais vous ne parviendrez décidément jamais à vous faire aux morts-vivants qui hantent en nombre sans cesse croissant les rues de la ville depuis... depuis la guerre. Cet incident vous a quelque peu dégrisé, et vous reprenez votre chemin en rasant les murs. C'est sans peine

désormais que vous retrouvez le chemin de votre logis, la sordide auberge du *Homard Noir*, dans laquelle vous vous engouffrez promptement. Rendez-vous au **7**.

#### 4

Quand bien même l'alcool vous a sévèrement abruti, une partie de votre esprit dédiée à la survie réussit à prendre le relais et à vous faire raisonner à peu près logiquement. Des individus approchent de vous, peut-être avec de mauvaises intentions – non, pas de « peut-être » : vous êtes à Sable-Noir, après tout –, il vous faut donc passer aussi inaperçu que possible. Vite, vous vous allongez au sol, dos au mur, dans la position classique du clochard ivrogne, et vous attendez, les yeux mi-clos. Les pas se font de plus en plus bruyants, et vous essayez de vous faire tout petit, le cœur battant la chamade. Finalement, trois paires de bottes noires apparaissent dans votre champ de vision, beaucoup trop près pour que vous puissiez espérer échapper au regard de leurs propriétaires.

« Tiens donc, fait une voix au-dessus de votre tête. Notre troisième clodo ivrogne de la soirée. »

« Allez, debout, pauvre loque ! Tu finiras ta nuit au poste », lance une autre.

C'est bien votre veine : vous auriez pu tomber sur des voleurs ou des assassins, mais non, il a fallu que ce soient des Veilleurs de Nuit qui vous dénichent. Si vous voulez obéir à leur injonction, comme vous en presse votre bon sens – après tout, ils sont trois, sans doute bien armés, et une nuit en cabane vaudrait peut-être mieux qu'une nuit dehors, et à coup sûr mieux qu'une nuit mort –, rendez-vous au **8**. Si vous préférez leur suggérer d'aller retourner téter les seins de leurs mères, rendez-vous au **9**.

#### 5

Brutalement dégrisé, votre cerveau tourne à toute allure. Vous savez pertinemment qu'à Sable-Noir, quel que soit le choix que l'on fait entre bourse et vie, on finit toujours par perdre les deux. Aussi est-ce sans hésiter que vous donnez un violent coup de talon en arrière, en direction de ce que vous espérez être l'entrejambe de votre assaillant invisible. Un cri de douleur vient récompenser votre coup de dés ; vous gagnez un point de chance. Vite, il vous faut profiter de cet éphémère avantage. Qu'allez-vous faire ?

Si vous profitez de la faiblesse momentanée de la malheureuse victime du talon ferré de votre botte droite pour l'achever, et ensuite vous retourner contre le demi-ogre, rendez-vous au **10**. Si vous préférez commencer par vous occuper de cette masse de muscles, rendez-vous au **11**.

#### 6

Vous raisonnez vite et bien, ce poignard dans votre dos étant plus efficace qu'une journée entière passée à décuver. Ils sont deux, sans doute bien armés et décidés, vous êtes seul et complètement ivre. Quand les chances sont inégales à ce point, vous savez quelle est la seule chose à faire. Ni une ni deux, vous faites volte-face et envoyez votre coude dans la figure de votre agresseur invisible, un demi-elfe. Il anticipe votre mouvement, juste assez pour éviter votre attaque, mais pas assez pour vous empêcher de vous ruer hors de la ruelle. Vous piquez un sprint dans les rues endormies de Sable-Noir, retrouvant instinctivement le chemin de votre logis. Devant la porte de ce bouge infâme qu'est le *Homard Noir*, vous comprenez que par bonheur, les deux brigands ne vous ont pas poursuivi, et vous soupirez de soulagement. Toutefois, les épreuves de la nuit vous ont épuisé, et c'est en bâillant que vous entrez dans la bâtisse. Rendez-vous au **7**.

## 7

Vous voici de retour dans cette minuscule chambre sous les combles, que vous louez depuis quelques mois déjà à Halron Allierté, dont vous ne cessez de bénir l'alcoolisme, qui vous permet de payer votre écot avec plus ou moins de retard. La chambre n'est pas bien grande, mais vous n'avez de toute façon pas grand-chose à y mettre, hormis les reliques d'un passé révolu. En soupirant, vous vous déshabillez en vitesse et chaloupez jusqu'à votre lit, si on peut appeler ainsi un matelas plein de trous et de vermine. La fatigue et l'alcool ne vous laissent guère de répit avant de vous entraîner dans un profond sommeil. Rendez-vous au **25**.

## 8

La prison du poste de la rue du Sabot est à l'image de ce qu'est devenue Sable-Noir : pitoyable et crasseuse. Vous vous y laissez néanmoins enfermer sans histoire : il est parfois agréable de passer une nuit aux frais du contribuable. Vous partagez votre cellule avec trois autres détenus : un gros nain barbu s'est accaparé la seule couchette disponible et y ronfle copieusement. Assis à même le sol, un vieil elfe dessine pensivement des figures sur le mur à l'aide d'une craie. Enfin, accoudé à la fenêtre, un jeune homme d'allure noble, franchement déplacé dans cet environnement, contemple la lune, seule source d'éclairage de la pièce. La forte lassitude que vous ressentez vous incite à vous réfugier dans un coin pour y dormir, ce que vous pourrez faire en vous rendant au **15** ; mais si l'envie vous prend de tailler une bavette avant de sombrer au pays des rêves, vous pouvez tenter d'aborder l'elfe au **16** ou d'engager la conversation auprès du jeune homme au **17**.

## 9

Votre injonction ne fait guère son effet, peut-être parce que vous avez bafouillé et bavé sur votre menton pendant que vous la profériez. Néanmoins, les cognes l'ont bien comprise et se font un plaisir de vous le faire bien sentir, en vous rouant de coups de pied dans le ventre et dans les côtes. Vous perdez 4 points d'endurance, après quoi ils traîneront votre carcasse meurtrie au trou et au **8**.

## 10

N'ayant pas de meilleure arme à disposition, vous tirez prestement votre dague de votre ceinture. Face à vous, un demi-elfe mâle – vous vous en seriez douté ! – est plié en deux, les mains sur l'aine. Dans cette position, il est pour vous une cible facile, et vous n'avez aucun mal à glisser votre arme entre deux côtes, droit dans son cœur. Vous avez à peine le temps de l'extraire que le demi-ogre est déjà sur vous, brandissant une large épée bâtarde.

DEMI-OGRE

Habilitété : 8

Endurance : 24

Les ténèbres, l'alcool, la soudaineté de cette attaque, toutes ces raisons vous handicapent d'un point d'habileté pour les trois premiers Assauts, après quoi vous parviendrez à retrouver vos réflexes d'aventurier. Si vous étendez votre adversaire pour le compte, rendez-vous au **12**. Si vous préférez prendre la fuite, ce que vous pourrez faire à n'importe quel moment, rendez-vous au **13**.

## 11

Vous vous ruez sur l'hideux humanoïde en hurlant. Celui-ci se contente de vous attendre, son épée bâtarde en main.

DEMI-OGRE

Habilitété : 8

Endurance : 24

Après un Assaut, son compère, un sinistre demi-elfe, se joindra à lui.

DEMI-ELFE

Habilitété : 9

Endurance : 15

L'alcool, les ténèbres et le caractère inattendu de cette attaque vous coûtent un point d'habileté pour les deux premiers Assauts de ce combat. Si vous parvenez à éliminer ces deux malandrins, rendez-vous au **12**. Si vous préférez prendre la fuite, ce que vous pourrez faire lorsque vous aurez fait perdre au moins la moitié de son endurance au demi-elfe qui vous bloque la route, rendez-vous au **14**.

## 12

Votre adversaire vient tout juste de s'écrouler au sol, mort, que vous vous sentez brutalement privé d'air. Vous vous mettez à haleter, aspirant de grandes goulées d'air dans l'espoir vain de retrouver votre souffle. Votre vue se trouble, et vous finissez par tomber à genoux pour rendre tripes et boyaux. Après quelques minutes, vous finissez par vous remettre debout, l'esprit tout à fait clair maintenant. Trois ans... Trois ans que vous n'aviez rien tué de plus gros qu'une mouche, et voilà que...

Presque malgré vous, les réflexes d'une vie d'aventure reprennent le dessus sur votre dégoût, et vous voilà bientôt à faire les poches de vos agresseurs, après avoir essuyé votre lame gluante de sang sur un pan des frusques du demi-elfe. Vous dédaignez leurs armes, bien trop encombrantes, sans compter qu'il suffirait qu'on découvre en votre possession deux armes de plus que ne le permet votre licence pour que vous finissiez en prison pour un long moment. Les imposantes bagues en or que porte le demi-ogre à chaque doigt vous intéressent beaucoup plus, mais en dépit de tous vos efforts, vous ne parvenez pas à les faire glisser de ses doigts boudinés. Finalement, vous vous résignez et faites sauter les pierres serties sur les anneaux à l'aide de votre dague. Il est peu probable qu'elles valent une fortune, mais dans votre situation, toutes les sources de revenus sont bonnes à prendre ! Vous voilà donc avec une petite provision de bijoux que vous glissez dans votre gousset ; vous trouverez bien à les faire expertiser dans les jours à venir.

Pour continuer dans le domaine pécuniaire, les bourses des deux malandrins contiennent un nombre tout à fait intéressant de serpents. Vous en dénombrez dix-sept à la lumière de la lune, et les petites pièces d'argent ne tardent pas à venir s'amasser dans votre propre bourse. Vous vous apprêtez à poursuivre votre fouille plus avant lorsqu'un bruit sec résonne soudain. Votre cœur s'accélère, et vous prenez conscience du silence angoissant qui règne dans la ruelle. Si vous décidez d'ignorer cette sensation qui vous pousse à prendre la tangente aussi vite et discrètement que possible, et continuer à faire les poches des deux macchabées, rendez-vous au **18**. Si vous succombez à la peur et filez à toutes jambes, rendez-vous au **19**.



### 13

Il ne vous faut pas longtemps pour comprendre que dans votre état actuel, vous n'avez aucune chance face à ce monstre qui manie sa lame avec une dextérité aussi surprenante que létale. Vous en parez avec peine un dernier coup avant de tourner les talons et de vous ruer hors de la ruelle aussi vite que vous le permettent vos jambes. La brute ne vous poursuit pas, sans doute trop occupée à détrousser le cadavre de son ancien compère, mais vous ne ralentissez pas l'allure avant d'avoir mis plusieurs pâtés de maisons entre vous et le demi-ogre. L'incident vous a nettement dégrisé, et c'est donc sans peine ni, et c'est heureux, sans autre mauvaise rencontre que vous ralliez votre gourbi, le miteux *Homard Noir*, sur le front de mer, dans lequel vous rentrez avec un certain soulagement. Rendez-vous au **7**.

### 14

Un nouveau coup bien placé, et le demi-elfe recule instinctivement, les dents serrées et le bras ensanglanté. Vous profitez de l'occasion et bondissez hors de la ruelle avant de courir à toute allure dans les rues endormies du quartier du Port. Cette rencontre vous a franchement dessoulé, et vous n'avez donc pas trop de mal à retrouver votre galetas, dans le peu recommandable *Homard Noir*, un bouge des quais. Vous y entrez toutefois avec un certain soulagement. Rendez-vous au **7**.

### 15

La cellule ne disposant que d'une seule couchette, celle qu'occupe le nain, vous êtes forcé de vous blottir dans un coin. La fatigue et l'alcool aidant, vous ne tardez pas à vous endormir. Rendez-vous au **25**.

### 16

Vous vous approchez du vieillard et lui posez une main sur l'épaule, mais il ne réagit pas pour autant. Maintenant que vous êtes à quelque pas de lui, vous l'entendez marmonner tout seul des paroles dont vous n'arrivez pas à distinguer le sens. Levant les yeux vers le mur, vous découvrez, à la lueur d'une bougie qui vous était jusqu'ici invisible, des graffitis tout aussi dénués de sens : vous distinguez çà et là des runes naines, des caractères elfiques, des dessins d'animaux et autres figures géométriques abstraites, le tout dans un désordre complet. Lorsque vous lui demandez ce que signifient ses dessins, il continue son babil pendant quelques instants, puis s'exclame, d'une voix claire et forte :

« La croix, la croix et le crâne dans les mains du Maître, le maître des morts de la mer maudite, mort des corps, tort des sorts, le trésor ! »

« Laisse tomber, mon gars, intervient le jeune homme. Ce vieux est complètement cinglé, son charabia n'a pas plus de sens que ses gribouillis. »

Effectivement, vous n'en tirerez rien d'utile. Si vous voulez discuter avec le jeune homme, rendez-vous au **17**. Si vous préférez dormir, rendez-vous au **15**.

### 17

Le jeune homme semble tout disposé à discuter. Il vous dit s'appeler Edwin Tormelin et résider dans le quartier des Anciens Jardins, à l'est du port. Comme vous l'aviez deviné à son port, il fait bien partie des citoyens les plus favorisés de Sable-Noir, ce qui rend sa présence entre les quatre

murs de cette cellule difficilement compréhensible. Tormelin vous explique alors qu'il a été pris en flagrant délit et qu'il n'a pu échapper à une nuit en cabane, étant tombé sur des flics remarquablement intègres. « Il faut dire que j'étais en train d'égorger un de leurs collègues », ajoute-t-il en ricanant. Vous avez le sentiment qu'il ne plaisante pas. Une idée vous vient soudain : ce jeune riche dénué de scrupules ferait un employeur tout à fait acceptable, et vous avez désespérément besoin d'argent. Si vous voulez lui proposer vos services, rendez-vous au **22**. Dans le cas contraire, vous continuerez à parler avec lui quelque temps, jusqu'à succomber à la fatigue. Rendez-vous au **15**.

## 18

Vous avez encore le temps de prendre un rouleau de parchemin dans une poche à l'intérieur de la veste du demi-elfe avant que le bruit revienne et se précise : c'est le son de pas qui approchent. Évidemment, votre petite échauffourée n'a pas dû passer inaperçue auprès des créatures qui hantent la cité une fois le soleil couché ! Vous reculez spontanément en direction des ténèbres qui règnent dans le fond de la ruelle, les yeux fixés sur la silhouette voûtée, râblée, vaguement humanoïde qui se dessine à contre-jour, à une dizaine de pas à peine. La créature s'approche lentement des cadavres, d'une démarche étrangement chaloupée, et se penche sur eux en silence. En dépit de vos efforts, vous ne parvenez pas à distinguer le visage, ni même la nature de l'individu. Elle tend lentement son bras vers le cadavre du demi-elfe... mais ce n'est pas une main qui le touche ! C'est un immonde tentacule verdâtre et visqueux qui palpe avec application le corps de votre adversaire ! Lancez un dé. Si vous obtenez 2, 5 ou 1, rendez-vous au **20**. Si vous obtenez 4, 6 ou 3, rendez-vous au **21**.

## 19

Un instinct primitif prend le relais de votre cerveau et prend le contrôle de vos jambes, et vous vous retrouvez bientôt à courir dans les ruelles du quartier du Port sans but ni raison. Lorsque vous retrouvez la pleine maîtrise de vous-même, vous vous apercevez que vous êtes revenu sur les quais, et votre gourbi se trouve à l'autre bout du quartier. Par prudence – par veulerie ? –, vous préférez faire un détour par la rue du Sabot pour rejoindre le *Homard Noir*, sur les quais, où vous louez une chambre miteuse. Vous y entrez avec un certain réconfort, à peu près sûr d'être désormais à l'abri des périls nocturnes de Sable-Noir. Rendez-vous au **7**.

## 20

Tant bien que mal, vous parvenez à maîtriser vos nerfs, et même si le spectacle de la créature en train de tâter ce cadavre vous révolte au plus haut point, vous réussissez à rester stoïque, en dépit de ce cri d'horreur qui ne demande qu'à jaillir de votre gorge. Et même lorsque l'être traîne en grognant le corps du demi-elfe hors de la ruelle, dans qui sait quel but atroce, ce cri ne sortira pas. Il restera en vous tout au long du trajet de retour qui vous ramène jusqu'à l'auberge où vous logez, sur les quais : le *Homard Noir*. Rendez-vous au **7**.

## 21

Vous êtes pris d'un violent haut-le-cœur, et vous n'arrivez pas à retenir le hurlement de terreur et de dégoût qui, né au plus profond de vos entrailles, vous traverse la gorge pour jaillir dans l'air glacial de la nuit. Un mutant ! Un putain de mutant ! Votre cri l'a fait déguerpir, mais il vous faut

de longs instants avant de reprendre le contrôle de vos nerfs. Ce n'est qu'alors que, proprement dégrisé, vous osez quitter la ruelle pour rejoindre votre pension, la sordide auberge du *Homard Noir*, sur les quais. Lorsque vous en poussez la porte, vous avez encore du mal à empêcher vos membres de trembler comme des feuilles. Rendez-vous au **7**.

## 22

Tormelin vous considère quelques instants en silence après votre proposition, puis murmure : « On ne se connaît que depuis quelques minutes, l'ami, mais il y a quelque chose en toi qui me plaît. Que penses-tu de laisser Avana en décider ? » Sur ces mots, il sort un dragon de sa bourse et le lance en l'air d'une chiquenaude. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 3 ou 5, rendez-vous au **23**. Si vous obtenez 2, 4 ou 6, rendez-vous au **24**.

## 23

En un éclair, Tormelin capture sa pièce en plein vol et la plaque sur son autre main. Lorsqu'il la découvre, vous voyez apparaître les armes du seigneur Azzur, le suzerain de la ville : un navire voguant de nuit sur une mer d'encre, entouré d'ailes écailleuses et surmonté d'une tête de dragon aux naseaux fumants.

« Bon présage, mon ami, s'exclame Tormelin. Considère-toi comme embauché. Dès que nous serons libérés, demain matin, tu te rendras à la taverne de la Gargouille, dans l'allée des Ténèbres. Un ami t'y attendra. Et maintenant, il est temps de dormir. »

Effectivement, vous êtes mort de fatigue, et l'alcool ne vous aide guère à garder les yeux ouverts. Vous vous roulez en boule dans un recoin de la cellule et, en dépit de l'inconfort de cette posture, ne tardez guère à vous endormir, après un ironique « bonne nuit » de Tormelin. Rendez-vous au **25**.

## 24

La pièce virevolte, et Tormelin l'intercepte à l'apogée de sa trajectoire, avant de la plaquer contre le dos de son autre main. Lorsqu'il la découvre, vous voyez que la face visible représente un navire voguant de nuit sur une mer d'encre, le tout entouré d'ailes écailleuses et surmonté d'une tête de dragon aux naseaux fumants : les armes du seigneur Azzur, le souverain de Sable-Noir.

« Voilà de bons auspices, ami, s'écrie Tormelin. Considère-toi comme engagé. Demain matin, quand nos amis les gardes nous auront libérés, tu iras à la taverne de la Gargouille, dans l'allée des Ténèbres. Un ami t'y attendra. Et maintenant, dormons. »

Vous êtes effectivement épuisé, une sensation que l'alcool accentue encore. Vous vous roulez en boule dans un recoin de la cellule et, en dépit de l'inconfort de cette posture, ne tardez guère à vous endormir, après un « bonne nuit » ironique de Tormelin. Rendez-vous au **25**.

*Munissez-vous maintenant de la Feuille Alternative.*

*Vous voilà au fin fond du ravin. Devant vous, une paroi de pierre lisse et nue se dresse jusqu'au ciel, un ciel d'un gris menaçant. Au loin, l'orage gronde. L'atmosphère est lourde et moite, et vous transpirez à grosses gouttes ; mais ce n'est pas uniquement dû à la chaleur. Vous savez que vous avez atteint l'endroit que vous cherchiez, quand bien même celui-ci ne paie pas de mine : l'entrée du sépulcre de Rakhas le Nécromant, inhumé il y a des siècles de cela mais pas mort pour autant, hélas ! Et ce récent tremblement de terre qui a frappé les collines de la Pierre-de-Lune lui a permis de s'extraire de sa geôle de pierre pour tourmenter de nouveau les malheureux paysans de la région. Mais Nicodème vous a avoué ses craintes : que Rakhas ne soit en fait en train de lever une armée de créatures maléfiques pour mettre l'Allansie à feu et à sang et la faire ployer sous un joug infernal.*

*Lorsque le mage vous a appris cela, dans une taverne miteuse de Sable-Noir, votre sang n'a fait qu'un tour, et vous avez aussitôt accepté d'aller éliminer la menace que fait peser Rakhas sur la vie de millions d'innocents. Nicodème vous a alors indiqué où trouver la seule arme susceptible de tuer une bonne fois pour toutes le Nécromant, arme que vous avez conquise au prix d'une lutte difficile dans les tréfonds de Tiranduil Kelthas, la cité souterraine des terribles Elfes Noirs. Elle pend aujourd'hui à votre ceinture : Lirulin, l'antique épée des Elfes, trésor entre les trésors, plus précieuse qu'une montagne de bijoux. À côté d'elle, toutes vos possessions semblent de bien peu de valeur, et même les parchemins magiques que vous a confié Nicodème ne lui arrivent pas à la cheville. Cela étant, l'un d'entre eux au moins se révélera indispensable : ce précieux Parchemin d'Ouverture qu'il vous a confié pour ce moment précis.*

*Vous sortez le Parchemin de votre sac et entamez sa lecture, avec difficulté, car vous n'êtes pas familier avec l'alphabet employé. Toutefois, même si votre débit est haché, le sortilège fonctionne, et dans le mur de roche se dessine bientôt l'encadrement d'une double porte, qui s'entrouvre lentement avec moult craquements. Évidemment, ce n'est pas le premier complexe souterrain que vous allez explorer, mais vous ne pouvez vous empêcher de vous sentir quelque peu nerveux. Vous inspirez un grand coup avant d'entrer dans le tombeau de Rakhas, au moment précis où l'orage éclate et où une pluie drue commence à s'abattre – au moins ne vous ferez-vous pas saucer !*

*Rendez-vous au 26.*

*Vous avancez de quelques pas dans un couloir aux murs d'un blanc cassé déplaisant, entièrement couverts d'une étrange plante grimpante, semblable à du lierre, mais aux feuilles plus petites et qui émettent une luminosité faible et vacillante. Leur nombre est cependant tel qu'elles éclairent de façon remarquable le couloir. Étrangement, ce lierre semble émerger du sol rocheux, comme s'il n'avait pas besoin de terre pour pousser. Absorbé dans la contemplation de ce curieux végétal, vous n'entendez que trop tard ce son de raclement, et vous ne percevez que trop tard la disparition de la lumière du jour derrière vous. Vous vous ruez vers les portes du tombeau, mais il est déjà trop tard : elles se sont refermées hermétiquement. Et comme de juste,*

*vous n'aviez qu'un seul Parchemin d'Ouverture... C'est donc avec une certaine inquiétude que vous débutez votre exploration du caveau de Rakhas. Rendez-vous au 27.*

## **27**

*Dans le mur de gauche du couloir se découpe une porte blanche portant une plaque, et face à vous se trouve une autre porte de bois vermoulu, visiblement plus âgée. Au-delà, le couloir tourne à angle droit vers la droite. Si vous voulez examiner de plus près la porte blanche, rendez-vous au 28. Si vous préférez jeter un œil à celle qui vous fait face, rendez-vous au 29. Enfin, vous pouvez continuer votre parcours le long du couloir en vous rendant au 30.*

## **28**

*La plaque porte l'inscription « Salle de garde ». En collant votre oreille contre la porte, vous entendez plusieurs voix masculines, sans pour autant pouvoir déterminer à quelle espèce elles appartiennent. Si vous voulez entrer dans la salle de garde, rendez-vous au 31. Sinon, revenez au 27 et faites un autre choix.*

## **29**

*Vous poussez la porte et entrez dans une pièce qui semble être une sorte de dortoir : des lits superposés sont alignés le long des murs à gauche et à droite. Tous sont vides. Au fond de la pièce, vous remarquez plusieurs armoires fermées. Si vous voulez aller y regarder de plus près, rendez-vous au 44. Sinon, la pièce ne contenant rien d'autre d'intéressant, vous ressortez dans le couloir et avez le choix entre revenir quelques pas en arrière pour examiner la porte blanche (rendez-vous au 28) ou poursuivre votre chemin le long du couloir (rendez-vous au 30).*

## **30**

*Après son tournant à angle droit, le couloir file droit vers l'est pendant une vingtaine de mètres, puis il reprend tout aussi brutalement la direction du nord sur une courte distance avant de partir vers l'ouest. Aucune porte ne s'y découpe plus, et vous distinguez, au fond du couloir, un escalier qui mène sans doute dans les tréfonds du labyrinthe. Vous avancez donc, confiant, lorsqu'un trappe s'ouvre soudain sous vos pieds ! Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 49. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au 50.*

## **31**

*La porte s'ouvre, vous laissant face à une dizaine d'orques, de gobelins et d'humains à l'allure sinistre. Leurs yeux sont braqués sur vous, et ils attendent clairement de voir ce que vous comptez faire. Si vous les chargez en beuglant, rendez-vous au 32. Si vous préférez faire preuve d'un peu plus de subtilité, inventez vite une bonne excuse et rendez-vous au 33.*

## **32**

*Vous bondissez dans la pièce en dégainant Lirulin, et décapitez deux gobelins d'un seul moulinet avant qu'ils n'aient pu comprendre ce qui se passait. Un deuxième coup, à revers, et c'est cette fois-ci un orque qui s'effondre en hurlant. L'instant de surprise initial est passé, et les survivants se ruent sur vous en dégainant leurs piètres armes. Vous vous réfugiez dans un coin de la pièce*

*pour éviter d'être submergé par le nombre, mais il vous faudra néanmoins combattre deux adversaires simultanément : un gobelin à l'air chafouin qui manipule un simple poignard et un orque baraqué qui semble bien décidé à vous passer par le fil de son braquemart.*

<i>ORQUE</i>	<i>Habilité : 6</i>	<i>Endurance : 10</i>
<i>GOBELIN</i>	<i>Habilité : 5</i>	<i>Endurance : 8</i>

*Si vous triompez de ces deux adversaires, ce qui ne devrait guère poser de problèmes au bretteur chevronné que vous êtes, rendez-vous au **34**. Si vous deviez toutefois être vaincu, rendez-vous au **35**.*

### **33**

*En hâte, vous prétendez avoir été envoyé ici pour une inspection surprise, d'un ton aussi autoritaire que possible. La pilule est grosse. Va-t-elle passer ? Testez votre Habilité. Si vous êtes Habile, vous parvenez à berner les gardes (rendez-vous au **41**). Si vous êtes Malhabile, ils tirent leurs armes en grognant, et vous n'avez d'autre choix que de vous battre (rendez-vous au **32**).*

### **34**

*Vous avez à peine le temps de souffler que deux humains viennent prendre le relais. Leur regard est fixe et ne trahit aucune émotion : ils semblent sous le coup d'un sortilège de contrôle mental ou d'une puissante drogue.*

<i>Premier NERVI</i>	<i>Habilité : 8</i>	<i>Endurance : 10</i>
<i>Second NERVI</i>	<i>Habilité : 7</i>	<i>Endurance : 12</i>

*Si vous mettez un terme aux souffrances de ces deux malheureux, rendez-vous au **36**. S'ils vous tuent, rendez-vous au **35**.*

### **35**

*Tout n'est plus que ténèbres... Rendez-vous au **chapitre 2 : Feudi**.*

### **36**

*Les deux hommes s'effondrent à leur tour, pour être remplacé par deux orques massifs. Lirulin a beau être une arme enchantée, vous sentez poindre la fatigue, et l'amoncellement de cadavres à vos pieds vous gêne sérieusement : pour toutes ces raisons, votre habilité subira un malus d'un point pour le combat qui s'amorce.*

<i>Premier ORQUE</i>	<i>Habilité : 8</i>	<i>Endurance : 12</i>
<i>Second ORQUE</i>	<i>Habilité : 9</i>	<i>Endurance : 14</i>

*Si vous sortez victorieux de ce nouvel affrontement, rendez-vous au **37**. Si vous y laissez la vie, rendez-vous au **35**.*

### 37

*Un dernier coup et l'orque s'effondre au sol, et vous vous préparez à un nouvel affrontement, mais la salle de garde est vide. Il semble que les collègues de vos victimes aient préféré la fuite au trépas, un choix bien compréhensible. C'est avec une certaine fierté que vous rangez Lirulin dans son fourreau. Si vous voulez fouiller les cadavres de vos adversaires, rendez-vous au 38. Si vous voulez fouiller la pièce, rendez-vous au 39. Si vous préférez reprendre votre exploration, ressortez dans le couloir et allez au 40.*

### 38

*Les corps qui vous entourent ne recèlent malheureusement rien de bien intéressant. Dans les poches des deux humains asservis, vous trouvez deux petites fioles d'un liquide violâtre. Vous en débouchez une que vous portez à votre nez, et l'odeur qui s'infiltré dans vos narines, âcre et puissante, vous fait monter les larmes aux yeux et tousser comme un damné. Il s'agit probablement de la drogue qui les a soumis à Rakhas. Vous pouvez emporter ou non ces Fioles de Narcotique. Plus intéressant, à la ceinture des deux Orques pendent des bourses apparemment bien remplies. Vous déchantez en les ouvrant : elles ne contiennent que des osselets et des morceaux de bois. La seule chose susceptible d'être utile qu'elles contiennent est une petite clé gravée du nombre 49, que vous pouvez prendre ou non. Ayant terminé votre fouille, vous pouvez examiner plus en détail le poste de garde en allant au 39 ou ressortir dans le couloir en allant au 40.*

### 39

*Maintenant que vous pouvez l'étudier à votre guise, vous remarquez que le poste de garde est d'une saleté tout à fait repoussante : la table centrale et la douzaine de chaises qui s'y trouvent sont constellés de taches diverses, dont beaucoup ont la couleur brun foncé du sang séché. Face à la table s'ouvre un âtre crasseux dans lequel rougeoient les cendres d'un feu négligé. Tout en vous demandant par où peut bien être évacuée la fumée de ce genre d'installation – vous n'avez vu aucun panache en approchant –, vous procédez à une fouille sommaire du poste de garde, qui ne vous permet de trouver qu'une poignée de Pièces d'Or (4, très exactement), ainsi que, cloué à un mur par un poignard, une feuille de parchemin parcourue d'entrelacements complexes indéchiffrables, qui semblent muer et se tordre sous vos yeux. Elle semble avoir été arrachée d'un livre, comme en atteste le nombre 173 qu'elle porte à son pied, seul élément fixe de ce kaléidoscope de papier. Vous pouvez la prendre ou non. Maintenant, vous pouvez, si vous ne l'avez déjà fait, fouiller les cadavres des adversaires que vous avez occis tantôt (rendez-vous au 38) ou quitter la pièce et retourner dans le couloir (rendez-vous au 40).*

### 40

*Combien de temps avez-vous passé dans la salle de garde ? Si vous vous êtes contenté de fouiller la pièce **ou** les cadavres, ou si vous n'avez rien fait de tout cela, rendez-vous au 42. Si vous avez fait les deux, vous devez Tenter votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous pourrez vous rendre également au 42 ; mais si vous êtes Malchanceux, c'est au 43 qu'il vous faudra aller.*

## 41

*Vous prétextez avoir été envoyé quérir un garde, n'importe lequel, pour une tâche d'importance. Ceux-ci se regardent entre eux, tous visiblement peu désireux d'être désignés pour être de corvée, et des soupirs de soulagement discrets se font entendre lorsque vous portez votre choix sur le Gobelin le moins menaçant du groupe. Vous le conduisez hors de la pièce, dont vous refermez soigneusement la porte, puis vous l'éliminez en silence grâce à votre fidèle poignard. Vous mettez à profit une anfractuosité du mur pour dissimuler son cadavre, puis poursuivez votre chemin. Rendez-vous au 42.*

## 42

*Vous pouvez maintenant vous intéresser à la vieille porte en bois qui se trouve face à vous en allant au 29 ou poursuivre votre chemin le long du couloir en allant au 30.*

## 43

*Vous avez trop traîné ! Et malheureusement pour vous, les gardes couards qui avaient fui sont de retour, et avec des renforts ! Impossible de leur échapper, et vous aurez beau vous défendre vaillamment, ils sont bien trop nombreux pour vous. Rendez-vous au 35.*

## 44

*Évidemment, toutes les armoires sont fermées à double tour... tiens, non, en voici une qu'un distrait a laissée ouverte. Toutefois, vous n'y faites qu'une récolte bien décevante : un peu de nourriture, qui vous permet de constituer un Repas, et 2 Pièces d'Or. Vous jaugez du regard les autres armoires, qui semblent vous narguer de toute leur hauteur. Si vous possédez une clé dont vous pensez qu'elle pourrait ouvrir une de ces armoires, rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond à celui gravé sur la clé. Si vous n'avez pas de clé ou ne désirez pas vous en servir, vous pouvez essayer de forcer la porte d'une des armoires (rendez-vous au 45). Sinon, il ne vous reste plus qu'à quitter la pièce (rendez-vous au 48).*

## 45

*Il y a six armoires dans la pièce, en comptant celle qui était ouverte. Vous en choisissez une un peu au hasard et vous vous mettez au travail. Testez votre Habileté, avec un malus de 2 points, car forcer une armoire avec votre épée ne sera pas chose facile. Si vous êtes Habile, rendez-vous au 46. Si vous êtes Malhabile, rendez-vous au 47.*

## 46

*Victoire ! La serrure finit par se briser en mille morceaux, et vous pouvez accéder au contenu de l'armoire. Lancez un dé. Si vous obtenez :*

- 1. Sur une étagère, vous trouvez un médaillon en métal doré. En l'ouvrant, vous trouvez d'un côté le portrait d'une jeune fille d'une grande beauté, et de l'autre, une croix tréflée dont l'une des branches se termine en pointe, pointe dirigée vers la jeune fille... Vous êtes pris d'un certain malaise en découvrant cela.*



2. *Une petite bourse posée en bas de cette armoire voit rapidement son contenu rejoindre vos fonds. Vous gagnez 5 Pièces d'Or.*
3. *Vous découvrez un jeu de Dagues de jet, une arme très utile. Avant un combat, vous aurez le temps d'en lancer une sur votre adversaire : pour ce faire, vous devrez Tester votre Habileté. Si vous réussissez, il perdra 2 points d'endurance, blessure que vous pourrez essayer d'aggraver avec votre chance selon la procédure habituelle.*
4. *À première vue, cette armoire ne contient rien d'intéressant, mais une fouille prolongée vous permet de découvrir, glissé dans un interstice, un Parchemin de Mort. Précieuse trouvaille, puisqu'il vous suffira de le lire avant un combat pour tuer immédiatement tout adversaire, hormis Rakhas, qui est immunisé à la magie simple des parchemins. Toutefois, la puissance des Parchemins de Mort est à double tranchant, puisque son usage vous coûtera la bagatelle de 8 points d'endurance .*
5. *L'armoire est entièrement vide, à l'exception d'un grossier collier de dents de goblin montées sur un fil. Vous les dénombrez : il y en a 14. Un peu déçu, vous décidez de l'empocher : piètre récompense, mais sait-on jamais ?*
6. *Relancez le dé.*

*La pièce ne contenant rien d'autre d'intéressant, vous vous préparez à la quitter. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **48**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **51**.*

## **47**

*Vous vous acharnez sur le verrou, mais votre lame dérape et vous vous entaillez profondément le bras. Vous perdez 3 points d'endurance. Déconfit, vous décidez de quitter la pièce. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **48**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **51**.*

## **48**

*Vous voilà revenu dans le couloir. Vous pouvez à présent jeter un œil à la porte blanche près de l'entrée (rendez-vous au **28**) ou vous enfoncez dans les profondeurs du tombeau (rendez-vous au **30**).*

## **49**

*Mû par vos réflexes entraînés, vous parvenez de justesse à vous raccrocher au bord de la trappe. Jetant un regard vers le bas, vous distinguez l'éclat métallique de gigantesques pieux en acier ! Vous vous hissez hors du gouffre à grand-peine, le cœur battant, en vous jurant d'être plus prudent par la suite. C'est donc avec circonspection que vous arpentez les derniers mètres du couloir, qui vous conduisent jusqu'à l'escalier que vous aviez entr'aperçu un peu plus tôt. Vous le descendez, quelque peu inquiet de la luminosité décroissante à chaque marche. Lorsque vous atteignez la dernière, il fait tout à fait noir. Rendez-vous au **35**.*

## **50**

*Un peu trop tard, un peu trop loin... vos doigts manquent de justesse le bord de la trappe, et vous plongez droit vers de longs pieux acérés où sont déjà empalés plusieurs cadavres ! Terrorisé, vous fermez les yeux, attendant l'inévitable choc... Rendez-vous au **35**.*

## 51

*Le boucan que vous avez fait en vous échinant sur l'armoire a attiré l'attention de Golems Gardiens, les terribles créations de Rakhas ! Lancez un dé pour déterminer combien de ces tristes sires viennent de débouler dans le dortoir, bien décidés à vous transformer en descente de lit en vous broyant de leurs puissants bras de glaise. Vous pourrez cependant, en utilisant la géographie de la pièce à votre avantage, les affronter les uns après les autres.*

*GOLEM GARDIEN MINEUR*

*Habilitété : 8*

*Endurance : 10*

*Si vous triomphez, vous quittez la pièce, peu désireux de voir venir d'autres séides du Nécromant. Rendez-vous au 48.*