

La forêt de l'angoisse

Les Chroniques de Rivencia – Tome 2

par Redo

Licence: Creative Commons by-nc-sa

[1 Règles du jeu]

Vous aurez besoin de deux dés à 6 faces, (ou un seul lancé deux fois), d'une feuille et d'un crayon.

CARACTERISTIQUES DU PERSONNAGE

Votre personnage est défini par deux caractéristiques essentielles :

- Son Habilité, qui représente sa capacité à combattre mais aussi son agilité et son aisance dans tout exercice physique ou intellectuel. L'Habilité varie peu :

Elle peut diminuer suite à une blessure réduisant par exemple vos capacités de déplacement, ou à la suite d'absorption de drogues. Les armes augmentent votre Habilité durant les combats.

- Son Endurance, qui correspond à sa forme physique, sa résistance aux chocs et aux blessures lors des combats ou des accidents. Cette caractéristique varie beaucoup au cours de votre aventure. Gardez cependant une trace de votre Endurance initiale, car c'est une valeur que vous ne pouvez dépasser dans des conditions normales. Seules les armures et boucliers peuvent vous permettre de dépasser votre total maximal d'Endurance et ce, uniquement durant un combat. Si, au cours de vos aventures, l'Endurance du personnage tombe à zéro ou en dessous, il meurt et vous devrez créer un nouveau personnage pour reprendre l'aventure à son début.

Si vous avez accompli avec succès le premier volume des chroniques de Rivencia, ces totaux vous sont déjà connus. Les aventures que vous avez vécues ont contribué à vous endurcir et peut être même à vous améliorer :

Lancez deux dés :

- Si vous faites de 7 à 11, les péripéties que vous avez traversées ont contribué à augmenter vos performances : Augmentez de un point votre total initial d'Habilité ainsi que votre total initial d'Endurance.
- Si vous faites 12, les aventures que vous avez vécues ont été très bénéfiques et vous pouvez augmenter vos totaux initiaux de deux points.
- Si vous entamez pour la première fois un livre des Chroniques, procédez comme suit :
Habilité: Lancez un dé et ajoutez 6. Notez le total dans la case 'Habilité' de votre Feuille d'Aventure.

Endurance: Lancez 2 dés et ajoutez 12. Notez le résultat dans la case 'Endurance' de votre Feuille d'Aventure.

COMBATS

= Combat à un contre un =

Force de Frappe(FF): Lancez 2 dés et ajoutez l'Habilité de votre adversaire.
Faites de même pour vous (sans oublier les bonus éventuels accordés par votre arme).

Dégâts:

- Si votre F.F. est plus élevée que celle de votre adversaire, soustrayez 2 points son Endurance.
- Si votre F.F. est moins élevée que celle de votre adversaire, soustrayez 2 points de votre Endurance.
- Si les F.F. sont égales, personne ne perd de points d'Endurance.

= Combat contre plusieurs adversaires =

Dans certaines situations, vous serez amené à combattre plusieurs adversaires à la fois. Le texte vous précisera alors si vous devez les combattre les uns après les autres ou tous en même temps.

Si vous devez les combattre les uns après les autres, menez chaque combat comme si c'était un combat à un contre un.

Si vous devez les combattre simultanément, procédez comme suit:

A chaque assaut, vous devez choisir quel adversaire, dans le groupe, vous allez attaquer. Lancez alors les dés et calculez les Forces de Frappe de chacun des adversaires, puis votre propre Force de Frappe pour chaque adversaire.

- Si votre Force de Frappe est plus élevée que celle de l'adversaire que vous avez choisi, vous le blessez (retranchez alors les dégâts de son Endurance).
- Si votre Force de Frappe est plus élevée que celle de l'un des adversaires parmi ceux que vous ne combattez pas dans cet assaut, vous n'infligez aucune blessure, mais il ne vous touche pas (vous pariez son coup).
- Si la Force de Frappe de l'un de vos adversaire est plus élevée que la vôtre, vous perdez les points d'Endurance infligés par son arme.

= Fuite =

Dans certaines situations, vous aurez la possibilité de fuir le combat. Dans ce cas, et sauf mention contraire, vous perdez automatiquement un assaut et devez déduire 2 points de votre endurance.

= Vie et mort =

Combattez jusqu'à ce que l'endurance de votre adversaire ou la vôtre soit égale à zéro (sauf mention contraire). Si votre Endurance tombe à zéro ou moins, il ne vous restera plus qu'à prendre vos dés et à créer un nouveau personnage, puis reprendre l'aventure au début.

ARMES

Une arme vous permet d'augmenter votre Habilitéé durant un combat.

Par exemple, une épée vous donne un bonus de +3 d'Habilitéé (ou +3 F.F.). Ce qui signifie que si vous avez, par exemple, 10 points d'Habilitéé initiale, votre Habilitéé est égale à 13 lorsque vous vous servez de cette épée dans un combat.

= Transport des armes =

Vous ne pouvez transporter que trois armes directement accessibles pour débiter un combat. Les autres armes devront être rangées dans votre Sac à Dos et vous ne pourrez les utiliser que si vous les notez dans une des trois cases disponibles.

= Combat à deux armes =

Seules les dagues permettent de combattre avec deux armes. Si lors de vos aventures, vous avez réussi à acquérir 2 dagues, vous pouvez vous en servir en même temps dans un combat. Dans ce cas, vous ne gagnez qu'un point d'Habilitéé (au lieu de 2) mais les blessures sont plus graves, et vous pouvez déduire 3 points d'Endurance à votre adversaire au lieu de 2 lors d'un assaut victorieux.

En résumé:

Dague seule = +2FF et 2 points de dégats.

Deux dagues = +1FF et 3 points de dégats

ATTENTION: Dans le cas où vous vous servez de deux armes, vous ne pouvez utiliser de protection de type 'bouclier'.

ARMURES

Vous pourrez trouver, au cours du jeu, des protections (boucliers, armures) qui augmenteront votre Endurance lors des combats.

Exemple: Un bouclier vous apporte 4 points d'Endurance supplémentaires, mais durant un combat uniquement.

RECUPERATION

Vous pouvez consommer un repas (si vous en avez) qui vous fera regagner 1D6 points d'endurance (lancez un dé et ajouter le résultat à votre Endurance) à tout moment (sauf pendant un combat) sans jamais dépasser votre total d'Endurance de départ.

MATERIEL DE DEPART

Si vous avez accompli la première quête des Chroniques, vous avez déjà tout votre matériel, que vous conservez pour cette nouvelle aventure.

Si vous entamez votre première aventure, le Capitaine Fraïr vous a offert, lorsque vous avez quitté l'avant-poste des Marches de l'Ouest, une arme à choisir parmi les suivantes:

1 Epée: +3 F.F.

1 Hache de Bataille: +2 F.F. . Si vous faites '12' lors d'un assaut, vous décapitez votre adversaire et êtes automatiquement vainqueur.

1 Masse d'Arme: +2 F.F. . Si vous faites '12' lors d'un assaut, vous assommez votre adversaire et êtes automatiquement vainqueur.

Le Capitaine vous fait aussi cadeau d'une bourse contenant quelques pièces d'or : Lancez deux dés. Le résultat vous donne le nombre de pièces d'or en votre possession.

Enfin, il vous a fait cadeau de nourriture équivalente à deux repas.

Notez tout cela soigneusement sur votre Feuille d'Aventure.

Tandis que vous êtes assis dans la diligence, vous laissez votre regard s'égarer sur ce pays étrange et vous vous remémorez les circonstances extraordinaires qui vous ont conduites ici. Simple citoyen ordinaire, vous étiez parti randonner dans un coin de Pyrénées que vous affectionnez particulièrement, lorsque, à la suite d'une chute, vous aviez perdu connaissance. A votre réveil, vous vous étiez retrouvé emprisonné et, après quelques explications données par le sympathique Capitaine Fraîr, vous preniez conscience de votre incroyable mésaventure : Par la suite d'un procédé encore mystérieux pour vous, vous êtes passé de la Terre, votre Monde à celui où vous êtes aujourd'hui, Rivencia. Le Capitaine ne pû vous en apprendre plus et vous exhorta à partir pour la capitale, Tiba, afin d'y rencontrer des érudits susceptibles de vous aider. A la suite de nombreuses péripéties, vous avez fini par embarquer à bord d'une diligence qui doit vous conduire à la capitale. Vos récentes aventures vous ont épuisé et vous glissez lentement dans le sommeil, bercé par le balancement du véhicule.

Que l'aventure commence allez au 2

[2]

C'est le cri du cocher arrêtant les gigtals qui vous réveille. Vous vous étiez assoupi dans la diligence, bercé par le tangage du véhicule, vous laissant aller à profiter des quelques heures de voyage pour vous remettre de vos récentes émotions. En regardant par la fenêtre, vous remarquez que la diligence est arrêtée en haut d'une petite colline. Les passagers, comme vous, semblent ne pas comprendre la raison de ce brusque arrêt, car il n'y en avait pas de prévu avant le village de Llos, où vous deviez embarquer pour suivre le fleuve Jaj jusqu'à la capitale, Tiba.

Si vous souhaitez descendre de la diligence pour parler au cocher allez au 97

Si vous préférez demander aux autres passagers ce qu'il se passe allez au 23

[3]

Délaissant les fourrés non sans les surveiller du coin de l'oeil, vous continuez votre approche du village , mais vous ne voyez rien d'autre que les cadavres des villageois et les flammes qui consomment les toits de chaume. Vous arrivez finalement de l'entrée de Llos.

Vous vous arrêtez et attendez l'arrivée de la diligence allez au 39

[4]

Vous vous mettez en marche en suivant la rivière vers ce que vous pensez être le Nord. Les buisson épineux et les branches basses gênent considérablement votre parcours, et vous êtes parfois obligé de vous éloigner de la berge pour avancer. Lors d'un de ces détours, vous entendez un sourd grondement sur votre droite, vous retournant, vous voyez avec horreur un ours énorme s'approcher de vous, l'air menaçant. Vous avez juste le temps de dégainer votre arme avant qu'il ne se jette sur vous.

Ours : HABILETE=6 ENDURANCE=12

Vous pourrez prendre la fuite au bout de trois assauts, si vous le désirez.

*Si vous êtes vainqueur allez au **175***

*Si vous prenez la fuite au cours du combat allez au **71***

[5]

Vous atteignez enfin le sommet et vous commencez à scrutez les alentours. Aussi loin que porte votre vision, vous ne distinguez que la canopée. Il vous semble apercevoir un reflet entre les arbres, mais vous réalisez que ce doit être la rivière d'où vous venez. Dans la direction opposée, cependant, un détail attire votre regard: Une colonne de mince fumée s'échappe d'entre les cimes des arbres, à quelques kilomètres, approximativement, d'où vous êtes. Vous prenez rapidement quelques repères puis vous vous mettez à redescendre. Une fois à terre, vous récupérez votre matériel tandis que vous réfléchissez à la direction que vous allez prendre.

*Si vous voulez éviter le feu que vous avez aperçu et partir en direction du Nord allez au **159***

*si vous préférez rejoindre le présumé campement, partez vers l'Est allez au **90***

[6]

Vous finissez par arriver au bout de la rue, qui se termine par une haute porte de bois barrant le passage. La poutre qui sert de verrou est trop lourde pour être manoeuvrée seul.

*Si vous voulez tenter de passer par dessus la porte allez au **115***

*Si vous préférez faire demi-tour et retourner auprès des autres passagers allez au **113***

[7]

Suivant les instructions fournies par l'un des Pirates, vous descendez sur le deuxième pont, sous le gaillard d'arrière, et vous trouvez la cabine. Celle-ci est plutôt petite et il y règne une vague odeur rance et de vase, mais elle semble à peu près rangée. Sous le lit en sapin brut, vous découvrez un coffre de bois clair, qui après s'être ouvert sous une poussée, vous révèle son contenu :

Quelques vêtements, deux petites dagues(+2FF), et une bourse contenant 18 pièces d'or ainsi qu'un joli Rubis de la taille d'une olive.

*Si vous décidez de rester vous reposer un peu allez au **180***

*Si vous préférez remonter sur le pont allez au **75***

[8]

Courant à perdre haleine, vous vous précipitez vers la sortie Ouest du village ; vous apercevez à quelques dizaines de mètres l'orée touffue de la forêt qui pourra vous offrir, vous l'espérez, un abri. Vous vous engouffrez dans le sous-bois sans même vous retourner.

*Continuez à courir! allez au **12***

[9]

La partie Ouest du village a été un peu plus épargnée que le reste de la bourgade, mais reste tout de même dans un triste état. Tandis que vous avancez le long de la rue, il vous semble percevoir un mouvement, sur votre droite. Vous vous arrêtez, l'oreille et les yeux aux aguets, mais rien ne vient troubler le silence des lieux. Vous reprenez votre marche prudente lorsque vous entendez un bruit de pas derrière vous ; vous vous retournez et vous voyez surgir d'un recoin sombre un homme puissamment bâti qui se précipite vers vous en hurlant: Défendez votre vie!

Pirate Forcené : HABILETE=10 ENDURANCE=9

Vous pouvez tenter de fuir le combat au bout de trois assauts.

*Si vous survivez à cette rencontre, vous pourrez fouiller le cadavre allez au **166***

*Ou bien poursuivre votre exploration de cette partie du village allez au **99***

*Si vous fuyez le combat allez au **8***

[10]

Vous laissez derrière vous la clairière et poursuivez votre chemin. Les bois deviennent de plus en plus touffus et gênent votre avance.

*Continuer allez au **159***

[11]

Après avoir examiné les trois navires, vous choisissez celui du milieu, le Plata. Une fois que tous les hommes ont embarqué, la passerelle est retirée puis les navires s'engagent sur le fleuve et se placent au milieu, pour profiter au maximum du courant paresseux qui vous emporte vers le Nord. Le Capitaine en second du navire vous rabroue pour votre immobilité et vous demande d'aller aider à la manoeuvre à l'avant.

*Si vous décidez d'obéir allez au **149***

*Si vous estimez qu'un invité personnel du Capitaine n'a pas à subir ce traitement allez au **64***

[12]

Vous continuez à courir pendant un moment lorsqu'un instant d'inattention vous fait trébucher. L'un de vos pieds se prend dans une racine et votre tête va heurter un tronc d'arbre, vous étourdissant.

*Continuer allez au **103***

[13]

Vous continuez de progresser dans ce que vous pensez être la direction approximative de Tiba, lorsque vous apercevez, à quelques distances devant vous, une éclaircie dans le feuillage. Espérant que ce soit une route, vous accélérez le pas et vous arrivez soudain dans un lieu des plus étranges. Vous débouchez dans une très vaste clairière. Les arbres, tout autour sont très serrés, mais ils s'arrêtent brutalement pour faire place à une splendide prairie, à l'herbe très verte et drue. Au centre exact de cet espace herbu, un dôme de verdure est entouré d'un large fossé rempli d'une eau cristalline, presque transparente. Au sommet du monticule, une massive tour se dresse : Elle dégage une impression étrange. En fait, vous avez l'impression tenace que la tour est en quelque sorte plus réelle que ce qui l'entoure, le paysage fait figure de décor en carton pâte en comparaison, et semble disparaître au second plan...

*Allez vous tenter de pénétrer dans la Tour allez au **199***

*Ou bien préférez vous faire demi-tour pour fuir le plus rapidement possible cet étrange endroit allez au **20***

[14]

Le cocher fouette les gigtals et la diligence se remet en route en descendant la colline vers le village. Arrivé à l'entrée de Llos, le cocher arrête l'attelage et s'adresse aux passagers:

" Je n'irai pas plus loin car les gigtals ont peur du feu. A partir d'ici nous continuons à pied". Mais les passagers, effrayés, refusent de quitter la diligence. Le conducteur propose alors de partir explorer les ruines.

*Si vous souhaitez accompagner le cocher allez au **178***

*Si vous préférez partir explorer de votre côté allez au **29***

*Si, enfin, vous trouvez plus judicieux d'attendre avec les autres passagers allez au **54***

[15]

Vous attachez solidement votre corde à un arbre puis, la laissant tomber par dessus le bord, vous vous encordez et descendez lentement le long de la paroi traîtresse.

Lancez deux dés et comparez le résultat à votre habileté.

*Si le résultat est inférieur à votre habileté allez au **121***

*S'il est supérieur allez au **40***

[16]

Vous quittez le village pour examiner l'orée du bois. Le silence est seulement troublé par le chant des oiseaux, dans les hautes ramures des arbres.

*Si vous décidez d'abandonner le village et de vous enfoncer dans les bois allez au **135***

*Si vous préférez faire demi-tour et retourner auprès des autres passagers allez au **187***

*Si, enfin, vous avez un repas et souhaitez vous restaurer allez au **186***

[17]

Vous adressant aux autres passagers, vous les exhortez à remonter dans la diligence, afin que le cocher puisse remettre en route le véhicule.

*Continuez allez au **77***

[18]

Vous vous approchez du squelette et, du bout de votre arme, vous soulevez les lambeaux de vêtements en scrutant le sol qu'ils recouvraient. Dans la main à demi-fermée du cadavre, vous remarquez une petite bourse de cuir pourri ; surmontant votre dégoût, vous écarterez prudemment les morceaux moisissés pour découvrir un objet étrange: C'est une sorte de petit œuf doré, parcouru de veinules bleutées.

*Si vous souhaitez vous emparer de l'oeuf allez au **171***

*Si vous préférez ne pas y toucher, ressortez de la crevasse allez au **94***

[19]

Vous fouillez consciencieusement le cadavre, mais vous ne trouvez que peu de choses: Outre son Gilet de Cuir et son Cimenterre, l'homme possède 7 pièces d'or dans une petite bourse de cuir. Autour de son cou, il porte un curieux Médaillon en Etain, représentant un cheval courant dans l'eau.

Si vous souhaitez emporter un ou plusieurs de ces objets, notez les sur votre Feuille. Le Gilet de Cuir vous fait bénéficier d'un bonus de +2 points d'Endurance durant un combat où vous le portez. Le cimenterre apporte un bonus de +2 de Force de Frappe ; de plus, si vous faites un '12' vous disposez d'une attaque supplémentaire : Retranchez deux points de plus de l'Endurance de votre adversaire.

*Une fois ceci fait, continuez vers le village allez au **39***

[20]

Laissant la Tour loin derrière vous, vous prenez la direction de l'Est. Au bout de ce qui vous semble des heures de marche pénibles au milieu des buissons épineux, vous arrivez enfin à trouver une trace de civilisation : Un large pont de pierre enjambe la rivière et se poursuit par un chemin herbu. Vous franchissez la rivière, non sans avoir auparavant scruté les berges et le flot, craignant de voir les pirates surgir, mais rien ne bouge. Vous suivez le sentier durant un moment, mais celui-ci finit par disparaître dans la végétation et vous devez reprendre votre marche dans la forêt.

*Poursuivez votre route allez au **159***

[21]

Vous décidez de prendre la direction du Nord, qui devrait être celle de la capitale. Vous avancez lentement le long de la route, tandis que la nuit tombe peu à peu. Vous remémorant vos dernières aventures, vous réalisez qu'il serait très dangereux de passer la nuit dehors au bord de cette route vide au milieu des bois. Il vous faut absolument trouver un abri pour la nuit...

*Si vous souhaitez poursuivre vers le Nord sans vous arrêter pour la nuit allez au **156***

*Si avez une Corde, vous pouvez essayer de passer la nuit dans un arbre allez au **105***

*Enfin, s'il vous semble plus judicieux de faire demi-tour et de partir vers le Sud allez au **196***

[22]

Vous saluez le groupe qui se tait soudain en vous voyant arriver. Puis l'un des hommes s'adresse à vous: "Bonsoir à toi, voyageur ; veux tu prendre place avec nous? Je vois que tu portes des armes...Es tu un soldat ou un mercenaire en quête d'un engagement? Si c'est le cas, j'ai une proposition qui peut t'intéresser..."

Nous sommes une caravane de marchands en route pour Tiba, la capitale, et nous cherchons de fins bretteurs pour assurer notre défense. Si cela t'intéresse, je te propose de te déposer où tu le souhaites d'ici à Tiba en échange de ta protection. Vous réfléchissez à l'offre que vous fait cet homme ; voilà qui vous rapprocherait de votre but tout en vous évitant une marche pénible dans un pays hostile... Vous finissez par accepter la proposition du marchand, qui dit s'appeler Gargil, et vous convenez de vous retrouver le lendemain matin, à l'aube, pour le départ. Vous devez maintenant prendre vos dispositions pour passer la nuit...

Une chambre vous coûtera trois pièces d'or, mais pour une pièce seulement, l'aubergiste vous laissera dormir dans l'écurie à gigtals.

*Si vous souhaitez louer une chambre allez au **102***

*Si vous préférez passer la nuit dans l'écurie allez au **140***

*Si vous n'avez pas assez d'or pour payer quoi que ce soit allez au **37***

[23]

Vous retournant vers l'intérieur de la diligence, vous demandez aux autres passagers s'il est habituel de s'arrêter ici, mais ils ne semblent même pas vous écouter ; vous les entendez murmurer:

"Mes Dieux! Llos est en flammes!

- Comment? Que s'est il passé?
- Une attaque de brigands ou de pirates de rivière, sûrement...

- Ils sont encore là? Il faut fuir!"

*Si vous voulez vous précipiter dehors pour en savoir plus allez au **97***

*Si vous préférez vous rasseoir en attendant qu'il se passe quelque chose allez au **42***

[24]

Vous réfléchissez rapidement à la proposition de Balrig. Ce pourrait être une bonne opportunité pour découvrir la région et peut être en apprendre plus sur les Portes qui pourront éventuellement vous ramener chez vous...

D'un autre côté, vous avez l'intuition très nette que refuser sa proposition serait néfaste pour votre santé, aussi acceptez vous de vous engager à ses côtés. Lorsque vous faites part au Capitaine de votre décision, celui-ci éclate de rire en vous posant une main rude sur l'épaule: "Bienvenue! Tu vas voir à quel point notre vie est belle et bonne! Allons, en route!".

Il fait signe à ces hommes et tous se mettent en route vers l'embarcadère pour remonter sur les navires. Les autres pirates se pressent autour de vous en riant et jurant, vous bousculant sans ménagement dans leur joie de retourner sur leurs navires.

*Si vous possédez un Médaillon en Etain allez au **146***

*Dans le cas contraire allez au **67***

[25]

Vous prenez une cuillère sur la table et, après l'avoir plongé dans le chaudron vous en avalez un peu. Il est presque brûlant mais a un goût délicieux. Vous en remplissez une pleine assiette et, après vous être assis à la table, vous engloutissez avec bonheur cette chaude nourriture. Ce repas vous permet de regagner des forces : Lancez un dé et ajoutez le résultat à votre endurance.

*Si vous voulez maintenant vous intéresser à l'armoire allez au **164***

*Si vous préférez quitter immédiatement la maison et poursuivre votre route. allez au **10***

[26]

Vous prenez le petit oeuf délicatement entre vos doigts et le faites rouler dans votre paume pour l'examiner. Sur ses flancs, vous remarquez deux groupes de trois petites rainures, de chaque côté. Soudain, avant que vous ayez pu faire quoi que se soit, six fils métalliques jaillissent des encoches et viennent se planter profondément dans votre paume, vous faisant sursauter. Vous secouez vigoureusement votre main pour en faire tomber l'objet mais il refuse de se détacher. Avant que vous ayez eu le temps de l'arracher avec votre autre main, il s'aplatit et vient se coller contre votre peau avant de se fondre dedans. Vous constatez avec horreur que l'oeuf s'est transformé en un tatouage en forme de scorpion qui recouvre presque toute la surface intérieure de votre main. Lancez un dé et déduisez le résultat de votre endurance. Si cette épreuve ne vous tue pas, vous allez vous rendre bientôt compte que cette trouvaille est extraordinaire, bien qu'à double tranchant...

Si, lors d'un combat, votre endurance tombe en dessous de 6, lancez deux dés à chaque assaut ; si vous faites 7 ou plus, le tatouage émettra un violent poison qui infligera une perte supplémentaire de trois points d'endurance à vos adversaires lors d'un assaut victorieux ; mais si

vous faites 2, le poison agira contre vous et vous devrez déduire trois points supplémentaires de votre endurance. Notez soigneusement les caractéristiques de ce Tatouage du Scorpion sur votre feuille.

*Si vous souhaitez maintenant quitter cet endroit allez au **20***

*si vous voulez coûte que coûte entrer dans la tour en traversant les douves à la nage allez au **87***

[27]

En repensant aux massacres que ces Pirates ont commis vous ne pensez qu'à le leur faire payer. Poussant un cri de rage, vous levez votre arme et vous vous précipitez vers eux. Affrontez ces Pirates comme un seul adversaire.

Pirates de rivière : HABILETE=12 ENDURANCE=14

*Si vous arrivez à battre les Pirates en moins de 4 assauts allez au **141***

*Si vous êtes toujours en vie au bout de 6 assauts allez au **60***

[28]

Le petit matin commence à poindre sur votre droite. Vous avez tenu toute la nuit à marcher, mais la fatigue commence tout de même à se faire sentir. Vous décidez de vous arrêter un peu. Si vous avez de quoi manger, vous pouvez prendre un repas ; lancez un dé et ajoutez le résultat à votre endurance actuelle.

Au bout de quelques minutes de repos, vous percevez derrière vous le bruit de chariots et de bêtes de trait. Vous vous retournez pour observer les arrivants et ceux-ci, lorsqu'ils arrivent à votre hauteur stoppent leur convoi. L'un des conducteurs vous regarde alors et s'adresse à vous:

"Salut,l'ami! As tu besoin d'aide? Je vois que tu portes des armes ; si tu loues ta lame, nous serons heureux de te transporter en échange de ta protection. Nous sommes un convoi de marchands, en route vers la capitale, Tiba."

Vous réfléchissez rapidement à la proposition de l'homme : Voilà qui pourrait singulièrement raccourcir votre voyage,tout en vous assurant un confort certain... Après avoir pesé le pour et le contre, vous acceptez la proposition du marchand (qui se présente sous le nom de Gargil) et vous montez à bord du chariot de tête.

*Continuer allez au **168***

[29]

Votre arme à la main, vous partez explorer le village. Tandis que le cocher se dirige vers le débarcadère au Nord-Est, vous prenez une autre direction.

*Si vous décidez de partir vers le Nord-Ouest, le long d'une rue commerçante allez au **150***

*Si vous préférez vous approcher de la rivière par le Sud-Est allez au **70***

*Si, enfin, vous préférez explorer la partie Ouest du village allez au **9***

[30]

Tandis que le convoi poursuit sa route, vous apercevez soudain l'un des éclaireurs, parti en avant, revenir vers vous à brides abattues. Vous ne comprenez que trop bien ce que cela signifie: L'attaque tant redoutée par les marchands est sur le point de commencer! Effectivement, en quelques instants les chariots sont encerclés par une vaste troupe de bandits masqués et hurlants qui se jettent sur les malheureux défenseurs, dont vous faites partie. Il vous faut défendre votre vie.

Bandit : HABILETE=9 ENDURANCE=8

Comme vous êtes encerclés, vous n'avez pas la possibilité de fuir ce combat.

*Si vous êtes vainqueur, vous avez la possibilité de monter sur un chariot pour aider un marchand en difficulté allez au **51***

*Vous pouvez tenter de prendre les rênes du chariot de tête pour faire avancer le convoi allez au **98***

*Si vous préférez aller à l'arrière, prêter main-forte aux autres gardes allez au **120***

[31]

Vous trouvez un buisson touffu pour y camoufler votre matériel, puis ayant choisi un bel arbre aux branches robustes vous entamez votre ascension. Vous passez de branches en branches avec agilité et vous vous approchez rapidement et facilement du sommet.

*Atteindre le sommet allez au **5***

[32]

Tournant les talons, vous vous précipitez vers la petite crique de pêcheurs que vous aviez repéré plus tôt. La chance est avec vous car les pirates semblent avoir déserté l'endroit. Un plan audacieux vous vient alors à l'esprit: Vous poussez à l'eau un vieux tronc d'arbre échoué sur la berge, et, vous vous y accrochez pour flotter vers l'autre rive. Les pirates n'arrivent pas à vous apercevoir, caché que vous êtes par les branches mortes, et abandonnent la poursuite. Pagayant d'une main, vous dirigez doucement votre radeau improvisé vers la berge opposée, où vous accostez bientôt, dans un enchevêtrement de roseaux.

Remontez sur la berge et allez vous sécher allez au 106

[33]

Vous prenez votre élan et vous vous jetez contre la porte. Un sourd craquement se fait entendre, et la porte cède soudain sous votre assaut, vous projetant au sol. Sans prendre le temps de regarder autour de vous, vous vous relevez rapidement et prenez la fuite dans les bois, sans vous retourner. Au bout de plusieurs minutes de course, ne percevant aucun bruit de poursuite, vous reprenez une progression normale pour poursuivre votre route.

Continuer allez au 10

[34]

Lorsque vous estimez être assez près, vous dégainez votre arme et vous vous jetez sur l'homme. Celui-ci sort alors de derrière son dos une hachette de bûcheron pour se défendre. Malheureusement pour vous, un mystérieux archer s'est embusqué dans les bois et vous arrose copieusement de flèches.

Bûcheron : HABILETE=8 ENDURANCE=9

A chaque assaut, vous devrez lancer un dé supplémentaire ; si celui-ci indique un '6', l'archer aura réussi à vous atteindre ; déduisez deux point supplémentaires de votre Endurance. Si vous réussissez à tuer le bûcheron, l'archer s'enfuira et vous pourrez alors:

Explorer la maison de rondins allez au 114

Abandonner la clairière et poursuivre votre route vers l'Est allez au 10

[35]

C'est le cri du cocher fouettant les gigtals qui vous réveille. Emergeant de votre inconscience, vous ouvrez les yeux et vous constatez que vous êtes allongé au milieu de sacs de toile de tailles diverses, dans un chariot. Devant vous, deux hommes sont assis sur le banc du conducteur et l'un d'eux s'est retourné pour vous regarder. Il donne un coup de coude au conducteur en lui disant:

"Gargil. Il est réveillé."

Le conducteur s'adresse alors à vous sans se retourner:

"Eh bien l'ami. Il y a d'autres endroits que le fossé pour passer la nuit, tu aurais pu faire une plus mauvaise rencontre que nous...Quoi que si c'est toi qui a tué la meute de loups dont nous avons trouvé les carcasses plus tôt, tu ne risques rien, c'est plutôt les animaux qui doivent se faire du souci..."

Négligeant la question implicite, vous leur demandez qui ils sont et ce que vous faites dans leur chariot. "Nous sommes des marchands. Nous allons à Tiba, la capitale, vous connaissez? Comme la route est dangereuse, nous nous regroupons en caravanes de plusieurs marchands, ce qui incite en général les malandrins à la prudence. Il est plus facile d'attaquer un chariot isolé qu'une forte caravane armée..."

Nous t'avons trouvé évanoui sur le bord de la route et comme tu ne ressembles pas aux bandits de ces forêts mais que tu es armé, nous avons pensé que tu étais un mercenaire, vendant sa lame au plus offrant. Si c'est le cas, je te propose de te déposer où bon te semblera d'ici à Tiba, en échange de tes services de protection".

Vous étudiez rapidement la proposition du marchand ; voilà qui vous ferait gagner un temps précieux pour aller à Tiba, sans compter le confort certain d'un transport en chariot...Après avoir mûrement pesé le pour et le contre, vous décidez d'accepter...

*Continuer allez au **168***

[36]

Vous fouillez les cendres de la boutique mais la plupart des objets ont été détruits dans l'incendie. Vous trouvez cependant une Corde qui semble en assez bon état et que vous pouvez conserver. Soudain, un sinistre craquement se fait entendre au dessus de vous: La toiture s'effondre!

Lancez deux dés et comparez le résultat à votre habileté (sans les bonus éventuels).

*Si le résultat est inférieur à votre habileté allez au **144***

*Si le résultat est supérieur à votre habileté allez au **125***

[37]

Voyant votre embarras, Gargil s'approche de l'aubergiste et lui dit:

"C'est bon, patron, le gars fait partie du convoi. Il dormira avec les autres dans l'écurie". L'aubergiste vous foudroie du regard mais vous fait signe d'aller dans l'écurie y passer la nuit.

*Continuer allez au **140***

[38]

Profitant de l'indécision des pirates, vous vous jetez sur eux en poussant un horrible cri de guerre, mais ceux-ci se remettent vite et dégainent à leur tour leurs armes. Vous combattez bravement avec l'énergie du désespoir, mais même vous ne pouvez survivre à l'assaut conjugué de dizaines de pirates... Vous mourez rapidement sous les trop nombreux coups de vos adversaires.

-[FIN DE L'AVENTURE]-

[39]

Vous finissez de descendre prudemment la colline et vous vous arrêtez à l'entrée de Llos. Derrière vous, le cocher à remis en route l'attelage et la diligence s'arrête peu après à vos cotés.

*Continuez allez au **81***

[40]

Vous entamez votre descente prudemment. La paroi est humide et couverte de terre, ce qui la rend particulièrement glissante. Soudain, à mi-parcours, un gros bloc de rocher se détache sous votre pied. Sous la surprise, vous lâchez la corde et vous chutez vers le sol. La masse de feuille pourries et de terre molle déposés au fond de la crevasse atténue heureusement le choc, mais vous vous blessez tout de même assez sévèrement. Lancez 1 dé et déduisez le résultat de votre Endurance. De plus, vous vous êtes tordu une cheville, ce qui vous handicapera durant les futurs combats. Ôtez 1 point de votre total d'Habilité. Vous vous redressez en brossant vos vêtements et vous tournez votre regard vers les parois et le sol. Vous finissez par distinguer une forme, à quelques pas de vous, dans un recoin ; en vous en approchant, vous trouvez les restes d'un individu. De lui, il ne subsiste que quelques os grisâtres et des lambeaux de vêtements.

*Si vous surmontez votre dégoût et fouillez le squelette allez au **18***

*Si vous préférez remonter immédiatement et poursuivre votre chemin de l'autre coté du gouffre allez au **94***

[41]

Vous vous asseyez avec les conducteurs. ceux-ci ont dégagé un coin de terre battue du sol et vous êtes tous assis en rond autour de cette zone. L'un des participants sort une paire de dés et le jeu peut commencer.

Pour jouer, vous devez commencer par mettre une pièce d'or comme enjeu. Cinq autres personnes jouent avec vous (le jeu débute donc avec un pot de six pièces d'or). Le premier joueur lance les dés.

Le deuxième joueur doit réaliser plus que le précédent. S'il réussit, il ne met aucune pièce dans le pot. Si son total est inférieur, il doit mettre deux pièces d'or au pot. Le jeu se joue en deux tours de dés. Au bout des deux tours, celui qui a obtenu le plus grand total remporte le pot. En cas d'ex-aequo, les gagnants se partagent équitablement le pot. Si le joueur ne peut plus surenchérir, il perd sa mise et doit arrêter de jouer. Vous pouvez jouer jusqu'à ce que vous ayez gagné 40 pièces au maximum, au delà, les autres joueurs décideront d'arrêter.

*Lorsque vous aurez terminé, vous pourrez aller vous coucher allez au **138***

[42]

Vous renfonçant dans le siège, vous attendez que les passagers prennent une décision. Ils décident de descendre voir ce qu'il se passe.

*Si vous souhaitez les rejoindre auprès du cocher allez au **97***

*Si vous préférez encore attendre allez au **77***

[43]

Vous luttez courageusement contre la horde qui vous cerne mais vos forces sont trop faibles pour pouvoir soutenir leur assaut. Ils finissent par vous capturer et à vous jeter à fond de cale. Plus tard dans la journée, deux Pirates viennent vous chercher et, après vous avoir sommairement jugé, vous pendent sans autre forme de procès; Pour vous, l'aventure se termine ici.

-[FIN DE L'AVENTURE]-

[44]

Le convoi s'écarte un peu de la route pour s'installer dans une prairie herbue. Les chariots se mettent en cercle tandis que l'on installe les feux au centre, au dessus desquels commencent bientôt à mijoter le ragoût du soir. La chance semble vous sourire, car vous êtes désigné pour le dernier tour de garde, ce qui vous permettra de prendre quelques heures de repos bien mérité. Le ragoût, chaud et nourrissant, vous fait du bien ; lancez un dé et ajoutez le total à votre endurance actuelle. Vous allez ensuite vous allonger près du feu et vous vous endormez aussitôt. Quelques heures plus tard, l'un des gardes vient vous secouer doucement l'épaule pour que vous le relayiez. Ce repos vous a permis de bien récupérer. Lancez à nouveau un dé et ajoutez le résultat à votre endurance.

Pour savoir comment se passe votre tour de garde, lancez un dé :

*Si vous faites '1' ou '2' allez au **167***

*Si vous obtenez '3' ou '4' allez au **173***

*Enfin, si le dé indique '5' ou '6' allez au **182***

[45]

Vous sentez bien que cet ordre n'est ni plus ni moins qu'une espèce de mise à l'épreuve, néanmoins, vous vous engagez courageusement sur le mât incliné au dessus de l'eau. Vous arrivez jusqu'à l'attache et, vous tenant d'une main, vous déployez la voile de l'autre, puis vous revenez prudemment sur le pont. Les pirates vous attrapent aussitôt et vous emmènent en riant au milieu du pont supérieur :

"Ah!Ah!Ah! bravo, mon gars! On va faire de toi un vrai marin, on dirait" vous dit le second en vous tendant une louche pleine d'un liquide clair :

"Tiens! A ta santé!"

N'osant refuser, vous avalez la louche de sbrodj. L'alcool est très fort et manque de vous faire tousser mais, ne voulant pas être l'objet de quolibets vous vous contenez et avalez sans broncher. Le puissant alcool, cependant, vous réchauffe quelque peu et vous permet de regagner des forces : Lancez un dé et ajoutez le résultat à votre Endurance actuelle.

*Continuer allez au **129***

[46]

Vous proposez au cocher de partir en reconnaissance tandis qu'il patientera en compagnie des autres passagers. Celui-ci vous approuve et vous confie une dague (FF+2) que vous pouvez prendre si vous le désirez. Vous adressant aux passagers, vous leur expliquez rapidement ce que vous avez décidé avec le conducteur puis vous prenez congé d'eux.

*Vous entamez votre reconnaissance allez au **58***

[47]

Vous courez vers le portail Nord, dans l'espoir de vous échapper du village, mais lorsque vous arrivez à la porte, celle-ci est grande ouverte et laisse entrer un flot de pirates! Ils semblent ébahis de vous voir vous précipiter vers eux ainsi...

*Préparez vous au combat! allez au **38***

[48]

Le Capitaine détourne d'un geste vif votre sabre puis vous repousse brutalement du plat du pied. Reculant sous la force du coup, votre tête vient cogner contre le grand mât et vous vous écroulez à son pied, incapable de vous relever. Balrig se place devant vous, vous toisant d'un air narquois: "Eh bien! Tu as encore des progrès à faire, mais c'est un bon début. Dès que tu te sera remis de ta correction, tu iras aider à la manoeuvre". A ces mots, une averse d'eau froide vient vous inonder : C'est l'un des homme qui vous a renversé un seau d'eau sur la tête... Les pirates éclatent tous de rire tandis que le Capitaine s'éloigne pour regagner sa cabine. L'un des hommes vous propose son aide pour vous relever puis vous entraîne vers l'avant pour participer au déploiement des voiles.

*Continuer allez au **188***

[49]

Vous finissez par achever votre adversaire, mais le conducteur n'a pas eu cette chance ; vous voyez le Pirate qu'il affrontait retirer sa lame du corps sans vie du cocher et s'approcher de vous, un sourire carnassier sur le visage.

Pirate de rivière : HABILETE=8 ENDURANCE=6

*Si vous survivez à cette rencontre allez au **137***

[50]

Vous tentez de regagner la surface en nageant vigoureusement et vous finissez par émerger ; vous prenez une grande goulée d'air puis, regardant autour de vous, vous distinguez les bateaux qui s'éloignent de vous en descendant la rivière, poussés par le courant. Ils ne semblent absolument pas intéressés par l'idée de vous récupérer... Vous scrutez les berges et vous repérez une zone en pente douce. Vous nagez vers ce point pour reprendre pied sur la terre ferme. Malheureusement pour vous, vous avez dû abandonner vos armes pour pouvoir nager (rayez les de votre Feuille).

Vous trouvez, un peu plus loin, une petite étendue de mousse sèche où vous vous laissez tomber. Vous pouvez consommer un repas pour reprendre des forces : Lancez alors un dé et ajoutez le résultat à votre Endurance actuelle.

En cherchant un peu, vous trouvez une solide branche à peu près droite, qui pourrait vous servir d'arme. C'est toujours mieux que rien...Ce Gourdin vous permet de bénéficier d'un point d'Habilité supplémentaire lors des combats.

Vous devez maintenant décider de la direction à suivre pour poursuivre votre voyage.

Si vous souhaitez suivre le cours de la rivière en restant à couvert allez au 4

Si vous pensez qu'il est plus prudent de vous éloigner du fleuve et de marcher vers l'Est allez au 153

[51]

Vous grimpez d'un bond dans le chariot devant vous pour affronter les bandits qui ont réussi à le prendre d'assaut: L'un des marchands est aux prises avec trois malandrins mais lorsque ceux-ci vous voient arriver, deux d'entre eux se retournent contre vous.

1er bandit : HABILITE=8 ENDURANCE=7

2eme bandit : HABILITE=6 ENDURANCE=9

Affrontez les l'un après l'autre.

Vous pouvez ensuite tenter de relancer les bêtes pour faire fuir le convoi allez au 98

Si vous préférez aller aider les défenseurs, à l'arrière-garde allez au 120

[52]

Levant votre arme bien haut, vous vous ruez à la suite des Pirates pour attaquer les gardes. Vous êtes aussitôt pris à partie par trois gardes que vous devez affronter en même temps.

1er Garde du village : HABILETE=8 ENDURANCE=9

2ème Garde du village : HABILETE=9 ENDURANCE=7

3ème Garde du village : HABILETE=7 ENDURANCE=11

Suivez la règle des combats contre plusieurs adversaires. Vous n'avez pas la possibilité de fuir durant ce combat.

*Si vous sortez vainqueur de ce combat allez au **165***

[53]

Vous vous glissez silencieusement de buissons en buissons, vous approchant toujours plus du village, et vous finissez par arriver à l'orée du bois. Pour atteindre le village, il vous faudrait traverser une vaste zone herbue, récemment défrichée, ce qui vous mettrait à découvert.

*Si vous voulez attendre ici sans bouger allez au **142***

*Si vous préférez retourner à l'osquire allez au **160***

*S'il vous semble plus judicieux d'abandonner les pirates et de fuir le village allez au **134***

[54]

Vous patientez avec les passagers tandis que le conducteur se dirige lentement vers le débarcadère, au Nord-Est du village.

Soudain, un groupe d'individus surgissent d'un bâtiment et se jettent sur le malheureux cocher. Vous dégainez votre arme, dans le but de lui porter secours, mais c'est une véritable horde qui surgit alors des fourrés et se jette sur vous en poussant d'abominables cris et jurons.

Vous êtes bientôt complètement dépassé par le nombre et vous succombez rapidement sous les nombreux coups que vous infligent les Pirates.

-[FIN DE L'AVENTURE]-

[55]

Vous décidez de rester sur le navire pour le garder, avec quelques autres pirates, tandis que le Commandant et trois autres partent en reconnaissance. Au bout de longues minutes d'attente, un besoin naturel vous presse de visiter un buisson sur la berge, et vous descendez du bateau pour le satisfaire. Tandis que vous retournez tranquillement vers le navire, vous apercevez le groupe d'éclaireurs qui revient.

*Continuer allez au **160***

[56]

Vous marchez depuis environ une demi-heure, lorsque vous percevez derrière vous, le bruit d'un ou plusieurs chariot s'avançant sur la route. Vous vous retournez pour observez les arrivants et ceux-ci, lorsqu'ils arrivent à votre hauteur stoppent leur convoi. L'un des conducteurs vous regarde alors et s'adresse à vous : "Salut,l'ami! As tu besoin d'aide? Je vois que tu portes des armes ; si tu loues ta lame, nous serons heureux de te transporter en échange de ta protection. Nous sommes un convoi de marchands, en route vers la capitale, Tiba.". Vous réfléchissez rapidement à la proposition de l'homme : Voilà qui pourrait singulièrement raccourcir votre voyage... Pesant le pour et le contre, vous acceptez finalement la proposition du marchand (qui se présente sous le nom de Gargil) et vous montez à bord du chariot de tête.

*Continuer allez au **168***

[57]

Les gardes vous entraînent vers le centre du village, où les gens d'arme ont réquisitionné une habitation comme poste de garde. Vous êtes jeté sans ménagement dans une cellule improvisée tandis que les gardes vont faire leur rapport à leur Capitaine.

*Si vous avez déjà entendu le nom de 'Cyrilan' allez au **104***

*Si ce nom ne vous rappelle rien allez au **192***

[58]

Rassemblant votre matériel, vous demandez au cocher d'attendre tandis que vous partez explorer le village. Vous dégainez votre arme et, tout en scrutant les abords de la route, vous vous approchez de l'entrée de Llos. Tandis que vous descendez lentement le chemin, vous apercevez une lueur dans l'un des buissons sur votre droite, peut être un reflet du Soleil sur du métal.

*Si vous souhaitez explorer le buisson à votre droite allez au **185***

*Si vous préférez continuer votre approche du village allez au **39***

[59]

L'homme s'écarte tranquillement et vous invite à entrer. Une fois à l'intérieur, vous pouvez examiner les lieux à loisir :

La chaumière semble plus vaste qu'elle ne le paraissait vue du dehors ; un grand feu brûle dans l'âtre, procurant à la pièce lumière et chaleur. Au centre de la pièce principale, une table est dressée, portant couverts et mets. Le vieillard vous invite à vous asseoir à la table et vous sert un verre de vin pourpre. Il se présente comme un ancien aventurier qui s'est retiré du Monde après quelques revers de fortune. Valgann (c'est son nom) vous apprend qu'il a parcouru maintes contrées et vu bien des choses étranges avant de se décider à se retirer ici. Depuis, il mène une vie de reclus, accueillant parfois les voyageurs, comme vous, que le destin a mis sur sa route. Vous l'interrogez un peu sur le Monde, et en particulier sur les Portes de Feu, qui vous permettraient de repartir chez vous, mais il prétend ne rien en connaître (bien que vous surpreniez dans son regard un bref éclair narquois, comme s'il vous cachait quelque chose et qu'il trouvait cela amusant). Il vous propose ensuite de vous restaurer, ce que vous faites de bon coeur : La nourriture est excellente et vous permet de récupérer des forces. Lancez un dé et ajoutez le résultat à votre Endurance. Puis il vous conduit à une petite chambre proprette où il vous laisse en vous souhaitant une bonne nuit. Tandis que la porte se referme, vous vous interrogez un instant sur l'étrange personnage mais, la fatigue aidant, vous ne tardez pas à vous allonger et à vous endormir.

*Continuer allez au **109***

[60]

Tandis que vous portez une botte à l'un de vos adversaire, un autre se glisse derrière vous et vous assène un terrible coup sur la tête. Vous vous effondrez, assommé.

*Continuer allez au **100***

[61]

Vous fouillez le cadavre mais vous ne trouvez rien d'intéressant, à part une Flasque d'Eau-de-vie (que vous pouvez emporter si vous le désirez, son contenu est équivalent à un repas).

*Si vous souhaitez fouiller le cadavre du pirate allez au **176***

*Si vous trouvez plus judicieux de continuer votre exploration allez au **6***

[62]

Vous écartez les bras, pour prendre de l'élan, puis vous les approchez brutalement en pliant les genoux. Les deux gardes viennent se heurter de la tête et s'écroulent en vous lâchant.

Vous tournez aussitôt les talons et vous vous précipitez vers les bois sans vous retourner. Vous continuez votre course pendant de longues minutes, essayant de mettre le plus de distance possible entre le village et vous, puis vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle. Vous apercevant que nul ne vous suit, vous reprenez votre voyage d'un pas plus tranquille.

Continuer allez au 181

[63]

Au petit matin, Valgann vous réveille d'un coup de pied :

"Allons, poussez vous un peu que je fasse chauffer le petit déjeuner". Vous vous relevez et vous apprêtez à partir, mais Valgann vous rappelle d'un ton bourru : "Allons, ne partez pas si vite, mangez au moins quelque chose avant de reprendre votre route". Il vous sert alors une assiettée de viande froide, accompagnée d'un jus de fruit puis, il retourne s'occuper du feu. Vous mangez en silence et, une fois que vous avez terminé, vous le saluez et sortez de la chaumière pour reprendre votre marche.

Continuer allez au 56

[64]

Vous vous plantez devant le Second pour lui expliquer qu'en temps qu'invité personnel du Capitaine, vous devez être traité avec plus d'égards. Le Second vous écoute en vous fixant d'un oeil furibond, les bras croisés et un pied battant une mesure effrénée. Sans prévenir, il vous lance un poing en pleine figure en criant : "Je vais t'apprendre à obéir, moi. Tu vas voir comment on traite les invités d'honneur, ici".

Second du Plata : HABILETE=7 ENDURANCE=8

L'attaque vous ayant surpris, vous n'avez pas eu le temps d'empoigner votre arme et devez combattre à mains nues.

Vous ne pourrez pas fuir ce combat et devrez le mener à son terme.

Si vous remportez ce combat allez au 191

[65]

Vous vous empressiez de faire demi-tour et vous vous dirigez vers le Nord-Est. Au bout de quelques instants de fuite éperdue, vous arrivez à l'embarcadère. Hélas, les bateaux de pirates sont venus y accoster et débarquent en masse ; vous voyant arriver, ils hésitent...

*Dégainez votre arme et préparez vous au combat allez au **38***

[66]

Au petit matin, Valgann vous réveille en vous secouant doucement l'épaule : "Allons, mon ami, poussez vous un peu que je fasse chauffer le petit déjeuner". Vous vous relevez rapidement et, sur l'invitation du vieil homme, vous vous installez à la table en attendant qu'il ait fini de préparer la nourriture. Il vous sert alors une belle assiettée de viande chaude, accompagnée d'un jus de fruit. Ce solide petit déjeuner vous permet de récupérer un peu de forces. Lancez un dé et ajoutez le résultat à votre endurance actuelle. Vous mangez en échangeant quelques paroles sans importance avec votre hôte et, une fois que vous avez terminé, vous le saluez et sortez de la chaumière pour reprendre votre marche.

*Continuer allez au **56***

[67]

Vous arrivez enfin à l'embarcadère, où vous pouvez contempler les navires de la Flotte de Balrig. Il y en a trois à quai: L'amalrena, le Plata et l'Osquire. Le Capitaine ne vous ayant pas désigné de navire, vous devez choisir sur lequel vous aller monter.

*Si vous souhaitez monter avec le Capitaine, sur l'amalrena allez au **193***

*Si vous préférez monter sur le deuxième, le Plata allez au **11***

*Si, enfin, vous souhaitez plutôt monter sur le plus petit, l'Osquire allez au **118***

[68]

Vous vous engagez résolument sur le chemin de droite, persuadé qu'il vous mène dans la bonne direction. Le chemin serpente quelques temps entre les arbres, avant de descendre dans un petit vallon encaissé. Vous remarquez que l'endroit est idéal pour une embuscade...

*Si vous souhaitez vous engager dans le vallon allez au **127***

*S'il vous semble plus judicieux de faire demi-tour et de prendre l'autre chemin allez au **139***

[69]

Vous relevant discrètement, vous gagnez l'un des chemins conduisant au village et avancez comme si vous étiez un simple voyageur. Lorsque vous arrivez à la limite du village, deux gardes sortent aussitôt d'une maison proche et vous barrent le passage :

"Halte! Qui êtes vous et que venez vous faire à Barss?"

*Si vous souhaitez prévenir les gardes de l'attaque imminente allez au **101***

*Si vous préférez prétendre être un simple voyageur allez au **184***

*Si vous préférez déclarer vous être trompé de chemin et faire demi-tour allez au **82***

*Si, enfin, vous voulez attaquer les gardes sans prévenir allez au **151***

[70]

Le chemin vous conduit à une petite crique bordée de cabanes de pêcheurs. Ici aussi, les pirates ont tout détruit et incendié. Il subsiste cependant plusieurs embarcations en parfait état, échouées sur la grève. Vous vous étonnez d'abord de cette clémence avant de comprendre:

Ce sont les embarcations des Pirates eux-mêmes! Et si elles sont toujours là, c'est que les Pirates ne sont pas loin...

En effet, vous avez juste le temps de vous retourner avant qu'un groupe de Pirates ne surgissent des cabanes encore intactes et se jettent sur vous. Affrontez ce groupe comme un seul adversaire.

Pirates de rivière : HABILETE=12 ENDURANCE=14

*Si vous vainquez vos adversaires en 5 assauts ou moins allez au **162***

*Si vous êtes toujours vivant au bout de 6 assauts allez au **60***

[71]

Prenant vos jambes à votre cou, vous fuyez en vous éloignant de la rivière, n'osant pas ralentir ni vous retourner. Au bout de ce qui vous semble des heures, vous vous arrêtez un instant pour reprendre votre souffle et manger un peu pour reprendre des force, s'il vous reste de la nourriture (lancez un dé et ajoutez le résultat à votre endurance). Une fois remis de vos émotions, vous jeter un regard aux alentours pour essayer de vous repérer et vous distinguez, chose incroyable, une route de pierres blanches un peu plus loin entre les arbres. Rassemblant votre matériel, vous vous dépêchez de rejoindre ce chemin. Une fois au bord, vous restez indécis quant à la direction à suivre...

*Si vous suivez la route vers le Nord allez au **21***

*Si vous préférez partir vers le Sud allez au **196***

[72]

Vous poursuivez avec acharnement votre route vers le Nord tandis que la nuit tombe. Vous commencez à craindre d'avoir commis une erreur en poursuivant ainsi votre route. La nuit est très noire et en cas d'attaque, vous ne distinguerez pas vos adversaires...Vous scrutez avec anxiété l'obscurité, dans l'espoir fou de trouver un abri. La chance semble vous sourire :

A quelques pas de la route, vous apercevez une petite chaumière, dont les volets ouverts laissent couler une chaude lumière qui perce la nuit.

*Si vous voulez frapper à la porte de la chaumière allez au **195***

*Si vous préférez l'éviter et continuer votre route allez au **156***

[73]

Dégainant votre arme, vous vous précipitez sur le Capitaine. Celui-ci empoigne alors son cimeterre pour se défendre, tout en criant à ses hommes de se tenir à l'écart.

Capitaine des Pirates : HABILETE=10 ENDURANCE=12

Comme vous êtes entouré de Pirates, vous ne pouvez pas fuir le combat.

*Si vous survivez à ce combat allez au **183***

[74]

Penaud, vous déposez rapidement votre Sac à Dos ainsi que vos armes au sol. L'un de vos hommes agite sa dague dans votre direction :

"Allez, allez, votre bourse, aussi, dépechons!"

La rage au cœur mais n'osant désobéir, vous déposez votre bourse sur le tas devant vous. Les deux hommes s'écartent alors en vous faisant signe de passer :

"On est dans un bon jour! Fichez le camp avant que l'on ne revienne sur notre décision".

Vous vous empressez de quitter la passe sans même vous retourner. N'oubliez pas de rayer de votre Feuille tout votre équipement, ainsi que vos armes et votre or. Comme vous n'avez plus de Sac à Dos, vous ne pourrez plus emporter de matériel (à part une arme, si vous en trouvez une) avant d'avoir retrouvé un Sac.

Au bout de longues minutes, le chemin ressort du vallon et vous continuez votre route le pas léger, mais le cœur lourd...

*Continuer allez au **13***

[75]

Vous remontez tranquillement sur le pont et vous vous accoudez nonchalamment au bastingage pour observer la rive qui défile lentement. Vous recevez soudain un violent coup de pied dans l'arrière-train tandis qu'un grosse voix s'élève : "Dis donc toi! Tu te crois où? Pas de tire-au-flanc, ici ; vas aider à la manoeuvre avant que je te secoue les puces à coups de fouet!".

*Si vous décidez d'obéir allez au **149***

*Si vous estimez qu'un invité personnel du Capitaine n'a pas à subir ce traitement allez au **64***

[76]

Au petit matin, vous vous réveillez avec le chant des oiseaux. La nuit a été un peu fraîche, mais les solides vêtements que vous portez vous ont plutôt bien protégé du froid. Ce sommeil réparateur vous a fait du bien. Si vous avez de provisions, vous pouvez aussi prendre un repas pour récupérer encore un peu de forces ; lancez un dé et ajoutez le résultat à votre total d'endurance actuel. Vous vous détachez et regagnez le sol puis, rassemblant vos affaires, vous retournez sur la route pour reprendre votre voyage vers Tiba. Au bout de quelques minutes, vous percevez derrière vous le bruit de chariots et de bêtes de trait. Vous vous retournez pour observez les arrivants et ceux-ci, lorsqu'ils arrivent à votre hauteur stoppent leur convoi. L'un des conducteurs vous regarde alors et s'adresse à vous:

"Salut, l'ami! As tu besoin d'aide? Je vois que tu portes des armes ; si tu loues ta lame, nous serons heureux de te transporter en échange de ta protection. Nous sommes un convoi de marchands, en route vers la capitale, Tiba".

Vous réfléchissez rapidement à la proposition de l'homme : Voilà qui pourrait singulièrement raccourci votre voyage, tout en vous assurant un confort certain... Pesant le pour et le contre, vous finissez par accepter la proposition du marchand (qui se présente sous le nom de Gargil) et vous montez à bord du chariot de tête.

*Continuer allez au **168***

[77]

Finalement, les passagers remontent dans la diligence et le cocher entame la descente vers le village dévasté.

*Continuer allez au **14***

[78]

Vous achevez votre dernier adversaire qui s'écroule sur le sol caillouteux et reste immobile. Vous faites rapidement un tour complet sur vous même, pour le cas où d'autres voleurs surgiraient, mais tout est calme. Vous fouillez rapidement les trois corps et trouvez:

- 2 dagues en bon état (+2FF chacune).
- 18 pièces d'or.
- De la nourriture équivalente à trois repas.

Vous pouvez en profiter pour faire une pause pour vous restaurer et regagner un peu de forces. Lancez alors un dé et ajoutez le résultat à votre Endurance actuelle.

Continuer allez au 13

[79]

Lorsque vous abattez leur chef, les autres babouins poussent d'horribles cris et s'agitent en vous montrant leurs crocs, tout en martellant le sol de leurs poings. Ils ne font pas mine de s'approcher, cependant, et, en essayant de ne pas leur tourner le dos, vous commencez à vous éloigner du groupe. Ils ne semblent pas vouloir vous suivre, se contentant de hurler de loin, et vous finissez par leur tourner le dos pour vous éloigner le plus rapidement possible. Au bout d'une bonne demi-heure de marche, vous craignez de vous être égaré ; le Soleil est caché par de sombres nuages et vous ne distinguez toujours pas de route.

Si vous voulez essayer de grimper à un arbre pour vous repérer allez au 128

Si vous préférez continuer dans la même direction, en espérant trouver un chemin allez au 181

[80]

Poussant un cri de guerre terrible, vous vous ruez vers les gardes en faisant tournoyer votre arme. Hélas, un archer embusqué vous prend pour cible et vous recevez une flèche dans la cuisse gauche. Vous trébuchez et vous vous écroulez au sol. Un garde s'approche alors de vous et vous assène un terrible coup de masse sur le crâne, qui vous fait perdre connaissance. Quelques heures plus tard, vous vous réveillez, le corps douloureux, pour vous apercevoir que vous êtes en prison, avec d'autres pirates survivants. Par la fenêtre grillagée vous voyez le gibet que l'on dresse pour vous et vos compagnons. Votre aventure va se terminer ici, au bout d'une corde...

-[FIN DE L'AVENTURE]-

Recommencer allez au 1

[81]

Les passagers descendent lentement de la diligence en poussant parfois des cris d'horreur et de désespoir devant le massacre. Le cocher s'approche de vous et vous explique que les gigtals ne peuvent aller plus loin, car ils ont très peur du feu. Il se propose pour aller explorer à pied le village dévasté et vous demande de l'accompagner.

*Si vous souhaitez accompagner le cocher allez au **178***

*Si vous préférez partir explorer de votre côté allez au **29***

*Si, enfin, vous trouvez plus judicieux d'attendre avec les autres passagers allez au **54***

[82]

Vous donnez un faux nom et vous prétextez vous être trompé de chemin. Mais tandis que vous tentez de repartir vers les bois, les gardes vous attrapent par les bras : "Restez ici! Nous allons vous conduire au poste de garde pour vous interroger". Vous tentez de vous dégager tout en protestant de ces manières, mais les gardes refusent de lâcher prise et essayent de vous entraîner vers le centre du village.

*Si vous voulez essayer de vous dégager et de fuir dans les bois allez au **148***

*S'il vous semble plus judicieux de vous laisser faire allez au **57***

[83]

Vous choisissez un arbre dont les branches montent haut dans le ciel. Vous camouflez soigneusement votre équipement au pied et vous commencez votre ascension. Hélas, au bout de plusieurs mètres d'escalade, une branche cède soudain sous vos pieds et vous chutez lourdement sur le sol. Les branches basses ont heureusement ralenti votre chute, mais vous vous recevez durement sur le sol caillouteux. Lancez un dé et retranscrivez le résultat de votre Endurance. Ne souhaitant pas renouveler cette douloureuse expérience, vous choisissez de continuer votre route.

*Continuer allez au **181***

[84]

Le sentier décrit une série de courbes avant de vous conduire au guet d'un petit ruisseau murmurant. Une roche moussue disposée idéalement vous permet, si vous le souhaitez, de vous arrêter un instant pour vous reposer et vous restaurer, s'il vous reste de quoi faire un repas (dans ce cas, lancez un dé et ajoutez le résultat à votre endurance).

Une fois reposé, vous pourrez reprendre votre voyage.

*Continuer allez au **13***

[85]

Vous vous approchez du bord de la crevasse pour tenter d'estimer la distance. Ce ne devrait pas être difficile pour un humain, même sans entraînement, mais il vous faut compter avec la fatigue du voyage et l'encombrement de votre matériel...

Finalement, vous vous éloignez un peu pour prendre de l'élan puis, après avoir respiré deux ou trois fois rapidement, vous vous élancez.

Lancez deux dés.

Si votre endurance actuelle est supérieure à 15, retranchez 1 point au résultat.

Si votre endurance actuelle est supérieure à 20, retranchez 2 points.

*Si le total est inférieur à votre habileté allez au **163***

*S'il est supérieur allez au **130***

[86]

Vous vous retournez dans l'espoir de briser l'encerclement et de fuir dans les bois. Certains pirates ont eu la même idée que vous et vous vous jetez ensemble sur les troupes dans votre dos.

Garde : HABILETE=8 ENDURANCE=10

Vous pourrez tenter de fuir le combat au bout de trois assauts.

*Si vous fuyez le combat au bout de trois assauts allez au **126***

*Si vous êtes vainqueur allez au **155***

Vous descendez prudemment le bord incliné de la douve pour vous mettre à l'eau, mais lorsque vous atteignez la surface et tentez d'y plonger un pied, celui-ci ne s'y enfonce pas! Vous regardez attentivement le liquide mouvant devant vous. Il n'a pas l'air gelé... Vous refaites une tentative en appuyant, cette fois, fermement le pied, mais la surface semble solide. Intrigué et vaguement inquiet, vous vous risquez à marcher sur cette mystérieuse surface, qui supporte sans broncher votre poids. Vous enhardissant, vous traversez le fossé pour prendre pied de l'autre côté.

Vous remontez le talus opposé en vous dirigeant vers la tour. Tandis que vous vous approchez, vous pouvez l'examiner plus en détail ; elle est faite d'une sorte de pierre grise qui semble scintiller au Soleil. Un autre détail vous frappe : Bien qu'elle soit pourvue d'une massive porte de bois clair et lisse à son pied, vous ne distinguez aucune fenêtre...

Au moment où vous arrivez au pied de la Tour, les immenses portes s'ouvrent sans bruit vers l'extérieur, et vous pouvez distinguer l'intérieur. Une puissante lumière blanche éclaire le sol nu et vous vous apercevez que cette tour ne contient aucun étage, c'est un simple cylindre de pierre grise, jusqu'au toit.

En face de vous, au centre de la Tour, se tient un imposant personnage qui vous fixe sans sourciller, silencieux. Il est grand, plus de deux mètres, vêtu d'une ample robe cramoisi. Il porte des cheveux noirs, taillés très courts et ses yeux sont uniformément bleu sombre, sans pupille.

Il ne semble pas menaçant, mais pas particulièrement accueillant non plus...

Soudain, il prend la parole:

"Je suis Ma. La Source. Tu as trouvé le chemin menant à moi car ainsi était-il écrit, mais il est encore trop tôt pour toi, la route est encore longue avant que tu ne puisses pleinement recevoir mon enseignement. Tu dois maintenant reprendre ton voyage, il recroisera bientôt mon propre chemin et là, tu sera plus à même de comprendre. Prends ce médaillon, il te désignera comme étant sous mon égide, et t'ouvrira bien des portes".

Vous prenez le Médaillon de La Source et l'examinez. Il est fait d'un métal ressemblant à de l'argent, mais en plus brillant, comme s'il émettait sa propre lumière. Sur une de ses faces est gravée un dessin représentant une source jaillissant d'un rocher ; sur l'autre face, une représentation stylisée de la Tour y figure, ressemblant à la lettre grecque 'pi'.

Notez soigneusement cet objet sur votre Feuille.

Tandis que vous examiniez le médaillon, la Tour et son occupant se sont progressivement estompés. En relevant les yeux, vous vous apercevez que vous êtes au bord d'une large route empierrée.

*Si vous souhaitez suivre la route vers le Nord allez au **189***

*Si vous préférez obliquer vers le Sud allez au **196***

[88 Embuscade]

Vous faufilez discrètement de buissons en buissons, vous retournez rapidement vers votre navire. Arrivé sur le pont, vous prévenez aussitôt le Commandant de ce que vous avez vu.

Celui-ci vous regarde alors d'un air suspicieux :

"C'est étrange que personne d'autre, y compris moi, ne les aient vu... Es-tu sûr de ce que tu avances?". Vous affirmez que vous avez bel et bien vu les deux gardes, et que vous soupçonnez qu'un piège à l'intention des Pirates a été tendu dans ce village. "Bah! dit le Commandant, nous sommes de toute façon bien assez nombreux pour faire face à quelques gardes de province! Retournons plutôt prévenir le capitaine Balrig que l'attaque peut avoir lieu".

*Si vous voulez proposer de retourner espionner le village et en profiter pour fuir allez au **95***

*Si vous souhaitez plutôt rester sur l'Osquire pour participer à l'attaque allez au **119***

[89]

Vous vous engagez prudemment dans le passage souterrain, trébuchant presque à chaque pas dans le noir. Heureusement, un peu de lumière filtre depuis l'extérieur par des fractures dans le rocher, ce qui vous évite de devoir progresser dans l'obscurité totale. Au bout de quelques centaines de mètres, vous entendez, sur votre droite, un bruit de raclement, ainsi que des chutes de pierre. Une odeur mephitique vous saute aux narines tandis qu'une créature inconnue pousse un terrible grognement et se jette sur vous.

Goule des souterrains : HABILITE=7 ENDURANCE=9

Comme vous combattez dans le noir, vous devez réduire de deux points votre Force de Frappe durant tout le combat.

Vous avez la possibilité de fuir au bout de trois assauts.

*Si vous fuyez au bout des trois assauts allez au **170***

*Si vous êtes vainqueur allez au **132***

[90]

Vous vous dirigez dans la direction approximative où vous avez aperçu la fumée, et vous arrivez finalement dans une clairière, dans laquelle a été construite une cabane de rondins. La fumée sort par une cheminée aménagée dans le toit de la construction. Vous approchez avec prudence lorsque vous remarquez un homme debout devant la porte d'entrée qui vous fixe du regard. Vous vous approchez de lui en levant une main que vous espérez amicale. L'homme répond par le même geste mais continue à vous fixer sans bouger ni dire un mot.

*Si vous voulez attaquer l'homme dès que vous serez assez près allez au **34***

*Si vous préférez lui indiquer que vous êtes perdu allez au **177***

[91]

Vous ramassez l'objet et vous l'examinez de près. Cela ressemble à une petite statue d'une créature fort semblable à celle que vous venez de combattre. D'après la texture et la couleur, vous découvrez avec horreur que la statuette est en os! Si vous souhaitez conserver L'Effigie des Goules, notez la sur votre Feuille.

*Poursuivez votre route allez au **179***

[92]

Vous dégageant d'une glissade habile sous un groupe de Pirates, vous vous approchez du bord du navire puis, après avoir repoussé un pirate agrippé à vos vêtements, vous vous jetez à l'eau et commencez à nager vers la berge, en restant prudemment sous la surface. Vous finissez par arriver dans un bouquet de roseaux, les poumons en feu. Vous avez réussi à échapper aux Pirates, mais à quel prix! Vous avez dû abandonner vos armes pour pouvoir nager (rayez les de votre Feuille).

Epuisé, vous vous traînez discrètement sur la berge au travers des buissons pour échapper au regard inquisiteurs des Pirates, mais ceux-ci ne cherchent pas à vous retrouver : Vous apercevez les navires qui descendent le courant sans modifier leur cap. Vous vous redressez en silence et vous éloignez dans les bois.

Vous trouvez, un peu plus loin, une petite étendue de mousse sèche où vous vous laissez tomber. Vous pouvez prendre un repas pour reprendre des forces. Lancez un dé et ajoutez le résultat à votre Endurance actuelle. En cherchant un peu, vous trouvez une solide branche à peu près droite, qui pourrait vous servir d'arme. C'est toujours mieux que rien...Ce Gourdin vous permet de bénéficier d'un point d'Habilité supplémentaire lors des combats.

Vous devez maintenant décider de la direction à suivre pour poursuivre votre voyage.

*Si vous souhaitez suivre le cours de la rivière en restant à couvert allez au **4***

*Si vous pensez qu'il est plus prudent de vous éloigner du fleuve et de marcher vers l'Est allez au **153***

[93]

Vous achevez l'horrible serpent et, tandis que sa monstrueuse tête s'effondre sur le sol, vous vous dégagez de l'emprise de ses anneaux, avant de quitter rapidement l'endroit de l'affrontement. Vous pressez le pas autant que vous le pouvez car le jour commence à baisser et vous ne voudriez surtout pas être surpris par la nuit dans cette forêt lugubre. Vos efforts sont enfin récompensés par la découverte d'une route. Celle-ci est assez large, empierrée et, assez fréquentée, si vous en jugez par les traces de chariots que vous apercevez. Pour l'heure, cependant, le chemin est vide et silencieux. Vous devez décider dans quelle direction vous allez suivre la route.

*Si vous préférez partir en direction du Nord allez au **21***

*Si vous estimez plus judicieux de partir vers le Sud allez au **196***

[94]

Vous commencez à remonter lentement le long de la paroi opposée et, en prenant mille précautions, vous finissez par émerger de la crevasse. Hélas! Malgré toutes vos tentatives, il vous est impossible de récupérer votre Corde! Vous devez la rayer de votre Equipement. Vous poursuivez votre marche durant quelques minutes, quand vous apercevez soudain un signe de vie! Une colonne de fumée semble d'élever d'une clairière proche.

*Approchez vous de la clairière allez au **90***

[95]

Vous proposez au commandant de retourner rapidement au village pour confirmer vos dires. Celui-ci réfléchit un instant en vous fixant puis :

"Très bien, nous allons attendre encore un peu que tu ailles vérifier tes dires. Reviens d'ici un quart d'heure, ou nous partons sans toi!". Vous redescendez aussitôt du bateau et vous entrez dans la forêt touffue.

*Continuer allez au **134***

[96]

Vous abattez votre adversaire, qui s'écroule en un tas informe sur le sol boueux de la rue. Vous le fouillez rapidement mais vous ne découvrez rien d'intéressant, mis à part 5 pièces d'or dans une petite bourse en cuir. Ce combat vous fait prendre conscience du danger que courent vos compagnons, et vous décidez de retourner au plus vite les retrouver pour les prévenir.

*Retourner au centre du village allez au **187***

[97]

Descendant de la diligence, vous vous approchez de l'avant pour demander au cocher la raison de cet arrêt, mais celui-ci reste immobile, le regard fixé en bas de la colline. En suivant son regard, vous comprenez la raison de son émotion : Le village où vous deviez embarquer est en flammes! D'ici, vous distinguez même des corps allongés à même le sol, visiblement morts ou agonisants. Pendant ce temps, les autres passagers sont eux aussi descendus de la diligence, et se regroupent autour de vous dans un silence horrifié.

*Si vous voulez demander au cocher ce qu'il en pense allez au **133***

*Si vous préférez inciter les passagers à remonter dans la voiture pour que vous puissiez terminer le voyage allez au **17***

*Si, enfin, vous souhaitez continuer à pied jusqu'au village allez au **58***

[98]

Dans une tentative désespérée pour échapper à l'embuscade, vous vous emparez des rênes du chariot de tête et fouettez les gigtals. Ceux-ci, déjà stressés par les cris et les hurlements, s'ébrouent soudain d'une secousse et commencent à avancer en trottant. Vous avez juste le temps de jeter un regard en arrière, pour vérifier que les autres conducteurs vous suivent, tandis que les bandits perdent peu à peu du terrain, n'ayant pas de véhicules pour vous poursuivre.

Au bout de longues minutes de course angoissante, vous finissez par distancer complètement la horde et vous pouvez souffler.

Les caravaniers commencent alors la triste besogne de compter les pertes: Elles ont été sévères ; près d'un tiers des combattants n'en ont pas réchappé, et quatre marchands sur les douze que comptait le convoi sont morts ou prisonniers (ce qui est sûrement pire...).

Le Soleil approche de son Midi, mais personne n'ose proposer de s'arrêter, tous préfèrent quitter au plus vite cette région infestée de détrousseurs. L'après-midi, cependant, se déroule sans incident, malgré quelques frayeurs causées par de fausses alertes. Les nerfs ont été mis à rude épreuve, et c'est avec un soulagement visible que vous entendez Gargil annoncer l'arrêt pour la nuit. Le convoi a quitté les forêts sombres pour aborder les plaines entourant Tiba. Demain, vous devriez arriver en vue de la capitale.

*Continuer allez au **44***

[99]

Vous vous approchez de la sortie du village. A quelques dizaines de mètres vous apercevez l'orée des bois qui entourent le village de Llos. Plus loin derrière vous, vous remarquez tout un groupe de pirates qui se rapprochent lentement de vous ; ils semblent trop nombreux pour vous, mais vous pouvez tenter de les affronter pour vous frayer un passage vers le centre du village.

*Si vous affrontez le groupe de Pirates allez au **27***

*Si vous préférez courir vers les bois pour vous y cacher allez au **154***

[100]

Vous vous éveillez allongé sur le sol, la tête endolorie. En jettant un regard autour de vous, vous apercevez que vous êtes de retour sur la place centrale du village. Vos compagnons de voyage sont absents, par contre, un homme puissamment bâti se tient au dessus de vous, silencieux.

*Vous vous remettez debout pour en apprendre plus allez au **190***

[101]

Vous vous présentez comme un voyageur ayant été capturé par les pirates. Vous expliquez que vous avez réussi à leur échapper mais que vous avez appris qu'ils s'apprêtent à attaquer le village.

A ces mots, les gardes en appellent deux autres : "Suivez ces hommes ; ils vont vous conduire au Capitaine à qui vous pourrez répéter ce que vous avez appris". Les gardes vous conduisent alors rapidement vers le centre du village, où la milice a installé son Quartier Général. Vous êtes aussitôt mis en présence du Capitaine, à qui vous racontez votre histoire. Après vous avoir écouté en silence, celui-ci prend la parole : "Merci de nous avoir prévenu, mon ami. Il vaudrait mieux que vous quittiez rapidement le village car cela risque de devenir dangereux. Nous avons fait évacuer les villageois et seuls restent les gardes.

partez vite!". Le Capitaine vous fait cadeau, en partant, de provisions équivalentes à trois repas, que vous pouvez prendre si vous le désirez.

Vous quittez rapidement le village en vous enfonçant dans les bois, afin de mettre le plus de distance possible entre vous et la bourgade avant que ne débute l'attaque.

*Continuer allez au **181***

[102]

L'aubergiste vous mène à une petite chambre à l'étage et vous confie la clef ainsi qu'une bougie pour vous éclairer. Vous vous installez dans le lit en soupirant et vous vous endormez en quelques secondes.

*Continuer allez au **194***

[103]

Vous finissez par vous éveiller, la tête douloureuse. Scrutant anxieusement les alentours, vous ne distinguez aucun bruit autres que ceux de la forêt. Vous vous relevez pour jeter un regard sur les bois qui vous entourent.

*Reposez vous un peu pour reprendre des forces allez au **116***

[104]

Vous frappez vigoureusement à la porte de la cellule, demandant à parler au Capitaine. Celui-ci s'approche alors et ouvre la porte :

"Eh bien! Que voulez vous? Cessez ce vacarme je demande à mes gardes de vous calmer!". Vous protestez de votre innocence et vous demandez au Capitaine de vérifier votre identité auprès du Capitaine Fraîr, que vous avez rencontré lors de votre arrivée sur Rivencia et avec qui vous vous êtes lié d'amitié. En entendant ce nom, le Capitaine semble hésiter : "Si vous êtes un ami du Capitaine Fraîr, vous devez connaître un autre de ces amis, qui habite Tiba, où il enseigne l'art du maniement des armes". Vous avouez que vous n'êtes arrivé que récemment dans la région, mais que le Capitaine Fraîr vous avait recommandé d'aller rendre visite à un certain Cyrilan, à Tiba. Ce nom semble détendre tout de suite le Capitaine : "Veuillez pardonnez le traitement que vous avez subi. Certains informateurs nous ont prévenu d'une attaque imminente de pirates, et nous avons supposé que vous étiez l'un de leurs éclaireurs". Vous confirmez aussitôt au Capitaine l'imminence de l'attaque en lui expliquant que vous avez été capturé par cette bande de fripouilles et que vous cherchiez un moyen de leur échapper.

Le Capitaine reprend alors la parole :

"Merci de nous avoir prévenu, mon ami. Il vaudrait mieux que vous quittiez rapidement le village car cela risque de devenir dangereux. Nous avons fait évacuer les villageois et seuls restent les gardes. partez vite!". Le Capitaine vous fait cadeau, en partant, de provisions équivalentes à trois repas, que vous pouvez prendre si vous le désirez. Vous quittez rapidement le bourg en vous enfonçant dans les bois. afin de mettre le plus de distance possible entre vous et le village avant que ne débute l'attaque.

*Continuer allez au **181***

[105]

Vous vous enfoncez un peu dans les bois en scrutant les arbres à la recherche d'un tronc suffisamment large pour vous héberger pour la nuit. Au bout de quelques minutes, vous en trouvez un qui correspond à ce que vous cherchiez ; il est assez aisé d'y monter et il possède une large ramure qui devrait être assez confortable. Vous vous installez aussi bien que possible puis, par précaution, vous vous attachez au tronc à l'aide votre corde. Peu après vous sombrez dans le sommeil. Quelques heures plus tard, vous vous réveillez soudain en entendant des grattements et de petits aboiements en dessous de vous ; en scrutant le sol, vous apercevez une meute de gros loups gris qui tournent autour de votre arbre en geignant et en vous jetant des regards fuyants. Voyant qu'ils ne pourront pas vous atteindre, ils se lassent et s'éloignent en quête d'une proie plus facile. Vous finissez par vous rendormir paisiblement.

*Continuer allez au **76***

[106]

Vous trouvez une petite étendue de mousse sèche où vous pouvez enfin vous assoir pour vous reposer un peu. Vous pouvez également en profiter pour prendre un repas: Lancez un dé et ajoutez le résultat à votre total d'Endurance.

Tandis que vous vous remettez de vos émotions, vous entendez des bruits de chocs et des voix provenant de la rivière. Vous vous approchez à couvert pour découvrir les pirates, de l'autre coté du fleuve, en train d'appareiller. Vous restez caché un moment dans votre buisson, le temps de voir les navires, emportés par le courant, disparaître en direction du Nord.

Vous décidez de vous mettre vous aussi en route, malheureusement vous n'avez qu'une très vague idée de la direction à suivre...

*Si vous souhaitez suivre le cours de la rivière en restant à couvert allez au **4***

*Si vous pensez qu'il est plus prudent de vous éloigner du fleuve et de marcher vers l'Est allez au **153***

[107]

Vous commencez à progresser lentement sur le mât, mais l'un de vos pieds se coince dans un cordage et vous fait trébucher. Vous basculez en agitant les bras, dans l'espoir d'agripper un élément qui vous empêcherait de tomber mais sans y parvenir et vous plongez dans l'eau froide du fleuve.

Vous tentez de remonter mais le navire avance sur vous et vous vous retrouvez coincé sous la coque, entraîné vers l'arrière du navire.

Lancez deux dés. Si votre endurance est inférieure à 15, ajoutez deux points au résultat.

*Si le total est inférieur à votre habileté allez au **50***

*Si ce total est supérieur allez au **152***

[108]

Vous vous attablez tandis que le patron vous apporte une pleine assiette de viande grasse et fumante, accompagné de légumes ressemblant vaguement à des navets, ainsi qu'un bock de bière mousseuse.

Ce repas nourrissant ne vous coûtera qu'une pièce d'or et vous permet de lancer un dé et d'ajouter le résultat à votre endurance actuelle. Tandis que vous dévorez votre repas, les hommes attablés plus loin vous lancent des regards de plus en plus soutenus. Finalement, l'un d'entre eux se lève et s'approche:

"Salut l'ami. Je me présente, Gargil, je suis marchand de tissu. Nous sommes tout un groupe et avons formé une caravane pour traverser ces contrées hostiles vers Tiba, la capitale. Tu me semble être un guerrier aguerrri, si j'en juge par les armes que tu portes. Si ta lame est à vendre, je te propose de te transporter où tu veux, dans la direction de Tiba, en échange de ta protection". Vous réfléchissez un instant à cette proposition : Voilà qui vous ferait gagner un temps précieux dans votre voyage... Pesant le pour et le contre, vous finissez par accepter la proposition du marchand. Vous convenez de vous retrouver au petit matin, dans la cour, pour le départ. Vous devez maintenant décider où vous allez passer la nuit : Une chambre coûte trois pièces d'or, mais pour une seule pièce, l'aubergiste vous laissera dormir dans l'écurie à gigtals.

*Si vous souhaitez louer une chambre allez au **102***

*Si vous préférez passer la nuit dans l'écurie allez au **140***

*Si vous n'avez pas assez d'or pour payer quoi que ce soit allez au **37***

[109]

Au petit matin, vous vous éveillez alors qu'un rayon de Soleil transparait par les volets de bois. Vous vous habillez rapidement et, après un brin de toilette rapide dans le broc d'eau, vous rejoignez Valgann dans la pièce commune. Celui-ci est occupé à faire griller quelques tranches de pain dans la cheminée. Il vous invite à vous servir un solide petit déjeuner en prévision de la route qu'il vous reste à parcourir. La nuit de sommeil ainsi que l'excellent petit déjeuner vous permettent de récupérer tous vos points d'endurance perdus. De plus, vous vous sentez particulièrement en forme et vous récupérez aussi tous les points d'habileté que vous avez pu perdre. Une fois rassasié, vous vous préparez à reprendre la route, non sans avoir remercié chaleureusement le vieil homme pour son accueil ; celui-ci lève la main pour vous faire taire :

"Ne me remerciez pas, c'est le rôle que je dois jouer, maintenant. En partant, prenez ceci, dit-il en vous tendant un Sac de Toile, cela pourra vous être utile". Vous ouvrez le Sac pour y découvrir de la nourriture équivalente à trois repas, ainsi qu'une dague de belle facture(+2FF) et son fourreau. Vous pouvez conserver ce que vous souhaitez de ces cadeaux. Remerciant une fois encore l'homme pour ces présents, vous reprenez votre marche le long de la route.

*Continuer allez au **56***

[110]

Vous choisissez un arbre au tronc large et aux branches noueuses, et, après avoir soigneusement camouflé votre équipement, vous entamer votre escalade. A mi-chemin, une branche cède soudain sous votre poids et vous avez juste le temps de saisir la branche au dessus de votre tête pour éviter une chute terrible. Cependant, la branche à laquelle vous êtes pendu commence à ployer et vous vous hâtez de poursuivre votre ascension.

Atteindre le sommet allez au 5

[111]

Délaissant les dépouilles de la meute, vous poursuivez avec hargne votre route nocturne vers le Nord. Heureusement pour vous, le reste de la nuit se passe sans incident et vous voyez poindre peu à peu sur votre droite la lumière du jour. Cette marche forcée vous a complètement épuisé. Lancez deux dés et déduisez le résultat de votre endurance. Si votre endurance tombe à zéro ou en dessous, dans ce cas précis, vous ne mourrez pas. Notez la valeur de '1' en endurance et poursuivez la lecture.

Si votre endurance est supérieure à 10 allez au 28

Si elle est égale ou inférieure à 10 allez au 147

[112]

Vous vous levez le plus silencieusement possible et vous faites le tour de la pièce. Une armoire de bois sombre semble prometteuse et vous l'ouvrez en évitant qu'elle ne grince. A l'intérieur, divers pots de céramiques sont posés. Au centre de l'étagère centrale, une grosse bourse de cuir semble vous attendre...Vous l'ouvrez prestement pour découvrir ce qu'elle contient, mais à peine l'avez vous entrouvert qu'un gaz bleuâtre s'en échappe et vous gicle au visage. Vous tentez de ne pas le respirer mais c'est trop tard! Vous sentez le gaz qui commence à vous paralyser! C'est alors qu'une voix se fait entendre dans votre dos : "Tiens, tiens, pris la main dans le sac! Vous apprendrez, mon ami, que violer ainsi l'intimité d'un hôte est très mal vu, sur Rivencia. Je devrais vous jeter dehors comme la fripouille que vous êtes. Allons, laissez cela et retournez vous coucher. Et cette fois, restez tranquille". Vous sentez que l'effet du gaz paralysant se dissipe et vous retournez vous allonger devant la cheminée, honteux de votre acte (et surtout de vous être fait surprendre...).

Continuer allez au 63

[113]

Vous vous retournez, dans l'intention de repartir vers le centre du village, lorsque vous apercevez un grand gaillard qui vous barre la route, un cimetière à la main. Ses intentions ne laissent manifestement pas de place au doute : Défendez votre vie!

Pirate de Rivière : HABILITE=8 ENDURANCE=9

Vous aurez la possibilité de fuir au bout de trois assauts.

*Si vous fuyez allez au **187***

*Si vous êtes vainqueur allez au **96***

[114]

Une fois le bûcheron mort, vous entrez dans sa maison. L'intérieur est chichement meublé :

Une table au centre, deux lits au fond et une armoire contre le mur de droite. Au centre de la pièce, un foyer de pierre abrite un petit feu sur lequel mijote une sorte de ragoût dans un chaudron noirci par les flammes. Sur la table, sont disposés des couverts en étains pour deux personnes, ainsi qu'une miche de pain et une cruche d'eau. Vous pouvez prendre le pain si vous le désirez, qui vous fournira l'équivalent d'un repas.

*Si vous voulez goûter au ragoût sur le feu allez au **25***

*Si vous souhaitez fouiller l'armoire allez au **164***

*Si vous préférez quitter immédiatement la maison et poursuivre votre route. allez au **10***

[115]

Vous commencez à escalader la porte, dans l'espoir de la franchir en passant par dessus, mais lorsque vous arrivez près du sommet, vous percevez de nombreuses voix querelleuses provenant l'autre côté. Vous jetez un œil par l'interstice entre deux rondins et vous apercevez un vaste groupe de Pirates. Ils se sont vraisemblablement regroupés là pour mener un assaut contre d'éventuels voyageurs... Vous!

Vous préférez descendre immédiatement pour prévenir vos compagnons de la menace qui pèse sur eux, mais lorsque vous atterrissez, vous vous apercevez qu'un homme, d'apparence robuste, vous observait d'un air narquois. Lorsqu'il vous voit vous redresser, il dégaine son cimeterre et s'avance vers vous, dans l'intention manifeste de vous faire passer de vie à trépas!

Pirate de Rivière : HABILETE=8 ENDURANCE=7

Vous aurez la possibilité de fuir au bout de trois assauts.

*Si vous fuyez le combat allez au **187***

*Si vous êtes vainqueur allez au **96***

[116]

Vous appuyant sur un arbre, vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle tout en scrutant attentivement le sous-bois derrière vous, mais rien ne bouge. Vous rajustez votre matériel, puis, tournant le dos au village, vous vous enfoncez dans les bois, toujours plus profondément. Un détail, cependant, dont vous prenez soudain conscience, vous trouble : Les bois ici sont beaucoup plus silencieux qu'ailleurs, comme si la vie même avait déserté l'endroit...

Au bout de quelques minutes de marche, le sentier se divise en deux. Vous scrutez attentivement le sol, en quête de traces susceptibles de vous guider, mais vous ne voyez rien de particulier.

*Si vous décidez de suivre le chemin de droite allez au **68***

*Si vous préférez partir par le chemin de gauche allez au **139***

[117]

Repoussant le Capitaine d'un coup d'épaule, vous vous glissez sur sa gauche avant de tendre la jambe pour le faire chuter. Vous vous agenouillez sur sa poitrine pour bloquer sa respiration et appliquez votre sabre sur sa gorge. Au bout de quelques secondes d'immobilité où vous vous fixez du regard, vous relâchez votre pression et laissez le Capitaine se relever :

"Eh bien! Voilà une fameuse recrue. Bravo, ça fait bien longtemps que je ne m'étais pas autant amusé!" déclare-t-il en partant d'un grand rire. "C'est une bonne leçon pour moi aussi, j'apprendrais à me méfier des mystérieux étrangers que j'invite sur mes bateaux" dit-il en riant.

Cette belle victoire vous permet d'augmenter de un point votre total initial d'Habilité et vous assure, de plus, l'amitié de Balrig. Il vous remet en cadeau un Bracelet de Cuir gravé de gracieux symboles incurvés, ressemblant un peu à de l'arabe. Lorsque vous demandez au Capitaine la signification des mots, celui-ci vous répond qu'il l'ignore, ayant "trouvé" cet objet lors d'un précédent pillage. Si vous souhaitez conserver ce Bracelet de Cuir, notez le sur votre feuille. Une fois remis de votre combat, Balrig vous demande d'aider à parer le navire et vous allez aider les hommes occupés à déployer les voiles, à l'avant.

*Continuer allez au **188***

[118]

Vous décidez de monter sur le plus petit des navires de la flotte, l'Osquire. Vous comprenez vite quel usage est fait de ce bateau : Petit et rapide, il sert d'éclaireur à la flotte pirate.

Sur un signe du Capitaine, sur l'Amalrena, le votre prend le courant et part en avant des deux autres navires, pour accomplir sa mission.

Une heure plus tard, vous arrivez en vue d'une petite bourgade au bord du fleuve. Le commandant, décide d'accoster un peu en amont et d'envoyer un groupe en reconnaissance.

*Si vous souhaitez vous joindre au groupe d'éclaireurs allez au **172***

*Si vous préférez attendre son retour sur le navire allez au **55***

[119]

Vous remontez le fleuve pour retrouver le gros des troupes. Aussitôt arrivé, le Commandant de l'Osquire monte à bord du navire amiral pour apprendre au Capitaine ce que vous avez découvert :

"Ce devrait être facile, un petit village, pas de fortifications et je n'ai pas vu de gens d'arme, bien que le nouveau, là, prétende avoir aperçu deux soldats. Une prise aisée!". En entendant ces nouvelles, Balrig ordonne à ses hommes de se préparer pour l'attaque et, immédiatement, toute la troupe s'apprête fiévreusement.

Si vous n'avez pas d'arme, on vous en fournira une, à choisir parmi les suivantes:

- Un cimenterre (+2FF, double les dégâts avec un '12' aux dés)
- Une épée (+3FF)
- Deux dagues (+2FF chacune, mais si vous vous en servez ensemble : +1FF et 3 points de dégâts)

On vous fournit également un Gilet de Cuir, qui vous accorde 2 points d'endurance supplémentaires pendant un combat.

Peu après, la flotte arrive en vue du village et, échouant les navires, la Horde des Pirates de Rivière débarquent.

C'est alors que par les portes des maisons du village sortent en masse des hommes de troupe puissamment armés : C'est un piège! Certains Pirates tentent de fuir mais pour s'apercevoir que vous êtes encerclés : D'autres gens d'arme étaient cachés dans les bois et ont attendu que vous entriez pour refermer l'étau...

Aussitôt, le Capitaine donne l'ordre de charger vers le centre du village, ses hommes lui obéissent en hurlant des cris de guerre et des insultes envers les gardes.

*Si vous vous ruez à la suite des Pirates allez au **52***

*Si vous préférez tenter de vous frayer un passage vers les bois allez au **86***

[120]

Vous vous précipitez à l'arrière, aider les gardes aux prises avec un véritable géant. Il est armé d'un hache gigantesque et la fait tourner autour de lui pour empêcher quiconque d'approcher. Soudain, l'un des gardes saisi une dague et la lance avec adresse dans la poitrine du colosse. Celui-ci hésite un instant et vous profitez d'une ouverture dans sa garde pour l'attaquer à votre tour.

Colosse : HABILETE=7 ENDURANCE=9

Vous ne pouvez pas fuir ce combat car vous êtes encerclés.

*Si vous êtes vainqueur, précipitez vous à l'avant pour faire avancer le convoi allez au **98***

[121]

Vous atteignez finalement sans encombres le fond de la crevasse. En levant les yeux, vous appréciez la hauteur de votre descente : Pas loin de 20 ou 30 mètres de dénivelée...

Puis vous tournez votre regard vers les parois et le sol. Vous finissez par distinguer une forme, à quelques pas de vous, dans un recoin ; en vous en approchant, vous trouvez les restes d'un individu. De lui, il ne subsiste que quelques os grisâtres et des lambeaux de vêtements.

*Si vous préférez remonter immédiatement et poursuivre votre chemin de l'autre coté du gouffre allez au **94***

*Si vous surmontez votre dégoût et fouillez le squelette allez au **18***

[122]

Vous continuez à suivre le bord du gouffre pendant quelques minutes, mais le paysage devient plus chaotique, et votre route est fréquemment barrée par d'énormes blocs de rocher grisâtres qui vous obligent à de grands détours. Alors que vous tentez de découvrir un chemin pour vous rapprocher du gouffre, un sinistre sifflement se fait soudain entendre au dessus de vous. En relevant la tête vous apercevez un monstrueux serpent qui vous fixe de ses pupilles fendues en dardant vers vous une terrible langue fourchue. Sans prévenir, il lance sa tête vers vous dans l'intention manifeste de vous tuer.

Serpent des cîmes : HABILETE=6 ENDURANCE=9

A chaque fois que le serpent sort un '12' aux dés, il réussit à enserrer l'un de vos membres dans ses anneaux, et vous devez réduire de un point votre total d'Habilité jusqu'à la fin du combat.

Vous n'avez pas la possibilité de fuir.

*Si vous êtes vainqueur allez au **93***

[123]

Vous vous détournez brusquement et vous vous mettez à courir aussi vite que vous le pouvez ; mais dans quelle direction?

*Si vous souhaitez partir vers l'Ouest du village allez au **8***

*Si le Nord-Est a votre préférence allez au **65***

*S'il vous semble plus judicieux de partir vers le Sud-Est allez au **32***

*Si vous préférez partir vers le Nord allez au **47***

[124]

Vous vous débattez vigoureusement, pour tenter de vous dégager de l'étreinte des gardes, mais c'est peine perdue, ils vous tiennent solidement.

*Continuer allez au **57***

[125]

Vous bondissez aussitôt pour vous mettre en sécurité, mais une lourde solive s'abat sur votre épaule, suivi d'une avalanche de moellons qui vous ensevelissent .

Votre aventure prend fin ici, sous les décombres de Llos.

-[FIN DE L'AVENTURE]-

[126]

(N'oubliez pas de déduire deux points de votre endurance).

Vous faites un brusque écart sur la gauche de votre adversaire puis, lui tournant le dos, vous courez désespérément vers les bois, de toute la force de vos jambes. Vous coupez à travers les buissons touffus et épineux qui vous griffent au passage et vous déchirent vos vêtements, mais vous n'en avez cure : Plus vite vous serez loin de ces combats mieux ce sera pour vous!

Au bout de plusieurs minutes de course effrénée, vous ralentissez puis vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle : Personne ne vous a suivi. Vous vous appuyez un instant contre un tronc avant de reprendre votre marche.

*Continuer allez au **181***

[127]

Vous posez la main sur votre arme, et vous vous engagez hardiment le long du sentier traversant le vallon. L'endroit est vraiment lugubre et, comme toute cette partie de la forêt, complètement silencieux. Vous entendez soudain, un bruit sur votre gauche : Des petits cailloux dévalent la pente rocheuse sur votre flanc. Vous vous arrêtez, inquiet, tout en inspectant attentivement la passe mais vous ne distinguez rien. Vous vous retournez pour continuer votre route et c'est à ce moment là que vous les apercevez : Deux hommes masqués vous barrent le passage... En vous retournant, vous constatez qu'un troisième homme vous empêche de repartir en arrière.

"Allez, mon bon monsieur, pas d'histoire : Donnez nous vos affaires et peut être que l'on vous laissera repartir..."

*Si vous obtempérez et leur laissez toutes vos affaires (y compris vos armes) allez au **74***

*Si vous préférez les mettre au défi de venir les prendre eux-mêmes allez au **145***

[128]

Vous cherchez dans les environs un arbre auquel il soit facile de grimper mais suffisamment haut pour que vous puissiez prendre des points de repère.

Lancez deux dés.

*Si le résultat est inférieur à votre Habileté allez au **31***

*Si le résultat est égal à votre Habileté allez au **110***

*Si, enfin, le résultat est supérieur à votre Habileté allez au **83***

[129]

Tandis que les pirates boivent à leur tour, vous apercevez le plus petit des bateaux de la flotte qui s'éloigne rapidement en descendant de courant au devant de vous. En interrogeant les marins, vous apprenez que ce navire, l'Osquire, sert d'éclaireur et part en reconnaissance vers un petit village en aval, Barss.

Quelques heures plus tard, le bateau revient vers le navire amiral et le Commandant monte à bord, discuter avec le capitaine. En vous approchant, vous entendez ce qu'ils se disent : "Ce devrait être facile, un petit village, pas de fortifications et je n'ai pas vu de gens d'armes. Une prise aisée!".

En entendant ces paroles, le Capitaine Balrig ordonne immédiatement le 'Branle-bas de combat', et toute la troupe s'apprête fiévreusement.

Si vous n'avez pas d'arme, on vous en fournira une, à choisir parmi les suivantes:

- Un cimeterre (+2FF, double les dégâts avec un '12' aux dés)
- Une épée (+3FF)
- Deux dagues (+2FF chacune, mais si vous vous en servez ensemble : +1FF et 3 points de dégâts).

On vous fournit également un Gilet de Cuir, qui vous accorde 2 points d'Endurance supplémentaires pendant un combat. Peu après, la flotte arrive en vue du village et, échouant les navires, les Pirates débarquent en masse. C'est alors que par les portes des maisons du village sortent en masse des hommes de troupe puissamment armés : C'est un piège! Certains Pirates tentent de fuir mais pour s'apercevoir que vous êtes encerclés : D'autres gens d'arme étaient cachés dans les bois et ont attendu que vous entriez pour refermer l'étau... Aussitôt, le Capitaine donne l'ordre de charger vers le centre du village, ses hommes lui obéissent en hurlant des cris de guerre et des insultes envers les gardes.

*Si vous vous ruez à la suite des Pirates allez au **52***

*Si vous préférez tenter de vous frayer un passage vers les bois allez au **86***

[130]

Vous courez de toute la force de vos jambes puis, arrivé au bord du précipice, vous bondissez au dessus de l'entaille. Malheureusement, vous avez mal calculé votre élan et vous atteignez à peine le bord, de l'autre côté. Au moment où vous posez vos pieds, le sol, friable, s'effondre sous l'impact de votre atterrissage et, sans pouvoir vous retenir à quoi que ce soit, vous chutez dans l'abîme.

Votre vie prend fin ici, à plusieurs dizaines de mètres sous terre.

-[FIN DE L'AVENTURE]-

[131]

Vous obliquez vers le Sud, espérant pouvoir contourner le gouffre. Vous marchez pendant vingt minutes, avant de trouver, enfin, un passage vers l'Est. Vous prenez cette direction et vous la suivez durant quelques minutes mais, soudain, une haute falaise vous barre le passage. Vous tournez donc vos pas vers le Nord, suivant l'autre côté du gouffre qui vous a bloqué tout à l'heure. Au détour d'une petite colline, vous apercevez soudain, droit devant vous, une colonne de fumée qui semble indiquer la présence d'être humains (ou, du moins, d'êtres intelligents...) Sans hésiter, vous prenez cette direction.

*Continuer allez au **90***

[132]

Au moment où vous achevez votre adversaire, une odeur putride abominable s'élève de son cadavre. La puanteur est telle que vous manquez de suffoquer. Vous tentez de vous éloigner du corps mais au moment où vous entamez votre geste, vous vous apercevez que vous êtes encerclé...Un vaste groupe de créatures semblables à celle que vous venez d'abattre vous enferme dans un cercle qui se resserre lentement.

L'une des créatures lève soudain la main à l'horizontale, le poing fermé, puis l'ouvre pour laisser choir quelque chose sur le sol devant vos pieds. Une fois ceci fait, le groupe se retire lentement et disparaît dans l'obscurité.

Vous baissez les yeux pour regarder l'objet qu'elles vous ont laissé ; vous le distinguez mal, dans le noir, mais il vous semble reconnaître une petite Effigie blanchâtre.

*Si vous souhaitez ramasser cet objet étrange allez au **91***

*Si vous préférez ne pas y toucher et poursuivre votre route allez au **179***

[133]

Tournant le dos au massacre, vous vous adressez au cocher pour lui demander ce qu'il en pense:

"Le village a du être pillé par des brigands, venus de la forêt, ou bien par les Pirates de Rivière. Ce n'est pas la première fois que cela arrive, mais aujourd'hui, c'est une véritable hécatombe...Nous ne pouvons pas faire demi-tour, la route est trop longue et nous risquerions de nous faire surprendre à découvert en pleine nuit. Notre sort ne serait pas plus enviable que celui des villageois de Llos."

*Vous pouvez proposer au cocher d'attendre ici tandis que vous partez en éclaireur allez au **46***

*Si vous préférez remonter dans la diligence avec les autres passagers allez au **77***

[134]

Vous jetez un rapide regard autour de vous, mais rien ne bouge. Tournant résolument le dos au village, vous vous enfoncez dans les bois en prenant la direction opposée au fleuve. Si vous avancez bien, vous devriez être loin d'ici à ce qu'ils s'aperçoivent de votre fuite!

*Continuer allez au **181***

[135]

Vous vous enfoncez dans les bois avec circonspection, scrutant le moindre buisson, mais rien ne semble bouger. Au moment où vous vous apprêtez à faire demi-tour, un groupe de pirates quitte la ville, prenant la même direction que vous! Ils sont visiblement trop nombreux pour vous, les affronter reviendrait à courir à une mort certaine. Vous faites donc rapidement demi-tour et vous vous éloignez en courant du village.

*Continuer allez au **12***

[136]

L'homme s'écarte tranquillement et vous invite à entrer. Une fois à l'intérieur, vous pouvez examiner les lieux à loisir : La chaumière semble plus vaste qu'elle ne le paraissait vue du dehors ; un grand feu brûle dans l'âtre, procurant à la pièce lumière et chaleur. Au centre de la pièce principale, une table est dressée, portant couverts et mets. Le vieillard vous invite à vous asseoir à la table et vous sert un verre de vin pourpre. Il se présente comme un ancien aventurier qui s'est retiré du Monde après quelques revers de fortune. Valgann (c'est son nom) vous apprend qu'il a parcouru maintes contrées et vu bien des choses étranges avant de se décider à se retirer ici. Depuis, il mène une vie de reclus, accueillant parfois les voyageurs, comme vous, que le destin a mis sur sa route. Puis il vous interroge : "Que faites vous seul sur cette route ?". Vous répondez que vous êtes simplement un voyageur surpris par la nuit, en route pour la capitale, Tiba, où vous espérez trouver un moyen de rentrer chez vous. Vous l'interrogez un peu sur le Monde, et en particulier sur les Portes de Feu, qui vous permettraient de repartir chez vous, mais il prétend ne rien en connaître (bien que vous surpreniez dans son regard un bref éclair narquois, comme s'il vous cachait quelque chose et qu'il trouvait cela amusant). Comme la nuit s'avance, le vieil homme vous propose de vous coucher. Comme sa chaumière est petite, il vous laissera dormir devant la cheminée, tandis qu'il ira dormir dans sa chambre. Vous acceptez volontiers et vous vous allongez devant l'âtre alors que Valgann gagne sa chambre et referme la porte.

*Continuer allez au **66***

[137]

Vous finissez par arriver à l'embarcadère où vous auriez du prendre un bateau pour la capitale. Malheureusement pour vous, le ponton est vide et aucun bateau n'est accosté. Vous scrutez avec attention la rivière et ses berges, dans la crainte de voir surgir d'autres Pirates, mais rien ne bouge. Au sud de votre position, vous distinguez une petite crique bordée de cabanes de pêcheurs, que vous pouvez atteindre en suivant un chemin de hallage.

*Si vous voulez explorer la crique Sud-Est allez au **70***

*Si vous préférez retourner avec vos compagnons allez au **187***

[138]

Vous finissez par trouver un bon coin de paille fraîche et vous vous installez aussi confortablement que possible, utilisant votre sac à dos en guise d'oreiller. Autour de vous, quelques conducteurs font de même et le silence s'installe bientôt, seulement troublé par les grognements sourds des gigtals. Vous vous endormez rapidement.

*Continuer allez au **194***

[139]

Le chemin de gauche vous semble plus engageant et vous le suivez le coeur résolu. Le sentier serpente quelques temps entre les troncs massifs avant d'aboutir au pied d'une colline basse qu'il semble contourner. Vous remarquez une sente à peine marquée qui part de la gauche du sentier dans la direction du sommet.

*Si vous continuez à suivre le chemin principal allez au **84***

*Si vous préférez emprunter la sente vers le sommet allez au **197***

[140]

Vous entrez dans l'écurie, en quête d'un endroit confortable et à peu près propre pour passer la nuit. Il semble que vous ne soyez pas seul à dormir ici ce soir, la plupart des conducteurs du convoi sont là aussi. Certains s'installent et sortent des dés, dans l'intention manifeste de jouer à un jeu d'argent. Ils vous invitent à jouer avec eux.

*Si vous souhaitez jouer avec les conducteurs allez au **41***

*Si vous n'avez pas d'or ou si vous ne souhaitez pas jouer allez au **138***

[141]

Vous achevez le dernier Pirate en poussant un hurlement, puis vous vous arrêtez, pantelant, les vêtements tachés de sang, pas seulement celui de vos adversaires, car vous êtes blessé à de nombreux endroits ; vos vêtements sont déchirés et le manche de votre arme en est rendu visqueux.

Voyant cela, les quelques Pirates encore camouflés dans les ruines préfèrent s'enfuir vers la rivière que de devoir affronter un adversaire aussi terrible...

En fouillant les cadavres, vous découvrez un total de 18 pièces d'or. Les armes des Pirates sont toutes fracassées et inutilisables...

*Vous pouvez maintenant aller explorer les bois proches allez au **16***

*Vous pouvez aussi retourner vers le centre du village, retrouver les autres passagers allez au **187***

[142]

Vous vous installez aussi confortablement que possible pour observer le village. Au bout de quelques minutes, vos efforts sont récompensés : Sortant d'une des maisons du village, deux gardes en armures se dirigent vers le centre du village. Il semble que les Pirates soient attendus de pied ferme...

*Si la perspective d'affronter les gardes vous inquiète, vous pouvez fuir dans les bois allez au **134***

*Si vous pensez qu'il vaut mieux retourner prévenir les pirates allez au **88***

*Si, enfin, vous préférez sortir de votre cachette et avancer dans le village allez au **69***

[143]

L'homme s'écarte tranquillement et vous invite à entrer. Une fois à l'intérieur, vous pouvez examiner les lieux à loisir :

La chaumière semble plus vaste qu'elle ne le paraissait vue du dehors ; un grand feu brûle dans l'âtre, procurant à la pièce lumière et chaleur. Au centre de la pièce principale, une table est dressée, portant couverts et mets. Le vieillard vous invite à vous asseoir à la table et vous sert un verre de vin pourpre. Il se présente comme un ancien aventurier qui s'est retiré du Monde après quelques revers de fortune. Valgann (c'est son nom) vous apprend qu'il a parcouru maintes contrées et vu bien des choses étranges avant de se décider à se retirer ici. Depuis, il mène une vie de reclus, accueillant parfois les voyageurs comme vous que le destin a mis sur sa route. Puis il vous interroge : "Que fait un Pirate de Rivière si loin dans les terres?". Vous répondez que vous n'êtes en rien un pirate, mais simplement un voyageur surpris par la nuit. Le vieil homme vous fixe un instant, puis, haussant les épaules, passe à un autre sujet. Vous l'interrogez un peu sur le Monde, et en particulier sur les Portes de Feu, qui vous permettraient de repartir chez vous, mais il prétend ne rien en connaître (bien que vous surpreniez dans son regard un bref éclair narquois, comme s'il vous cachait quelque chose et qu'il trouvait cela amusant). Comme la nuit s'avance, le vieil homme vous propose de vous coucher. Comme sa chaumière est petite, il vous laissera dormir devant la cheminée, tandis qu'il ira dormir dans sa chambre. Vous acceptez volontiers et vous vous allongez devant l'âtre alors que Valgann gagne sa chambre et referme la porte.

*Si vous souhaitez fouiller discrètement la chaumière allez au **112***

*Si vous préférez rester couché et vous reposer allez au **169***

[144]

Vous bondissez par la porte entrouverte juste au moment où une énorme poutre s'abat à l'endroit où vous vous teniez quelques secondes plus tôt. Un énorme moellon s'écroule et vient vous frôler la jambe.

Vous ne vous en tirez pas sans égratignures, cependant , car des éclats sont venus vous heurter ; lancez un dé :

Si le résultat est égal à 1 ou 2, les blessures sont bénignes, et vous ne perdez que 2 points d'endurance ; si le résultat est égal à 3 ou 4, la blessure est plus sérieuse et vous perdez 4 points d'endurance ; si le résultat est 5 ou 6, la blessure est grave, vous perdez 4 points d'endurance et 1 point d'habileté.

*Après vous être reposé, reprenez votre exploration allez au **6***

[145]

Vous posez immédiatement la main sur votre arme en mettant au défi les bandits de venir vous prendre vos affaires eux-mêmes, s'ils l'osent. Votre menace ne semble pas les impressionner outre mesure et ils s'approchent de vous en agitant leurs dagues.

Affrontez ces voleurs l'un après l'autre.

1er Voleur : HABILETE=9 ENDURANCE=6

2ème Voleur : HABILETE=7 ENDURANCE=9

3ème Voleur : HABILETE=6 ENDURANCE=8

Comme vous êtes encerclé et bloqué par les falaises, vous ne pouvez fuir ces combats.

Si vous êtes vainqueur allez au 78

[146]

Voyant le Médaillon pendu à votre cou, Le Capitaine vous dit:

"J'ai vu comment tu as vaincu Zelvig, l'ancien propriétaire de ce Médaillon, un beau combat. Selon les lois de la Flibuste, ses biens sont désormais à toi. Il était logé sur le Plata, un de mes navires ; sa cabine est maintenant à ton usage personnel."

Vous vous gardez bien de lui expliquer que vous avez trouvé ce médaillon sur un cadavre, vous contentant d'acquiescer en silence en savourant à l'avance le luxe de jouir d'une cabine! Vous qui croyiez devoir dormir dans un hamac avec les autres pirates...

Et tandis que vous approchez de l'embarcadère, vous voyez enfin la flotte de Balrig ; ce sont des sortes de péniches à voile (bien qu'il semble y avoir des passages pour des rames). Trois navires sont à quai: L'amalrena, le Plata et l'Osquire. Suivant les ordres du Capitaine, vous embarquez sur le Plata.

Embarquez! allez au 7

[147]

Les évènements de la nuit ont eu raison de vos dernières forces. Vous commencez à tituber le long de la route tandis que votre vision se brouille, vous vous sentez incapable de mettre un pied devant l'autre, et vous finissez par vous écrouler sur le bas-coté en sombrant lentement dans l'inconscience.

*Continuer allez au **35***

[148]

Vous commencez à vous agiter, dans l'espoir de vous dégager de l'emprise des gardes. Lancez deux dés. Si votre endurance est supérieure à 15, retranchez deux points du résultat.

*Si le total est inférieur à votre habileté allez au **62***

*Si ce total est égal ou supérieur allez au **124***

[149]

Vous vous précipitez vers l'avant du navire pour prêter main-forte aux autres pirates. L'un des marins vous demande d'aller déployer le foc en vous avançant sur le beaupré(un mât presque horizontal, à l'avant du bateau, au-dessus de l'eau). Lancez deux dés et comparez le résultat à votre habileté.

*Si le résultat est inférieur à votre habileté allez au **45***

*S'il est supérieur allez au **107***

[150]

Vous avancez lentement dans la rue en observant chaque recoin. La plupart des maisons ne sont plus que des ruines fumantes. Il vous semble soudain entendre un faible appel à l'aide provenant d'une ruelle sur votre droite ; vous scrutez avec attention l'endroit d'où provient l'appel mais vous ne distinguez rien.

*Si vous allez voir d'où provient cet appel à l'aide allez au **174***

*Si vous préférez plutôt vous intéresser aux restes d'une boutique sur votre gauche allez au **36***

*S'il vous semble plus prudent de continuer le long de la rue allez au **6***

[151]

Dégainant votre arme d'un geste rapide, vous attaquez les deux gardes. ceux-ci reculent, surpris, mais se reprennent vite!

Ils contre-attaquent tout en appelant à l'aide. Aussitôt, de nombreux autres gardes surgissent des habitations proches et vous encerclent.

Vous succombez bientôt sur les rudes coups qu'ils vous infligent. Votre aventure prend fin ici.

-[FIN DE L'AVENTURE]-

[152]

Vous tentez de toutes vos force de remonter vers la surface, mais vous vous empêchez dans vos vêtements et vous êtes lentement entraîné vers le fond. Bientôt, vous ne pourrez plus retenir votre respiration et allez vous noyer...

Votre aventure et votre vie prennent fin ici, au fond du fleuve...

-[FIN DE L'AVENTURE]-

[153]

Rassemblant votre matériel, vous prenez la direction de ce que vous pensez être l'Est. La forêt se révèle touffue et il vous est difficile, au début, de progresser ; puis les bois finissent par s'éclaircir et vous arrivez en bas d'une petite colline, d'où jaillit une source murmurante. Malheureusement pour vous, cette source a été revendiquée par un groupe de grands singes qui poussent des hurlements en vous voyant. Vous vous apprêtez à reculer mais il en tombe des arbres derrière vous qui vous barrent le passage. Puis le plus grand des singes du groupe, probablement le chef, s'approche de vous en découvrant ses crocs et tente de vous bondir dessus, ne vous laissant que le temps de dégainer votre arme.

Babouin sanguinaire : HABILETE=8 ENDURANCE=7

*Si vous triomphez de votre adversaire allez au **79***

[154]

Vous vous rendez vite compte que vos adversaires sont trop nombreux pour vous. Tournant les talons, vous courez vers l'abri des bois proches, tandis que les Pirates vous poursuivent en hurlant. Au bout de ce qui vous semble une éternité, les bruits de poursuite s'estompent derrière vous et vous vous risquez à jeter un regard en arrière, mais vous ne distinguez personne.

*Si vous voulez continuer à courir allez au **12***

*Si vous préférez vous arrêter pour reprendre votre souffle allez au **116***

[155]

Vous abattez le garde qui vous barrait le passage puis, sans même vous retourner, vous vous enfoncez aussitôt dans les bois sans vous préoccuper de savoir si les autres Pirates vous suivent ou non.

*Dirigez vous vers la forêt allez au **181***

[156]

Vous décidez de poursuivre votre route sans vous arrêter : Plus vous arriverez vite à Tiba et plus vous aurez de chances de repartir rapidement chez vous. La nuit est maintenant complètement tombée et vous avez du mal à distinguer les alentours, car le ciel est nuageux et cache la lumière que pourrait vous apporter la Lune (s'il y a une Lune sur ce Monde...). Soudain, un craquement se fait entendre sur votre gauche et six loups surgissent des bois pour vous entourer ; leurs intentions ne laissent pas de place au doute...

Meute de loups : HABILETE=12 ENDURANCE=24

L'obscurité ambiante vous oblige à retirer 4 points à votre total d'habileté pour toute la durée du combat.

*Si vous survivez, vous pouvez continuer au Nord allez au **111***

*Si le risque de rencontrer d'autres loups vous fait faire demi-tour allez au **196***

[157]

Vous rétorquez au Capitaine que cette proposition ne vous intéresse pas et que vous préférez poursuivre votre route de votre côté. Vous vous enquêrez aussi du sort de vos compagnons de voyage. Le Capitaine vous écoute d'abord sans mot dire, puis prend la parole:

"Voilà qui est bien regrettable...Vous êtes un combattant de valeur, mais visiblement stupide! Quant à vos compagnons, allez donc les rejoindre en Enfer!"

Il fait alors signe à ses hommes qui dégainent leurs armes.

*Précipitez vous au combat! allez au **38***

[158]

Vous suivez un moment le gouffre sans trouver de passage. Au bout de quelques centaines de mètres, vous arrivez à un rétrécissement de la crevasse. Avec un peu d'élan, il devrait être possible de la franchir d'un bond, mais c'est un peu risqué...

*Si vous voulez tenter de franchir le gouffre en sautant allez au **85***

*Si vous estimez plus sage de continuer à suivre le bord allez au **122***

*Enfin vous pouvez faire demi-tour et suivre le gouffre dans l'autre sens allez au **131***

[159]

Vous marchez pendant une journée complète, à travers des buissons enchevêtrés qui freinent votre progression et vous épuisent. Si vous avez de quoi faire un repas, reposez vous un instant et mangez un peu, sinon, lancez un dé et déduisez le résultat de votre endurance.

Finalement, en fin de journée, vous atteignez enfin une route. Celle-ci semble assez fréquentée vu le nombre de traces de chariots dans les ornières. Elle est orientée plus ou moins Nord/Sud et, pour l'instant, vous ne distinguez personne.

*Si vous suivez la route vers le Nord allez au **21***

*Si vous préférez partir vers le Sud allez au **196***

[160]

Vous retournez à l'Osquire pour y retrouver vos compagnons. Le Commandant vous apprend ce qu'il a découvert :

"Ce devrait être facile, un petit village, pas de fortifications et je n'ai pas vu de gens d'armes. Une prise aisée! Retournons prévenir le Capitaine Balrig."

Le bateau fait demi-tour et commence à remonter le courant. Au bout d'une demi-heure, vous rejoignez enfin le gros des troupes. Après concertation entre Le Capitaine et ses seconds, ils décident de mettre à sac le village, et toute la troupe s'apprête fiévreusement.

Si vous n'avez pas d'arme, on vous en fournira une, à choisir parmi les suivantes:

- Un cimenterre (+2FF, double les dégâts avec un '12' aux dés)
- Une épée (+3FF)
- Deux dagues (+2FF chacune, mais si vous vous en servez ensemble : +1FF et 3 points de dégâts)

On vous fournit également un Gilet de Cuir, qui vous accorde 2 points d'Endurance supplémentaires pendant un combat.

Peu après, la flotte arrive en vue du village et, échouant les navires, les Pirates débarquent en masse. C'est alors que par les portes des maisons du village sortent en masse des hommes de troupe puissamment armés : C'est un piège!

Certains Pirates tentent de fuir mais pour s'apercevoir que vous êtes encerclés : D'autres gens d'arme étaient cachés dans les bois et ont attendu que vous entriez pour refermer l'étau... Aussitôt, le Capitaine donne l'ordre de charger vers le centre du village, ses hommes lui obéissent en hurlant des cris de guerre et des insultes envers les gardes.

*Si vous vous ruez à la suite des Pirates allez au **52***

*Si vous préférez tenter de vous frayer un passage vers les bois allez au **86***

[161]

C'est en fin de matinée, au détour d'un virage que vous apercevez enfin les tours altières de la Capitale. Gargil pousse un soupir de soulagement : "Tiba, enfin! Notre convoi touche au but, nous serons aux portes Sud d'ici une heure!". Et effectivement, une heure plus tard, vous arrivez aux portes de la Citadelle. Les chariots se mettent dans la longue file d'attente pour entrer à l'intérieur des remparts. Gargil vous fait comprendre que l'attente va être très longue et que vous feriez mieux d'entrer avec les piétons. Examinant la file, vous constatez que le marchand a raison et vous descendez du chariot, tout en saluant vos compagnons de voyage. Vous vous éloignez des chariots mais Gargil vous hèle : "Tiens! Attrape cela, mon ami, en remerciement de tes services!". Il vous lance alors une petite bourse contenant 20 pièces d'or. Vous le remerciez à votre tour pour sa générosité, puis, d'un signe de la main, vous le saluez et vous avancez en direction des portes de la ville.

*Continuer allez au **200***

[162]

Vous achevez votre dernier adversaire d'un formidable coup. Les pirates ne s'attendaient pas à devoir affronter un guerrier tel que vous, ils croyaient faire une prise facile sur des paysans et des pêcheurs, mais votre ténacité et votre combativité les ont pris au dépourvu!

En fouillant les cadavres, vous découvrez un total de 22 pièces d'or (que vous pouvez conserver), ainsi qu'une Paire de Bottes en Cuir, d'excellente facture. Si vous souhaitez les porter, elles vous octroient un bonus de 1 point de FF lors des combats.

*Il n'y a plus rien à faire ici ; vous décidez de retourner auprès de vos compagnons de voyage allez au **187***

[163]

Vous reculez doucement en jugeant la distance à franchir, puis, après avoir respiré à fond plusieurs fois, vous vous élancez. Arrivé juste au bord de l'abîme, vous bondissez de toute la force de vos jambes en poussant un grognement sous l'effort. Pendant un terrible instant, vous sentez le vide au dessous de vous tandis que vous franchissez la crevasse puis c'est l'atterrissage. Vous roulez doucement sur le sol pour vous recevoir sans vous blesser et vous vous redressez immédiatement, intact. Heureux de votre performance, vous reprenez votre route ragaillard. Au bout de quelques minutes de marche, vos efforts sont récompensés par la découverte d'un signe de vie! Une fumée s'élève à travers la cîme des arbres, droit devant vous. Sans hésiter, vous prenez aussitôt cette direction.

*Continuer allez au **90***

[164]

Vous ouvrez la vaste armoire et vous inspectez soigneusement les étagères intérieures. Sur l'étagère supérieure, sous une pile de vêtements, vous trouvez une petite bourse de cuir contenant 8 pièces d'or, que vous pouvez conserver. Dans le bas de l'armoire, un petit bouclier de bois est posé de guingois. Si vous souhaitez le prendre, ce bouclier vous offrira un bonus de +2 points d'endurance durant les combats. N'oubliez pas, cependant, que vous ne pouvez pas vous en servir si vous combattez avec deux armes. Soudain, vous entendez, provenant de la porte de la cabane, un choc sourd. Vous vous retournez, près au combat, mais rien ne vient. Vous vous approchez de la porte et tentez de l'ouvrir mais celle-ci est bloquée! Tandis que vous secouez la porte pour essayer de la décoincer, une odeur de bois brûlé se répand dans la maison! Quelqu'un a mis le feu à la cabane, où vous êtes prisonnier.

Lancez deux dés. Si votre endurance actuelle est inférieure à 10, ajouter deux points au résultat.

*Si le total est inférieur à votre habileté allez au **33***

*Si le total est supérieur allez au **198***

[165]

Une fois les trois gardes morts, vous jetez un regard autour de vous pour prendre la mesure de la bataille. Tous les pirates sont engagés contre les troupes, souvent à un contre deux ou trois... La bataille semble perdue d'avance...

*Si vous souhaitez aller prêter main-forte aux autres pirates allez au **80***

*Si vous préférez fuir vers les bois, tant que vous le pouvez encore allez au **134***

[166]

Vous retournez le corps du Pirate pour le fouiller. Vous découvrez une petite bourse contenant 5 pièces d'or. A son ceinturon est pendue une Clef en Bronze, que vous pouvez conserver.

*Continuez allez au **99***

[167]

Tandis que vous faites le tour du campement en scrutant les ténèbres, vous entendez soudain un craquement de branches suivi d'un mouvement dans les buissons proches. Vous sonnez aussitôt l'alerte tout en dégainant votre arme : Les Bandits de ce matin semblent vous avoir retrouvé... Aussitôt réveillés, les hommes s'emparent de leurs armes et se lancent dans la mêlée.

Bandit : HABILETE=7 ENDURANCE=9

Vous n'avez aucune possibilité de fuite, menez ce combat à son terme.

*Si vous êtes vainqueur, allez finir votre tour de garde allez au **182***

[168 Le convoi]

Tandis que la matinée s'avance lentement, vous profitez du voyage pour interroger Gargil sur Rivencia en général, et sur Tiba en particulier. Celui-ci ne se fait pas prier pour vous donner quelques renseignements qui pourraient s'avérer utiles par la suite. Le marchand est originaire de Tiknost, un petit village au Sud d'ici. Les étoffes fabriquées là-bas sont très recherchées, car elles sont tissées avec un fil produit par un animal semblable au ver à soie, que l'on ne trouve que dans les régions méridionales. La caravane se rend au Grand Marché de Tiba, qui est située au confluent de deux fleuves et de trois routes reliant le port d'Ysham, au Nord Ouest, la ville de Hij Kaar, à l'Est et la route du Sud, que vous suivez en ce moment, qui conduit à la cité de Lor Ahn. Tiba, à la croisée de trois routes commerciales, est donc réputée pour son Grand Marché où s'échangent les productions de tout Rivencia, mais elle doit aussi sa renommée à l'Académie Royale, où se côtoient quelque uns des esprits les plus éclairés du Monde. Malheureusement, ce brassage des populations et l'effervescence constante de la ville attirent aussi les malandrins et les filous de tout poil, et la Garde Royale a bien du mal à maintenir le calme. Certains quartiers ne semblent vraiment pas fréquentables, quand vient la nuit...

Continuer allez au 30

[169]

Vous vous retournez pour vous enrouler dans la couverture que vous a prêté Valgann et, profitant de la chaleur tiède de l'âtre et du feu mourant, vous vous endormez. Au petit matin, Valgann vient vous réveiller en vous secouant doucement l'épaule : "Allons, mon ami, poussez vous un peu que je fasse chauffer le petit déjeuner". Vous vous relevez rapidement et, sur l'invitation du vieil homme, vous vous installez à la table en attendant qu'il ait fini de préparer la nourriture. Il vous sert alors une belle assiettée de viande chaude, accompagnée d'un jus de fruit. Ce solide petit déjeuner vous permet de récupérer un peu de forces. Lancez un dé et ajoutez le résultat à votre Endurance actuelle. Vous mangez en échangeant quelques paroles sans importance avec votre hôte et, une fois que vous avez terminé, vous le saluez et sortez de la chaumière pour reprendre votre marche.

Continuer allez au 56

[170]

Profitant d'une seconde d'accalmie, vous tournez le dos à la créature et vous commencez à courir vers ce que vous espérez être la sortie. La goule a réussi cependant à vous toucher dans le dos (déduisez 2 points de votre endurance) avant que vous n'ayez réussi à vous mettre hors de sa portée.

Vous dévalez la pente obscure au mépris du danger, et, au détour d'un ultime virage, vous apercevez enfin la lumière du jour. Vous jaillissez du tunnel pour bondir sous l'abri précaire des arbres puis, sans même vous retourner, vous rejoignez le chemin qui poursuit sa course à travers la forêt.

Continuer allez au 84

[171]

Vous prenez le petit œuf délicatement entre vos doigts et le faites rouler dans votre paume pour l'examiner. Sur ses flancs, vous remarquez deux groupes de quatre petites rainures, de chaque côté. Soudain, avant que vous ayez pu faire quoi que se soit, huit fils métalliques jaillissent des encoches et viennent se planter profondément dans votre paume, vous faisant sursauter. Vous secouez vigoureusement votre main pour en faire tomber l'objet mais il refuse de se détacher. Avant que vous ayez eu le temps de l'arracher avec votre autre main, l'œuf s'aplatit et vient se coller contre votre peau avant de se fondre dedans. Vous constatez avec horreur qu'il s'est transformé en un tatouage en forme d'araignée, qui recouvre presque toute la surface intérieure de votre main.

Lancez un dé et déduisez le résultat de votre endurance. Si cette épreuve ne vous tue pas, vous allez vous rendre bientôt compte que cette trouvaille est extraordinaire. Désormais, lors des combats, ce tatouage vous donnera un avantage non négligeable. Si, au cours d'un combat, votre endurance tombe en dessous de 6, le tatouage émettra un violent poison qui infligera une perte supplémentaire de deux points d'endurance à vos adversaires à chaque assaut que vous remporterez. Notez soigneusement les caractéristiques de ce Tatouage de l'Araignée sur votre feuille.

Vous pouvez maintenant poursuivre votre chemin de l'autre côté du gouffre allez au 94

[172]

Vous descendez de l'osquire avec le groupe de pirates et vous prenez la direction du village, au Nord de votre position. Alors que vous n'en êtes plus qu'à quelques dizaines de mètres, le chef du groupe vous ordonne silencieusement de vous déployer dans les bois, tandis qu'il continuera à suivre la rive.

Vous vous enfoncez discrètement dans les bois tout en scrutant chaque buisson pour tenter de surprendre un éventuel agresseur.

*Si vous souhaitez continuer à avancer vers le village allez au **53***

*Si vous préférez en profiter pour fausser compagnie aux pirates allez au **134***

[173]

Tandis que vous bouclez un nouveau tour du campement, vous apercevez soudain, dans les buissons proches, des paires de points rougeoyants qui semblent vous suivre. Vous comprenez aussitôt que des créatures nocturnes préparent un assaut et vous donnez immédiatement l'alerte. A votre cri, les hommes se lèvent et se précipitent sur leurs armes, tandis que d'énormes Loups Gris bondissent hors du couvert des arbres et vous attaquent.

Loup Gris : HABILETE=11 ENDURANCE=10

Vous n'avez aucune possibilité de fuite et devez combattre jusqu'à la mort de l'un de vous deux.

*Si vous êtes vainqueur, allez finir votre tour de garde allez au **182***

[174]

Vous vous approchez avec circonspection du lieu d'où semble provenir le cri et vous finissez par distinguer le corps sanglant d'un homme. Celui-ci, vous apercevant, lève une main tremblante dans votre direction:

"A l'aide! Je suis blessé! Nous avons été attaqué par une horde de Pirates des Rivières. Ils ont massacré tout le monde dans le village et brûlé nos maisons". L'homme pousse un dernier cri avant de s'éteindre.

Vous entendez soudain un rire derrière vous et en vous retournant, vous vous apercevez qu'un Pirate vous barre le passage. Vous avez juste le temps de dégainer votre arme avant qu'il ne se jette sur vous.

Pirate : HABILETE=8 ENDURANCE=6

L'exiguïté de la ruelle vous empêche de prendre la fuite, menez ce combat à son terme.

*Si vous voulez fouiller le cadavre de l'homme allez au **61***

*Si vous préférez fouiller le cadavre du pirate allez au **176***

*Si vous préférez laisser là les cadavres et poursuivre le long de la rue allez au **6***

[175]

Vous achevez l'ours qui s'écroule au sol puis, épuisé, vous vous asseyez vous même à coté du cadavre sanguinolant de votre adversaire, le temps de reprendre votre souffle. S'il vous reste de la nourriture, vous pouvez prendre un repas pour recouvrer vos forces (lancez un dé et ajoutez le résultat à votre endurance).

Après cette fâcheuse rencontre, vous comprenez qu'il serait imprudent de continuer à suivre la rivière : En effet, de nombreux animaux doivent fréquenter ses berges pour boire ou chasser et vous risqueriez de croiser le chemin d'autres ours ou pire... La mort dans l'âme, vous abandonnez l'idée de suivre le fleuve, et vous obliquez vers ce que vous pensez être l'Est. Vos efforts sont bientôt récompensés par la découverte d'une route!

*Si vous suivez la route vers le Nord allez au **21***

*Si vous préférez partir vers le Sud allez au **196***

[176 La ruelle]

Vous fouillez rapidement le cadavre du pirate, mais sans trouver quoi que ce soit d'intéressant. Une petite bourse de cuir est attachée à sa ceinture, elle contient 6 pièces d'or, que vous pouvez prendre si vous le souhaitez.

*Vous pouvez maintenant fouiller le cadavre de l'autre homme allez au **61***

*Si vous préférez quitter la ruelle et poursuivre le long de la rue allez au **6***

[177]

Vous saluez l'homme et lui expliquez votre situation. L'homme hoche la tête en écoutant votre récit puis, lorsque vous terminez en expliquant que vous cherchez à aller à Tiba, il prend la parole :

"Vous vous êtes écarté de votre chemin. Tiba est bien au Nord d'ici, mais vous ne pourrez pas traverser les bois à pied... Vous devriez continuer vers l'Est ; à quelques heures de marche d'ici, vous arriverez à la grande route du Sud. Si vous allez au "Relais des Voyageurs", une auberge, vous pourrez sûrement trouver un chariot se rendant à la capitale qui acceptera de vous y conduire."

Vous remerciez chaleureusement l'homme pour son aide, et vous vous mettez en route, suivant ses conseils. En fin de journée, vous arrivez effectivement au bord d'une large route empierrée. D'après les indications du bûcheron, l'auberge devrait se trouver au Sud de l'endroit où vous êtes.

*Continuer allez au **196***

[178]

Vous dégainez votre arme tandis que le cocher se saisit d'une dague et vous partez en direction de l'embarcadère, au Nord-Est du village. Les rues sont un véritable champ de cadavres, il semblerait que pas un villageois n'ait survécu. Soudain, vous entendez un bruit violent sur votre gauche, provenant d'un bâtiment à un étage. Vous vous approchez prudemment, le conducteur sur les talons. La porte s'ouvre soudain à la volée: Deux individus patibulaires surgissent en poussant un cri de guerre et se jettent sur vous.

Pirate de rivière : HABILITE=8 ENDURANCE=8

*Si vous parvenez à vous débarrasser de votre adversaire allez au **49***

[179]

Vous vous remettez en route vers ce que vous espérez être la sortie, et vous finissez par la trouver. Vous repérez aussitôt un sentier qui part du tunnel pour s'engager dans la forêt. Vous le suivez sans hésiter.

*Continuer allez au **84***

[180]

Vous déposez votre matériel au sol, près du lit, puis vous vous allongez, dans l'intention manifeste de faire une petite sieste, mais à peine êtes vous allongé qu'un pirate vient vous chercher pour que vous aidiez à manoeuvrer le bateau. Soufflant de dépit, vous suivez l'homme sur le pont supérieur.

*Continuer allez au **149***

[181]

Vous continuez à marcher dans la direction approximative qui vous éloigne de la rivière, en espérant trouver un chemin qui vous permettrait de sortir de cette forêt. Au bout d'environ une demi-heure, vous arrivez au bord d'une profonde crevasse, qui vous barre le chemin. Vous examinez les alentours, mais vous ne trouvez aucun moyen de la franchir. En vous approchant du bord, il vous semble distinguer le fond du gouffre et à l'aide d'une corde et au prix de quelques acrobaties, vous pourriez peut être y descendre.

*Si vous avez une Corde, vous pouvez tenter de descendre dans la crevasse allez au **15***

*Si vous préférez tenter de contourner le gouffre par la gauche allez au **158***

*Si vous trouvez plus judicieux de passer par la droite allez au **131***

[182]

Vous effectuez de nombreuses rondes autour du campement durant la dernière partie de la nuit, mais tout est calme et, au petit matin, le campement apparaît lentement dans la tiède lumière du Soleil levant. Peu après, un solide petit déjeuner est servi (lancez un dé et ajoutez le résultat à votre endurance actuelle, sans dépasser votre total initial) et bientôt, toute la caravane se remet en route. D'après l'indication des marchands, vous devriez être en vue de la capitale au cours de la matinée.

*Continuer allez au **161***

[183]

Le Capitaine finit par s'écrouler au sol, mort! Les autres pirates n'en reviennent pas! Jamais le Capitaine n'avait perdu un combat, ils sont subjugués ; peut-être devriez-vous en profiter...

*Si vous préférez fuir sans demander votre reste allez au **123***

*Si vous préférez profiter du moment pour attaquer les autres pirates allez au **38***

[184]

Vous déclarez aux gardes que vous êtes en route pour la Capitale et que vous cherchez un moyen de transport. Les gardes vous fixent sans mot dire, mais ne semblent pas croire à votre histoire : "Nous allons vous mener au capitaine, pour qu'il vous interroge. Suivez nous sans faire d'histoire". Vous suivez les gardes à contre-cœur qui vous conduisent dans une grande maison près du centre du village. Peu après y avoir pénétré, ils vous invitent à entrer dans une petite pièce, au fond de l'habitation. Mais avant que vous ayez pu réaliser votre erreur, ils referment la porte derrière vous et la verrouillent ; vous voilà prisonnier!

*Continuer allez au **104***

[185]

Vous vous approchez prudemment du buisson et, repoussant les branches avec votre arme, vous apercevez un corps allongé sur le ventre. Vous le poussez du pied mais il ne réagit pas. Vous finissez par le retourner sur le dos pour l'examiner en détail. C'est un homme d'une trentaine d'année ; il porte une barbe brune fournie et il est vêtu d'un gilet de cuir usé. Il sert dans sa main une sorte de cimeterre, ébréché, mais d'apparence robuste.

*Si vous souhaitez fouiller le cadavre allez au **19***

*Si vous préférez le laisser là et continuer vers le village allez au **39***

[186]

Vous trouvez une souche où vous vous asseyez, puis vous sortez quelques aliments de votre Sac à Dos que vous mangez. Ces quelques instants de repos vous font du bien et vous permettent de récupérer un peu de forces. Lancez un dé et ajoutez le résultat à votre Endurance. Vous récupérez aussi les points d'Habilité que vous auriez pu perdre.

Une fois rassasié, vous vous remettez en route.

*Si vous souhaitez abandonner vos compagnons et vous enfoncer dans les bois allez au **135***

*Si vous préférez retourner vers le centre du village allez au **187***

[187]

Vous repartez vers le centre du village, pour y retrouver les autres voyageurs.

Au fur et à mesure que vous avancez, vous remarquez que vos compagnons ne sont plus là, la place est vide à l'exception d'un homme puissamment bâti qui vous observe en silence tandis que vous vous approchez.

Vous vous arrêtez en scrutant les bâtiments qui vous entourent mais nulle menace ne semble en surgir.

*Allez vous continuer à marcher vers l'homme allez au **190***

*Ou bien préférez vous tourner les talons et tenter de vous enfuir en courant allez au **123***

[188]

Pendant que vous participez à la manœuvre, vous apercevez le plus petit des bateaux de la flotte qui s'éloigne rapidement en descendant le courant au devant de vous. En interrogeant les marins, vous apprenez que ce navire, l'Osquire, sert d'éclaireur et part en reconnaissance vers un petit village en aval, Barss.

Quelques heures plus tard, le bateau revient vers le navire amiral et le Commandant monte à bord, discuter avec le Capitaine. En vous approchant, vous entendez ce qu'ils se disent : "Ce devrait être facile, un petit village, pas de fortifications et je n'ai pas vu de gens d'arme. Une prise aisée!". En entendant ces paroles, le Capitaine balrig ordonne immédiatement le 'Branle-bas de combat', et toute la troupe s'apprête fiévreusement.

Si vous n'avez pas d'arme, on vous en fournira une, à choisir parmi les suivantes:

- Un cimeterre (+2FF, double les dégâts avec un '12' aux dés)
- Une épée (+3FF)
- Deux dagues (+2FF chacune, mais si vous vous en servez ensemble : +1FF et 3 points de dégâts)

On vous fournit également un Gilet de Cuir, qui vous accorde 2 points d'Endurance supplémentaires pendant un combat. Peu après, la flotte arrive en vue du village et, échouant les navires, les Pirates débarquent en masse. C'est alors que par les portes des maisons du village sortent en masse des hommes de troupe puissamment armés : C'est un piège! Certains Pirates tentent de fuir mais pour s'apercevoir que vous êtes encerclés : D'autres gens d'arme étaient cachés dans les bois et ont attendu que vous entriez pour refermer l'étau... Aussitôt, le Capitaine donne l'ordre de charger vers le centre du village, ses hommes lui obéissent en hurlant des cris de guerre et des insultes envers les gardes.

*Si vous vous ruez à la suite des Pirates allez au **52***

*Si vous préférez tenter de vous frayer un passage vers les bois allez au **86***

[189]

Vous tournez vos pas vers le Nord, en direction, vous l'espérez de Tiba. Vous avancez lentement le long de la route, tandis que la nuit tombe peu à peu. Vous remémorant vos dernières aventures, vous réalisez qu'il serait très dangereux de passer la nuit dehors au bord de cette route vide au milieu des bois. Il vous faut absolument trouver un abri pour la nuit...

*Si vous souhaitez poursuivre vers le Nord sans vous arrêter pour la nuit allez au **72***

*Si avez une Corde, vous pouvez essayer de passer la nuit dans un arbre allez au **105***

*Enfin, s'il vous semble plus judicieux de faire demi-tour et de partir vers le Sud allez au **196***

[190]

Vous vous tenez devant l'homme, qui vous toise sans dire un mot, les bras croisés, puis il prend la parole:

"Salut à toi! Je suis Balrig, le Capitaine de la bande de flibustiers la plus célèbre de ces contrées. Je t'ai observé tandis que tu affrontais quelques uns de mes hommes ; tu es un combattant de valeur, à n'en pas douter...Mais nous sommes nombreux, tu n'auras pas le dessus et tu finiras par périr sous une de nos lames. Je te propose un autre choix: Rejoins nous! Nous ferons de toi un homme riche, d'or et d'aventures."

Tandis que parle Balrig, vous remarquez du coin de l'oeil que ses hommes se sont regroupés en cercle autour de vous et de leur Capitaine ; ils n'ont pour l'instant pas l'air trop menaçant, mais vous sentez qu'un mot ou un geste déplacé de votre part pourrait changer leur humeur...

Le Capitaine semble cependant un homme d'honneur, et peut être vous laissera-t-il repartir en vie si vous déclinez poliment son offre, mais c'est un risque à courir...D'un autre côté, une vie de flibuste pourrait effectivement vous apporter quelques opportunités inespérées...

*Si vous acceptez la proposition de Balrig allez au **24***

*Si vous préférez décliner poliment son offre allez au **157***

*Si, enfin, vous voulez dégainer votre arme et l'attaquer allez au **73***

[191]

Au moment où vous abattez le Second, les autres Pirates se jettent sur vous en hurlant, pour tenter de vous capturer.

Lancez deux dés et comparez le résultat à votre habileté. Si votre endurance est inférieure à dix, ajoutez deux point au total des dés.

*Si le total est inférieur à votre habileté allez au **92***

*S'il est supérieur allez au **43***

[192 La fin du voyage...]

Vous vous asseyez en attendant que le Capitaine vienne vous interroger, mais personne ne vient vous chercher. Au bout de plusieurs heures, vous entendez des cris au dehors ainsi que des chocs provoqués, à n'en pas douter, par des combats. Au bout de longues minutes, le bruit de la bataille s'estompe et vous apercevez bientôt les gardes qui reviennent vers votre geôle, entraînant avec eux des Pirates capturés. Vous entendez le capitaine donner des ordres dans la pièce d'à côté : "Mettez moi ces bandits avec leur éclaireur, nous les pendrons ce soir". Vous comprenez alors que le Capitaine ne souhaite absolument pas vous interroger : Il pense que vous faites partie de la Horde des Pirates et va vous exécuter en même temps qu'eux...

Pour vous, l'aventure se termine au bout d'une corde de gibet.

-[FIN DE L'AVENTURE]-

[193]

Vous suivez le Capitaine qui rejoint son navire amiral et vous franchissez la passerelle qui conduit au pont quelques mètres derrière lui. Peu après, les marins larguent les amarres et laissent dériver leurs bateaux vers le centre du fleuve, afin de se mettre dans le courant.

Le Capitaine monte sur le gaillard d'arrière et s'adresse à ses troupes:

"Mes amis! Encore une victoire écrasante des terribles Pirates des Rivières! Le butin fut maigre mais les combats furent rudes, vous avez tous mérité une rasade de sbrodj!" Les hourras des pirates couvrent aussitôt la voix de leur capitaine, qui ramène le calme d'un geste: "Mais nous n'allons pas en rester là: Une petite bourgade se tient un peu en aval. J'ai ouïe dire qu'elle abritait quelques marchands bien nourris! Allons leur secouer les puces!". Nouveaux hourras des pirates.

Le Capitaine quitte ensuite la dunette pour descendre sur le pont inférieur et s'approcher de l'endroit où vous vous tenez: "Puisque tu es là, autant en profiter, montre moi ce que tu sais faire".

Vous allez affronter le Capitaine avec des sabres d'entraînement en bois. Le premier dont l'endurance descend en dessous de cinq sera assommé et aura perdu le combat. Une fois le combat terminé, vous récupèrerez les points d'endurance que vous aviez au début du combat.

Capitaine des Pirates : HABILETE=10 ENDURANCE=12

Le Capitaine est un Maître d'Arme, ce qui signifie que si vous le battez, vous pourrez augmenter d'un point votre total initial d'Habilité, car il en profitera pour vous enseigner quelques techniques de combat fort utiles.

*Si vous battez le Capitaine allez au **117***

*Si vous êtes battu allez au **48***

[194]

Vous vous éveillez au petit matin, aux cris des conducteurs attelant les bêtes aux chariots. Vous sortez dans la cour pour faire un brin de toilette dans le tonneau d'eau de pluie et en rassemblant votre matériel, vous vous apercevez que vous avez eu une visite nocturne : Votre sac est plein de crottes de rats! S'il vous restait de la nourriture dans votre sac, vous pouvez la rayer de votre feuille, les sales bêtes ont tout dévoré...Maudissant votre malchance, vous attendez près des chariots que les marchands arrivent.

Vous remarquez que l'un des chariots contient des armes, probablement pour être vendues lors du Grand Marché. Si vous le désirez, vous pouvez demander à acheter une ou plusieurs armes. Comme vous faites partie des défenseurs, on vous fera une bonne réduction.

Arme	Prix	caractéristiques
Epée	3	+3 FF
dague	1	+2 FF
hache	4	+ 2 FF, décapite l'adversaire avec un '12' aux dés
Masse	4	+2 FF, assomme l'adversaire avec un '12' aux dés
cimeterre	3	+2 FF, +2 points de dégats avec un '12' aux dés

Faites les achats éventuels qui vous intéressent puis notez les sur votre feuille.
Peu après, tout le monde embarque et la caravane se met en route.

*Continuer allez au **168***

[195]

Vous avancez jusqu'à la porte de cette étrange maison, perdue au milieu des bois et vous frappez à la porte. Peu après, l'huis s'ouvre et un vieil homme vous fixe depuis l'encoignure sans prononcer un mot. Vous lui expliquez que vous êtes un pacifique voyageur surpris par la nuit et que vous cherchez un abri.

*Si vous possédez le Médaillon de la Source allez au **59***

*Si vous possédez un Médaillon en Etain allez au **143***

*Si vous ne possédez aucun de ces objets allez au **136***

[196]

Vous prenez la direction du Sud, espérant croiser quelqu'un pour vous aider à gagner la capitale. Le jour commence bientôt à tomber et vous redoutez de passer la nuit dehors, avec ses dangers inconnus. La chance semble cependant vous sourire car vous apercevez au loin un bâtiment éclairé au bord de la route ; en vous en approchant vous reconnaissez une auberge. Sans attendre, vous vous précipitez à l'intérieur pour vous mettre au chaud. Dans l'auberge, "Le Relais des Voyageurs", la salle commune est presque vide, à l'exception d'un petit groupe, attablé autour d'un plat de viande fumante, qui discutent et rient bruyamment. Le patron, derrière son bar, vous observe d'un air peu amène, puis vous fait signe d'un mouvement de tête de vous attabler.

*Si vous avez au moins une pièce d'or et que vous voulez prendre votre repas seul allez au **108***

*Si vous voulez vous attabler avec le groupe allez au **22***

[197]

Vous quittez le chemin pour vous engager sur le passage, à peine marqué, qui conduit vers le sommet de la colline. Peut être, de là-haut, pourrez vous repérer un chemin qui vous permettra de sortir de cette forêt. Mais votre espoir est bientôt déçu : Le chemin, après avoir serpenté un moment le long de la pente, commence à redescendre. Au bout de quelques centaines de mètres, vous arrivez devant l'entrée d'une grotte ; le passage semble se poursuivre sous la colline.

*Si vous souhaitez entrer dans la grotte allez au **89***

*Si vous estimez qu'il vaut mieux faire demi-tour et retourner sur le chemin principal allez au **84***

[198]

Vous vous jetez avec l'énergie du désespoir contre la porte, espérant la défoncer pour vous échapper. Hélas, les récents événements vous ont trop épuisé pour que vous réussissiez. Les flammes gagnent bientôt tout l'édifice, mais vous avez déjà péri asphyxié par les gaz nocifs se dégageant de l'incendie. Vos aventures se terminent ici.

-[FIN DE L'AVENTURE]-

[199]

Vous vous approchez avec circonspection de la Tour, mais vous n'arrivez pas à trouver de pont pour franchir ces étranges douves remplies d'eau claire. Vous commencez à faire le tour, dans l'espoir de trouver un passage par l'arrière de l'édifice, mais vous finissez par retomber à l'endroit où vous avez pénétré dans cette clairière sans avoir trouvé le moyen de traverser. Vous vous apprêtez à renoncer et à repartir dans les bois, lorsqu'un reflet doré attire votre attention à quelques pas de vous, dans les herbes hautes. En vous approchant, vous distinguez ce qui ressemble à un petit oeuf d'or, veiné de rouge. En y regardant de plus près; vous vous apercevez que sa forme ressemble plutôt à une sorte de guitare miniature, avec deux renflements et une sorte de minuscule manche.

*Si vous souhaitez vous emparer de l'objet allez au **26***

*Si vous préférez le laisser où il est et quitter cette clairière allez au **20***

*Enfin, si vous voulez coûte que coûte entrer dans la tour en traversant les douves à la nage allez au **87***

[200]

Vous arrivez près des portes de la ville et vous vous glissez rapidement dans la file des piétons qui franchissent les monumentales portes. Vous remarquez que la Garde Royale veille et scrute avec attention les visages des arrivants, les mains ostensiblement posées sur la garde de leur arme. Plus que trois personnes et ce sera à votre tour de franchir le portail ; votre voyage touche à sa fin, du moins cette partie de votre périple...

Tandis que vous suivez lentement la foule qui entre, vous vous interrogez intérieurement : Où vous conduiront vos pas une fois dans la cité? Allez vous enfin trouver un moyen de rentrer chez vous? Seul l'avenir vous le dira...

-[FIN DE L'EPISODE]-