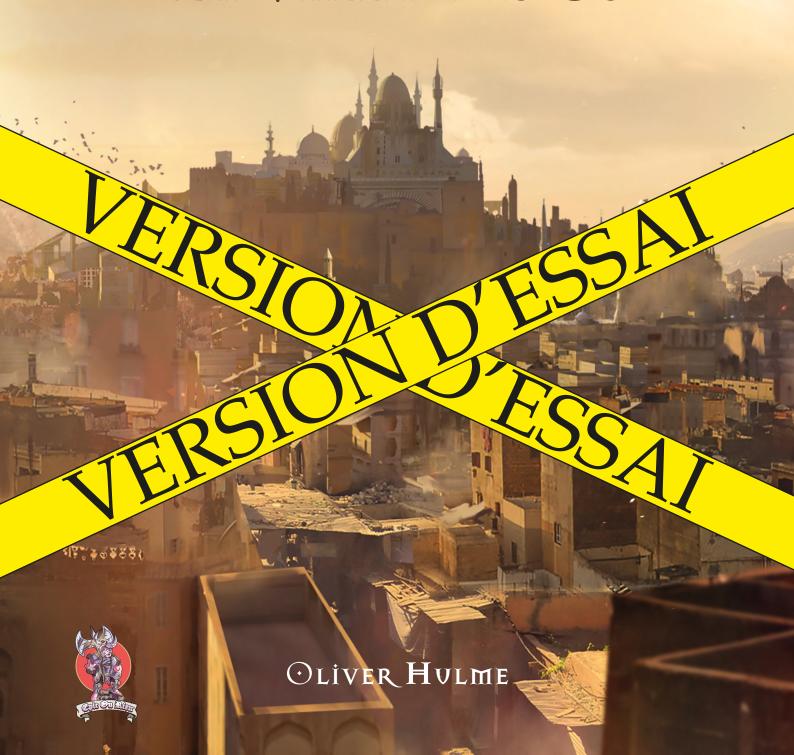


# La Vallée des Os



## LEGENDARY KİNGDOMS

## -LİVRE I-LA VALLEE DES OS

#### VERSION DE DEMONSTRATION

Publiée par les éditions Epic Ou Rien



#### PREMIERE EDITION

Auteur original et game design Oliver Hulme

Traduction de l'anglais Antoine Conforti

Mise en page originale Bruce Kennedy

Artiste original illustration Robin Smith

Artiste original couverture Claudio Pilia

Artiste carte local Jamie Noble

Tous droits réservés

Ce livre est une adaptation du livre **LEGENDARY KİNGDOMS** — **BOOK I** — **VALLEY OF BONES**, originalement produit par SPIDERMIND GAMES Ltd. Cette édition est réalisée sous licence par les éditions Epic Ou Rien. SPIDERMIND GAMES n'est pas responsable de la qualité ou de l'exactitude de cette traduction.

Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article L. 122-4). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.







### TI — LA VALLÉE DES OS

#### L'AVENTURE COMMENCE...

Bienvenue dans l'édition française de Legendary Kingdoms, un livre d'aventures fantastiques dans lequel une troupe d'aventuriers vous mènera dans une contrée dangereuse remplie de péripéties. Au début de votre aventure vous ne pourrez qu'espérer survivre dans ce monde périlleux, mais à mesure que vous deviendrez plus expérimenté et plus puissant, vos actions influenceront le destin de l'empire.

Les royaumes légendaires - édition Française est une œuvre composée de plusieurs livres. Chaque ouvrage couvre une partie différente du monde. Au travers des différents tomes, vous garderez la même troupe d'aventuriers qui, en découvrant de nouvelles régions et des civilisations étranges, s'améliorera tant en compétence qu'en puissance. À n'importe quel moment, vous pouvez changer de livre en voyageant jusqu'au bord de la carte locale (en volant, en navigant, grâce à un téléporteur magique, ou grâce à d'autres moyens de transport plus étonnants les uns que les autres). Les membres de votre équipe ont tous leur raconter histoire à (conquêtes amoureuses, de vieux comptes à régler voire une quête spirituelle, ...).

Vous pouvez jouer de la façon dont vous le désirez : que ce soit tel un simple voyageur explorant des ruines étranges et des citées merveilleuses, ou comme un révolutionnaire déterminé à renverser la tyrannie, ou encore tel un chevalier en croisade contre une sombre menace.

Avant de commencer votre aventure, vous devez sélectionner une troupe d'aventuriers et apprendre quelques règles sur les jets de dés et les combats. Cela fait, rendez-vous à la

référence 1 pour commencer votre aventure. Bonne chance et que St Elias veille sur vous.

#### MATERIEL DONT VOUS AUREZ BESOIN

Avant de commencer, prenez un crayon et une gomme. Vous en aurez besoin pour noter les compétences de vos personnages et les trésors que vous trouverez.

De plus, vous aurez besoin d'un jeu de dés standards à 6 faces. Essayez d'en trouver autant que vous pourrez. Il vous en faudra au moins six pour être à l'aise dans vos différents jets.

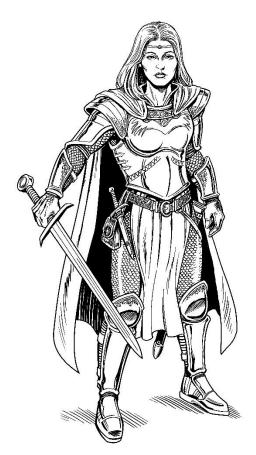
#### **VOTRE EQUIPE**

Vous devez constituer une troupe de quatre aventuriers afin d'explorer les royaumes légendaires. Ces aventuriers sont appelés équipiers et chacun a son propre passé et un panel de compétences particulières. Vous pouvez sélectionner indifféremment quatre équipiers mais il est sage d'équilibrer les compétences au sein de votre équipe. Si vous ne sélectionnez que les guerriers les plus farouches, vous rencontrerez probablement beaucoup de difficultés à essayer de vous faire discret ou de séduire une personne. Une fois les membres de votre équipe sélectionnés, vous devez noter leurs compétences

caractéristiques sur la feuille d'aventure fournie à la fin de ce livre. Vous pouvez aussi télécharger cette feuille depuis www.editionsepicourien.fr ou en scannant ce QR code.



Lord Ti'Quan et Amelia Pass-Dayne peuvent lancer des sorts. Cela compense leurs piètres compétences martiales et leurs points de vie réduits. Vous trouverez les règles concernant les sortilèges un peu plus loin dans ce livre.



Sar Jessica Dayne

Combat: 5 Survie: 2
Discrétion: 1 Charisme: 4
Savoir: 3 Vie: 8

Sar Jessica Dayne est la première née d'un chevalier de Royce. Son père, le baron Baldwin Dayne est un prétendant sérieux au trône du dirigeant de la baie de Longport, une région côtière de première importance.

Sar Jessica est une puissante guerrière. D'une lignée noble de renom, elle n'a reçu que peu d'amour et d'affection depuis le décès de sa mère lors de son enfance. Elle est normalement l'héritière légitime de la baronnie à la place de son frère cadet Ridley. Mais du fait de ses nombreux accrochages avec son père au cours de ces dernières années, son héritage est remis en cause. Sar Jessica souhaite cependant devenir une femme riche et puissante par elle-même avant d'affronter son père à Fosterly Castle.



### LORD Ti'QUATI

Combat: 1 Survie: 1
Discrétion: 2 Charisme: 2
Savoir: 5 Vie: 6

#### *Jeteur de sorts*

Lord Ti'Quan est un sorcier de Drakehallow comme on peut en rencontrer tant d'autres dans cet endroit mythique. Grâce à la fortune de sa famille, il lui fut possible d'apprendre son art dans la plus prestigieuse école de magie des royaumes légendaires : Animus Mast.

Son savoir immense fut obtenu par l'étude de nombreux livres poussiéreux et parchemins obscurs. Son ambition est à la mesure de ses connaissances.

Malgré le fait que depuis le début de ses études Ti'Quan montre de vraies prédispositions pour la magie, faisant de lui un magicien très prometteur, il est handicapé dans sa progression par son manque d'empathie. Cependant, son timbre de voix royal compense son ton sec. Il lui est nécessaire de trouver de nouvelles ressources pour continuer son apprentissage à Animus Mast et apprendre de nouveaux secrets arcaniques toujours plus puissants.



Таѕна

Combat: 3 Survie: 3
Discrétion: 5 Charisme: 3
Savoir: 1 Vie: 8

Tasha, flibustière des îles éparses, elle est plus proche de la simple voleuse que du corsaire mythique.

Depuis sa naissance, elle est bercée par la mer à l'image de sa famille qui, depuis des générations, si elle ne naviguait pas, tenait une taverne dans une des villes côtières de la région.

Pour sa part, si Tasha a pu voler et dilapider des fortunes, son extravagance et son goût des belles choses (et surtout des beaux visages...) ne lui permirent pas de garder le moindre sous dans sa poche. Ses penchants furent même à l'origine d'une de ses pires déconvenues : Tasha s'est récemment fait berner par Katherine, sa dernière amante en date et ancienne apprentie. Tasha avait pris cette jeune paysanne de Middenmarch sous son aile pour la former à la vie des frères de la côte jusqu'à ce que cette dernière la trahisse et la vende à des esclavagistes.

Désormais, Tasha ne songe plus qu'à rendre la monnaie de sa pièce à son ancienne apprentie.



Amelia Pass-Dayne

Combat: 3 Survie: 3
Discrétion: 2 Charisme: 1
Savoir: 2 Vie: 6

#### *Ieteuse de sorts*

Amelia est la demi-sœur de Jessica. Les deux femmes grandirent ensemble à Fosterly Castle.

Sa mère était une garde forestière qui éloigna Amélia du château quand il devint évident que son père, le baron Baldwin, ne s'occuperait jamais d'elle.

Amélia vécue son adolescence dans les forêts compactes et reculées des terres sauvages où elle apprit des druides la magie de la nature. Devenue une combattante élancée et robuste, elle sait vivre de la terre et combattre les bêtes sauvages.

Même si sa magie est tournée en dérision par les magiciens traditionnels, elle n'en reste pas moins instinctive et efficace.

Amélia rêve de devenir un membre à part entière du cercle des druides mais elle sait que pour cela, elle devra apprendre encore beaucoup avant de revenir à sa terre sauvage.

#### LES ROYAUMES LEGENDAİRES — VERSİON D'ESSAİS



#### Akihiro

Combat: 4 Survie: 5
Discrétion: 3 Charisme: 1
Savoir: 2 Vie: 8

Akihiro est un jeune homme maussade originaire de la Vallée des Os. Il fut banni de sa ville natale après avoir échoué à son apprentissage pour devenir un Kensaï, une des saintes épées de Calice.

Bien qu'étant un bretteur hors-pair, Akihiro est luimême son pire ennemi et se torture sans répit du fait de son incapacité à trouver l'illumination, l'équilibre entre corps et esprit.

Depuis, Akihiro est devenu un survivaliste accompli capable de trouver de l'eau dans le désert le plus aride et de la nourriture dans les étendues les plus désolées.

S'il aime à se dire qu'il a abandonné son rêve, il ne se languit pas moins de retourner à Calice pour tenter de nouveau le test tant redouté.

Peut-être est-il temps pour Akihiro de refaire surface et de restaurer son honneur ainsi que celui de sa famille ?



### OLI COEUR

Combat: 2 Survie: 1
Discrétion: 4 Charisme: 5
Savoir: 3 Vie: 8

Joli cœur est né à Royce, dans le duché de Pendrilor.

Il était valet de chambre à Vasthall, le siège du pouvoir de la duchesse Elenor Mauntell jusqu'à ce que, mal avisé, il s'engage dans un triangle amoureux avec la duchesse et le roi Frances Goldwell.

Fuyant de peur d'être pendu, Joli cœur vit depuis lors grâce à son esprit affuté tout en parcourant le monde afin d'échapper aux agents du roi.

Ses belles paroles lui permettent de se sortir de presque n'importe quelle situation, et échapper au danger est devenu, pour lui, une seconde nature.

Un jour, Joli cœur devra affronter le désordre qu'il a laissé derrière lui à Vasthall, mais pas avant de pouvoir profiter un peu des plaisirs que le monde a à lui offrir.

#### сомретепсеѕ

Chaque membre de l'équipe a cinq compétences qui lui servent à se sortir de situations délicates.

**COMBAT** détermine tant votre maitrise des arts du combat que votre force physique.

**DISCRETION** vous aide à vous dissimuler, à vous cacher de vos ennemis ou même à semer vos poursuivants au cœur d'une foule.

**SAVOIR** représente vos connaissances des arts arcaniques, des religions et des faits historiques.

**SURVIE** vous aide à survivre dans les étendues sauvages, à vous repérer en forêt, à escalader des montagnes, etc.

**CHARISME** est votre habileté à charmer, intimider et persuader les gens que vous rencontrez.

De manière générale, vos compétences ne changeront pas beaucoup. Cependant, on pourra, de temps en temps, vous demander d'augmenter ou de réduire vos compétences au cours de votre aventure.

S'il n'y a pas de maximum, en aucun cas une compétence ne pourra tomber sous la barre de 0.

#### TEST DE COMPETENCE

Il vous sera régulièrement demandé de faire un test de compétence afin d'accomplir quelque chose de difficile.

Un exemple de test de compétence est indiqué ci-dessous :

Se glisser derrière le gobelin (Test en équipe) Compétence et ND : Discrétion (4+) Succès requis : 4

Il y a deux types de tests de compétence :

Les tests individuels qui vous obligent à choisir un unique membre de votre troupe pour tenter le test.

Les tests d'équipe qui vous permettent de choisir deux membres de l'équipe pour passer le test en combinant leurs compétences.

Le test de compétence vous indiquera la compétence à utiliser et le niveau de difficulté (ND) du test dans la partie *Compétence et ND* du descriptif.

Dans notre exemple, vous utiliserez la compétence discrétion pour vous glisser dans le dos du gobelin.

Pour réaliser le test de compétence, lancer un nombre de dés égal à la valeur de la compétence testée. Pour un test en équipe, vous devez additionner la valeur des compétences des deux personnages. Pour chaque dé égal ou supérieur au ND du test, vous gagnez un succès.

**Exemple :** Tasha, Akihiro, Sar Jessica et Lord Ti'Quan essayent de se glisser dans le dos du goblin. Comme c'est un test en équipe, le joueur (vous) choisit les deux meilleurs équipiers en *DISCRETION*. Dans ce cas, ce sera Tasha (Discrétion : 5) et Akihiro (Discrétion : 3). Le joueur lance donc 8 dés. Comme le ND du test est 4+, chaque dé présentant 4 ou plus sera un succès

Le joueur obtient 6, 5, 4, 3, 3, 2, 2 et 1. Trois de ces dés présentent un 4 ou plus donc l'équipe gagne trois succès.

Pour réussir ce test, il est cependant nécessaire d'obtenir au minimum 4 succès. L'équipe dans notre exemple a donc raté le test et va maintenant devoir en gérer les conséquences!

Aussi hauts que soient vos scores de compétence, vous ne pouvez pas jeter plus de 20 dés pour un test de compétence. Si vous avez plus de dés que cela, vous souhaiterez sûrement utiliser le focus de compétences dont vous trouverez l'explication dans la section des règles avancées située à la fin du livre.

#### <u>POIΠŤS DE VIE</u>

Chaque membre de l'équipe a un nombre de points de vie qui détermine la quantité de dégâts que le personnage peut subir.

Ce nombre variera beaucoup au cours de votre aventure. C'est important de se rappeler les points de vie sans blessures ou effets négatifs car votre santé ne peut pas dépasser ce nombre quand vous récupérez de vos blessures lors de soins ou de repos. Parfois, lorsque vous réaliserez une tâche ardue ou une quête particulièrement périlleuse, vous pourrez augmenter le montant maximum d'un membre de l'équipe. Le livre vous indiquera que faire lorsque cela se produira.

Si les points de vie d'un des aventuriers tombe à 0, il meurt. On ne revient pas de l'au-delà, le membre de l'équipe est perdu à jamais. En général, vous pourrez récupérer n'importe quel équipement sur le cadavre du mort, sauf si le livre vous indique explicitement le contraire.

#### **COMBAT**

Quand un combat éclate, votre équipe travaille à l'unisson pour battre ses ennemis. Quand vous arrivez dans un combat, vous sera présentée la liste des opposants (les ennemis que vous aurez à vaincre au cours de ce combat).

La liste des opposants ressemblera à cela :

Opposants :	Attaque,	DEF	Vie
Gobelin	4 (5+)	4+	6
Garde du corns (	Orc 6 (4+)	4+	10

Votre équipe attaque toujours en premier. Choisissez un membre de l'équipe puis un opposant de la liste à attaquer. Lancer un nombre de dés équivalent à la compétence *COMBAT* de votre personnage. C'est son score d'attaque. Si cet aventurier n'a pas d'arme, réduisez son score d'attaque de 1.

Pour infliger des dommages, votre lancé de dés doit être égal ou supérieur au score de défense (DEF) de l'opposant. Pour chaque dé remplissant cette condition, infligez 1 point de dégât à la vie de l'opposant. Les opposants avec 0 (ou moins) point de vie sont vaincus.

**Exemple :** Tasha (COMBAT : 3) veut attaquer le gobelin ayant un score de défense (DEF) de 4+. Elle lance donc 3 dés et obtient 2, 4 et 5. Elle case donc deux coups et le gobelin perd deux points de vie.

Attaquez une fois avec chacun des membres de votre équipe, dans l'ordre que vous souhaitez. S'il reste des opposants vivants après la fin du tour d'attaque de votre équipe, les opposants encore debout attaqueront alors chacun leur tour. Le score d'attaque d'un opposant est divisé en deux parties. Le premier nombre est le nombre de dés qu'il lancera, le second est le score pour chaque dé dont il a besoin pour réussir son attaque.

**Exemple:** Un garde du corps orc a un score d'attaque de 6 (4+). Cela veut dire que l'orc lance six dés et que chacun des dés a besoin d'un quatre ou plus pour toucher sa victime.

En commençant avec le premier opposant de la liste, faites une attaque avec chacun des ennemis dans l'ordre. S'ils parviennent à réussir

un coup, à vous de décider quel membre de l'équipe devra l'encaisser et réduisez ses points de vie d'autant de points que de coups réussis. Une fois que tous les attaquants ont attaqué, vous pouvez attaquer de nouveau avec votre équipe. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les ennemis soient vaincus ou que tous les membres de votre équipe soient morts.

#### jet de sauvegarde d'armure

Si les membres de votre équipe portent une armure, ils peuvent tenter de réduire les dommages faits à leurs points de vie reçus au combat. Lancer un nombre de dés égal au score d'armure de l'aventurier ou égal au montant des dégâts qu'il est censé recevoir (le plus petit des deux).

Pour chaque 4, 5 ou 6 réussi à votre jet de sauvegarde d'armure, vous pouvez réduire les dégâts reçus de 1 point.

Exemple 1 : Sar Jessica est équipée d'une armure en cuir (Armure +1) et porte un bouclier (Armure +2). Cela lui procure un score d'armure de 3. Un lézard des sables hideux vient juste de lui infliger 4 points de dégâts. Elle lance 3 dés pour un jet de sauvegarde d'armure et obtient 4, 5 et 4. Elle bénéficie alors de 3 points de sauvegarde et perd donc uniquement un point de vie.

Exemple 2: Sar Jessica vient de nouveau d'être touchée par un autre lézard des sables mais ce coup-ci pour seulement 2 points de dégâts. Malgré son score d'armure de 3, elle ne peut cette fois-ci jeter que 2 dés parce que vous ne pouvez pas jeter plus de dés que le montant des dégâts que vous venez de recevoir. Elle obtient un 1 et un 3. Elle échoue donc à tous ces jets de sauvegarde d'armure et perd 2 points de vie.

Les opposants ne font pas de jets de sauvegarde d'armure. À la place, les opposants carapaçonnés ont des points de vie plus élevés pour tenir compte du fait qu'ils peuvent encaisser plus de dégâts.

Vous ne pouvez faire des jets de sauvegarde d'armure que pendant un combat. Si vous recevez des dommages à n'importe quel autre moment (tel que la faim ou être écrasé par un rocher durant votre aventure), vous ne pouvez pas faire un jet de sauvegarde d'armure pour ce type de dégât.

#### LANCER DES SORTS EN COMBAT

Au lieu de lancer une attaque physique, un membre de votre équipe qualifié de « jeteur de

sorts » peut lancer un sort. La description du sort vous indiquera ce qui se passe.

#### DOMMAGES AUTOMATIQUES

Certains ennemis sont tellement féroces qu'une partie de leurs attaques est inarrêtable.

Vous verrez cela écrit en **gras** de la façon suivante :

Opposant: Attaque
Dragon de soufre 7 (+3) + 2 Auto

Dans ce cas, en plus de ces 7 dés d'attaque, le dragon infligera 2 points de dégâts supplémentaires. Vous pouvez cependant faire un jet de sauvegarde d'armure contre ces dommages supplémentaires.

#### Note de l'auteur:

Heureusement, dans le livre 1 *La Vallée des Os*, vous n'aurez pas l'occasion de rencontrer de monstres possédant ces capacités, mais soyez sur vos gardes dans les autres livres!

#### **SORTS**

Les personnages qui peuvent lancer des sorts sont appelés *lanceurs* (-ses) de sorts. Les lanceurs de sorts inscrivent leurs sorts dans leur grimoire mais ces livres magiques ne peuvent, à tout moment, n'en contenir que 6 au maximum.

Quand vous commencerez l'aventure, chacun de vos lanceurs de sorts pourra commencer avec 3 sorts choisis parmi les sorts de démarrage dont vous trouverez la liste à la fin de cette section sur les règles du jeu et juste avant la référence 1 de l'aventure.

Il y a différents types de sorts :

Les sorts d'aventure peuvent être utilisés à n'importe quel moment sauf en combat. Ces sorts vous aident à surmonter l'adversité, à réussir des tests de compétence ou à trouver des caches secrètes.

Les sorts de combat ne peuvent être lancés que pendant des combats individuels. En général, ils servent à blesser ou entraver les opposants, ou à vous donner un bonus utile pendant le combat.

Les sorts de combat de masse sont rares et peuvent seulement être utilisés lors de la confrontation d'armées. Les sorts de combat maritime sont tout aussi rares et servent exclusivement pendant les combats de bateau à bateau.

Certains sorts couvrent plus d'une catégorie. Un sort qui est décrit comme Aventure/Combat peut être utilisé pendant un combat ou au cours de l'aventure.

#### CHARGE ET DRAIN D'UN SORT

Lorsque vous découvrez ou apprenez un sort, celui-ci commence chargé. Les sorts chargés sont prêts à être utilisés à la demande du lanceur de sort. Dès que vous lancez un sort, celui-ci est alors drainé et ne pourra pas être relancé avant d'avoir été rechargé par vos soins.

Chaque sort à un coût de recharge dans sa description. Ce coût couvre le prix des ingrédients nécessaires pour le lancer. Vous pouvez recharger un sort en vous reposant dans la plupart des auberges et trouverez même quelques endroits où vous pourrez recharger vos sorts gratuitement! Le texte vous dira quand vous pouvez recharger un sort.

Il peut vite devenir coûteux de lancer des sorts à tout bout de champ aussi, utilisez-les de préférence quand c'est vraiment urgent.

#### DECOUVRIR DE NOUVEAUX SORTS

Les sorts peuvent surgir des endroits les plus incongrus. Soyez donc attentifs aux occasions se présentant pour en apprendre de nouveaux.

Vous ne pouvez retenir que 6 sorts dans votre grimoire. Si celui-ci est plein et que vous découvrez un nouveau sort que vous souhaitez vraiment apprendre, vous pouvez supprimer un vieux sort pour faire de la place au nouveau.

Tous les nouveaux sorts commencent chargés.

Vous ne pouvez pas apprendre plusieurs fois le même sort dans votre grimoire.

Ceci veut dire qu'au début de votre aventure, votre lanceur de sorts ne peut pas apprendre trois fois le sort missiles de glace.

#### **ЕQUІРЕМЕПТ**

Chaque membre de votre équipe peut porter au maximum dix pièces d'équipement. Les objets que vous pourrez ramasser au cours de votre aventure seront indiqués en **gras**. Il est possible de transférer un équipement d'un aventurier à un autre à tout moment sauf pendant les combats ou pendant un test de compétence.

De nombreux objets trouvés vous apporteront un ou plusieurs bonus à vos compétences, à votre vie ou à votre armure. Les bonus octroyés sont indiqués entre parenthèses. Par exemple, une épée courte en fer (COMBAT +1) augmente la compétence COMBAT de l'aventurier d'un point. Ce bonus n'est valable que lorsque l'aventurier utilise l'objet. Plutôt que d'ajuster continuellement la compétence du personnage, il est plus facile d'ajouter les bonus actifs dans la colonne « Modifiée » de la feuille d'aventure.

Si Sar Jessica Dayne, qui a une compétence de COMBAT de 5, venait à utiliser l'épée courte en fer (COMBAT +1), vous inscririez ce bonus de la manière suivante :

Compétence Base Modif. COMBAT 5 6

Si Sar Jessica venait à perdre son **épée courte en fer**, il suffirait de gommer le score modifié plutôt que le score de base.

Si un membre possède plus d'un objet augmentant la même compétence, utilisez uniquement l'objet ayant le plus haut modificateur. Si Sar Jessica possède une épée longue en acier (COMBAT +2) et une épée courte en fer (COMBAT +1), elle augmente de 2 points son score de COMBAT et non pas de 3.

Certaines armes nécessitent l'usage des deux mains. Ces armes sont indiquées par un astérisque (\*) suivant le nom comme **grande** hache en fer (COMBAT +2) \*. Vous ne pouvez pas utiliser en même temps un bouclier et une arme à deux mains.

#### BONUS D'ARMURE

Les armures fonctionnent légèrement différemment.

Vous pouvez obtenir des bonus d'armure de plusieurs pièces d'équipement et ces différents bonus s'additionnent. Par exemple, si vous portez une armure en côte de maille (ARMURE +2) et un bouclier (ARMURE +2), les deux bonus s'additionnent pour vous donner un score d'ARMURE de 4 dés. Il y a cependant quelques limitations: vous ne pouvez porter en même temps qu'une armure ou qu'une robe. Vous reconnaitrez une armure ou une robe par leur description qui mentionne les mots « Armure » ou « Robe ». Vous ne pouvez utiliser qu'un seul bouclier.

Tous les autres objets procurant un bonus d'armure, comme les bagues ou les colliers magiques, peuvent être portés indifféremment et leurs bonus s'ajoutent.

#### SE DEBARRASSER D'OBJETS

Si vous portez trop d'objets et souhaitez faire de la place dans votre feuille d'aventure pour y ajouter de nouveaux objets, il suffira de gommer l'objet dont vous voulez vous débarrasser.

ATTENTION, un objet gommé est perdu pour toujours.

#### **ARGENT**

La monnaie officielle des Royaumes légendaires est la pièce d'argent. Vous pouvez en transporter sur vous autant que souhaité. L'argent étant un métal porte-bonheur, si un membre de votre équipe meurt et que son corps ne peut pas être retrouvé, vous pouvez supposer qu'il ne transportait pas d'argent sur lui au moment de sa mort.

Vous ne perdrez ou dépenserez de l'argent que si le texte vous l'indique explicitement.

#### COFFRE-FORT

Le coffre-fort est un caisson magique où les membres de votre équipe peuvent garder en sécurité matériels et pièces d'argent qu'ils ne souhaitent pas garder sur eux.

Il y a plusieurs façons d'accéder au coffre-fort. La plus facile est grâce au sortilège du *coffre magique* permettant à n'importe quel moment un accès immédiat à votre coffre-fort. Certains bâtiments peuvent permettre d'accéder au coffre-fort. Peu importe quand et d'où vous accédez à votre coffre-fort, les objets seront toujours préservés tels qu'au moment de leur sauvegarde. Par exemple, si vous mettez un anneau magique dans le coffre à Drakenhallow, vous le retrouverez quand vous réouvrirez le coffre dans la Vallée des Os.

Vous pouvez stocker dans le coffre-fort autant d'objets que voulus. Mais vous écrirez en tout petit pour stocker beaucoup d'objets!

#### **CODE**

Pour se rappeler des évènements de votre aventure, il vous sera demandé d'enregistrer certains codes tels que **B12** ou **E13**. Quand cela arrive, au dos de la feuille d'aventure, entourez juste le code approprié à l'emplacement adéquat.

N'effacez un code que si le texte vous dit de le faire.

De temps en temps, il vous sera demandé si vous avez un certain code. Si vous l'avez, rendez-vous directement au paragraphe indiqué. Parfois, vous seront réclamés plusieurs codes. Quand cela arrive, vérifiez les codes dans l'ordre dans lequel ils ont été sollicités. Sans cela, vous risquez de vous rendre à un paragraphe ne correspondant pas à la logique de votre histoire.

#### ROMANCE

Les membres de votre équipe sont jeunes et passionnés. Il est donc normal qu'ils tombent amoureux les uns des autres ou de personnes rencontrées au cours du jeu.

Quand un aventurier commence à ressentir des sentiments romantiques, il gagne un « cœur ». Quand cela arrive, notez le nom de la personne dont votre aventurier tombe amoureux et dessinez un petit cœur à côté. Plus une personne a de cœurs à côté de son nom, plus votre personnage est attiré par cette personne.

#### REGLES COMPLEMENTAIRES

Il y a d'autres règles à prendre en compte dans ce jeu telles que pour l'achat d'un bateau ou comment gérer des armées. Cependant, vous n'aurez à vous préoccuper de cela que le moment venu. Pour commencer vous devez d'abord survivre, trouver de l'équipement et faire connaitre votre nom. Vous vous préoccuperez du choc des civilisations quand vous aurez en poche un peu plus que quelques pièces d'argent.

#### LİSTE DE SORTS POUR PERSONNAGE EN DEBUT DE PARTIE

#### DIALECTE ANIMAL (AVENTURE)

Vous êtes capable de communiquer en utilisant le langage secret des animaux.

Le texte vous indiquera quand vous pouvez jeter ce sort.

Recharge: 50 pièces d'argent

#### ARMURE DU PARADIS (COMBAŤ)

Confère un bonus de +3 à un membre de l'équipe. Le bonus dure jusqu'à la fin de ce combat.

Recharge: 50 pièces d'argent

#### TRAIT DE GLACE (COMBAT)

Vous conjurez un trait de glace et le projetez vers votre ennemi par une force magique.

Attaquez immédiatement avec un score de COMBAT de 8 contre n'importe quel opposant.

Recharge: 50 pièces d'argent

#### jet de poisoπ (combat)

Un jet de poison verdâtre est expulsé de vos main. Faites immédiatement deux attaques avec un score de COMBAT de 5 contre deux opposants différents.

Recharge: 50 pièces d'argent

#### ATTAQUE IMMANQUABLE (COMBAT)

Un pilier d'énergie fond sur un ennemi unique.

Sélectionnez un opposant et faites-lui perdre 3 points de vie.

Recharge: 50 pièces d'argent

#### ESPRIT DU LOUP (AVENTURE)

Vous invoquez l'esprit du loup pour vous aider à vous protéger du danger dans les étendues naturelles.

Jetez ce sort quand vous ratez un test de compétence de SURVIE. Vous gagnez automatiquement 3 succès supplémentaires. Valable uniquement sur ce lancer.

Recharge: 75 pièces d'argent

#### COFFRE MAGIQUE (AVENTURE)

Vous invoquez un coffre fait de bois violet. Vous pouvez utiliser ce coffre pour accéder à votre coffre-fort afin de stocker et /ou récupérer autant d'objets que souhaités. L'action finie, le coffre disparait jusqu'à sa prochaine invocation.

Recharge: 100 pièces d'argent

MAINTENANT, RENDEZ-VOUS A LA BULLE

1

ET COMMENCEZ VOTRE AVENTURE

1

Vous vous éveillez sous la chaleur étouffante et la lumière aveuglante du soleil. Le lent roulis d'un chariot vous berce alors que de lourdes chaînes enserrent vos membres. Un râle s'échappe de votre gorge sèche et votre estomac vide gronde. Alors que votre vue s'accoutume à la clarté, vous pouvez voir vos compagnons, avachis à coté de vous. Vous êtes tous rescapés d'une attaque brutale de pirates, et si vous ne vous rappelez que peu de choses, vous vous souvenez parfaitement de la promesse faite à vos nouveaux partenaires : rester ensemble quoi qu'il arrive. Vous êtes donc soulagé de voir qu'ils sont toujours en vie. Mais où pouvez-vous bien être ?

En vous relevant et en regardant au travers des barreaux du wagon, vous entrevoyez un désert aveuglant jaune et gris. À votre gauche, se trouvent les Dents de Pierre, une chaîne de montagnes massives et impénétrables qui sépare les royaumes barbares du Sud de l'antique et mystérieuse région de Drakehallow. La vraie question à se poser est donc : de quel côté de la montagne vous trouvez-vous ?

La réponse devient immédiatement apparente lorsque vous regardez au-delà des dragonyaks puants qui tirent lourdement votre cage. Une vaste cité en ruine, pleine de minarets et de constructions, faite de bric et de broc, remplit le panorama. Le goût fétide de l'air sur vos lèvres vous indique sans aucun doute possible que vous êtes à Père-Salé, résidence du tyrannique roi de fer qui est l'un des nombreux dictateurs de pacotille de cette vallée sauvage.

Ici, vous êtes bien loin de la civilisation... Des marchands d'esclaves à la figure émaciée frappent votre cage de la hampe de leur lance tout en vous ordonnant de vous asseoir. Vous vous laissez retomber accroupi. Pour le moment, enchaîné comme vous l'êtes, il n'y a rien que vous puissiez faire, que ce soit seul ou avec vos compagnons.

Vous vous jurez de regagner votre liberté et de recommencer votre vie. Mais pour cela, il vous faudra d'abord parvenir à survivre aux horreurs de l'esclavage. **Rendez-vous au 35** 

[\_2\_\_

Le **chandelier en or**, visiblement coûteux, n'en est pas moins ordinaire. Vous pouvez le rajouter à votre inventaire.

Pour examiner la bibliothèque (si vous ne l'avez pas déjà fait), rendez-vous au **61**.

Pour monter à l'étage et aider l'équipe qui escalade le mur, rendez-vous au **104**.

3

D'un coup, le barbare de Lhasbreath se fige, une lame dépassant de sa poitrine. Il finit par tomber raide comme un piquet, révélant Tasha, un sourire en coin et une épée couverte de sang à la main.

« Merci Tash » dit Jessica en souriant alors que la voleuse ingénue l'aide à se relever. « Je ne l'oublierai pas de sitôt ». Inscrivez dans la section notes de Jessica que Tasha a gagné un cœur. De la même façon Jessica a gagné un cœur pour Tasha. Rendez-vous maintenant au 117.

4

Les gardes vous emmènent prestement vers un recoin plus tranquille. Espérons que cette diversion laissera à l'autre équipe le temps de mener sa tâche à bien! Rendez-vous au 22.

5

Vous percevez des voix alors que vous débouchez sur le balcon d'un large entrepôt souterrain. Vous accroupissant derrière une balustrade, vous faites signe à l'Enfant éternelle et à ses compagnons d'en faire autant. Jetant un coup d'œil par-dessus votre abri, vous dénombrez une douzaine de rustres armés de bric et de broc qui sont regroupés autour d'un grand feu au centre de la pièce. Autour d'eux, vous pouvez voir de nombreux coffres et caisses de marchandises arborant le sigle de compagnies commerciales connues. Cela ne fait aucun doute : vous êtes au cœur d'un repère de voleurs!

Pour vous identifier et les approcher paisiblement, rendez-vous au **123** 

Pour lancer une attaque surprise, rendez-vous au **34.** 

6

Votre force et votre maitrise des arts martiaux intimident les esclaves qui finissent par battre en retraite. Vous avez maintenant tout loisir d'arracher en premier sur la carcasse, les meilleurs morceaux mais surtout les mieux cuits. Un des esclaves, un dénommé Tommul vous lance de sombres menaces et promesses de vengeance. En lui jetant un regard plein de méchanceté, vous vous retirez dans un coin du cachot pour profiter de votre repas. *Notez le code A2*. Rendez-vous au **29**.

7

Vous basculez d'un coup et parvenez à briser la prise de Tommul. Celui-ci s'écroule lourdement au sol faisant en même temps trébucher ses compagnons. Vous ne pouvez pas vous empêcher de rire en retrouvant prestement la sécurité de vos compagnons. Rendez-vous au 94.

8

Vous ne parvenez pas à convaincre Dulcimer et celui-ci vous fait jeter hors de son logis. Akini vous remercie pour vos efforts mais se résigne maintenant à une mort sanglante de la main de son ancien amant. Vous ne trouvez pas le courage d'assister à la mort de la jeune femme et quittez la place en tremblant de rage face à la sauvagerie de la cour de Père-Salé. Rendez-vous au 75.

9

Alors que vous évitez la pièce où doit se trouver Chellar, vous réussissez quand même à accumuler de nombreux objets. Vous pouvez prendre n'importe lesquels des objets suivants : boîte à bijoux, encre de calligraphie, idole d'argent, portrait en or, scorpion en bronze. Vous ressortez sur le palier, accompagné de Brekken. Vous décidez avec un hochement de tête complice que vous avez suffisamment forcé votre chance et rebroussez chemin pour rejoindre les rues de la ville. Rendez-vous au 134.

10

Si vous avez le code A1, rendez-vous au <>, sinon, continuez de lire. Le temple de Kanu n'est plus qu'une montagne de gravats. Son culte a été décrété hérétique par le Patriarche de Cursus qui fit démolir le temple de la divinité. Mystifié par tant de fanatisme, vous retournez au centre-ville. Rendez-vous au 75.

11

Vous apercevez Tommul et son gang d'esclaves qui s'étaient battus à vos côtés dans le cachot pour les restes d'une chèvre rôtie. Il a l'air heureux de pouvoir se joindre à vous une nouvelle fois et ainsi drastiquement augmenter ses chances de survie. À la tête d'un groupe de 8 combattants, vous dominez maintenant le champ de bataille et venez rapidement à bout des quelques braves qui se dressent sur votre chemin. Rendez-vous au 26.

[ 12

L'armurerie du poste de garde s'ouvre à vous. Vous pouvez vous servir comme bon vous semble parmi les objets suivants :

Armure de peaux (ARMURE +1) Bouclier (ARMURE +2) Massue (COMBAT +1)\* Épée courte en fer (COMBAT +1)

#### Surin (COMBAT +0)

Vous en profitez aussi pour prendre plusieurs armes pour l'Enfant Éternelle et ses compagnons. Vous quittez ensuite rapidement le lieu de votre larcin en prenant soin de refermer la porte à clef comme si de rien n'était. Rendez-vous au 97.

13

Bien qu'elle vous dise de ne pas vous inquiéter, vous vous baissez pour aider Milagros qui semble blessée. « J'ai déjà vu bien pire mais vous êtes bien aimable de m'aider », dit-elle en cachant une grimace de douleur derrière un sourire forcé. « Pourriez-vous m'aider à rejoindre la cuisine ? Mes mains tremblent trop pour ne pas renverser la soupe ». L'aidant comme vous le pouvez, vous la suivez dans le tunnel mal éclairé en direction des cuisines. Elle vous regarde pensive puis ajoute « Vous êtes un combattant courageux et avez bon cœur. Il n'est pas juste que vous souffriez et dépérissiez ici. Mes compagnons et moi, avons un plan qui devrait considérablement réduire nos sentences. Si vous voulez être libre, suivez-moi!» Sans prévenir, Milagros tourne alors dans un couloir étroit s'enfonçant dans les ténèbres.

Pour la suivre, rendez-vous au **86**, Pour éviter les ennuis et retourner dans votre cellule, rendez-vous au **113**.

14

Vous vous dirigez vers la maison de Dulcimer située au cœur du quartier le plus aisé de la ville. La demeure cubique au toit rouge et aux murs de pierres bien maçonnés est très bien gardée. Le jeune noble vous reçoit dans le salon principal de sa demeure, entouré d'une famille nombreuse composée d'oncles, de tantes, de neveux et de nièces. « Cette sorcière a sali mon honneur et m'a fait passer pour un idiot » s'enrage Dulcimer alors que vous lui expliquez la raison de votre visite. « C'est une voleuse et une trainée! Ma sœur se propose elle-même de lui porter le coup de grâce ». Rien qu'à cette idée, la sœur en question, une femme sinistre au visage ingrat, semble tout excitée. Si vous avez une bague de fiançailles, rendez-vous au 115 sinon, vous allez au-devant de négociations délicates!

Calmer la rage de Dulcimer (Test en équipe) Compétence & ND : CHARISME (5+) Succès requis : 4

Si vous réussissez, rendez-vous au 91, sinon, allez au 8.

15

Vous jouez des coudes pour traverser la foule mais le temps d'arriver, pas un bout de viande ne reste sur la carcasse complètement nettoyée. Vous en êtes réduit à ronger les os pour tirer quelques bouchées de moelle et de cartilages durs comme de la pierre. Par manque de nourriture, votre moral décline rapidement. Chaque membre de votre équipe perd 1 point de vie. Rendez-vous au 29.

[ 16

La lumière vacillante des torches vous joue des tours. Votre propre ombre vous trompe en vous faisant croire que vos pieds foulent un terrain sans danger. Mais alors que vous faites un pas de plus, un craquement résonne... Vous venez de marcher sur un nid d'œufs juteux et alors que vous regardez le sol, des centaines de minuscules araignées s'échappent des coquilles brisées. Soudain les araignées géantes bougent à l'unisson et se laissent tomber sur votre petite troupe. Dans la cohue, de plus en plus d'œufs sont écrasés, laissant s'échapper toujours plus d'araignées. Rendez-vous au 71.

17

La famille doit au Roi de fer 200 pièces d'argent et 50 pièces de plus, dues au titre des intérêts. Si vous avez **250 pièces d'argent**, vous pouvez payer leur dette. Dans ce cas, rendez-vous au **122**. Sinon, vous pouvez toujours économiser ces quelques pièces et pourfendre les gardes (rendez-vous au **39**). Enfin, vous pouvez simplement ne pas vous mêler des affaires des autres ! Pour cela, rendez-vous au **75**.

18

Vous ne reculerez pas devant un voyou comme Tommul quitte à devoir mener ce combat seul. Cependant, comme vous n'avez pas d'arme, vous devez réduire votre score de COMBAT de 1 point.

Opposants :	Attaque	DEF	Vie
Tommul	3 (5+)	4+	7
Brute	2 (5+)	3+	6

Remarque: Après le troisième tour de combat, les gardes interviendront pour vous séparer. Si vous battez Tommul avant leur arrivée, *jetez un dé*. Si le résultat est supérieur à la compétence COMBAT de votre personnage, augmentez celleci de 1 point. Rendez-vous au **94**.

19

Le marché de Père-Salé qui s'étire le long de la route de l'Ouest est un lieu où vous êtes autant

assaillis par les explosions d'odeurs d'épices et de sueur que par les cris des marchands qui tentent de vous attirer vers leurs stands aux étoles aussi colorées que criardes.

Ici vous ne trouverez que peu d'objets qui ne soient pas à vendre.

Objet	Achat	Vente
Surin (COMBAT +0)	25	10
Massue (COMBAT +1)*	50	25
Épée courte en fer (COMBAT+1)	200	100
Grande hache en fer (COMBAT+2)*	-	150
Épée longue d'acier (COMBAT +2)	-	400
Grande épée d'acier (COMBAT+3)*	-	500
Bouclier (ARMURE +2)	50	25
Armure en peaux (ARMURE +1)	70	35
Armure d'os (ARMURE +2)	-	150
Armure de bronze (ARMURE +4)	-	2000
Botte souple (DISCRESSION +1)	500	250
Codex (SAVOIR +1)	-	250
Cape chaude (SURVIE +1)	500	25
Belle broche (CHARISME +1)	-	250
Pied de biche	100	50
Encens	-	90
Gemme bleue	-	45
Fiole de poison	-	50
Corne de Dragonyak	-	35
Peau de lézard	-	25

Tous les prix sont indiqués en pièces d'argent. Vous ne pouvez acheter que les objets qui ont un prix d'achat. Une fois que vous avez fini vos emplettes, rendez-vous au 75.

20

Sar Jessica est la première née d'un baron de Royce. Il est donc impossible pour un noble comme Dulcimer de ne pas relever le défi sous peine de perdre la face.

Sa rapière d'Ozury en main, il sort donc de son manoir accompagné de sa garde personnelle et d'une longue procession de grands-parents, de cousins, de frères et de sœurs. Tout le monde se regroupent en cercle autour des deux duellistes.

Seule Sar Jessica peut participer à ce combat.

Opposant: Attaque DEF Vie Dulcimer 4 (4+) 4+ 8

Si vous gagnez, la famille acceptera à contre cœur de relâcher la tante d'Akini en vous faisant jurer de ne plus jamais revenir salir le seuil de leur demeure. Rendez-vous au 57.

Si Sar Jessica est vaincue, vous pourrez récupérer son équipement sur son cadavre avant de quitter honteux la demeure du nobliau. Rendez-vous au 51.

21

Vous tentez de convaincre les esclaves (vraisemblablement très violents) de vous laisser

rejoindre leur gang et de partager avec vous la chèvre.

Rejoindre le gang d'esclaves (Test en équipe) Compétence et ND : CHARISME (4+) Succès requis : 4

Si vous réussissez, rendez-vous au **70.** Sinon, allez au **103**.

22

La porte du poste de garde n'est maintenant plus gardée. L'équipe chargée de voler des armes peut s'en approcher sans risque. Le seul obstacle entre vous et votre butin est la serrure de la porte qui est solidement verrouillée.

Pour voler la clef dans le bureau du surveillant rendez-vous au **128**.

Pour forcer la porte, rendez-vous au 67.

23

Vous vous approchez de la porte en observant minutieusement les runes mystiques gravées sur son pourtour. Seuls les membres de l'équipe affectés à la porte peuvent participer au test suivant.

Examiner les runes (Test en équipe) Compétence & ND : SAVOIR (4+) Succès requis : 4

Si vous réussissez, rendez-vous au **43**. Si vous échouez, allez au **111**.

24

Vous vous jetez sur le garde et le plaquez au sol en lui faisant lâcher son fouet. Malheureusement pour vous, d'autres surveillants devaient se trouver dans les environs car bientôt, la salle est remplie de gardes puants qui vous tiennent au sol pendant que d'autres vous passent copieusement à tabac. Bien que d'autres esclaves assistent à la scène, aucun n'ose venir à votre secours.

Chaque membre de l'équipe perd 2 points de vie. Si la vie d'un des personnages doit tomber en dessous de 1, sa santé ne descend pas plus bas car les gardes ne vous battront pas à mort... du moins pas cette fois. Finalement, les gardes finissent par se lasser et vous relâchent, ensanglanté mais insoumis. Rendez-vous au 13.

25

« Je n'ai pas encore atteint ma pleine puissance » admet Milagros en touchant nerveusement ses cheveux crasseux. « Dans ma précipitation de voir le Roi de fer détrôné, j'ai noué une alliance avec une bande de révolutionnaires. Malheureusement, nous sommes tombés dans une embuscade des sbires du roi et je n'ai pas pu

utiliser ma magie pour renverser le cours de la bataille qui s'en suivit. Depuis, j'ai préféré garder mon identité secrète en attendant qu'une opportunité se présente. » Vous ne pouvez pas vous empêcher de lui demander « Vous êtes vraiment l'Enfant éternelle dont parlent les légendes? ». « Je le pense » dit-elle en hochant la tête « Je suis l'enfant de gens simples et pourtant, ma mémoire est remplie de souvenirs et de savoirs qui ne sont pas les miens. Dans tous les cas, même si je ne devais pas être la Reine de légende, je suis déterminée à mettre fin à la tyrannie du Roi de fer pour offrir justice et paix aux gens de mon peuple. Si je suis prête à endosser le fardeau de l'Enfant éternelle, autant en prendre aussi le nom!»

« Pourquoi ne pas vous être échappée grâce à votre magie ? » lui demandez-vous. Gênée, elle répond « Elle n'est pas encore assez puissante pour que je réussisse à nous faire évader... sans subir de perte du moins. Dans tous les cas, une reine a besoin de sujets et les miens sont emprisonnés ici. On s'échappera donc tous ensemble ou personne ne quittera ces cachots maudits. ». Reconnaissant là un noble sentiment, vous lui demandez quel est son plan. Rendez-vous au 114.

26

D'une botte finale, vous triomphez de votre dernier opposant. Bien qu'il reste encore quelques esclaves en vie sur la terre battue, le combat cesse brusquement alors que le Roi de fer se lève. D'une voix à l'accent prononcé, il vous déclare champion de l'arène. La foule en délire vous acclame alors que vous reprenez votre souffle et récupérez de l'assaut final. Lorsque les gardes vous saisissent sans ménagement et vous désarment, vous comprenez immédiatement que le titre de champion ne fera pas de vous un homme libre. Effacez de votre inventaire toutes les pièces d'équipement que vous possédez. Vous êtes ensuite reconduit en cellule où vous allez pouvoir soigner vos blessures. Rendez-vous au 60.

27

Une fois la dernière grosse araignée tuée, les œufs restants sont à votre merci. Vous jetez une paire de torches enflammées au milieu des nids pour vous en débarrasser et êtes d'ailleurs surpris de la vitesse à laquelle ils se consument. Seuls quelques bestioles pas plus grandes que la main ont survécu et s'échappent par les crevasses de la caverne sans demander leur reste. La voie devant vous est libre et vous permet ainsi de continuer

votre chemin en toute sécurité. Rendez-vous au **90**.

28

Le marché aux esclaves de Père-Salé vend de la « viande » plus ou moins fraîche provenant des 4 coins de la vallée. Alors que certains des captifs présentés ont pu faire du tort à un roi jaloux pour se retrouver là, d'autres ont simplement eu la malchance d'être pris assoiffés au milieu d'étendues arides. Si la plupart de ces êtres misérables couverts de guenilles et enchaînés ne sont plus que des sacs d'os, il arrive parfois qu'un candidat en meilleur condition soit mis en vente. Si vous avez moins de 4 membres dans votre équipe, vous pouvez recruter un nouvel aventurier parmi les esclaves en vente. Vous pouvez choisir un des aventuriers pré-tirés du livre restant ou vous pouvez en générer un vous-même en vous basant sur les indications des règles avancées se trouvant à la fin du livre. En revanche, vous ne pouvez pas avoir deux fois le même personnage pré-tiré dans votre équipe. Par exemple, si Sar Jessica est morte au cours de votre aventure, vous ne pouvez pas la prendre de nouveau dans votre équipe.

Acheter un nouvel aventurier qui commencera sans équipement vous coûtera **200 pièces d'argent**. Rappelez-vous qu'un membre de l'équipe combattant sans arme écope d'un malus de -1 à son score de COMBAT.

Quand vous avez terminé, rendez-vous au 75.

29

Vous êtes presque soulagé lorsque le surveillant de l'arène vous traîne loin de la salle commune crasseuse pour votre premier combat. Alors que vous attendez votre tour, des enfants portant des chaînes au cou, vous tendent des bols d'eau dans lesquels vous essayez de laper quelques gouttes tel un chien miteux.

Une des adolescentes, une jolie petite blonde du nom de Milagros, vous conseille de vous tenir à l'écart des combats en restant sur la périphérie de l'arène et de ne surtout pas vous jeter au centre de la mêlée. « Mais surtout, quoiqu'il arrive, n'utilisez pas de magie » murmure-t-elle, avant d'ajouter « Ils vous couperaient la langue. » Les gardes finissent par vous faire avancer avant que vous ne puissiez lui poser d'autres questions. Vos chaînes vous sont retirées et vous êtes poussé vers une des portes latérales de l'arène. À travers la lourde herse, vous pouvez entendre la foule s'impatienter. Vous vous trouvez à portée de râteliers d'armes de piètre qualité mises à votre disposition pour agrémenter le spectacle.

Les membres de votre équipe peuvent prendre chacun un surin (COMBAT +0). Une seule massue (COMBAT+1)\* et un seul bouclier (ARMURE +2) sont aussi à votre disposition.

La herse se lève bien trop rapidement à votre goût, laissant passer le rugissement des spectateurs. Clignant des yeux sous le soleil de plomb, vous pénétrez dans l'arène mortelle de Père-Salé. Rendez-vous au **89**.



Votre renommé ne cesse de croitre dans l'arène, à tel point que vous commencez à faire de l'ombre aux gladiateurs professionnels. Ceux-ci en viennent même à craindre de vous rencontrer sur le sable ensanglanté de l'arène. Ces pleutres s'arrangent donc avec le maître des lieux pour que vous soyez vendu pour effectuer de basses besognes, loin de la gloire des combats.

30

Lancez un dé pour déterminer votre futur :

Lancez un dé pour déterminer votre futur :

1-3 vous êtes vendu à l'un des contremaitres de Hautes-Falaises. Rendez-vous au <>

4-6 : vous êtes vendu à un prêtre de Cursus. Rendez-vous au <>

Hélas! Votre aventure doit s'arrêter ici en attendant d'avoir le Tome 1 entre vos mains. Une autre solution serait de prétendre que vous avez réussi à échapper à l'esclavage. Pour cela, rendezvous au centre-ville de Père-Salé au 75.

31

Les membres restants de votre équipe sont bouleversés par la mort de leurs camarades. S'il ne vous reste plus qu'un seul aventurier dans votre équipe, votre partie est terminée, vous avez perdu et il mourra en esclave sur le sable brûlant de l'arène ou au détour d'un des couloirs moisis des cachots. Tant qu'il vous reste au moins deux membres dans votre équipe, vous pouvez de nouveau tenter de récupérer les armes. Pour ce faire, rendez-vous au 36.

32

Vous cheminez dans les souterrains de la ville en quête de Brekken, le chef du gang des voleurs que vous aviez rencontré lors de votre évasion de l'arène. Il est ravi de vous revoir et vous fêtez vos retrouvailles en ouvrant une bonne bouteille de vin, bien trop chère pour avoir été achetée!

Si vous avez le code A10, rendez-vous au **131**. Sinon, continuez à lire.

Tout en sirotant son vin blanc, Brekken vous félicite « C'est un sacré exploit ce que vous avez accompli! Vous échappez comme ça de l'arène de Père-Salé, à la barbe de tous, chapeau! Ce serait vraiment dommage de gâcher un talent pareil à juste tenter de survivre. Peut-être seriezvous d'accord pour participer à une petite redistribution de richesse? Plus précisément, il s'agirait de transférer quelques babioles depuis la bijouterie d'un notable vers la bourse de pauvres nécessiteux – en d'autres mots, nous. »

« C'est quoi le boulot exactement ? » demandezvous, affable. « Le joailler de la ville, Chellar, l'ancien chancelier du Roi de fer. » dit Brekken. « Il est aussi riche que le roi lui-même. On rentre, on rafle tout ce que l'on peut et on se tire. Bien sûr, pour simplifier les choses, son frère est un sorcier connu et la rumeur dit qu'il a mis en place des protections magiques aux quatre coins de la demeure. C'est à ce moment-là que vous intervenez. Vous nous aidez à régler le problème de la magie et nous, on vous aide pour les protections plus ordinaires comme les serrures et les gardes têtus. On partage cinquante-cinquante. D'accord ? »

Pour participer au casse, rendez-vous au 66, Pour refuser poliment, rendez-vous au 75.

33

Si Sar Jessica fait partie de votre équipe, rendezvous au **52**, sinon allez au **117**.

34

Ça ne sera pas un combat facile. L'Enfant éternelle et ses disciples s'occuperont de la moitié des voleurs pendant que vous et vos compagnons vous occuperez du reste des malandrins.

Opposants: Attaque DEF Vie

 Voleurs
 10 (5+)
 3+
 20

 Brekken
 5 (4+)
 4+
 9

Si vous gagnez, rendez-vous au 88.

35

Les esclavagistes vous ont vendu à l'arène tant redoutée de Père-Salé. Un endroit lugubre où pauvres gens et criminels combattent à mort pour le plaisir macabre de la foule.

Si vous avez le code A1, rendez-vous au 105.

Si vous avez le code C17, rendez-vous au 45. Sinon, continuez à lire. Si c'est la première fois que vous êtes vendu à l'arène de Père-Salé, rendez-vous au 77. Si vous avez déjà combattu dans ce lieu maudit, rendez-vous au 45.

36

Afin de pouvoir récupérer les armes, vous allez devoir scinder vos forces. Choisissez au maximum trois aventuriers pour faire diversion et jusqu'à deux autres pour aller voler les armes. Vous devez au minimum avoir un aventurier dans chaque équipe. Après avoir décidé qui fera quoi, rendez-vous au 80.

37

Bien que les habitants vivent dans la peur, la ville est tranquille. Peut-être, est-ce là le calme avant la tempête ? Rendez-vous au 75.

38

Parfois, il vaut mieux savoir battre en retraite. Vous essayez de vous sauver quand Tommul plonge pour essayer de vous attraper. Seul le personnage choisi précédemment peut tenter ce test.

Échapper à Tommul (Test individuel) Compétence & ND : DISCRETION (4+) Succès requis : 2

Si vous réussissez, rendez-vous au 7 sinon, allez au 73.

39

Poussant le cri de guerre « Mort au Roi de fer! », vous dégainez vos armes et vous vous jetez sur les soldats. Peux accoutumés à faire face à des guerriers aussi intrépides, les soudards semblent apeurés.

Opposants :	Attaque	DEF	Vie
1 <sup>er</sup> Soldat	3 (4+)	4+	6
2 <sup>e</sup> Soldat	3 (4+)	3+	7
3 <sup>e</sup> Soldat	4 (4+)	3+	9
4 <sup>e</sup> Soldat	3 (4+)	4+	8

<u>Remarque</u>: Vous pouvez fuir ce combat au début de n'importe quel tour en vous rendant au **75**. Si vous gagnez, rendez-vous au **122**.

40

Retenant votre souffle, vous plongez dans la galerie sombre. Après un moment qui vous semble interminable, vous finissez par distinguer une minuscule lumière et nagez frénétiquement dans sa direction alors que vos poumons sont prêts à exploser. Vous émergez dans une petite salle tout en hauteur et aux murs glissants. De la lumière perce à travers une des fissures du plafond d'où vous parvient les bruits de la ville se trouvant loin au-dessus de vous.

En fouillant les vases brisés, vous trouvez 40 pièces d'argent et une belle broche (CHARISME +1). Content de vous, vous retournez auprès de Milagros faire votre rapport. Vous savez maintenant que le seul chemin possible passe par l'autre arche. L'Enfant Éternelle vous fait signe d'avancer. Rendez-vous au 92.

41

Les araignées semblent hésitantes à attaquer les étranges proies que vous êtes et à plus forte raison, des proies qui manient des bâtons de feu. Le fait que vous respectiez l'intégrité de leurs nids joue aussi en votre faveur. Le cœur au bord des lèvres, vous naviguez prudemment au milieu de la mer d'œufs, vigilant à ne pas en abimer un seul. Grâce à une rampe faite de gravas, vous finissez par vous extraire de la crevasse. Rendezvous au 90.

42

Gonflant la poitrine tels des paons en pleine parade, vos compagnons et vous, exultés d'une aura de confiance et de danger (vous savez pourtant qu'il n'en est rien). Forçant le trait, vous lancez quolibets et menaces aux esclaves qui vous font face. Ce bluff nécessitera une bonne dose de courage et de force pour réussir.

Menacer les esclaves cupides (Test en équipe) Compétence & ND : COMBAT (4+) Succès requis : 4

Si vous réussissez, rendez-vous au **6**, sinon allez au **125**.

43

Vous dessinez très délicatement par-dessus les étranges symboles bordant la porte et faites particulièrement attention à ne pas déclencher le piège magique par accident. Au bout d'un moment, les runes sont suffisamment altérées pour perdre leurs pouvoirs et à votre plus grand soulagement, la porte s'ouvre d'elle-même dans un léger cliquetis. Pas même un loquet ne la maintenait fermée!

Vous pénétrez dans un couloir sombre aux murs habillés de rangées de livres et d'écrins antiques. Une somptueuse moquette tapisse une volée d'escaliers qui vous mènera au dernier étage. À proximité, un chandelier en or massif vous semble constituer une prise de choix.

Pour examiner la bibliothèque, allez au 61, Pour voler le chandelier en or, allez au 2, Pour monter à l'étage et aider vos complices en train d'escalader le mur, rendez-vous au 104.

44

Calculant bien votre coup, vous vous chahutez jusque dans la queue du service d'eau. Pour rendre la scène encore plus convaincante, vous n'hésitez pas à échanger quelques coups bien placés tout en essayant d'attirer d'autres esclaves dans la dispute. Chaque membre de l'équipe participant à l'empoignade perd 1 point de vie. Seuls les membres faisant diversion peuvent participer à ce test de compétences.

Simuler une bagarre (Test en équipe) Compétence & ND : COMBAT (4+) Succès requis : 3

Si vous réussissez, rendez-vous au **99.** Sinon, allez au **62.** 

45

Vous commencez à bien connaître cet endroit sans pitié. Les gardes vous accueillent en vous passant à tabac avec cette fois la promesse que vous ne quitterez l'arène que sur un chariot rempli de cadavres. **Chaque membre de l'équipe perd 2 points de vie.** Rendez-vous au **113**.

46

- « Vous dites que le capitaine veut nous voir ? Et qu'il a mentionné une promotion ? » s'empresse de demander le garde.
- « Apparemment son lieutenant actuel ne vaut pas tripette. » indique Joli Cœur « Mais ne trainez pas car vous n'êtes pas le seul qu'il a demandé à voir. Je suppose que le premier dans son bureau aura le poste. ». Le garde vous pousse en se précipitant vers le bureau de son supérieur. Rendez-vous au 22.

<u>Remarque</u>: L'équipe faisant diversion peut maintenant rejoindre l'équipe chargée de voler les armes pour les futurs tests de compétences.

47

Durant le dîner, l'un des membres de votre équipe est parti seul explorer la prison. *Choisissez le personnage dont il s'agit* et rendez-vous au **110**.

48

Si vous êtes déjà venu au palais, rendez-vous au **79**. Sinon, continuez de lire.

Le Roi de fer est assis sur un trône de pierre, une couronne en fer ouvragé posée sur sa tête. Il est entouré de gardes à l'armure de bronze et de conseillers habillés de longues robes richement ornées. Ces derniers lui murmurent continuellement à l'oreille, et ne s'interrompent même pas pour le laisser parler.

Les gardes vous forcent à mettre genou à terre alors que le souverain pose son regard froid sur vous et vous dit « J'aurais grande utilité de servants comme vous. Voyez-vous, étant vassaux du Patriarche, le Trésor de Père-Salé paye chaque année un lourd tribut aux prêtres. Cependant, le montant de notre impôt varie à chaque fois et il y a toujours de la place pour en négocier le montant exact. Je souhaite que vous parliez avec Mannus, le gardien de la bourse et des finances sacrées de Cursus. Faites-lui savoir que le Roi de fer trouve qu'il n'est pas apprécié à sa juste valeur par son culte et qu'il gagnerait énormément à devenir notre ami. Offrez-lui ceci en preuve de notre bonne volonté et négociez en mon nom le montant annuel de la dîme. Obtenez-nous un bon marché et vous gagnerez mon amitié. » Un des conseillers du roi s'avance vers vous et vous présente un **sceptre en fer**. « Partez maintenant et ne revenez pas sans bonnes nouvelles » finit le roi. Vous vous prosternez jusqu'au sol et prenez congé du roi. Rendez-vous au 75.

49

Vos prédictions font hésiter Tommul à tel point que le son lointain d'un fouet et le claquement d'une porte le font sursauter. Il s'éloigne rapidement en jurant d'assouvir sa vengeance à un moment plus opportun. Vous lâchez un soupir de soulagement et retournez auprès de vos compagnons. Rendez-vous au 94.

50

Les araignées au-dessus de vous, ne vous prêtent presque aucune attention alors que vous longez la corniche instable. À mi-chemin, bien qu'une partie de l'avancée s'écroule, vous arrivez in extremis à garder votre équilibre et parvenez

jusqu'à la fin du passage. Vous avez tôt fait de tous traverser l'obstacle et les dernières araignées s'enfuient devant de si étranges proies, qui portent le feu au bout de leurs pattes. Devant vous s'ouvre une nouvelle salle. Rendez-vous au 90.

51

Vous retournez voir Akini les mains vides en vous excusant pour votre échec. Akini vous remercie pour vos efforts mais doit maintenant se résigner à une mort sanglante de la main de son ancien amant. Vous ne pouvez pas vous résoudre à rester pour regarder l'exécution et vous partez, désespéré devant la barbarie de la cour de Père-Salé. Rendez-vous au 75.

52

La scène est chaotique et de nouveaux esclaves rejoignent la bataille alors que le combat fait rage. Sar Jessica qui se retrouve séparée du groupe pendant la mêlée est violemment plaquée au sol par un énorme barbare de Lhasbreath, juste après avoir pourfendu un combattant de plus. Elle ne parvient pas à maintenir sa prise sur son arme qui est projetée au loin. Debout au-dessus de la chevalière sans défense, le barbare lève sa hache, prêt à frapper. Vous devez la sauver! Pour cela, choisissez un membre de l'équipe et rendez-vous au 84.

53

Le long des murs de cette petite pièce, sont alignés des crochets d'où pendent des loques moisies. Parmi ces vêtements, un seul a résisté à l'épreuve du temps : une **cape chaude (SURVIE +1).** Prenez-la si vous le souhaitez et continuez de longer le tunnel. Rendez-vous au 5.

54

Vous traversez le palier en rampant. Vous prenez tout ce qui vous tombe sous la main au fur et à mesure de votre avancée. Seuls les membres de l'équipe ayant escaladé le mur peuvent participer à ce test.

Dévaliser le dernier étage (Test en équipe) Compétence & ND : DISCRESSION (4+) Succès requis : 5

Si vous réussissez, rendez-vous au 9 sinon, allez au 126.

55

Les gardes vous prennent votre argent et votre équipement. Effacez tous les équipements et l'argent de votre inventaire. Une prison coûte cher, mieux

vaut donc vous vendre comme esclave que de vous tuer.

Lancez un dé pour déterminer votre futur :

1-2: vous êtes vendu à l'arène de Père-Salé, rendez-vous au 35,

3-4 : Vous êtes vendu à l'un des contremaitres de Hautes-Falaises, rendez-vous au <>,

5-6: Vous êtes vendu aux prêtres de Cursus, rendez-vous au <>.



La Garde de bronze vit juste à côté du palais dans une grande caserne constituée de petits baraquements aux murs renforcés. Il y a des gardes partout! Vous constatez cependant que les servants vont et viennent librement pour apporter nourriture, eau et autres matériels à l'intérieur de l'installation.

Si vous avez le code A7 mais pas A8, rendezvous au <>. Dans le cas contraire, vous n'avez aucune raison valable de vous trouver ici et vous devriez partir avant que les gardes ne se formalisent de votre présence dans les environs. Rendez-vous au 75.



Akini est aux anges tandis que vous ramenez sa tante à la maison. Elle se répand en remerciements: « Je ne comprends pas pourquoi des étrangers me montrent autant de bonté mais sachez que vous avez ma gratitude éternelle ». Elle sourit et vous offre des bottes de qualité (DISCRETION +2). « Ma maitresse s'en était débarrassée car l'un des talons a une petite éraflure. En ce qui me concerne, on ne me reprendra plus à porter d'habit de noble mais, tant qu'à faire, que ces bottes servent à une personne au cœur aussi noble que vous. » Vous vous inclinez pour la remercier et poursuivez votre chemin. Rendez-vous au 75.



Vous avancez sous une chaleur écrasante, le soleil brûle le sable sous vos pieds nus. Vous êtes les premiers compétiteurs à entrer dans l'arène et les acclamations de la foule fusent alors que vous apparaissez. Loin au-dessus de vous, le Roi de fer vous observe d'un regard vide.

Impassible, Malronac, aussi connu sous le nom de la faucheuse métallique, se tient debout à son

Vous balayez du regard l'enfer de sable tandis que la porte opposée s'ouvre. Vous ne pouvez pas vous empêcher de ravaler un souffle de terreur alors que vous apercevez deux lions du

désert aux crinières maculées du sang de leurs précédentes victimes entrer dans l'arène. Alors



qu'ils poussent un rugissement plein de promesses de souffrances, vous constatez que vos armes ne sont pas plus grandes que leurs crocs jaunis par la saleté. Vous allez devoir lutter pour votre vie.

Opposants :	Attaque	DEF	Vie
1 <sup>er</sup> lion	4 (4+)	4+	9
2 <sup>nd</sup> lion	3 (4+)	4+	10

Remarque: vous ne pouvez pas utiliser de sorts pendant ce combat sous peine de mutilation! Si vous gagnez, rendez-vous au 130.



Tenant votre torche au-dessus de votre tête, vous avancez en pataugeant dans l'eau calme mais froide. Bientôt le niveau de l'eau saumâtre devient trop haut pour continuer ainsi, vous allez devoir plonger. Qui peut prédire où mène cette galerie aussi sombre que l'encre de Pendrilor?

Pour plonger à l'aveuglette. Faites le test de compétences suivant :

Suivre le tunnel en apnée (Test individuel) Compétence & ND : SURVIE (4+)

Succès requis : 2

Si vous réussissez, rendez-vous au 40 sinon, allez au 76.

Si vous ne souhaitez pas prendre ce risque, vous pouvez toujours retourner auprès de l'Enfant Éternelle et prendre le second tunnel. Rendezvous au 92.

60

L'un ou plusieurs membres de votre équipe ontils lancé des sorts pendant ce combat ? Si c'est le cas, dès qu'ils passent la porte passée, les gardes se jetteront sur eux et les traineront dans une petite pièce à proximité. Leurs langues seront arrachées et les moignons cautérisés au fer rouge. Chaque aventurier ainsi mutilé perd 3 points de vie et ne peut plus lancer de sorts tant qu'il n'aura pas trouvé le moyen de faire repousser sa langue ! Rendez-vous au 98.

61

La bibliothèque contient de nombreux ouvrages de valeur dont un Codex (SAVOIR +1). Vous trouvez aussi un traité d'herboristerie très intéressant. En le feuilletant, vous constatez que toute une section traite de la jungle de Lhasbreath située au Sud-Ouest de la Vallée des Os. Un passage en particulier retient votre attention: « [...] Il est de notoriété publique que la fleur jaune de Hygliph est un répulsif puissant contre toutes sortes de serpents. Elle particulièrement efficace contre les terribles hommes serpents du temple de l'Insoumis qui supportent particulièrement mal son odeur âcre. » Vous pensez que vous tenez-là une information forte utile. Vous pouvez prendre le Codex (SAVOIR +1) et un livre précieux.

Pour voler le chandelier en or (si ce n'est pas déjà fait) rendez-vous au **2**,

Pour vous rendre à l'étage et aider l'équipe qui escalade la façade, rendez-vous au **104**.

62

Vous ne parvenez pas à entrainer les autres esclaves dans la bagarre. En conséquence, les gardes arrivent facilement à vous maitriser et vous jettent dans votre cellule. Vous devez de ce fait annuler votre tentative de vol d'armes pour aujourd'hui. Durant la nuit, vous vous regrouperez et mettrez sur pied un nouveau plan. Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier la composition des équipes chargées de faire diversion et de voler les armes. Qu'allez-vous bien pouvoir faire ce coup-ci?

Pour essayer de séduire les gardes, rendez-vous au **113**.

Pour vous faire passer pour un messager et leur dire que le capitaine veut les voir de toute urgence, rendez-vous au 112.

63

Vous approchez du palais à moitié en ruine qui même après mille ans d'existence conserve une impression de puissance.

Si vous avez le code A1, rendez-vous au <>.

Si vous avez le code A4, rendez-vous au 48.

Les soldats de la Garde de Bronze, gardes du Roi de Fer à l'armure étincelante, vous barrent l'entrée du prestigieux bâtiment de leurs lances croisées en X. « Que venez-vous faire ici ? » vous demandent-ils méfiants avant de poursuivre « La cour du roi n'est pas ouverte aux bouseux étrangers tels que vous ! ».

Vous pouvez vous excuser et rapidement faire demi-tour. Pour cela, rendez-vous au 75 ou alors vous pouvez tenter de convaincre les gardes de vous laisser voir le roi.

Convaincre le garde de bronze (Test en équipe) Compétence & ND : CHARISME (4+) Succès requis : 6

Si vous réussissez, rendez-vous au **129**, sinon, allez au **137**.

64

Après un incroyable saut périlleux au-dessus d'un ennemi, Akihiro atterrit devant Sar Jessica au moment même où la lame de la hache s'abat. CLANG! D'un geste souple, il dévie la lame et fait glisser dans le même mouvement, son arme sur la gorge du barbare. Le barbare stupéfait recule en titubant pour finir par s'effondrer sans vie dans une mare de son propre sang.

Sar Jessica, ébahie par cette parfaite maitrise de l'épée reste bouche bée tandis qu'Akihiro lui tend la main « Sar Jessica, ne reste pas plantée là, ce n'est pas le moment de mourir, pas encore du moins. » Prenant la main offerte, Sar Jessica reprend le combat. Elle n'oubliera pas de sitôt ce moment. Notez sur votre feuille d'aventure qu'Akihiro a gagné un cœur pour Sar Jessica et inversement. Rendez-vous au 117.

65

Vous commencez à peine les présentations quand un des voleurs crie « Ce sont des agents du Roi de fer! Tuez-les tous avant qu'ils ne s'échappent! » Alors que les brigands sortent leurs armes, l'Enfant Éternelle et ses disciples se lèvent pour vous prêter main forte. Rendez-vous au 34.

66

À la nuit tombée, vous vous retrouvez dans les quartiers huppés de la ville où de riches bâtiments de pierre et de bois se tiennent à l'ombre du palais.

Bien que la Garde de Bronze y fasse parfois des rondes, la plupart des riverains aisés emploie à leur service des milices privées pour protéger leurs trésors.

Les voleurs de Brekken ont neutralisé, avec de la viande empoisonnée, les chiens de garde qui patrouillent dans les jardins de la maison de Chellar, rendant ainsi l'accès bien plus aisée. Notez le code A10°. « La porte d'entrée est protégée par des runes magiques » dit Brekken. «Seul Chellar ou son majordome peuvent l'ouvrir. À part si vous pensez pouvoir rompre le sort, il vous reste les fenêtres du niveau supérieur. D'ailleurs, avec mon équipe, nous allons escalader la façade. Vous pouvez soit nous rejoindre, soit vous occuper de la porte... ou peut être les deux ? À vous de voir. » Décidez combien de membres de votre équipe escaladeront la façade et/ou combien s'occuperont de la porte. Vous pouvez regrouper tous vos membres en une seule équipe ou les répartir comme bon vous semble.

Si des aventuriers tentent de rompre le charme de la porte, rendez-vous au 23.

Si vous avez envoyé tous les membres de l'équipe escalader la façade, rendez-vous au **124**.



Attrapant un banc à proximité, vous comptez l'utiliser comme bélier pour ouvrir la porte du poste de garde. Seuls les membres en charge du vol d'armes peuvent participer à ce test.

Défoncer la porte (Test en équipe) Compétence & ND : COMBAT (5+) Succès requis : 3

Si vous réussissez, la porte s'ouvre brusquement après quelques tentatives, rendez-vous au 12. Si vous échouez, vous réussirez quand même à forcer la porte mais pas avant que deux gardes, alertés par le bruit, ne vous surprennent! Seuls les voleurs d'armes peuvent participer à ce combat.

Opposants :	Attaque	DEF	Vie
1 <sup>er</sup> garde	4 (4+)	4+	8
2 <sup>nd</sup> garde	3 (4+)	4+	7

Remarque: considérant que vous n'avez pas d'arme pour le moment, le score de COMBAT de chaque membre de l'équipe est réduit de 1 point. Dès que vous aurez battu un garde, vous pourrez vous saisir de son épée courte en fer (COMBAT

+1) et vous en servir pendant ce combat. Si vous survivez au combat, vous vous emparerez de l'arme du second garde qui est aussi une épée courte en fer (COMBAT +1). Les gardes portent des armures mais vous n'avez pas assez de temps pour les dévêtir, préférant plutôt vous dépêcher de rentrer dans le corps de garde. Rendez-vous au 12. Si tous les membres ayant participé à ce combat sont vaincus, rendez-vous au 31.



Milagros gémit mais ne pleure pas pendant que les gardes la battent. L'un d'entre eux s'arrête brusquement quand il prend conscience des regards noirs de colère que lui lancent les autres esclaves. Laissant tranquille l'enfant ensanglantée mais toujours provocatrice, il décide de battre en retraite, non sans arroser la foule d'une bordée d'insultes. Vous vous sentez coupable de ne pas être intervenu mais fier de la bravoure dont Milagros a fait preuve. Rendezvous au 13.



Avec un bruit sourd, la fenêtre s'ouvre. Vous vous glissez à l'intérieur et à l'aide du loquet, ouvrez l'autre fenêtre pour ainsi permettre à Brekken et sa bande de rentrer rapidement. Rendez-vous au 54.



Vous projetez un bon équilibre de confiance et de déférence, vous permettant ainsi de convaincre les esclaves affamés. Vous partagez entre vous la chèvre, vous assurant un bon repas qui vous maintiendra en forme dans cet endroit terrible. De plus, Tommul, le chef du gang, accepte de prolonger la coalition pour les luttes à venir. *Notez le code A3* et rendez-vous au **29**.



Une terrible bataille commence!!

Opposants :	Attaque	DEF	Vie
Araignée noire	5 (5+)	4+	7
Araignée grise	4 (5+)	4+	7
Araignée verte	<i>5 (5+)</i>	4+	6
Araignée rouge	4 (5+)	4+	5

Attaque spéciale: À la fin de chaque tour de combat, après la fin des attaques des araignées, chaque membre de l'équipe perd 1 point de vie à cause de l'attaque de nuées de minuscules araignées qui grouillent tout autour de vos pieds. Si vous parvenez à survivre, rendez-vous au 74.



La fille s'appelle Akini. Elle est au service de Dame Kiros qui habite les beaux quartiers. Elle est en larmes car elle a commis l'erreur de tomber amoureuse d'un jeune noble du nom de Dulcimer. De ce que vous comprenez, elle aurait « emprunté » une robe à sa maîtresse pour aller danser au bal de la fête de Cursus. Envoûté par sa beauté et les bonnes manières d'Akini (manières apprises au service de Dame Kiros), Dulcimer tomba amoureux de la jeune femme. Cela aurait pu rester une histoire sans lendemain si Akini, flattée par l'attention que lui portait le jeune homme, n'avait pas continué à emprunter la garde-robe de sa maîtresse pour pouvoir se rendre à toujours plus d'évènements mondains et ainsi retrouver son beau.

Lors de leur dernier rendez-vous, Dulcimer mit genou à terre et lui présentant une bague de fiançailles somptueuse, la demanda en mariage... Bêtement... elle accepta. C'est à partir de ce moment que les choses tournèrent au vinaigre. Des enquêteurs à la solde de la famille du jeune homme firent un peu trop bien leur travail et découvrirent les origines roturières d'Akini. Dulcimer, furieux d'avoir été ainsi trompé, exigea la restitution immédiate de la bague. Hélas, la maison d'Akini venait juste d'être cambriolée et l'anneau avait disparu. Naturellement, Dulcimer n'en crut rien et, persuadé que la drôlesse le trompait une fois de plus, sa rage n'en fut que plus profonde. Depuis, le noble a ordonné qu'Akini se présente en sa demeure pour être jugée. Par jugement, il faut bien sûr entendre « torture et meurtre ».

Afin de donner du poids à sa « demande », le nobliau a fait kidnapper la tante de la jeune femme qu'il garde enchaînée dans son donjon. Vous en convenez, c'est en effet une situation bien délicate!

Pour proposer d'aller négocier avec Dulcimer de la part d'Akini, rendez-vous au **14**.

Pour tenter de secourir la tante d'Akini et l'arracher des griffes de ses tortionnaires, rendez-vous au 95.

Pour provoquer en duel Dulcimer afin qu'il réponde de son comportement de butor, rendez-vous au **102**.

Enfin, si vous n'avez aucune intention d'intervenir, vous pouvez toujours retourner au 75.

73

Après vous avoir plaqué au sol, Tommul et ses sbires vous battent sans pitié à coup de matraques. Vos cris finissent par attirer des gardes qui les font détaler comme des lapins. L'aventurier choisi perd 3 points de vie. Si vous êtes encore en vie, vous soignez vos blessures en ronchonnant et en marmonnant de sombres imprécations. Rendez-vous au 94.

74

Vous vous extirpez du gouffre et aidez Milagros, à en faire autant. Comme en témoigne le corps sans vie d'un des disciples de l'Enfant Éternelle qui git au fond de la crevasse, personne n'est sorti indemne de cette épreuve. « Que Saint-Elias veille sur son âme » murmure la jeune fille alors qu'elle jette un dernier regard à la fosse ensanglantée. « Nous devons continuer, sinon, nous aurons agi en vain. » Vous avancez en titubant, blessé, vers la seule sortie visible. Rendez-vous au 90.

75

Père-Salé est une ville composée de maisons délabrées faites de briques de boue et regroupées le long de ruelles étroites qui rendraient claustrophobe le plus valeureux des barbares de Lhasbreath. Au-dessus de ces taudis faites de bric et de broc se trouve un palais à moitié effondré, un chef-d'œuvre de minarets qui connut des jours meilleurs. Sous la crasse de Père-Salé, se cache une certaine richesse car la ville est la principale exportatrice d'une des seules ressources de la vallée. En effet, c'est dans les mines sinueuses à l'Est de la ville qu'est extrait le fameux sel gemme de Père-Salé.

Si la grand-route de l'Ouest qui traverse la ville par son centre fut autrefois une vraie autoroute de pavés parfaitement agencés, elle n'est aujourd'hui plus que l'ombre d'elle-même avec ces crevasses et nids de poule innombrables. Elle reste pour autant indispensable aux chariots et charrettes qui, sans cette voie, s'enliseraient dans les sables mortels du désert. Cette route, aussi décrépie soit-elle, reste l'artère principale de la ville. Autour d'elle s'agglutinent magasins, auberges, foires aux esclaves et bien d'autres commerces qui font la renommée de la ville. À toute heure du jour et de la nuit un fond sonore de palabres et de sons divers résonne dans les oreilles des passants. À Père-Salé, les commerces ne ferment que rarement car la ville ne dort jamais.

Pour trouver une auberge, rendez-vous au **106**. Pour visiter les commerces voisins, rendez-vous au **19**.

Pour vous rendre à la foire aux esclaves, rendez-vous au 28.

Pour visiter le palais, rendez-vous au 63.

...continue à la page suivante



Pour vous diriger vers la caserne de la Garde de bronze, rendez-vous au **56**.

Pour débusquer la guilde locale des voleurs, allez au 136.

Pour visiter le temple de Cursus, rendez-vous au 85.

Pour visiter le temple de Kalu, rendez-vous au **10**.

Pour explorer la ville, allez au 138.

Pour partir vers l'Ouest en suivant la route, allez au <>.

Pour partir à l'Est en suivant la route, allez au <>.

Pour vous enfoncer dans le désert au Sud, rendez-vous au <>.



Vous nagez dans le tunnel sous-marin, de plus en plus convaincu que vous êtes en train de commettre une grosse erreur. Vous êtes maintenant à peu près sûr de vous diriger volontairement vers une mort quasi certaine au fond d'un puits sombre sans la moindre poche d'air salvatrice. Vous faites donc demi-tour mais vos poumons vous brûlent, vous ne tiendrez probablement pas assez longtemps!

Le temps que vous parveniez à sortir de l'eau, accroupi, la tête entre vos jambes, vous recrachez douloureusement de l'eau à la couleur douteuse. **Vous perdez 2 points de vie**. Vos camarades vous remettent debout et vous vous frayez un chemin par le tunnel épargné par les eaux. Rendez-vous au **92**.



L'arène de Père-Salé est l'un des complexes de bâtiments les plus imposants de la cité. Seul l'ancien palais de la ville la surpasse. Ses cachots s'enfoncent profondément sous terre. On y trouve prisonniers, esclaves et animaux monstrueux, tous enfermés dans de larges chambres caverneuses où seul un infime rai de lumière parvient à filtrer au travers des meurtrières bardées de planches et de barreaux. Vos « quartiers » se trouvent dans une ancienne salle aux murs hauts couverts de peintures fanées, signe de temps anciens bien plus civilisés. Dans ce mitard immonde, presque une centaine de captifs affamés s'entassent telles des bêtes, dormant à même le sol de gravier et se soulageant dans des seaux puants regroupés dans un coin de l'oubliette.

Vous interrogez l'un de vos codétenus « Ça se passe comment pour manger ? », « Vous le saurez le moment venu » répond-t-il en fixant l'une des trappes du plafond au moment où elle s'ouvre. Les gardes y font passer une carcasse de chèvre des montagnes à peine cuite qui vient s'écraser lourdement à proximité d'un prisonnier. Sans attendre, celui-ci se rue dessus pour y arracher un morceau de chaire sanguinolente. Un groupe d'esclaves musclés (visiblement de Lhasbreath) se fraie un passage vers l'animal à coup de poings et de pieds en proclamant leur droit sur les meilleurs morceaux.

Vous êtes affamé et le plus ragoutant des lambeaux de chair vous semble digne d'un festin de roi.

Pour défier ces canailles et exiger les premiers morceaux, rendez-vous au 42

Pour essayer de faire amis-amis avec ces hommes et vous assurer ainsi d'avoir au moins quelque chose à manger, rendez-vous au 21.

Pour vous résigner à attendre votre tour, rendez-vous au 15.



Vous ne trouvez aucun intérêt à provoquer qui que ce soit car vous préférez largement vous occuper d'esclaves blessés et épuisés plutôt que d'affronter des champions d'arène complètement berserk. Vous restez cependant sur le qui-vive à observer la bataille depuis la périphérie. Si vous avez le code A3, rendez-vous au 718. Sinon, continuez de lire.

Une flèche tirée par un garde vient se ficher à quelques centimètres de vos pieds. Le message ne saurait être plus clair: soit vous vous battez, soit vous êtes exécuté dans l'instant. Sans montrer plus d'entrain que nécessaire, vous rejoignez le combat et attaquez les combattants les plus faibles qui vous tournent le dos... juste histoire d'avoir l'air occupé.

Opposants: Attaque DEF Vie Esclaves fatigués 6 (5+) 3+ 20

Si vous survivez, rendez-vous au 26.



Si vous avez une **feuille d'imposition**, rendezvous au <>, sinon continuez de lire.

Étant très mécontent de vous voir, d'un simple claquement de doigts, le Roi de fer vous fait traîner jusqu'au donjon pour vous y faire torturer. Chaque membre de l'équipe perd 4 points de vie. Plus tard, le roi ordonne aux gardes de disposer de vous comme bon leur semble. Rendez-vous au 55.



Votre équipe chargée de faire diversion doit distraire les surveillants et les attirer loin du poste de garde. Quelle tactique sera la plus efficace?

Pour vous battre entre vous (vous devez au moins avoir deux membres dans l'équipe de diversion), rendez-vous au 44.

Pour tenter de séduire les gardes, rendez-vous au 133.

Pour prétendre être un messager envoyé par leur capitaine, allez au **112**.



Crachant sur le sable maculé de taches de sang, vous prenez part au combat, dos à dos et épées à la main.

Opposants:	Attaque	DEF	Vie
Barbares de Lhasbreath	7 (5+)	3+	17
Bretteur de Calice	5 (4+)	4+	10

Si vous triomphez, rendez-vous au 26.



Peut-être que votre longue incarcération a quelque peu émoussé vos charmes, ou peut-être, n'êtes-vous tout simplement pas au goût des gardes?

Votre offre est rejetée de manière abrupte, ce qui se traduit bien sûr par un passage à tabac en règle! Chaque membre de l'équipe faisant diversion perd 2 points de vie. Retournez au 80 et essayer une autre tactique.



L'épée runique (COMBAT +3) est une arme puissante qui a cependant le désagréable inconvénient d'aspirer lentement la vie de quiconque la brandit. Si vous vous équipez de cette épée, son propriétaire perdra 1 point de vie à chaque fois que vous changerez de paragraphe. Si vous le souhaitez, vous pouvez faire tourner l'arme entre les membres de votre équipe pour répartir les dégâts. Vous pouvez vous débarrasser de l'épée à tout moment, rompant ainsi la malédiction. En revanche, vous ne pouvez pas vendre cette arme puisque le maléfice devient immédiatement apparent à toute personne la touchant, même brièvement. Le personnage qui a touché l'épée en premier perd 1 point de vie. Décidez maintenant si vous souhaitez conserver cette arme. Quoi qu'il en soit, vous continuez d'avancer le long du tunnel. Rendez-vous au 5.



Si vous avez choisi Tasha, rendez-vous au 3.

Si vous avez choisi Akihiro, rendez-vous au **64**. Sinon, continuez de lire. Vous vous précipitez à la rescousse de Jessica mais malheureusement vous étiez trop loin. La hache s'abat avec un bruit sourd écœurant. **Sar Jessica perd 3 points de vie** Vous réussissez à empaler le barbare par derrière et rejetez son corps agonisant sur le côté, loin de la chevalière. Si Sar Jessica est toujours vivante, vous l'aidez à se relever et vous vous retournez pour faire face au reste de vos opposants. Rendez-vous au **117**.

85

Le temple de Cursus de Père-Salé est une ziggourat de 3 étages faite de pierres noires et se terminant par un toit en terrasse. Au fond de ses profondeurs froides où se répand une épaisse fumée d'encens, les mendiants habillés de guenilles implorent la pitié de prêtres renfrognés, à l'image de leur dieu Cursus, dieu du jugement. Si vous avez de l'encens, vous pouvez le donner aux prêtres. En échange, le membre avec la compétence DISCRETION la plus faible verra son score augmenter de 1 point.

Vous pouvez aussi leur demander de pratiquer sur votre poitrine quelques scarifications rituelles. Ce sont des runes sacrées à la gloire de Cursus que les prêtres sont contraints d'exécuter sur quiconque a le courage de le demander. Si un ou plusieurs de vos aventuriers veulent recevoir ces scarifications, ils perdront définitivement 1 point de leur score de santé maximal. Rajoutez « scarifications rituelles (cursus) » dans leur partie « notes » de la feuille d'aventure. Une fois que vous avez fini, rendez-vous au 75.

86

Vous traversez le tunnel sans lumière en tâtonnant d'une main sur la paroi humide. Vous finissez par émerger dans une toute petite cellule où la lumière filtre à peine d'une minuscule lucarne en haut du mur. Che Long, votre entraineur, ainsi que plusieurs autres esclaves gladiateurs s'y trouvent. « Bienvenue chers élèves » dit Che Long en s'inclinant. Il indique Milagros de la main et ajoute « Je vois que vous êtes bien accompagnés ». « Je crois que nous pouvons faire confiance à ces guerriers » annonce la jeune femme. « Fais leur part du plan, Che long ». Celui-ci s'empresse de répondre à son « Savent-ils injonction dans quoi ils s'embarquent ? Pour qui ils vont se battre ? »

« Nous sommes tous des esclaves ici » dites-vous, avant d'enchérir « On se bat pour notre liberté! » « Pour ça et pour tellement plus » acquiesce Che Long en souriant, puis en désignant Milagros, « Ce n'est pas qu'une simple esclave. Devant vous se tient la réincarnation de l'Enfant Éternelle. La reine de la vallée, l'Enchanteresse Suprême elle-même ».

Vous regardez la petite blonde crasseuse de la tête aux pieds et vous vous dites que s'il est vrai qu'elle parle bien, peut-elle vraiment être reine? De plus l'Enfant Éternelle n'est qu'une figure de légende, une histoire racontée aux écuyers et aux jeunes enfants.

Milagros perçoit le doute dans vos yeux. Elle place un doigt dans le bol de prière puis le retire et peint sur le mur d'un liquide épais, d'étranges symboles et glyphes qui commencent à pulser et bouger comme animés de leur volonté propre. À votre grand étonnement, elle a dessiné un sortilège plein d'énergie mystique sur le mur. Si vous avez un(e) jeteur(se) de sorts dans l'équipe, il peut apprendre le sort suivant :

## TOUCHER APAISANT (AVENTURE & COMBAT)

Vos mains brillent d'une énergie divine. Choisissez un membre de l'équipe et rendez-lui immédiatement 5 points de vie.

Recharge: 50 pièces d'argent.

D'un geste de la main, Milagros baigne vos corps d'une énergie salvatrice. **Tous vos aventuriers encore en vie retrouvent leur santé maximale**. Si l'un d'entre eux a été mutilé (amputation de membres, langue coupée, yeux crevés), ses membres ou organes sont régénérés. De même les maladies ou sorts dont les aventuriers pouvaient souffrir sont guéris.

À n'en pas douter, si cette jeune esclave n'est pas l'Enfant Éternelle, elle n'en reste pas moins une sorcière aux pouvoirs immenses.

Pour lui demander comment elle a fini en esclavage, rendez-vous au 25.

Pour l'interroger sur son plan d'évasion, rendez-vous au 114.

87

C'est avec un timing parfait que vous vous glissez dans la pièce, ouvrez le tiroir du bureau du surveillant et prenez la clef. Vous ressortez juste à temps pour vous fondre dans l'ombre d'un recoin du couloir alors que deux gardes passent par là. Une fois qu'ils ont disparu, vous vous faufilez de nouveaux vers la porte du poste de garde, vous l'ouvrez et entrez. Rendez-vous au 12.

88

Le combat fut sanglant. En effet, une douzaine de voleurs et un homme de l'Enfant Éternelle gisent devant vous, morts. Vous disant que de toute façon, bien mal acquis ne profite jamais, vous n'éprouvez aucun remords à dépouiller les cadavres des voleurs et à fouiller les coffres et les caisses de la pièce. Vous rassemblez 75 pièces d'argent, un codex (SAVOIR +1), une bague de fiançailles et un bon tas de vêtements somme toute assez communs. Réfléchissant rapidement, vous vous débarrassez de vos guenilles d'esclave et enfilez ces frusques bien moins voyantes.



Milagros et ses disciples ont dû arriver à la même conclusion car vous pouvez les voir vous imiter sans aucune pudeur.

Vous quittez la cachette des brigands qui se trouvait être dissimulée dans un égout de la ville. Après une heure passée à errer dans le réseau sous-terrain, vous finissez par trouver une échelle rouillée qui semble rejoindre la surface. Vous restez sur vos gardes mais grimpez sans attendre vers votre liberté. Rendez-vous au **132**.

89

L'énorme arène est pleine à craquer. Qu'ils soient riches ou pauvres, les spectateurs sont assis coude à coude sur de longs bancs en bois, sans distinction de statut.

Sur le sol sableux et imbibé de sang, des tas d'os et de crânes en train de blanchir au soleil ont été abandonnés là, presque de manière artistique. Vous constatez que les 10 herses réparties sur le pourtour de l'arène ont été ouvertes et déversent en continu des équipes d'esclaves à l'armement pitoyable. Si certaines sont composées d'hommes et de femmes de Calice, combattants aguerris et visiblement sans peur qui restent de marbre face aux rugissements de la foule, d'autres, regroupant des barbares de Lhasbreath, sont plus colorées, à l'image des montagnes de muscles avançant sur la piste, les bras levés et haranguant la foule pour capter son attention. Cependant, la plupart des « guerriers » sont plutôt de pauvres bougres terrorisés ignorant totalement la raison de leur présence dans cette arène. Ils serviront surtout de chair fraîche pour étancher la soif de sang d'un public sans pitié.

Dans une des loges de l'arène, assis sur son trône, se trouve le Roi de fer, un homme d'âge moyen à la barbe noire arborant fièrement sa couronne de fer richement ouvragée. À côté de lui, se tient son garde du corps, le terrible Malronac, dit « la Faucheuse métallique ». Le golem d'acier, forgé en un âge immémorial où la puissance de la magie n'était en rien comparable aux quelques

sortilèges de notre époque, a depuis le temps dévié la lame de douzaines d'assassins.

Au signal donné par le roi, la mêlée commence. Une des équipes de l'entrée voisine se précipite sur vous, espérant vous surprendre la garde baissée. La foule exulte de joie, le bain de sang est sur le point de commencer. Vous allez devoir combattre pour votre vie!

Opposants:	Attaque	DEF	Vie
Esclaves	4 (5+)	3+	15
Chef de bande	3 (5+)	4+	5

Si vous gagnez, rendez-vous au 33.



Vous arrivez à proximité d'une fourche dans le tunnel. Une des routes descend doucement, l'autre monte. A l'intersection, vous devinez, gravés dans la pierre, les vestiges d'anciens symboles. Milagros vous demande d'approcher une des torches afin qu'elle puisse les déchiffrer. Au bout d'un moment, elle se tourne vers vous « Le chemin qui s'enfonce sous terre mène à une ancienne armurerie et plus haut se trouve un vestiaire. Cependant, il n'y a aucune indication quant à la route permettant de quitter cet endroit. »

Pour vous diriger vers l'armurerie, rendez-vous au 107.

Pour prendre la route qui monte vers le vestiaire, rendez-vous au 53.

91

« C'est un piètre spectacle que vous nous offrez Mon Seigneur. Qu'une maison de votre rang déploie tant d'efforts pour une bande de roturiers est réellement navrant », dites-vous tristement. « La maison Dulcimer est-elle tombée si bas qu'elle ne peut se quereller qu'avec paysans et filles de chambre ? Les considérez-vous comme vos égaux pour faire étalage d'une telle démonstration de force et d'indignité ? Ces rustauds qui doivent plutôt être ignorés, ne sont pas dignes de votre vengeance. Libérez plutôt la tante de la jeune fille avant d'être la risée de la cour du Roi! »

Paniqué par vos propos, Dulcimer accepte rapidement de libérer la tante d'Akini, en échange de votre silence à la cour sur cette maladresse. Vous donnez votre parole de gentilhomme et raccompagnez bientôt la tante d'Akini à sa maison. Rendez-vous au 57.

92

Vous débouchez dans une grande caverne tapissée de toiles d'araignées que vous n'avez aucun mal à brûler d'un geste de vos torches. Le sol à moitié effondré vous laisse entrevoir, dans une des crevasses, des œufs d'araignées géantes entassés les uns sur les autres. Quant aux araignées adultes, elles se cachent probablement dans les recoins sombres du plafond, attendant patiemment une chance de frapper.

Vous pouvez vous frayer un chemin avec précaution dans la crevasse car des gravats sont empilés de chaque côté du goulet mais vous devrez avancer prudemment en passant parmi les œufs. Vous apercevez également un rebord étroit autour de la crevasse qui vous permettrait d'éviter complètement le danger représenté par les œufs... encore faut-il que vous ne glissiez pas en chemin. Finalement, peut-être serait-il plus sage d'attaquer les araignées tout de suite pendant que le terrain vous est favorable, vous permettant ainsi de vous débarrasser d'un combat qui semble inévitable.

Pour se faufiler dans la crevasse, allez au **116**. Pour avancer le long du rebord, allez au **109**. Pour provoquer les araignées, allez au **100**.

93

La fenêtre s'avère impossible à ouvrir et la briser ferait trop de bruit À contrecœur, vous abandonnez votre tentative de cambriolage et redescendez dans la rue. Brekken et sa bande vous rejoignent dépités. « Eh bien, ça valait le coup d'essayer » dit-il en haussant les épaules. Vous allez, tous ensemble, vous remonter le moral dans une taverne du coin et descendez quelques verres. La nuit va être courte, pensezvous en souriant ! « Nous sommes généralement meilleurs que ça », vous assure le voleur. « Si vous entendez parler d'un coup pour lequel nous pourrions vous aider, n'hésitez pas à nous contacter. »

Assurant Brekken que vous penserez à lui si un bon coup se présente, vous quittez la taverne aux premières lueurs du jour. Rendez-vous au 75. 94

Le son des tambours et le rugissement de la foule résonnent à vos oreilles alors que vous êtes de nouveau alignés dans la guérite. Comme pour vos précédents combats, l'armement disponible n'est pas de première qualité!

Vous pouvez prendre dans les râteliers jusqu'à quatre surins (COMBAT+0), un bouclier (ARMURE +2) ainsi qu'une massue (COMBAT+1)\*. Équipez votre équipe comme bon vous semble puis rendez-vous au 58.

95

Au plus sombre de la nuit, vous vous approchez de la demeure de Dulcimer qui se trouve dans les beaux quartiers. La maison de forme cubique est faite d'ardoise, de blocs de pierres et de béton brut. Des patrouilles de gardes à la livrée terne sillonnent le domaine à intervalles irréguliers. Plus loin, vous apercevez ce qui semble être l'entrée extérieure du sous-sol. La trappe qui ferme l'accès est assez large pour y rouler des barriques.

À peine la dernière patrouille passée, vous vous précipitez vers les portes du sous-sol. Une partie de l'équipe fait le guet tandis qu'un de vos aventuriers tente de forcer le cadenas.

Rentrer par effraction au sous-sol (Test indiv.) Compétence & ND : DISCRETION (5+) Succès requis : 2

<u>Remarque</u>: Si vous avez un **pied de biche**, le niveau de difficulté tombe à 4+.

Si vous réussissez le test, rendez-vous au 139. Sinon, vous êtes toujours en train de forcer le cadenas lorsque la patrouille suivante vous prend la main dans le sac et vous fait fuir dans la nuit tels de vulgaires voleurs. Rendez-vous au 51

96

Vous parvenez à convaincre les voleurs que vous n'êtes ni dangereux ni des agents du Roi de fer. Vos guenilles d'esclaves les rassurent et les portent à croire que vous dites la vérité. Ils finissent même par vous offrir une hospitalité décente en vous proposant de la bière et du pain. Chaque membre du groupe regagne 2 points de santé.

Le chef des voleurs s'appelle Brekken. Il vous explique que de son point de vue, ses joyeux compagnons et lui ne sont pas des brigands de grand chemin mais plutôt des citoyens opprimés de Père-Salé qui ne s'attaquent qu'aux marchands et aux nobles soutenant le règne du roi. « Mais les esclaves n'ont rien à craindre de nous », rajoute-

t-il à votre intention. « Si vous le souhaitez, nous pouvons vous fournir des vêtements de rechange pour passer inaperçu en ville. » « Ce serait très aimable. Merci, Brekken », acquiesce Milagros avant de rajouter, « Vous faites preuve de plus de courtoisie que votre monarque. » « Un dragonyak ravagé par la peste montre plus de grâce que notre roi! », dit Brekken en riant. « Mais merci pour le compliment, jeune fille. »

Vous sentez que Milagros aimerait beaucoup partager son secret avec Brekken, mais elle préfère finalement tenir sagement sa langue. Elle demande ensuite aux voleurs de vous montrer un itinéraire sûr pour sortir des tunnels en ruine. Brekken accepte avec plaisir, et vous escorte même personnellement dans les anciens égouts de la ville jusqu'à une bouche d'égout en fonte qui débouche dans une ruelle isolée.

Vous avez gagné un allié utile. *Notez le code A5* et rendez-vous au **132**.



Le temps presse. Après vous être rapidement regroupés, votre troupe se fraie un chemin dans des tunnels sombres jusqu'à trouver une pièce où s'entassent plusieurs barils cassés. Derrière l'enchevêtrement de tonneaux est dissimulé un tunnel minutieusement creusé dans le mur. L'Enfant Éternelle, Che Long ainsi que deux autres conspirateurs sont déjà là et sont ravis de vous voir arriver chargés d'armes.

Eux non plus ne sont pas restés les bras croisés, comme en témoignent les outres d'eau et les vivres qu'ils sont parvenus à rassembler. « Le plus dur est à venir » vous prévient la jeune femme, « Ces tunnels ne sont pas sûrs, mais avec vous on a au moins une chance maintenant ». Sur un signe de tête de la petite blonde, Che Long descend le premier dans le tunnel et vous ne tardez pas à lui emboîter le pas. Les flammes de vos torches lèchent le plafond bas du tunnel creusé à la main et une sensation d'étouffement ne tarde pas à vous envahir, malaise plus dû à de la claustrophobie qu'au manque d'air. À votre grand soulagement, la galerie finit par déboucher sur une vaste et très ancienne chambre souterraine à moitié inondée. Vous pouvez apercevoir deux sorties, toutes deux encadrées d'arches de pierre.

Les murs de la pièce présentent encore çà et là des traces de peinture, seuls témoignages de la présence de fresques murales qui jadis furent, à ne pas en douter, resplendissantes. Une des peintures est cependant en meilleur état que les autres et on peut y discerner une ville ancienne dominée par un grand palais. « Le palais de mes

ancêtres est encore debout », remarque Milagros alors qu'elle examine avec vous la peinture murale décrépite. « Aujourd'hui, une grande partie de la ville se résume à des masures de briques ou de torchis. Beaucoup de travail devra encore être mené à bien avant que l'on puisse se reposer. »

Vous examinez les sorties envisageables. L'une d'elles, à l'arrière de la pièce est inondée et semble s'enfoncer dans une eau de plus en plus profonde à la couleur douteuse. « La sortie qui nous permettra de garder les pieds au sec semble la plus logique - mais je me demande où mène l'autre. » songe à voix haute l'Enfant Éternelle.

Pour proposer de partir en reconnaissance par la sortie immergée, rendez-vous au **108**.

Pour suggérer de garder les pieds au sec et de prendre l'autre sortie qui semble bien plus sûre, rendez-vous au 92.



En tant que champion de l'arène, vous êtes un peu mieux traité que le reste des esclaves. En effet, bien qu'elle ne fasse que la moitié de la taille d'une chambre d'auberge et qu'elle n'ait qu'un matelas de paille sale, vous avez maintenant votre propre cellule pour dormir. De plus, un gladiateur expérimenté du nom de Che Long vous prodigue désormais une formation de base au combat. L'homme prétend être une des saintes épées de la ville voisine de Calice.

Enfin, finie la chèvre crue! Des repas de riz et de viandes cuites accompagnés de votre propre ration d'eau vous sont désormais servis par Milagros.

## Tous les membres de votre groupe peuvent récupérer 4 points de santé.

Entre deux combats d'entraînement, vous avez de nombreuses discussions avec Che Long. Celui-ci condamne fermement le règne du Roi de fer de Père-Salé. « Peu m'importe qui m'entend, cet homme est un tyran! », exhorte-t-il. « La vie est dure dans la vallée, mais une cruauté telle que la sienne n'est pas nécessaire. Ça me reste en travers de la gorge de devoir me battre pour son bon plaisir! » « J'avais entendu dire que tous les rois de la vallée étaient de petits tyrans », ditesvous après une gorgée d'eau. « Il n'en a pas toujours été ainsi », marmonne Che Long. « Dans le passé, nous étions gouvernés par une noble reine, l'Enfant Éternelle. Elle se souciait davantage de son peuple que de son confort. Quand le nuage de la destruction du seigneur démon Abraxas est finalement retombé, il ne restait plus que des ruines. Notre reine disparue, la vallée sombra dans le chaos et ses habitants ne

devinrent guère meilleurs que des barbares. Seul Calice réussit à entretenir une lueur de civilisation. »

Après une dure journée d'entraînement, vous regagnez votre cellule. Vous avez un autre combat dans l'arène demain et vous aurez besoin de toutes vos forces.

Si vous avez le code A2, rendez-vous au **47**. Sinon, rendez-vous au **94**.

99

Les autres esclaves de la file, des gladiateurs assoiffés de sang, se jettent dans la bagarre, outrés que de nouveaux venus osent lever la main sur eux. Les gardes doivent demander des renforts considérables (incluant les gardes de la guérite) avant de réussir à étouffer la petite révolte. Vous avez fourni à vos camarades l'opportunité nécessaire à l'accomplissement de leur tâche. À leur tour de jouer! Rendez-vous au 22.

100

Il semble inconcevable de ne pas avoir à se battre dans un endroit aussi dangereux. De votre point de vue, le combat est inévitable. Après en avoir discuté avec vous, l'Enfant Éternelle abonde dans votre sens. Vous dégainez vos armes et vous vous mettez en ordre de bataille, prêt au combat. Milagros lève les bras et dans un déferlement de puissance, fait exploser une partie de la voute d'où surgissent en cohortes redoutables toutes les araignées jusqu'alors tapies en embuscade. Votre répit n'est que de courte durée avant la charge des arachnides.

Opposants :	Attaque	DEF	Vie
Araignée noire	<i>5 (5+)</i>	4+	6
Araignée grise	4 (5+)	4+	6
Araignée verte	<i>5 (5+)</i>	4+	5
Araignée rouge	4 (5+)	4+	4

Si vous gagnez, rendez-vous au 27.

101

Il ne sera pas facile de raisonner ces brutes. Si vous aviez choisi Joli Cœur pour cela, rendezvous au 135. Sinon, continuez à lire.

Vous prévenez Tommul et ses sbires de l'arrivée imminente d'une patrouille de gardes et leur dites qu'ils feraient mieux de laisser tomber avant de s'attirer plus d'ennuis. Seul le personnage choisi peut participer à ce test de compétence.

Essayer de raisonner les brutes (Test individuel) Compétence & ND : CHARISME

Succès requis : 2

Si vous réussissez, rendez-vous au **49.** Sinon, allez au **121**.

102

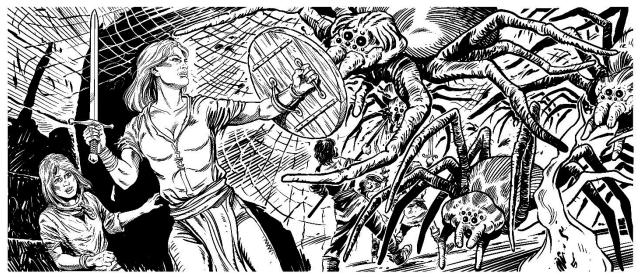
Vous marchez hardiment vers la maison de Dulcimer. Une fois sur le seuil, vous exigez que ce noble de bas étage sorte de chez lui et vous affronte en duel. Si vous avez Sar Jessica Dayne dans votre groupe, rendez-vous au 20. Sinon, votre proposition de duel est dédaigneusement refusée par les gardes. « Le seigneur Dulcimer ne se souillera pas à combattre des roturiers et des sorcières! » vous disent-ils d'un ton calme. Malgré des insultes lancées à sa fenêtre, le couard ne se montre pas et bientôt, une patrouille des gardes du Roi de fer vous oblige à battre en retraite. Rendez-vous au 51.

103

Les esclaves vous prêtent à peine attention et vous repoussent comme si de rien n'était. Démoralisé, vous êtes forcé d'attendre votre tour comme tout le monde. Rendez-vous au 15.

104

Vous grimpez les escaliers et atteignez un long palier. En regardant par la fenêtre, vous voyez



Cet extrait du livre est donné à titre gratuit et ne peut donc pas être vendu.

Brekken et son équipe, coincés dehors par une serrure récalcitrante. Un sourire aux lèvres, vous défaites le loquet et permettez ainsi aux grimpeurs d'accéder à la maison. Pour le reste du cambriolage, lorsque vous effectuez des tests en équipe, vous pouvez de nouveau utiliser les compétences et les capacités de tous vos aventuriers. Rendez-vous au 54.

105

Vous identifiant immédiatement comme le champion de la reine, le cruel maître des lieux tombe à genoux et s'excuse pour votre incarcération. Il rampe obséquieusement vers vous et vous offre même 100 pièces d'argent en guise de dédommagement avant de vous proposer également de prendre jusqu'à quatre surins (Combat +0) dans son armurerie pour remplacer vos armes perdues. Vous congédiez votre ancien geôlier d'une calotte derrière la tête et rejoignez le centre-ville le sourire aux lèvres. Rendez-vous au 75.

106

Vous trouvez à vous loger à « La couronne de Fer », une grande auberge qui sert un mauvais café et de la bière tiède dans une cour intérieure bordée de chambres à louer.

Pour 5 pièces d'argent, chaque membre du groupe peut récupérer 1 point de santé, pour 10 pièces d'argent 2 points, etc... En dépensant leur argent, en achetant des composants dans les échoppes voisines, puis en passant la nuit à méditer dans l'intimité de leur chambre, les lanceurs de sorts peuvent recharger leurs sortilèges ici.

Pendant votre séjour, vous vous renseignez sur les endroits intéressants autour de la ville. « Le Mur sombre a très mauvaise réputation », vous confie une jeune serveuse. « Personne ne sait pourquoi il a été construit, ni de quoi ou de qui il est censé nous protéger, car il est facile de le contourner. Pourtant, beaucoup ont fini obsédés par cette énigme et un bon nombre de ceux partis en quête de réponses ont disparu du jour au lendemain sans laisser de trace. »

Un frisson glacé vous parcourt l'échine. Vous prenez congé de l'aubergiste et retournez en ville. Rendez-vous au 75.

107

Après un court trajet, vous arrivez devant une vieille porte qui est depuis longtemps réduite en morceaux. Au-delà se trouvent des rangs d'étagères et des supports d'armures aussi vides

les uns que les autres. La pièce a visiblement été pillée par le passé. Plus loin un tunnel obscur s'ouvre devant vous.

De ce que vous pouvez voir, une seule arme subsiste, serrée dans la main d'un squelette poussiéreux. L'épée, forgée dans un métal bleu foncé présente sur sa lame des gravures d'araignées finement ciselées. « Je ressens une grande magie mais elle est obscurcie par une puissante malédiction », note Milagros. « Je vous conseillerais de laisser la lame là où elle est et de passer votre chemin. »

Pour arracher la lame des mains du squelette et l'emporter, choisissez un personnage et rendezvous au 83.

Pour laisser l'épée là où elle se trouve et continuer votre chemin, rendez-vous au 5.

108

Choisissez l'aventurier qui explorera le tunnel submergé et rendez-vous au 59.

109

Vous avancez nerveusement, un pied après l'autre alors que vous commencez à marcher le long du gouffre.

Traverser prudemment la corniche (Test en équipe) Compétence & ND : DISCRETION (4+) Succès requis : 4

Si vous réussissez, rendez-vous au **50**. Sinon, allez au **120**.

110

Alors que vous tournez à un angle d'un couloir, vous vous retrouvez nez à nez avec Tommul, l'un des voyous que vous aviez intimidés le jour de votre arrivée. Il est accompagné d'un autre homme, plutôt musclé mais surtout armé d'un gourdin. « Je t'avais dit que j'allais me venger, racaille! » grogne-t-il en s'avançant vers vous d'un air menaçant.

Pour essayer de vous échapper, allez au 38.

Pour essayer de raisonner Tommul, rendezvous au 101.

Pour vous mettre en garde et vous préparer au combat, rendez-vous au 18.

111

Vous ne parvenez pas à déterminer comment désactiver les runes et commencez même à soupçonner les symboles de ne contenir aucune magie.

Pour tenter votre chance et ouvrir la porte, rendez-vous au 127.

Pour laisser l'équipe en train d'escalader la façade s'occuper de ça, rendez-vous au **124**.

112

Seul le menteur le plus accompli pourrait s'en tirer avec un mensonge comme celui-ci. Si Joli-Cœur fait partie de l'équipe de diversion, rendezvous au **46**.

Sinon, les gardiens refusent catégoriquement de vous croire. Après vous avoir rossé comme l'aurait fait tout bon garde qui se respecte, les surveillants vous chassent.

## Chaque membre de l'équipe de diversion perd 2 points de santé.

Revenez au 80 et choisissez une autre stratégie.

113

Le temps d'un nouveau combat bien sanglant est venu. On donne à chaque membre de votre équipe un surin (COMBAT +0) et on vous envoie affronter les champions actuels de l'arène. Au moment où elle vous aperçoit, la foule vous reconnait immédiatement et des gradins, monte un incroyable vacarme de cris de joie et d'encouragement. Vous connaissant, ils sont sûrs que le combat sera distrayant!

Opposants:	Attaque	DEF	Vie
Gladiateur sinistre	e 8 (4+)	4+	12
Gladiateur puissai	nt 5 (3+)	4+	10
Gladiateur agile	6 (3+)	5+	6

Si vous gagnez, rendez-vous au 30.

114

Che Long se lève pour céder sa chaise à l'Enfant Éternelle. « L'arène est ancienne et était autrefois beaucoup plus grande que maintenant. Il y a encore des arcades et des tunnels qui mènent profondément sous terre. Nous avons creusé en secret et avons pu mettre à jour l'une de ces anciennes galeries. Nous ne pouvons pas être sûrs qu'elle nous mènera à la surface, mais nous sommes prêts à tenter le coup. »

« Pourquoi n'êtes-vous pas déjà passés à l'action ? » demandez-vous. « Nous n'avons pas d'armes, et il y a là-dessous... des créatures tapies dans l'obscurité », marmonne Che Long. « Nous avons dû battre en retraite lors de notre dernière tentative et nous ne recommencerons pas sans être armé, c'est beaucoup trop dangereux. Malheureusement, les gardes conservent les armes sous clefs et surtout sous surveillance. Ils ne peuvent pas se permettre de laisser les gladiateurs esclaves mettre la main dessus. »

« Comment pouvons-nous aider ? » vous empressez-vous de demander.

« Nous devons faire sortir des armes des guérites des gardes et nous en équiper » dit Che Long. « Pour ce faire, nous aurons besoin d'une dose de discrétion mais surtout d'une bonne diversion! »

Pour proposer d'aller récupérer les armes rendez-vous au 36.

Pour ne pas vous mêler à ce plan complètement fou et retourner à votre nouvelle vie de gladiateur, rendez-vous au 113.

Pour informer les gardes des plans de l'Enfant Éternelle et de ses compagnons, rendez-vous au 140.

115

Vous présentez la bague de fiançailles et dites « La bague n'a jamais été vendue contrairement à ce que vous disiez. Elle avait bel et bien été volée. » et vous insistez « Nous l'avons trouvée dans la planque de tires savates. À aucun moment Akini n'a cherché à vous utiliser, elle vous aimait et maintenant elle veut juste que vous récupériez votre bague. Prenez-la. » Dulcimer tend la main pour prendre sa bague mais vous la retenez encore quelques secondes (effacez la bague de fiançailles de votre inventaire) et enchérissez « Mon Seigneur, est-il vraiment un si pauvre juge de caractère? Cette fille a un esprit noble et un tempérament honnête. Ce n'était pas de la sorcellerie mais l'amour qui était la cause de sa tromperie, ne ternissez pas davantage votre nom de famille avec cette querelle ridicule. Vous n'avez rien à y gagner sinon le déshonneur. »

Le père de Dulcimer est d'accord. « Comme il n'y a aucune perte financière pour la famille, cette affaire devrait maintenant être close rapidement. Vous pouvez ramener la tante dans sa famille mais Akini ne devra plus jamais croiser notre chemin. »

Une fois libérée, vous ramenez la tante d'Akini chez elle. Rendez-vous au 57.

116

Grâce à la lueur dansante des torches que vous tenez au-dessus de vos têtes, vous parvenez à vous frayer un chemin dans la crevasse. Vous êtes concentrez sur vos pieds car chaque nouveau pas émet des « crounchs » qui vous font froid dans le dos.

Comme si elle suivait vos progrès au travers de sa pouponnière, une araignée géante rampe le long du plafond au-dessus de vous.

Redoublant de prudence, vous ordonnez aux adeptes de l'Enfant Éternelle de marcher précisément dans vos pas.

Naviguer au travers du nid de l'araignée (Test en équipe)

Compétence & ND : SURVIE (4+) Succès requis : 5

Si vous réussissez, rendez-vous au **41**. Sinon, allez au **16**.

### 117

L'arène n'est plus qu'un tourbillon d'épées et de de haches. La foule est en transe tandis que le sang coule à flot et que les corps s'effondrent.

Au centre, les meilleurs combattants se sont rassemblés dans une mêlée spectaculaire, tandis qu'à la périphérie, les lâches et les blessés cherchent un moment de répit.

Pour vous jeter à corps perdu dans la bataille centrale, rendez-vous au **81**.

Pour rester en retrait et attendre que le combat vienne à vous, rendez-vous au 78.

### 118

Alors que vous sortez la clé à la main, vous étouffez un cri de surprise en vous retrouvant devant une paire de gardes armés qui passaient par là. Pas de chance!

Tous les membres de l'équipe en train de voler les armes, peuvent participer à ce combat. Mais comme vous n'avez actuellement aucune arme sur vous, vous souffrez d'un malus de -1 à votre score de combat.

Opposants :	Attaque	DEF	Vie
1er garde	4 (4+)	4+	8
2nd garde	3 (4+)	4+	7

<u>Remarques</u>: Une fois que vous aurez vaincu un des gardes, vous vous emparerez de son **épée courte en fer (COMBAT +1)** et vous vous en servirez immédiatement.

Si vous gagnez ce combat, vous pouvez prendre l'épée courte en fer (COMBAT +1) du second garde. En revanche, bien qu'équipé d'armure, vous ne pouvez pas prendre le risque de déshabiller les gardes pour récupérer leur équipement. Rendez-vous au 12.

Si tous les membres de votre équipe de voleurs sont vaincus, rendez-vous au 31.

### 119

Si vous avez le code A15, rendez-vous au 37. Sinon, continuez de lire. Alors que vous vous promenez en ville, vous entendez des cris provenant d'une chaumière voisine. Décidant d'enquêter, vous voyez un groupe de voyous à la solde du Roi de fer en train de traîner toute une famille hors de chez eux. Il ne s'agit pas de soldats de la garde de Bronze, mais plutôt des soudards de la milice locale.

Le sergent à la mine patibulaire informe le père de famille, un homme plutôt âgé, que sur ordre



du Roi de Fer et comme le prévoit la loi de Père-Salé, le défaut de paiement de ses impôts condamne toute sa famille à la servitude immédiate. En entendant cette nouvelle, les futurs esclaves se débattent tant bien que mal, tentant d'échapper à l'étreinte soldatesque. Les pauvres hères sont rapidement maîtrisés et punis de leur impertinence par plusieurs coups de gourdin. *Notez le code A15*.

Pour vous éloigner sans rien dire car vous ne souhaitez pas vous mêler des lois de cette ville, rendez-vous au 75.

Pour offrir au sergent de payer la dette de la famille, rendez-vous au 17.

Peu importe ce maudit roi! Pour attaquer les soldats, rendez-vous au 39.

120

Vous vous déplacez avec mille précautions le long du rebord sans savoir à quel point il est friable. À mi-chemin, une bonne partie de la corniche s'effondre, vous entrainant avec elle. Tout au long de votre chute, vous écrasez des œufs d'araignée par centaines. Immédiatement, des myriades de minuscules araignées, toutes dents dehors, émergent des coquilles cassées.

Se déplaçant comme mues par une volonté commune, les araignées géantes foncent sur vous et vos compagnons.

Dans la panique, encore plus d'œufs sont écrasés sous vos pieds imprudents, libérant toujours plus de bébés araignées. Rendez-vous au 71.

121

Tommul vous répond d'un coup de poing à la mâchoire qui vous envoie vous écraser au sol complètement groggy. Son comparse en profite pour vous assener une pluie de coups de pied vicieux. Dans les brumes de votre douleur, vous entendez rire les deux compères qui s'éloignent. Vous perdez 3 points de vie.

Si vous êtes encore en vie, vous reprenez vos esprits et retournez vers vos compagnons en marmonnant quelques promesses de vengeance. Rendez-vous au **94**.

122

Le vieux père de famille a les yeux pleins de larmes de gratitude. « Comme vous vous en doutez, je n'ai pas d'argent à vous donner », ditil. « Mais j'insiste pour que vous ayez ceci. Dans ma jeunesse, j'ai parcouru le monde et fait un pèlerinage à Pendrilor, où Saint-Elias, le plus grand des saints, a béni pour moi cet humble talisman en bois. Il m'a protégé de nombreuses horreurs, notamment de pas mal de mortsvivants. S'il vous plaît, prenez-le avec mes remerciements. ».

Il vous remet le **talisman de Saint-Elias** qui n'est qu'une simple breloque en bois. Prenez-le si vous le souhaitez et rendez-vous au **75**.

123

A la réaction désordonnée des voleurs surpris par l'apparition d'étrangers descendant par l'échelle de bois, vous ne pouvez pas vous empêcher de penser que vous êtes probablement les premiers non-initiés à découvrir leur repère. Vous essayez de les apaiser en leur disant que vous n'êtes là ni pour eux ni pour leurs trésors.

Calmer les voleurs (Test en équipe) Compétence & ND : CHARISME (4+) Succès requis : 3

Si vous réussissez, rendez-vous au **96**. Sinon, allez au **65**.

124

Grâce aux grappins amenés par Brekken, escalader la façade est un jeu d'enfant. Cependant, vous tombez bientôt sur un impondérable. En effet, la fenêtre visée s'avère difficile à ouvrir et résiste au voleur plus que de raison. « Bien sûr, il fallait que ce soit un loquet intérieur! Le même à l'extérieur ne m'aurait pas résisté plus de 5 secondes! »

Vous n'avez maintenant plus d'autre choix que de forcer la fenêtre. Pour ce faire, *choisissez un membre de l'équipe escaladant le mur*.

Forcer la fenêtre (Test individuel) Compétence & ND : COMBAT (5+) Succès requis : 3

Remarque : si vous avez un **pied de biche** dans l'inventaire du personnage choisi, le niveau de difficulté de ce test passe de 5+ à 4+.

Si vous réussissez, rendez-vous au 69. Sinon, allez au 93.

125

Personne ne veut lâcher le morceau (... de chèvre) et bientôt une bagarre générale éclate. Les coups de poings pleuvent et le sang coule. Tant les esclaves que vous, vous vous battez comme des animaux pour arracher un morceau de chair à peine cuite à la carcasse de l'animal. **Tous les membres de votre équipe perdent 2 points de vie**. Quand le combat finit par se calmer, vous avez réussi à vous nourrir mais êtes couvert de bleus et de coupures. Rendez-vous au **29**.

126

Jusqu'ici le cambriolage se déroule bien. Vous avez mis la main sur un portrait en or et un scorpion en bronze. Alors que vous fouillez une commode, vous faites malencontreusement tomber un miroir qui s'écrase au sol dans un bruit retentissant! Ce remue-ménage ne manque pas d'attirer les gardes du rez-de-chaussée qui vous tombent rapidement dessus à bras raccourcis. Vous dégainez vos épées et vous mettez dos à dos avec les hommes de Brekken, prêts à défendre chèrement vos vies. Seuls les membres de l'équipe ayant escaladé la façade peuvent participer à ce combat.

Opposants:	Attaque	DEF	Vie
1 <sup>er</sup> garde	4 (4+)	4+	7
2 <sup>nd</sup> garde	4 (4+)	3+	9
3e garde	<i>5 (</i> 5+)	4+	11

Si vous sortez victorieux de ce combat, vous quittez les lieux de votre larcin et fuyez dans les rues de la ville. Rendez-vous au **134**.

Si vous échouez, c'est sans aucune pitié que les gardes encore debout vous achèveront là où vous gisez. Au moins leurs compagnons auront été vengés.

Tous les membres de l'équipe d'escalade sont morts. Vous ne pouvez rien récupérer de leurs inventaires. Si vous avez encore des aventuriers en vie, rendez-vous au 75.

127

À peine avez-vous touché la poignée de la porte d'entrée que vous êtes frappé par un énorme éclair d'énergie. Celui-ci vous laisse de terribles balafres au visage. Tous les membres ayant essayé d'ouvrir la porte perdent 3 points de vie et 1 point de CHARISME.

Encore chancelant, vous quittez les lieux et espérez que l'équipe en train d'escalader la façade aura plus de chance que vous. Rendezvous au **124**.

128

Le surveillant n'est pas présent, mais des gardes et des serviteurs passent fréquemment devant la porte. Vous devez entrer et sortir le plus rapidement possible. Un attroupement devant la porte serait suspect et vous ferait repérer bien trop rapidement. De ce fait, vous devez désigner l'aventurier qui tentera d'accomplir ce larcin.

Voler la clé (Test individuel)

Compétence & ND : DISCRETION (4+)

Succès requis : 2

Si vous réussissez, rendez-vous au 87. Sinon, allez au 118.

129

Les gardes décroisent leurs lances à contrecœur et, méfiant, vous préviennent « Vous pouvez passer mais on vous garde à l'œil ». Hochant la tête, vous entrez dans le palais où règne une fraicheur agréable. Rendez-vous au 48.

130

Les acclamations de la foule retentissent dans toute l'arène alors que le dernier lion tombe raide mort sous vos coups. Vous ne pouvez pas vous empêcher de verser une larme à la mort de ces nobles bêtes, cruellement arrachées à la nature pour se battre pour le divertissement de cette foule sauvage.

Traité comme les bêtes que vous avez vaincues, vous êtes mené hors de l'arène et à nouveau désarmé. Supprimez toutes vos armes et armures de votre feuille d'aventure.

Une soif douloureuse vous tiraille et vous vous dirigez vers les cachots dans l'espoir d'y trouver ne serait-ce qu'un bol d'eau. Vous tombez alors sur une scène d'une cruauté sans commune mesure avec ce que vous avez pu vivre dans l'arène. Un garde en colère hurle sur la pauvre Milagros qui a eu le malheur de lui verser quelques gouttes de soupe sur son armure en trébuchant dans le couloir. Le tortionnaire a jeté

la fille au sol et sort son fouet pour joindre le geste à la parole. À la vue de l'ecchymose qui bleuit sur la joue de l'enfant, vous vous dites que la scène doit maintenant durer depuis un moment.

Pour prendre la défense de Milagros, rendezvous au **24** 

Pour rester à l'écart de la scène et abandonner la pauvresse à son sort, rendez-vous au **68**.

131

Vous discutez avec votre ancien complice de vos nombreuses aventures. Si vous avez le code A11, rendez-vous au <>. Sinon, continuez de lire. Après avoir passé une agréable soirée en compagnie de Brekken, vous retournez en ville. Rendez-vous au 75.

132

Alors que vous émergez dans la lumière du jour, vous êtes presque aveuglé par la clarté du soleil. Vous vous trouvez dans une ruelle mal pavée plutôt isolée d'où les bruits des colporteurs du marché voisin vous parviennent assez clairement.

Vous aidez l'Enfant Éternelle à s'extirper des égouts et lui indiquez de se cacher derrière de grands paniers. Vous jetez un coup d'œil dans la venelle pour vous assurer de l'absence de garde.

- « Nous sommes libres ! » halète-t-elle. « Je craignais de mourir dans cet endroit cauchemardesque. »
- « Qu'allez-vous faire maintenant ? » demandezvous. « Vous ne pouvez pas rester en ville... »
- « Non, pour la sécurité de chacun, c'est ici que nous allons nous séparer », reconnaît-elle. « Che Long peut s'occuper de moi à partir de maintenant. Je ne saurai que trop vous remercier pour la liberté que vous nous avez offerte à mes disciples et à moi. Je n'ai aucune récompense à vous donner et je sais que vous ne me devez rien mais...» Vous la faites taire d'un geste et la poussez un peu plus loin dans l'ombre des paniers alors qu'une patrouille de gardes équipés d'armures étincelantes en bronze et de hallebardes à la lame tranchante passe à proximité. « La Garde de Bronze » chuchote Che Long. « Des guerriers d'élite à la botte du Roi de fer. Leurs amures, censées être enchantées, auraient été déterrées des souterrains du palais par les serviteurs du tyran. »
- « Sous ces armures, ce ne sont que des hommes comme les autres » dites-vous en crachant par terre.
- « Si comme nous, vous ne pouvez pas supporter de rester sous le joug d'un tyran et souhaitez voir la justice rétablie, venez me retrouver à l'auberge

« Froide-Rivière » de Luutanesh » implore la reine déchue. « Le chemin vers la liberté sera long et difficile, mais ensemble, nous trouverons un moyen de mettre un terme au règne sanglant du Roi de fer. »

La voie est libre et s'inclinant rapidement en signe de respect, Che Long rajoute. « Nous devons partir avant que l'alarme générale ne soit donnée. Vous avez mes remerciements éternels. Venez Majesté. » À ces mots, Milagros tire son capuchon sur sa tête et disparaît dans la foule avec ses partisans. *Notez le code A6*.

Votre temps dans l'arène vous a beaucoup appris. S'il s'agit du premier livre des royaumes légendaires auquel vous jouez avec ce groupe, vous pouvez, pour chaque personnage, augmenter le score de base d'une compétence (COMBAT, DISCRETION, SURVIE, etc.) d'un point. Si ce n'est pas le début de leurs aventures et que vous avez déjà arpenté ensemble un des royaumes voisins, vos aventuriers peuvent à la place augmenter leurs scores de santé maximum de 1 point chacun. Rendez-vous maintenant au 75.



Si Sar Jessica Dayne ou Akihiro font partie de l'équipe faisant diversion, leur sens de l'honneur est bien trop rigide pour qu'ils puissent se résoudre à se compromettre en participant à un tel stratagème. Rendez-vous au **169** et choisissez une autre stratégie, sinon continuez à lire.

Les sentinelles vous observent, les yeux pleins de désir. Vous avancez vers les gardes de la porte en leur susurrant les plaisirs interdits que vous pourriez leur procurer en échange de quelques maigres rations. Seuls les membres faisant diversion peuvent participer à ce test.

Séduire les gardes (Test en équipe) Compétence & ND : CHARISME (3+) Succès requis : 2

Si vous réussissez rendez-vous au 4. Sinon allez au 82.

### [ 134 ]

Est-ce qu'un des membres de votre équipe a une idole d'argent dans son inventaire ? Si c'est le cas, malheureusement pour lui, la statuette est maudite et lui fait perdre 1 point à sa compétence SURVIE. Mettant de côté pour l'instant cette infortune, vous retrouvez vos complices dans leur planque cachée au plus profond des égouts de la ville. Vous présentez le butin de vos larcins à Brekken afin qu'il l'estime et puisse vous donner la part qui vous revient.

Valeur de l'article
25
100
125
75
250
150
50

pièces d'argent sur lesquelles, 250 pièces d'argent vous reviennent de droit. Additionnez maintenant la valeur de tous vos biens et divisez par deux le résultat, ce montant représente votre part supplémentaire pour ce braquage. Si vous le souhaitez, vous pouvez racheter certains des articles de la liste au prix indiqué.

En plus du petit pécule que vous avez amassé, cette mission vous aura aussi permis d'aiguiser vos compétences de voleur! *Choisissez un personnage et lancez deux dés.* Si le score est supérieur à sa compétence DISCRETION, augmentez celle-ci de 1 point. Rendez-vous maintenant au 75.

135

Vous secouez la tête et convenez que vos compagnons ne sont que des brutes ignares qui ne comprennent pas le sens du mot respect.

Vous prétendez même être leur serviteur et avouez, honteux, qu'à force d'être régulièrement battu comme plâtre, vous êtes plutôt aigri de servir de tels maitres.

« Le pire, c'est que ce sont tous des assassins entraînés par la Maison du Silence de Drakehallow » dites-vous tristement. « Ils sont cruels mais surtout rancuniers. Nombreux sont ceux qui ont fait l'erreur de les regarder de travers. Peu de ceux-là ont échappé à une mort lente après avoir subi les pires atrocités. »

En vous entendant, Tommul devient blanc comme un linge et vous dit avec un sourire forcé qu'il était pour lui évident que sa menace de vous tabasser n'était qu'une mauvaise plaisanterie. Ne demandant pas son reste, il s'éclipse rapidement. Vous avez du mal à cacher votre sourire narquois alors qu'il disparaît dans les méandres de l'arène. Rendez-vous au 94.

136

Sans contact, il vous sera difficile de retrouver la guilde locale des voleurs. Si vous avez le code A5, rendez-vous au **32**. Sinon, vos questions ne sont accueillies que par des regards vides et des grommèlements inaudibles. Rendez-vous au **75**.

137

Les gardes vous soupçonnent de n'être qu'une bande d'assassins et de traîtres et sonnent immédiatement l'alarme. Une douzaine de soldats de la Garde de Bronze vous foncent immédiatement dessus dans un cliquetis d'armures assourdissant. Ils sont bien trop nombreux, le combat est perdu d'avance, vous devez fuir!

Fuir face aux Gardes de Bronze (Test en équipe) Compétence & ND : DISCRETION (4+) Succès requis : 7

Si vous réussissez, vous parvenez à les semer dans le dédale des ruelles de la ville, rendez-vous au 75. Sinon, les gardes vous submergent et vous êtes arrêté. Rendez-vous au 55.

138

Si vous avez le code A1, rendez-vous au <>. Si vous avez le code A7 et que vous <u>n'avez pas</u> le code A13, rendez-vous au <>.

Si vous avez le code A14, rendez-vous au **119**. Sinon, lisez la suite.



Vous vous promenez dans les rues de Père-Salé. Tout en observant les sinistres patrouilles de la Garde de Bronze, vous examinez les gens à la peau burinée par le soleil portant des vêtements en loque. Vous finissez par rencontrer une paysanne qui n'a pas plus de vingt étés. Elle sanglote, assise sur un tonneau retourné. Les passants sans cœur de Père-Salé font beaucoup d'efforts pour l'ignorer, certains allant même jusqu'à traverser la rue pour l'éviter. *Notez le code A14*.

Pour lui demander ce qui ne va pas, rendezvous au 72.

Pour ignorer cette femme pitoyable, rendezvous au 75.

139

Vous descendez dans le sous-sol en passant par la trappe que vous refermez derrière vous. Dans la chambre souterraine, vous voyez une femme d'âge moyen enchaînée à un crochet fixé au plafond. Un gros garde armé d'une épée incurvée la maltraite.

« Relâche immédiatement cette femme, enfoiré! » crachez-vous en tirant vos armes. Le gros bonhomme tire son cimeterre avec une confiance démesurée, allant même jusqu'à faire quelques moulinets. Peut-être espère-t-il vous intimider?

« La relâcher ? Certainement pas ! Peut-être après votre mort et encore, je ne promets rien... » dit-il en riant. Il semblerait que vous ayez trouvé un ennemi à votre mesure !

Opposants: Attaque DEF Vie Maître de guerre Lotor 5 (3+) 4+ 18

Attaque spéciale : Lotor attaquera 2 fois par tour. Vous devez affecter les dégâts de la seconde attaque à un autre personnage que celui de la première attaque.

Si vous gagnez, vous pouvez ramasser le cimeterre en acier (COMBAT +2) de Lotor car il n'en aura plus besoin! Vous relâchez ensuite la tante d'Akini avant de disparaitre avec elle dans la nuit. Rendez-vous au 57.

140

Vous faites semblant de vouloir aider leur cause pour abréger la discussion car vous feriez tout pour vous soustraire à la présence de cette bande de traitres. C'est donc sans remord, qu'à la première occasion, vous informez les gardes des intentions des rebelles.

Quelques jours plus tard, Che Long, Milagros et ses partisans ont disparu des cachots. La rumeur fait état d'une lutte sanglante dans les cellules du dernier niveau, mais vous n'obtenez pas plus de détails.

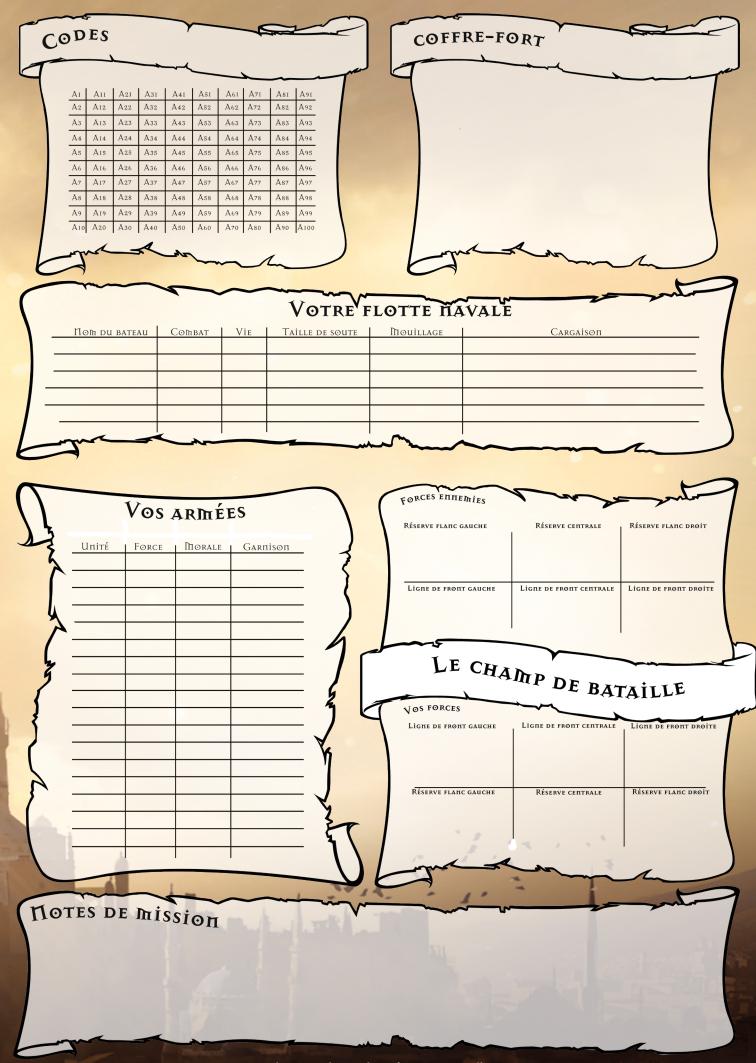
Peu de temps après, le maître de l'arène vous libère à la demande expresse du Roi de fer. « Sa Majesté est très satisfaite de votre fidélité. Le roi m'a demandé de vous offrir ceci en remerciement et vous demande de venir le voir au palais si vous cherchez à gagner quelques pièces de plus. Il va sans dire que l'identité des chefs rebelles est un secret bien gardé. Je vous conseille donc de garder votre langue! » Disant cela, le maître

d'arène vous jette une bourse contenant **200** pièces d'argent.

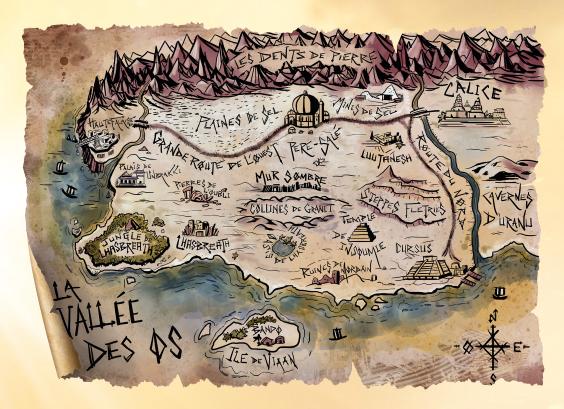
Soupesant le prix de votre trahison, vous quittez l'arène, un sourire aux lèvres. *Notez le code A4*. Rendez-vous au 75.







# Préparez-vous pour l'aventure grâce à cette série de livres de jeux prenant place dans un gigantesque monde ouvert.



Legendary Kingdoms - édition française vous propose, au travers de ses différents tomes, de mener un groupe d'aventuriers de par un vaste monde qui s'adapte à vos actions.

Aventurez-vous dans des ruines antiques, choisissez votre camp et menez une armée au combat, naviguez en haute mer sur votre propre navire de guerre, vainquez des tyrans ou portez-les au pouvoir. Mais n'oubliez pas, si vos amis se rappelleront de vous, vos ennemis aussi...

Eπ cours de route, votre groupe grandira en puissance, en richesse mais aussi en renommée et tout cela dans un seul but : survivre à des aventures toujours plus difficiles.

Atteignez les sommets du pouvoir et peut être découvrirez-vous la terrible menace qui pèse sur les royaumes légendaires.

LE LIVRE I: LA VALLÉE DE Os se déroule dans un royaume désertique où se croisent artéfacts magiques, ruines mystiques, populations asservies et tyrans cruels. Si les rois de la vallée sont sans pitié, leur règne n'en est pas moins fragile et leurs citoyens sont mûrs pour la révolution...

C'est une terre de sang et de sable où les traces de civilisation se font rares contrairement aux terribles bêtes qui arpentent librement ces contrés sauvages.

