

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Simon Farrell et Jon Sutherland

Coréus le Prince



Double Jeu



folio
junior

Double Jeu

Avant de vous lancer dans cette aventure, le héros que vous êtes doit savoir que ce livre offre deux possibilités : soit, comme de coutume, jouer en solitaire, soit en compagnie d'un autre héros, Bardik, qui devra disposer du livre jumeau de celui-ci, *Bardik le Voleur*. Dans ce cas, chacun de vous continuera de vivre sa propre aventure et restera maître de son destin mais, bien que vos buts soient différents, vous évoluerez dans le même univers hostile où vous ne pourrez manquer de vous rencontrer, pour le meilleur ou pour le pire. Car vous pourrez alors être l'un pour l'autre le plus précieux et fidèle des alliés face aux dangers qui vous menaceront aussi bien que l'ennemi le plus implacable ! Selon le cours que prendront vos aventures communes, votre confiance mutuelle - si elle existe ! - sera mise à rude épreuve car vous pourrez tous deux être amis, ennemis, selon les choix que vous ferez dans le déroulement du jeu. Si donc vous choisissez de vivre cette aventure en solitaire, contentez-vous d'observer les règles générales sans tenir compte de celles qui ont trait au « Double Jeu ». Dans le cas contraire, examinez-les bien sùr attentivement.

Titre original : *Cor eus the Prince*

© Simon Farrell et Jon Sutherland, 1987, pour le texte

**© Paul Bonner, 1987, pour les illustrations © Editions Gallimard, 1989, pour la
traduction française**

Simon Farrell et Jon
Sutherland
Coréus le Prince

Double Jeu/3

Traduit de l'anglais par Yannick Surcouf

Illustrations de Paul Bonner z- o

Gallimard





La Feuille d'Aventure

Dam
108

HABILETE
<i>Total de départ =</i>

ENDURANCE
<i>Total de départ =</i>

AGILITE
<i>Total de départ =</i>

POUVOIRS MAGIQUES

SORTILEGES ET INCANTATIONS

EQUIPEMENT ET OBJETS SPECIAUX
--



CASES DE COMPTE RENDU DE COMBAT

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Règles du jeu

La nature et l'expérience d'une existence encore jeune mais fort mouvementée et riche en enseignements vous ont permis de vous forger un corps et un esprit pourvus de tous les attributs nécessaires à l'accomplissement de votre aventure. Ils sont au nombre de quatre : **ENDURANCE**, **HABILETÉ**, **AGILITÉ**, Pouvoir Magique. Vous disposez au commencement de cette aventure de 40 points à répartir à votre gré entre ces quatre talents, sachant que vous devez allouer au moins 2 points et au plus 12 points à chacun d'entre eux. Bien entendu, votre aptitude à chaque talent sera proportionnelle au nombre de points que vous lui aurez alloué. Répar-tissez-les donc avec discernement, sans perdre de vue que le succès de votre aventure et votre survie vont dépendre de la justesse de votre choix. Celui-ci fait, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* le nombre de points dont vous aurez doté chacun de vos quatre talents (utilisez de préférence un crayon, de façon à pouvoir reporter aisément les variations en cours d'aventure).

Talents

ENDURANCE : c'est votre force vitale, elle reflète la puissance de vos muscles, votre détermination, votre capacité à encaisser les coups comme à en donner, bref, votre état physique et moral en général. Votre total d'**ENDURANCE** fluctuera au gré de vos péripéties : blessures, fatigue, utilisation de la magie vous feront perdre des points qu'en certaines occasions il vous sera possible de récupérer. Mais en aucun cas leur total ne pourra dépasser votre total de départ.

HABILETÉ : il s'agit de votre habileté au combat, de votre adresse à manier la hache et la francisque. Elle pourra parfois diminuer lorsque vous userez d'une arme que vous avez moins l'habitude de manier.

AGILITÉ : vous en aurez grand besoin pour grimper aux arbres, esquiver charges et projectiles de vos adversaires, ou tout simplement prendre la poudre d'escampette lorsque vous aurez affaire à trop forte partie !

Pouvoir Magique : vous n'êtes pas particulièrement versé dans l'art de la magie. On vous a néanmoins inculqué, à grand-peine, un certain nombre de Sortilèges et d'Incantations (dont vous prendrez connaissance un peu plus loin) qui pourront vous être plus qu'utiles dans cette aventure, mais comme vous n'êtes guère doué en la matière, vous devrez pour en disposer dépenser le double de points normalement nécessaires à leur acquisition. Si, par exemple, il est indiqué que le sortilège dont vous désirez disposer a une valeur de 8 points, vous devrez en retrancher 16 de votre total de 40 points pour pouvoir l'utiliser.

Chaque fois que vous devrez faire appel à l'un de vos talents, notamment votre **AGILITÉ**, autrement qu'au cours d'un combat, vous devrez utiliser une paire de dés à six faces. Si, en lançant les dés, vous obtenez un résultat inférieur ou égal au total du talent concerné, vous réussissez. Si les dés donnent un résultat supérieur à votre total, vous échouez. Dans certains cas, vous aurez la possibilité de vous rattraper en effectuant une, voire plusieurs tentatives supplémentaires, mais, dans d'autres, le premier échec sera irrémédiable.

Sortilèges et Incantations

Ils sont au nombre de cinq et, à côté de leurs valeurs respectives en points d'énergie globale (n'oubliez pas dans votre cas de les multiplier par deux), est indiqué le nombre de points d'**ENDURANCE** que vous devrez retrancher de votre total chaque fois que vous les utiliserez. Lorsque vous aurez fait votre choix, inscrivez-le dans la colonne correspondante (Sortilèges et Incantations) de votre *Feuille d'Aventure*.

Résistance des parois Valeur : 6

Coût : 2 points d'ENDURANCE à chaque utilisation. Grâce à ce sort, vous distinguez clairement les failles et les saillies d'une roche ou d'une muraille. Ce pouvoir vous permet d'escalader une paroi ou bien de la détruire en concentrant l'attaque sur ses points faibles.

Sympathie Animale

Valeur : 4

Coût : 1 point (J'ENDURANCE à chaque utilisation. Ce sort permet de modifier l'état d'esprit d'un animal situé à proximité ou de déterminer ses émotions.

Nuage de Stupeur Valeur : 8

Coût : 2 points d'ENDURANCE à chaque utilisation. Le possesseur de ce sort invoque l'apparition d'un nuage soporifique autour de la personne de son choix, à condition toutefois qu'il puisse voir sa victime. Ce sortilège peut affecter plusieurs personnes et la durée de ses effets se prolonge pendant quelques heures.

Détection Valeur : 10

Coût : 3 points d'ENDURANCE à chaque utilisation. Ce sort, lancé sur une zone définie du sol, permet de connaître le nombre de personnes qui sont passées par cet endroit, ainsi que l'heure de leur passage. Ce sort permet aussi de savoir qui a emprunté un chemin pour la dernière fois.

Embrassement Valeur : 12

Coût : 4 points d'ENDURANCE à chaque utilisation. Grâce à ce sort, le lanceur peut enflammer par simple contact tout objet de bois.

Objets spéciaux

Tout au long des rues et des passages qui forment le labyrinthe de la Cité des Brumes, vous aurez la possibilité de trouver des objets de valeur qui s'avéreront utiles pour la suite de votre aventure. N'oubliez pas de noter toute nouvelle acquisition sur votre *Feuille d'Aventure*.

Combats

Au cours de votre aventure, vous trouverez sur votre route plus d'un homme ou d'une créature qu'il vous faudra affronter, et vous devrez alors tuer pour ne pas être tué. Si le numéro où se déroule le combat ne comporte aucune instruction particulière sur son déroulement, votre destin dépendra de votre **HABILETÉ**, de votre **ENDURANCE**, et bien sûr de celles de votre adversaire dont vous découvrirez les valeurs inscrites comme dans l'exemple ci-dessous :

GARDE HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 8

Dès que vous en aurez pris connaissance, inscrivez ces chiffres sur votre *Feuille d'Aventure*, dans une case de Compte Rendu de Combat, en face de ceux qui correspondent à vos totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** du moment.

Sauf instructions contraires, vous pourrez généralement attaquer le premier. Pour cela, lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, votre hache touche votre adversaire qui perd 2 points d'**ENDURANCE** (si le résultat est supérieur à ce total, vous le manquez, bien entendu). Lancez alors à nouveau les dés pour votre adversaire (s'il est toujours en vie) : si le résultat est inférieur ou égal à son total d'**HABILETÉ**, c'est lui qui vous touche, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un de vous deux succombe, son total d'**ENDURANCE** ayant atteint zéro. N'oubliez pas de retrancher les points d'**ENDURANCE** perdus de vos totaux respectifs à mesure que se déroule le combat. Si l'un de vous tire un double as, son adversaire reçoit un coup mortel et périt sur-le-champ.

Combat contre plus d'un adversaire

Si vous êtes confronté au même moment à plus d'un adversaire, vous pouvez choisir de diviser votre force d'attaque, donc votre **HABILETÉ**, afin de les frapper simultanément. Vos chances de les

toucher seront bien sûr diminuées, mais vous aurez la possibilité de tous les frapper en un seul Assaut. Si vous optez pour cette méthode, n'oubliez pas d'inscrire votre total d'**HABILITÉ** ainsi divisé sur votre *Feuille d'Aventure*, puis lancez les dés pour chacune de vos propres attaques avant de le faire pour vos adversaires.

Utilisation des Sortilèges d'Attaque

Avant certains combats, on vous indiquera que vous pourrez utiliser vos pouvoirs magiques. Si vous faites ce choix, le sortilège que vous aurez lancé remplacera votre hache au cours de l'Assaut correspondant. Vous devrez bien entendu réduire aussitôt votre total d'**ENDURANCE** du nombre de points que nécessite l'emploi du sortilège ; si par malheur ce total atteint zéro, vous mourrez sans que le sortilège ait pu agir.



Et voici Bardik...

Rien ne vous empêche d'utiliser cet ouvrage comme tout autre Livre dont vous êtes le Héros en vous plongeant seul dans sa palpitante aventure. Mais elle le sera encore plus si l'un de vos amis a l'heureuse idée de se munir du livre jumeau de celui-ci, *Bardik le Voleur*, car vous serez alors deux héros, aux caractères et aux talents différents, qui pourront se rencontrer, s'allier, s'affronter ou se réconcilier en poursuivant chacun leur quête parmi de semblables périls. Chacun de vous continuera de vivre une aventure distincte, mais l'autre pourra y intervenir.

Si vous optez pour ce « Double Jeu », commencez comme d'habitude par lire le paragraphe 1, puis dites à Bardik, votre partenaire, quel paragraphe vous avez choisi et attendez qu'il ait fait de même avant d'aller plus loin.

Vous rencontrerez au bas de certains paragraphes, un tableau du type suivant :

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX	34 156
CHOIX	123 123 5
DE BARDIK	16 87 16

Les paragraphes qui s'offrent à votre choix y seront inscrits en caractères maigres comme ceux qui s'offrent à celui de Bardik. Chacun de vous ayant fait ce choix et l'ayant communiqué à son vis-à-vis, il ne vous reste qu'à utiliser cette grille comme un simple tableau en faisant se recouper la colonne et la ligne correspondant à chacun des numéros que vous avez l'un et l'autre choisi pour obtenir celui où vous devez vous rendre. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, si vous choisissez de vous rendre au 34 et Bardik au 123, vous devez vous rendre au 123. Si en revanche vous choisissez le 156 et Bardik le 16, vous devez vous rendre au

16. En l'absence de tableau de ce genre contentez-vous de vous rendre au paragraphe que vous aurez choisi, après l'avoir indiqué à Bardik qui procède de même.

Une fois que vous aurez rencontré Bardik, si vous décidez de vous allier, vous devrez combiner vos talents afin d'en tirer le meilleur profit. En cas de combat, celui d'entre vous qui possédera le total d'AGILITÉ le plus élevé frappera le premier. Si vous êtes d'égale AGILITÉ, lancez chacun un dé pour savoir à qui reviendra l'honneur d'ouvrir les hostilités.

Lorsque vous aurez choisi de combiner vos forces, chaque choix qui s'offrira à vous devra donner lieu à une décision commune, sans quoi vous risqueriez de vous retrouver à nouveau seul dans le dédale de la Cité des Brumes !

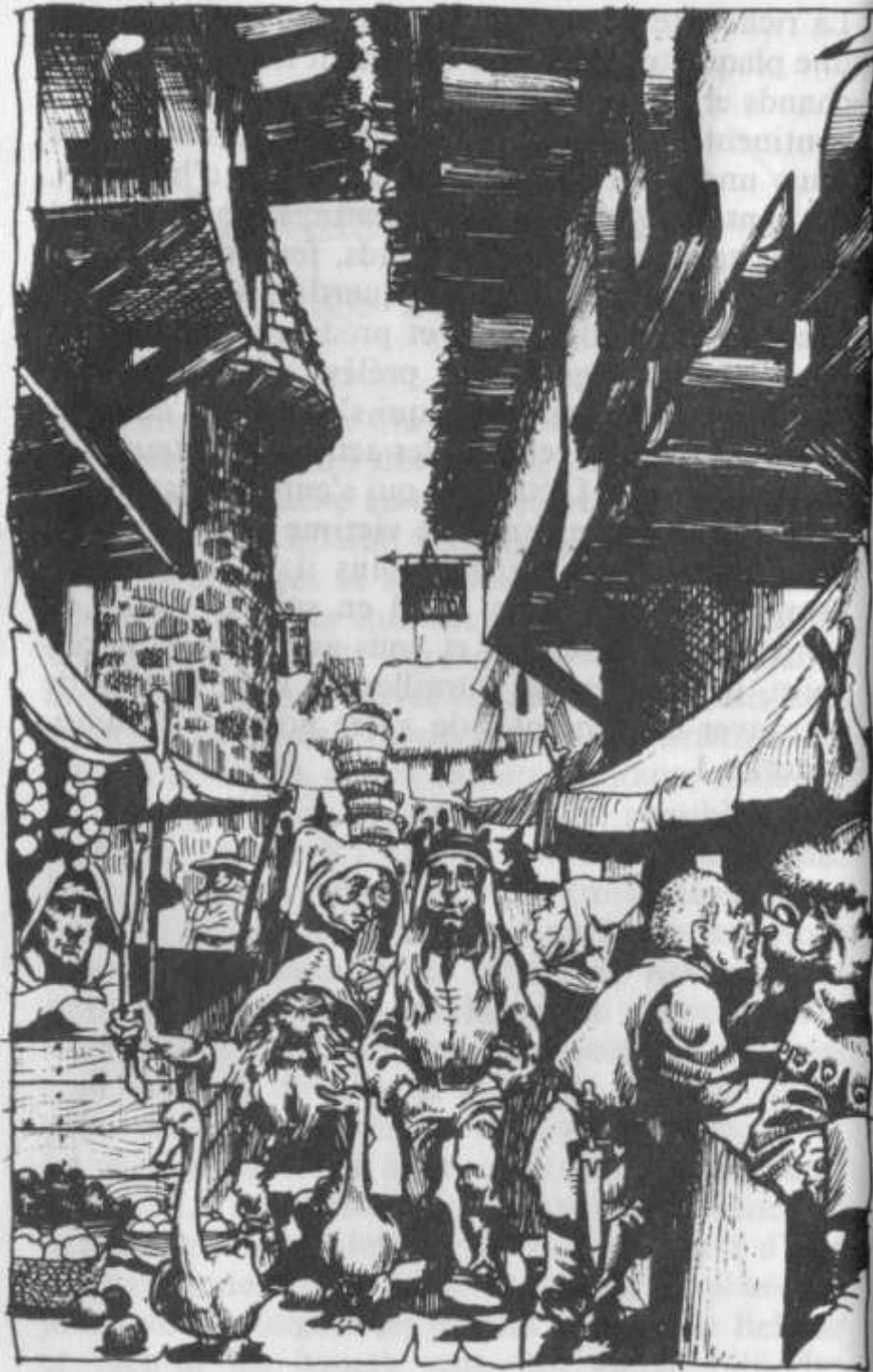
Enfin, vous ne pourrez trahir Bardik que si la possibilité vous en est offerte en cours d'aventure.

La valeureuse tribu des Hukors

Vous êtes le Prince Coréus, de la valeureuse tribu des Hukors. Depuis des siècles, votre peuple voue une haine farouche au clan des Maris. Les guerres incessantes ont affaibli votre peuple et les dernières batailles engagées se sont soldées par une série de défaites sanglantes qui ont décimé la majorité de vos troupes. Seul désormais votre légendaire ancêtre Alrik peut sauver les vôtres de l'anéantissement. Le rituel de l'Invocation par l'entremise des objets sacrés est connu depuis toujours, mais les textes stipulent que ce recours n'est possible qu'en dernière extrémité. Le temps est maintenant venu. Hélas ! les symboles du pouvoir, trois Bâtons et un Sceptre, ont été dérobés voici quelques jours par Ashrak, un aventurier de la cité de Koragon qui avait su gagner votre confiance. Le roi votre père n'est plus en âge de poursuivre ce voleur. Cette mission vous est dévolue et le succès de cette quête prouvera vos capacités à diriger votre peuple. Le chemin qui mène à Koragon est parsemé d'embûches et, à maintes reprises, votre connaissance de la magie et votre

fidèle hache vous ont sauvé d'une mort certaine. Enfin, après un périple de plusieurs jours, vous atteignez les plaines au nord de Belmar et bientôt les hautes murailles de la Cité des Brumes se découpent à l'horizon.

La riche cité portuaire, que traverse le Caeder, est une plaque tournante où transitent les navires marchands et les caravanes venues des quatre coins du continent. Les marchés quotidiens attirent en ces murs une foule cosmopolite composée d'humains, de centaures et d'autres créatures dont il vaut mieux taire le nom. Marchands, fermiers, artisans et voleurs se partagent les quartiers de Koragon, chacun tour à tour proie et prédateur. Le Conseil des Cinq, qui régit la cité, prélève une lourde taxe sur toutes les transactions qui s'effectuent dans ses murs et ferme les yeux sur les activités douteuses de ses concitoyens. L'étranger qui s'enfonce dans cette jungle urbaine devient vite victime des escrocs ou des bonimenteurs, si du moins il vit assez longtemps pour cela. Quoi qu'il en soit, la survie de votre peuple est en jeu et vous avez juré, si nécessaire, de fouiller les entrailles de la terre afin de retrouver les symboles de votre pouvoir. Rendez-vous au [1](#).



1 Une foule de paysans vient vendre ses produits sur la grand-place du Marché de Koragon.

1

Votre périple touche à sa fin. Depuis les rives du fleuve Caeder, vous voyez se dresser les tours majestueuses de Koragon. D'un pas décidé, vous empruntez la large voie pavée qui mène à la porte sud. Les murailles blanches de la cité grandissent au rythme de votre marche jusqu'à vous surplomber de toute leur hauteur. Une foule gigantesque se presse aux portes de la ville et une queue s'est formée. La plupart sont des paysans venus en chariot vendre leurs produits sur la grand-place du Marché, comme chaque jour à Koragon. Les cris des animaux se mêlent aux conversations animées en un vacarme assourdissant. La file s'allonge sur plusieurs centaines de mètres et l'attente risque d'être longue. Si vous désirez tout de même vous joindre aux paysans et entrer dans la ville avec eux, rendez-vous au [275](#). Si vous préférez longer le mur d'enceinte jusqu'à une porte moins fréquentée, rendez-vous au [70](#).

2

Vous suivez les instructions des gardes, pour le cas où il leur viendrait à l'idée de vous suivre. La naïveté de ces hommes est stupéfiante ! Vous atteignez bientôt le quartier Marchand, uniquement peuplé de chats errants. Dans quelques heures, l'aube va se lever et la grouillante animation reprendra. Vous traversez le marché des Caravanes. Pendant un instant vous ne reconnaissez pas cet immense espace vide. Quelle différence avec la cohue qui règne ici en plein jour ! De retour à votre auberge, vous rentrez le plus discrètement possible, mais votre logeuse vous entend. Elle entrebâille sa porte et vous lance un regard lourd de reproches. Vous lui adressez un sourire gêné et filez vous enfermer dans votre chambre. Épuisé, vous vous écroulez sur votre couche. Rendez-vous au [169](#).

3

Vous atteignez bientôt le pont aux Torches et partez aussitôt à la recherche du marchand d'articles religieux mentionné par Engerard. Vous arpentez le pont, inspectant systématiquement chaque étal, mais aucun des camelots ne correspond à la description que l'on vous a donnée. Soudain, vous remarquez un homme qui se dirige vers vous à toute allure, poursuivi par une foule vindicative armée de piques et de faux. Hagaré, l'homme semble avoir atteint les dernières limites de l'épuisement. Dans son état, il ne pourra jamais distancer ses poursuivants. Si vous désirez lui venir en aide, rendez-vous au [228](#). Si vous préférez vous écarter et laisser passer la foule sans intervenir, rendez-vous au [272](#).



4

Soudain, Bardik vous envoie un coup de coude dans les côtes.

- Nous allons avoir des ennuis, murmure-t-il. Aussitôt, vous relâchez Josif et vous vous retournez. Trois hommes accourent vers le comptoir.

Vous vous emparez de votre hache. Bardik jongle déjà avec sa dague, la faisant glisser d'une main à l'autre pendant que les consommateurs s'éparpillent dans la salle. Les hommes s'arrêtent à quelques mètres et s'accordent un temps d'observation. Ils ne sont armés que de couteaux et d'un gourdin, mais ce sont des colosses, et ils combattront à mort.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SBIRE	7	8
Deuxième SBIRE	8	8
Troisième SBIRE	7	10

Le premier homme vous attaquera, tandis que Bardik se chargera du second. Le troisième vous frappera alternativement, en commençant par vous. Vous avez l'initiative de l'Assaut. Pour combattre deux adversaires en même temps, vous pouvez soit concentrer vos attaques sur un seul sans répliquer aux coups de l'autre, soit diviser votre **HABILETÉ** entre les deux opposants et les frapper tour à tour à la moitié de votre puissance. Il vous est permis d'user de la magie. N'oubliez pas que le lancement d'un sortilège occupe le temps d'un Assaut et que vous devez réduire ensuite votre **ENDURANCE** du nombre de points imparti au sortilège. Si Bardik se fait tuer au cours du combat, vous devrez affronter ses adversaires. Si vous êtes victorieux, rendez-vous au [293](#). Si vous survivez tous deux à cette attaque, rendez-vous au [133](#).

5

Bardik a trouvé la mort au cours de l'embuscade. Le massacre de ses agresseurs n'a pas suffi, dans votre esprit, à venger sa perte. Vous enterrez sa dépouille selon les rites de votre peuple et repartez, maussade, vers votre monture. Rendez-vous au [239](#).

6

Vous tournez brusquement les talons et vous vous enfuyez sous le regard abasourdi de Bardik et de la patrouille. Après quelques secondes d'hésitation, deux gardes s'élancent à votre poursuite sans grand enthousiasme. Lancez deux dés afin de savoir si vous parvenez à les distancer. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**AGILITÉ**, rendez-vous au [348](#). S'il est supérieur à votre total, vous devez les affronter. Rendez-vous au [11](#).

7

Vous vous emparez de votre hache et vous la soulevez d'un air menaçant sous le nez du marchand.

- Je désire de plus amples renseignements, dites-vous. Je suis certain que tu te feras un plaisir de me les fournir !

Le marchand, effrayé, fait un curieux signe de la main.

- Ne vous énervez pas, commence-t-il en lançant des regards nerveux par-dessus votre épaule. Brusquement, il se détend et sourit. Vous vous retournez et apercevez deux colosses qui se tiennent tranquillement derrière vous. Le premier porte une épée à deux mains, l'autre une masse d'armes. Ils ont répondu à l'appel du marchand et, à voir leur mâle assurance, vous devinez qu'ils savent se battre. Si vous désirez les affronter, rendez-vous au [173](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [126](#).

8

Vous décrochez la bourse qui pend à votre ceinture et en sortez quelques pépites d'or avec lesquelles vous jouez négligemment. Après avoir lancé un regard furtif tout autour de lui, le marchand avance une main rapace et s'en empare.

- Celui que tu cherches s'appelle Ashrak, mur-mure-t-il. Il a quitté la caravane aussitôt après notre arrivée, mais je pense qu'il réside dans le quartier Sud, avec toute la racaille de son espèce.

- As-tu remarqué s'il portait un paquet en partant ?

- Je n'en sais rien et ce n'est pas mon affaire, répond-il en haussant les épaules. C'est tout ce que je peux te dire.

Vous quittez le marché des Caravanes d'un pas résolu et vous vous enfoncez dans la Vieille Ville, en direction du quartier Sud, de sinistre réputation. Rendez-vous au [74](#).

9

Vous éperonnez sans relâche votre destrier, mais le pauvre animal est totalement épuisé. La troupe demeure sur vos talons, mais à aucun moment elle ne cherche à vous rejoindre. Elle agit comme si elle cherchait à vous rabattre vers vos terres. Vous atteignez bientôt le sommet des collines qui surplombent votre territoire. Au loin, de sinistres volutes de fumée noire s'élèvent dans le ciel. Un malheur a frappé votre peuple ! Rendez-vous au [171](#).

10

Bardik dégaine sa dague d'un air menaçant et la presse contre la gorge du garde.

- Qu'allons-nous en faire ? demande-t-il. Dois-je lui couper la gorge, ou bien lui trancher les poignets et les chevilles ?

- Agis pour le mieux, grognez-vous. Nous sommes pressés, débarrasse-toi de lui !

A ces mots, le garde, pris de panique, se met à bredouiller et vous révèle tout ce qu'il sait. Selon ses dires, Serphan aurait bien acheté les Bâtons et le Sceptre à un voleur de passage, mais il aurait fait don du Sceptre à la ville. Le précieux objet compterait maintenant parmi les richesses du Palais du Conseil. Vous échangez un regard surpris. Le garde profite de ce moment de flottement pour prendre la fuite. D'un mouvement réflexe vous lancez votre hachette, qui s'envole en sifflant pour aller se fiche avec un bruit mat dans le dos du fuyard. Vous dissimulez le cadavre dans un coin sombre de la ruelle et décidez de concert d'aller rôder autour du palais. Rendez-vous au [190](#).

11

Bientôt, chaque foulée devient plus pénible. Vous vous emparez de votre hache et vous vous arrêtez brusquement pour affronter les deux gardes. Vos poursuivants manquent de s'empaler sur

vosre lame tant vosre volte-face a été soudaine, mais ils se reprennent vite et se préparent au combat.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	8	6
Second GARDE	5	6

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [260](#).

12

Vous allez quitter votre cachette quand vous repérez deux gardes dans les allées du parc. Les deux hommes effectuent leur ronde tout en discutant et s'éloignent bientôt. Aussitôt, vous foncez vers le bâtiment. Si vous désirez pénétrer par une fenêtre du rez-de-chaussée, rendez-vous au [186](#). Si vous possédez le Sortilège de Résistance des Parois, vous pouvez tenter l'escalade jusqu'au premier étage. Rendez-vous au [291](#).

13

- Je suis attendu par le ministre des constructions publiques et religieuses, affirmez-vous.

- A quel sujet ? demande un des gardes.

- Ils veulent me consulter pour l'élévation d'un temple à la gloire de Koth, le dieu des rivières et des fleuves.

- Je croyais que Jebel était le dieu des rivières ? objecte l'autre garde.

Vous lui lancez un regard mauvais.

- Ne sais-tu pas que Jebel a été rayé du panthéon ? Quel est ton nom ? Serais-tu de ces hérétiques qui l'adorent en secret ?

- Ça va, s'empresse d'intervenir le garde. Vous pouvez passer.

Sans plus leur accorder un regard, vous pénétrez dans la cour intérieure, mais comme vous vous présentez à la porte du palais, la garde d'élite ne croit pas un mot de votre histoire et vous repousse vers la sortie. Vos protestations n'y changent rien. Vous songez un instant à user de la force avant de comprendre que vous n'obtiendrez rien par ce moyen. Rendez-vous au [339](#).

14

liardik s'est fait tuer, mais vous disposez de quelques instants de répit. Sans perdre un instant, vous abandonnez le cadavre de votre compagnon et prenez la fuite en zigzaguant dans le jardin. Déjà, les hurlements des gardes et les aboiements furieux des chiens s'élèvent derrière vous. Vous ne comptez que quelques mètres d'avance sur vos poursuivants et vous tenez à les garder. En vue du mur, vous prenez votre élan et vous vous accrochez à la paroi, malgré les éclats de verre qui vous entaillent douloureusement les paumes. D'un brusque mouvement de reins, vous vous rétablissez sur le sommet du mur, évitant de justesse les crocs hargneux d'un molosse. Vous vous laissez choir dans l'allée et vous vous enfuyez à toute allure à travers le quartier endormi. Rendez-vous au [142](#).

15

Les canaux, dans la partie sud des égouts, sont vétustés et n'ont pas été entretenus depuis longtemps. Votre progression est ralentie par les gravats qui jonchent le sol. Quelques minutes plus tard, un éboulis obstrue le passage. En soupirant, vous rebroussez chemin et retournez à la précédente bifurcation. Si vous désirez aller vers le nord, rendez-vous au [27](#). Si vous préférez explorer la partie est, rendez-vous au [136](#).

16

Vous enjambez le cadavre du garde et posez votre oreille contre le lourd panneau de chêne. Vous percevez faiblement une conversation de l'autre côté de la porte. Malgré les risques que votre curiosité suppose, vous devez absolument savoir ce que

contient cette pièce. Si vous désirez entrouvrir lentement le battant, rendez-vous au [206](#). Si vous préférez faire irruption dans la pièce, rendez-vous au [185](#).

17

Vous rebroussez chemin et traversez le corridor en direction de l'escalier. Du haut du palier, Bardik regarde un instant en contrebas afin de s'assurer que la voie est libre. Personne en vue : vous descendez rapidement. A mi-chemin, un craquement vous fait sursauter. Vous dévalez les dernières marches et prenez position dos à dos, prêts à combattre. Le bruit venait de votre droite, et la sortie se trouve à gauche. Si vous désirez découvrir l'origine du bruit, rendez-vous au [277](#). Si vous préférez plonger à couvert, rendez-vous au [196](#).

18

Les deux gredins gisent sur le pavé. Vous regardez autour de vous mais, apparemment, le combat n'a pas attiré l'attention. Les rixes de ce genre doivent faire partie du quotidien, elles se déroulent dans l'indifférence générale. Vous allez quitter la ruelle quand un homme surgit de l'ombre. Vous brandissez à nouveau votre hache, mais l'inconnu vous présente ses mains nues et sourit. - Tout doux, l'ami, je ne cherche pas querelle. Vous n'en demeurez pas moins sur vos gardes et l'observez attentivement pendant quelques secondes. Rasséréiné, vous lui retournez bientôt son sourire. L'homme se présente, il s'appelle Bardik. Vous devinez à son allure qu'il s'agit d'un voleur. Sans plus de préliminaires, il vous demande ce que vous êtes venu chercher dans ce lieu de perdition. Vous lui expliquez rapidement la raison de votre présence en ville. Si, au terme de votre entretien, vous décidez de vous associer, rendez-vous au [95](#). S'il refuse votre proposition ou si vous le jugez indigne de confiance, rendez-vous au [162](#).

19

I >'un geste apaisant, vous ordonnez à la créature de ne pas bouger et vous vous dirigez sans plus attendre vers la porte située au fond de la pièce. Les Bâtons vibrent à se rompre. Vous poussez le battant et découvrez le Sceptre, posé sur un piédestal, à quelques pas de vous. Une aura de lumière bleue l'entoure, comme en réponse aux Bâtons. Vous touchez enfin au but. Rendez-vous au [290](#).

20

Si le résultat est supérieur à votre total d'AGILITÉ, vous vous fracassez sur le sol. Bardik contemple votre cadavre exsangue. Si, par contre, vous survivez à ce saut, rendez-vous au [154](#).

21

Vos capacités physiques, alliées à une chance insolente, vous permettent d'atterrir sans encombre sur la pelouse, à quelques centimètres du chemin dallé qui entoure la demeure. Vous vous rétablissez après une roulade et foncez à travers le parc. Les trois hommes, penchés à la fenêtre, vous regardent vous éloigner, stupéfaits. L'alerte est maintenant donnée. Les lumières s'allument et des cris s'élèvent de la maison. Trop tard ! Vous avez déjà franchi la muraille. Vous vous enfuyez à toutes jambes par les allées désertes. Quelques minutes plus tard, vous osez enfin ralentir. Rendez-vous au [142](#).

22

Vous passez devant un attroupement près des portes du palais et pénétrez dans la Vieille Ville. Vous errez au hasard des rues, mais trois heures se passent et vos recherches demeurent vaines. Les Bâtons restent silencieux et le désespoir vous gagne. Si vous désirez, malgré tout, poursuivre vos investigations, rendez-vous au [57](#). Si vous préférez abandonner, rendez-vous au [245](#).

23

Les javelots passent en sifflant près de vos têtes et vont se fichier quelques mètres plus loin. Le mur est en vue, vous accélérez l'allure et vous en atteignez le sommet d'un bond. Un instant plus tard, vos deux ombres se fondent dans la nuit. Aucun de vous n'ose ralentir avant d'avoir parcouru plusieurs centaines de mètres. Bientôt, vous vous arrêtez, haletants, à l'abri d'une porte cochère et vous vous congratulez joyeusement. La première partie de votre mission est un succès. Rendez-vous au [191](#).

24

Vous vous relevez, prêt à bondir, quand vous comprenez soudain la cause de votre frayeur. Un rayon de lune, passant par l'unique fenêtre de la pièce, se reflète sur la surface lisse d'une statuette d'or. Cette lueur n'avait rien d'irréel ! Rendez-vous au [352](#).

25

Le couloir se prolonge en ligne droite. Les portes de ce corridor ne s'ouvrent que sur des pièces sans intérêt. Bientôt, le couloir se coude et se prolonge à nouveau sur quelques mètres avant de s'interrompre. Un autre corridor s'éloigne sur la droite. Un silence absolu règne sur la demeure. Tout est paisible, trop paisible à votre goût. Si vous désirez jeter un Sortilège de Détection (et que vous disposez de ce sortilège) à l'angle du couloir, rendez-vous au [42](#). Si vous préférez risquer un œil dans le nouveau passage, rendez-vous au [232](#).

26

L'homme s'appelle Bardik, il est voleur et vit dans le quartier Sud. Il a pénétré dans ce parc pour échapper à la foule qui le poursuivait. Expliquez-lui les raisons de votre présence en ville et tentez de le gagner à votre cause. S'il accepte de vous aider, rendez-vous au [230](#). S'il refuse, ou si vous ne le jugez pas digne de confiance, rendez-vous au [137](#).

27

Vous suivez le tunnel, qui s'enfonce en serpentant dans le sous-sol de la ville. Bientôt, un grondement sourd retentit devant vous. Curieux de connaître l'origine d'un tel bruit, vous avancez, sur vos gardes. Rendez-vous au [262](#).

28

Vous adoptez tous deux le même visage impassible. L'un des gardes perd brusquement patience et s'écrie :

- Que faites-vous ici ? Je veux la vérité ! Concertez-vous du regard et prenez une décision. Si vous voulez leur donner une explication, rendez-vous au [81](#). Si vous préférez couper court à l'interrogatoire et les combattre, rendez-vous au [198](#).

29

Étonnés par cette volte-face, les trois hommes reculent d'un pas et se déploient en ordre de combat :

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	7	6
Deuxième GARDE	4	4
Troisième GARDE	8	6

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, la route de la grande cour vous est ouverte. Rendez-vous au [218](#).

30

Sur le chemin qui mène à votre auberge, vous êtes brusquement saisi d'un doute. Et si Serphan n'était en aucune manière mêlé à votre histoire ? Le cambriolage de sa demeure est une entreprise à hauts risques, il serait dommage que tant d'efforts ne servent à

rien. De toute manière, vous ne disposez jusqu'ici d'aucune autre hypothèse. Rendez-vous au [343](#).

31

Vous atteignez l'escalier, à la suite de Bardik. Votre compagnon s'arrête devant la première marche et s'y appuie de tout son poids. Tout va bien : l'escalier est assez résistant pour vous supporter tous deux sans grincer. Vous entamez en silence l'ascension jusqu'au premier étage. Vous allez atteindre le sommet des marches, mais la rumeur d'une conversation se fait entendre. Aussitôt, vous vous plaquez à l'ombre de la paroi. Quelques secondes plus tard, deux gardes passent devant le palier et continuent dans le couloir sans même regarder vers vous. Vous attendez encore un instant avant de quitter votre cachette. Soudain, vous empoignez Bardik par le bras.

- Je ressens quelque chose, je ne sais pas de quoi il s'agit, je n'ai jamais fait l'expérience d'une telle sensation.

- Ce doit être la peur, répond-il en haussant les épaules.

- Non ! reprenez-vous d'une voix aiguë. Ce sont les Bâtons, je sens leur présence, ils sont tout près d'ici !

- Silence ! Tu vas alerter la garde, s'inquiète votre compagnon.

Adoptez une attitude commune. Si vous vous fiez à votre instinct, rendez-vous au [68](#). Si vous préférez explorer systématiquement tout l'étage, rendez-vous au [354](#).

32

Vous demandez à votre logeuse la direction du palais et vous quittez l'auberge. Au-dehors règne la même agitation que la veille, mais vous commencez à vous habituer à la cohue perpétuelle de la ville. Vous atteignez rapidement les abords du palais. Cette partie de Koragon semble plus paisible, bien qu'elle soit tout aussi fréquentée. Les portes du palais se dressent

bientôt devant vous mais, comme vous vous apprêtez à entrer, deux gardes vous barrent le passage et vous demandent ce que vous désirez. Vous leur expliquez rapidement les raisons de votre présence et demandez une entrevue avec un Conseiller. Les gardes secouent la tête :

- Le Conseil ne reçoit que les citoyens de Koragon et uniquement sur rendez-vous, déclare l'un d'eux. Si vous avez été victime d'un vol, adressez-vous à la Garde Municipale, elle est responsable de la sécurité dans le quartier Étranger.

- Le vol n'a pas eu lieu ici, mais dans ma cité de Brasäi, dans les montagnes, dites-vous.

Les deux hommes vous regardent d'un air stupide.

- Crois-tu que le Conseil va t'aider ? Il est peut-être à l'origine de ce vol.

Les deux hommes partent d'un rire sonore et vous repoussent gentiment.

- Abandonne ton idée, étranger. Le Conseil ne te sera d'aucun secours.

- Je ne quitterai pas la ville avant d'avoir récupéré mon bien, déclarez-vous dignement.

- Dans ce cas, trouve une chambre confortable car tu risques de passer un certain temps à Koragon, répond le garde avec un sourire sarcastique. Si tu veux retrouver ton voleur, rends-toi plutôt au quartier Sud, c'est le repaire de toute la racaille de cette ville.

Vous vous éloignez sous les quolibets de la garde. Si vous désirez essayer une autre entrée du palais, rendez-vous au [77](#). Si vous préférez suivre le conseil du garde et explorer le quartier Sud, rendez-vous au [202](#).

33

Vous devez en premier lieu vous assurer que votre voleur se trouve toujours en ville. Aussi, vous retournez au marché et vous questionnez les vendeurs. Hélas ! Aucun d'eux n'a remarqué d'homme qui corresponde à votre description et ils n'ont pas une minute à vous consacrer. Vous décidez d'accompagner votre demande d'une pièce de monnaie et, bientôt, les langues se délient. Un camelot vous conseille d'aller voir au bazar d'Engerard, non loin de là. Un autre vous suggère de visiter le marché des Caravanes, dans la rue des Tours, puisque, selon vos dires, le voleur s'est éclipsé en compagnie d'un convoi de chameaux. Si vous désirez visiter le marché des Caravanes, rendez-vous au [329](#). Si vous préférez questionner Engerard dans sa boutique toute proche, rendez-vous au [331](#).

34

Vous avez éliminé votre rival, mais le combat a attiré l'attention des gardes. Des mouvements rapides se font entendre autour de vous, et le sifflement d'un carreau d'arbalète... qui vous transperce le cou ! Votre aventure s'achève ici. Lors de vos prochaines tentatives, peut-être serez-vous moins prompt à en venir aux armes.

35

La douleur à la jambe est insupportable. Bardik, lui aussi, a été mordu. Il faut absolument vaincre ce monstre, vos vies en dépendent.

CRAPOSAURE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 15

Si vous survivez tous deux à l'affrontement, rendez-vous au [316](#).
Si vous êtes seul survivant, rendez-vous au [93](#).

36

D'un geste, vous désignez la porte à votre compagnon. Bardik acquiesce de la tête et traverse le couloir en un bond silencieux. Les hommes n'ont rien remarqué. Vous sortez de l'ombre et avancez à pas feutrés. Après avoir échangé un dernier regard, vous faites irruption dans la salle. Les quatre gardes sont pris de court et vous pourrez les frapper librement avant qu'ils ne s'emparent de leur arme. Chacun d'entre vous aura deux adversaires. Si vous défaites vos ennemis avant votre compagnon, vous pourrez lui prêter main forte.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	7	7
Deuxième GARDE	8	5
Troisième GARDE	6	8
Quatrième GARDE	7	6

Si vous éliminez chacun vos adversaires, rendez-vous au [63](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [271](#).

37

- Ces Bâtons sont la propriété de mon peuple, répondez-vous, je ne puis en disposer. Je suis désolé...

Bardik fronce les sourcils. Il semble ennuyé par votre réponse. Votre attitude dépend de son comportement. S'il choisit le [307](#), rendez-vous au [270](#). S'il choisit le [312](#), rendez-vous au [203](#).

38

Vous vous penchez et effleurez les marches de bois avant de reprendre la fuite. Les trois hommes s'élancent aussitôt derrière vous, à l'instant où l'escalier s'embrase, les enveloppant dans un tourbillon de flammes magiques. Indifférent à leurs plaintes

d'agonie, vous foncez vers la sortie, en direction de la grande cour. Rendez-vous au [218](#).

39

Vous hélés un fiacre et ordonnez aux centaures de vous conduire au quartier Étranger. Rendez-vous au [343](#).

40

Vous vous apprêtez à escalader le mur à la suite de l'inconnu quand des hurlements s'élèvent derrière vous. Une foule en colère accourt dans votre direction. Vous décidez de les laisser passer et demeurez immobile, mais un homme s'arrête à votre hauteur et vous demande si vous n'auriez pas vu un individu s'enfuir en courant. Vous lui désignez aussitôt l'extrémité de la rue. La foule reprend sa course et s'éloigne. Vous devez maintenant disparaître avant qu'ils ne comprennent que vous les avez trompés. Rendez-vous au [300](#).

41

Sans prendre le temps de réfléchir, vous tournez les talons et vous vous enfuyez dans le dédale de ruelles de la Vieille Ville. Les deux hommes vous prennent en chasse, mais ils finissent par abandonner la poursuite. Vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle et décidez de vous y prendre d'une tout autre manière. Après quelques minutes de réflexion, vous en venez à la conclusion que votre voleur a sûrement revendu son butin. Madame Tatin, votre logeuse, pourra peut-être vous donner l'adresse d'un receleur. Vous décidez d'aller lui poser la question. Rendez-vous au [305](#).

42

N'oubliez pas de réduire votre ENDURANCE de 2 points. Le sortilège vous révèle la présence d'un garde posté à l'angle du couloir. Il est en faction depuis plus d'une heure et interdit le passage. Si vous désirez surgir brusquement et l'agresser, rendez-

vous au [249](#). Si vous disposez du Nuage de Stupeur, c'est le moment de l'utiliser. Rendez-vous au [240](#).

43

Brandissant votre hache, vous vous ruez à l'attaque sans les laisser se déployer.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME	7	8
Deuxième HOMME	5	6
Troisième HOMME	6	6

Si vous sortez vivant de cet affrontement, rendez-vous au [326](#).

44

A l'angle du couloir, vous manquez de heurter un garde posté devant une lourde porte de chêne. Vous reculez vivement et vous vous plaquez contre la paroi. Par chance, l'homme vous tournait le dos et il n'a pas remarqué votre présence. C'est le premier garde que vous rencontrez depuis que vous avez pénétré dans les lieux. La pièce qu'il surveille doit renfermer des objets de valeur. Si vous disposez du Nuage de Stupeur, vous pouvez l'utiliser contre la sentinelle. Rendez-vous au [240](#). Si vous préférez jaillir de votre cachette et l'agresser, rendez-vous au [249](#).

45

Prenez ensemble une décision. Si vous choisissez de visiter la pièce située à l'extrémité du couloir, rendez-vous au [147](#). Si vous préférez explorer la pièce sur votre gauche, rendez-vous au [112](#).

46

Hélas ! Vous ne possédez aucune pièce officielle qui pourrait prouver votre citoyenneté.

Je m'en doutais ! exulte le garde. Tu es en état d'arrestation.

Sans vous laisser le temps de réagir, la patrouille vous plaque au sol et vous fouille sans ménagement. Un garde trouve les Bâtons et s'empresse de les remettre à son chef.

Qu'on le conduise à l'île de la Prison, ordonne ce dernier. Les geôliers s'occuperont de lui. Menottes aux poignets, vous vous éloignez sous bonne escorte. La prison de Koragon vous attend et c'est un endroit d'où l'on ne revient pas... Votre aventure se terminera dans des années, en même temps que votre vie, dans l'humidité, le froid et l'ennui.

47

A mi-chemin, votre pied dérape et c'est la chute ! Vous retombez lourdement sur le sol et perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous vous redressez vivement malgré la douleur. Heureusement, le bruit n'a pas donné l'éveil. Vous réitérez votre tentative et cette fois vous parvenez sans encombre à une fenêtre du premier étage. Vous poussez le battant et il s'ouvre en silence : la chance est avec vous. Sans perdre un instant, vous enjambez l'appui. Vous vous trouvez à présent dans un couloir désert, plongé dans la pénombre. Si vous désirez partir vers la droite, rendez-vous au [61](#). Si vous préférez commencer vos investigations en suivant le couloir vers la gauche, rendez-vous au [174](#).

48

La rue des Malandrins serpente au cœur de la Vieille Ville et, bien que vous ayez traversé le quartier sans encombre, vous gardez une main sur votre hache en pénétrant dans le bazar. Dellos est un petit homme voûté au visage suspicieux, affligé

d'un léger strabisme. Vous lui expliquez en peu de mots la raison de votre présence, mais le petit homme hausse les épaules.

- Jamais entendu parler de ces Bâtons, maugrée-t-il. Mais je ne suis pas informé de tout ce qui circule dans le quartier. Va voir à la Grenouille à l'Ail, tu en apprendras peut-être plus. Vous remerciez le vieux marchand et suivez son conseil. Rendez-vous au [233](#).

49

- Je ne comprends pas pourquoi il s'est enfui ! vous exclamez-vous, feignant la plus totale innocence.

- Donne-moi une bonne raison pour ne pas terminer la nuit en cellule, réplique le capitaine des gardes.

- Je vais tout vous avouer, dites-vous d'un ton confidentiel, mais cela doit rester entre nous. Mon ami a dit à sa femme qu'il devait travailler ce soir, elle le tuera si elle apprend qu'il rôdait avec moi.

- Ce doit être une véritable mégère, reprend le capitaine.

- C'est un dragon de la pire espèce, répondez-vous d'un air navré.

- Où alliez-vous ainsi ? demande-t-il, brusquement intéressé.

- Visiter une vieille connaissance, répondez-vous avec un clin d'oeil égrillard. Je peux vous donner l'adresse, mais ne mentionnez pas mon nom, dites que vous venez de la part de Veswa.

- Où est-ce ?

- C'est le bâtiment voisin de la Grenouille à l'Ail, dans le quartier Sud, murmurez-vous avec des airs de conspirateur.

- C'est bon, tu peux partir, conclut le capitaine avant de s'éloigner avec sa troupe. Rendez-vous au [336](#).

50

Bardik est mort. Vous êtes maintenant seul dans la pièce. Le Sceptre est à portée de main sur le piédestal... Rendez-vous au [290](#).

51

Vos deux agresseurs sont morts. Manifestement, la chance n'est pas avec vous. Vous ne pourrez bénéficier d'aucune aide pour le cambriolage que vous projetez. Vous vous éloignez rapidement de la Grenouille à l'Ail et retournez à votre auberge. Quoi qu'il en soit, votre décision est prise. Vous agirez ce soir. Vous rassemblez tout l'équipement nécessaire et, à la nuit tombée, vous traversez la ville jusqu'au quartier David. Vous atteignez bientôt le mur d'enceinte de la demeure de Serphan. Vous escaladez la muraille sans problème et retombez en souplesse dans le jardin. Rendez-vous au [12](#).

52

Vous entamez une conversation à bâtons rompus avec le tenancier tandis que Bardik surveille la salle. Dans un premier temps, Josif feint de ne rien entendre, mais vous haussez la voix et vous vous penchez vers lui. Agacé par votre insistance, il vous lance qu'il ne parle pas aux étrangers, et surtout pas d'affaires en rapport avec le Conseil. Il termine en vous demandant de retourner dans la fange qui vous a vu naître. C'en est trop ! Cet impudent insulte votre peuple ! Avec un grognement de rage, vous l'empoignez par le col, le plaquant contre le comptoir.

- Répète ça ! lui hurlez-vous à la face. Rendez-vous au [4](#).



52 Avec un grognement de rage, vous empoignez Josif par le col et le plaquez contre le comptoir.

53

Votre escalade vous mène sans encombre jusqu'à une fenêtre du premier étage. Prenant appui sur la balustrade, vous sortez votre pied-de-biche et fracturez la fenêtre. Sans vous préoccuper du bruit, vous pénétrez dans la demeure. Vous vous trouvez à présent dans un couloir désert, plongé dans la pénombre. Si vous désirez partir vers la droite, rendez-vous au [61](#). Si vous préférez commencer vos investigations en suivant le couloir vers la gauche, rendez-vous au [174](#).

54

Votre poussée vers la gauche est sans effet. Vous l'inversez donc sans plus attendre et, cette fois-ci, le panneau coulisse facilement. Rendez-vous au [223](#).

55

Vous avez défait vos adversaires, mais votre nouvel ami vient de repérer des gardes parmi la foule.

- L'alerte est donnée, dit-il. Vite, il faut fuir ! Ensemble, vous pressez le pas vers la place du Marché. Vous traversez l'endroit, vous mêlant à la populace, tout en vous efforçant de marcher pour ne pas attirer l'attention. A l'angle de la rue de la Tour, vous repartez au pas de course. Quelques minutes plus tard, vous vous arrêtez, haletants, dans une ruelle déserte. Adossés à un mur, vous reprenez peu à peu votre souffle.

- Nous les avons semés, je crois, dit-il. Merci de ton aide.

- Pourquoi te poursuivaient-ils ? demandez-vous. L'homme grimace et d'un geste vous enjoint le silence :

- Ne parlons pas de ça ici, ils nous cherchent peut-être encore. Nous devons nous cacher quelques heures. Connais-tu un endroit ? Je suis un peu loin de mon terrain de chasse habituel.

Vous lui suggérez l'auberge du Cygne Noir et vous vous y rendez sans plus tarder. Bientôt, vous vous retrouvez tranquillement attablés devant une pinte de bière. L'étranger s'appelle Bardik, il vit dans le quartier Sud et, bien qu'il ne l'ait pas précisé, vous devinez qu'il vit de rapines. Expliquez-lui les raisons de votre présence à Koragon et proposez-lui une association. Si vous parvenez à un accord, Rendez-vous au [280](#). Si vous ne désirez pas coopérer, Bardik vous suggère de vous rendre à l'auberge du Débarcadère dans la passe Hardigan. Là-bas, selon ses dires, vous trouverez facilement un complice. Bardik vous conduit sur place, mais vous abandonne à l'entrée de l'auberge. Rendez-vous au [286](#).

56

- Par ici, dit l'un des hommes en désignant une sombre ruelle jouxtant l'auberge. Vous y avancez de quelques pas quand votre instinct vous crie : « Attention ! » Vous faites volte-face. Les deux larrons ont dégainé leur arme, un rictus déforme leurs traits. De toute évidence, votre proposition les indiffère, seul votre argent les intéresse et ils tueront pour s'en emparer. Vous brandissez votre hache, prêt à défendre chèrement votre vie. Mais un troisième personnage débouche de l'angle de la ruelle. Avisant la situation, il dégaine son épée et, contre toute attente, se range à votre côté. L'un de vos agresseurs lui lance un regard haineux et s'élance à la charge. Son complice en fait autant.

HABILETÉ ENDURANCE

JIK LE SURIN	8	5
DURK	7	7

L'inconnu combattra Jik le Surin et vous affronterez Durk. Vous pourrez lui prêter main forte après avoir eu raison de votre agresseur. Si l'inconnu succombe sous les coups de Jik le Surin, il vous faudra alors affronter les deux larrons. Pour combattre deux adversaires en même temps, vous pouvez soit porter toute votre attention sur le premier, sans répliquer aux coups de l'autre, soit

diviser votre **HABILETÉ** entre vos deux adversaires et les frapper tour à tour à la moitié de votre puissance. 11 vous est permis d'user de la magie. N'oubliez pas que le lancement d'un sortilège prend le temps d'un Assaut et que vous ne pouvez pas combattre pendant cette période. N'oubliez pas non plus de soustraire à votre total d'**ENDURANCE** le nombre de points alloués au sortilège. Si, au terme de l'affrontement, vous et l'inconnu êtes encore de ce monde, rendez-vous au [216](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [283](#).

57

Vous rebroussez chemin et retournez aux abords du palais. Soudain, les Bâtons se mettent à vibrer contre votre torse. Ils réagissent à la présence du Sceptre ! Où peut-il se trouver ? Vous vous éloignez du mur d'enceinte et les vibrations cessent. Vous gagnez les portes du palais et elles reprennent de plus belle. Déterminé à apprendre la vérité, vous entrez dans la place et demandez une entrevue officielle. Rendez-vous au [69](#).

58

Comme vous progressez vers la Vieille Place, vous avez la soudaine impression d'être suivi. Vous vous retournez à maintes reprises et vous entrevoyez finalement une ombre furtive qui se dissimule sous un porche. Sans aucun doute, vous avez affaire à un voleur. Tout en marchant, vous portez machinalement la main à la hache qui pend à votre ceinturon. Vous atteignez bientôt l'espace ouvert de la place et vous vous arrêtez. L'homme n'est distant que de quelques pas. C'est un personnage sec et nerveux, une épée pend à son côté et une dague est passée à sa ceinture. De toute évidence, il vit dans le quartier. Ce voleur pourrait vous servir de guide, mais est-il digne de confiance ? Si vous désirez engager la conversation, rendez-vous au [99](#). Si vous préférez l'affronter, rendez-vous au [248](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[99 248](#)

CHOIX

[141 248 248](#)

DE BARDIK

[310 99 248](#)

59

Ce monstre est sûrement la pire créature que vous ayez jamais affrontée ; dans son agonie, il demeure effrayant. La bête se traîne dans un dernier sursaut, laissant derrière elle un sillon écarlate, et s'écroule à vos pieds. Vous reprenez peu à peu vos esprits et constatez que les Bâtons vibrent à se rompre. Sans plus vous préoccuper de la créature, vous courez vers la porte du fond et l'ouvrez d'un seul coup. Le Sceptre est devant vous, posé sur un piédestal ! Une aura bleutée l'entoure, comme en réponse à l'appel des Bâtons. Rendez-vous au [290](#).

60

Vous talonnez votre monture sans lui accorder une seconde de répit. Vos poursuivants demeurent en vue, mais ils perdent progressivement du terrain. Bientôt, vous atteignez la limite des plaines et la chaîne des montagnes se découpe à l'horizon. Il va être possible de trouver une cachette et peut-être même de prendre un peu de repos. Le crépuscule naissant vous surprend en pleine escalade des premiers contreforts ; la chevauchée s'avère dangereuse sur ce terrain escarpé. Vous quittez le sentier pour un bosquet qui vous abritera pour la nuit. Une cascade ruisselle à proximité. Vous abreuvez votre monture et vous vous aspergez le visage avant de vous accorder un repos mérité. Rendez-vous au [261](#).

61

Tous sens en alerte, vous entamez l'exploration de la partie gauche du couloir. Les murs sont percés de portes espacées régulièrement, mais aucune lumière ne filtre. L'endroit semble désert. Vous atteignez bientôt une bifurcation. Si vous désirez poursuivre droit devant, rendez-vous au [328](#). Si vous préférez explorer le couloir qui s'ouvre sur votre gauche, rendez-vous au [319](#).

62

L'Orque au Cimeterre est l'une des plus anciennes auberges de la cité, nichée au cœur de la Vieille Ville. Josif, le tenancier, est connu pour avoir des informateurs au palais. Lui seul peut savoir ce que Serphan a fait du Sceptre, mais voudra-t-il fournir un tel renseignement ? A l'auberge, vous vous accoudez au comptoir et commandez deux verres. Vous attendez patiemment que Josif n'ait plus de consommateur à servir. Lequel d'entre vous posera les questions ? Si vous décidez d'interroger Josif, rendez-vous au [52](#). Si vous laissez Bardik engager la conversation, rendez-vous au [110](#).

63

Les hommes gisent à présent autour de vous. Ils se sont bien défendus, mais vous vous êtes montrés les plus forts. Vous échangez un bref regard et unissez vos forces pour cacher les cadavres. Désormais, chaque minute perdue augmentera le risque qu'on les découvre. Rendez-vous au [187](#).

64

Vous fondez tous les deux sur lui en grognant et vous l'empoignez d'un air farouche. Le vieil homme se met aussitôt à bredouiller, ses jambes gigotant dans le vide.

- Nous ne te ferons aucun mal si tu réponds à nos questions, dites-vous.

- Ta vie vaut-elle un renseignement ? ajoute Bardik.
- Que... Que désirez-vous savoir ?
- Nous voulons des informations concernant un lot d'objets de culte, dit Bardik. Trois Bâtons et un Sceptre.
- Je les ai vus ! Un homme, un dénommé Ashrok... ou Bashrok, me les a proposés voilà quelques jours, mais je ne les ai pas acceptés.
- Pourquoi cela ? demandez-vous.
- Ils étaient trop chers, je m'en souviens, répond le marchand.
- Avoue-le, tu te doutais qu'ils étaient volés, lance Bardik.
- Ce n'est pas vrai ! s'insurge le vieillard. Allez plutôt voir Serphan, il achète tout ce qu'on lui propose.
- Serphan est membre du Conseil ! Nous nous attaquons à du gros gibier ! s'exclame votre compagnon.

Rendez-vous au [95](#).

65

Vous avez vaincu les démons de Karaza, mais hélas ! votre compagnon a succombé à leurs attaques empoisonnées. Serphan semble atterré par la perte de ses petits monstres. Il contemple, le regard vide, leurs cadavres inertes qui disparaissent progressivement, ne laissant bientôt derrière eux qu'un mince trait de fumée. Profitant de ce répit, vous prenez la fuite à travers le jardin. Le premier moment de stupeur passé, des ordres sont criés et des aboiements féroces s'élèvent des buissons. Des gardes accourent de toute part. Vous ne disposez que d'une faible avance, mais le mur n'est plus qu'à quelques mètres. D'un bond vous vous agrippez au sommet, sans prendre garde aux tessons qui vous entaillent douloureusement les doigts. D'un coup de

reins, vous vous rétablissez. Votre mollet échappe de justesse à la mâchoire furieuse d'un molosse. Vous retombez dans l'allée en contrebas et disparaissiez aussitôt dans le quartier endormi. Rendez-vous au [142](#).



66

Bardik est mort, mais le temps n'est pas aux lamentations. Une porte entrouverte, non loin de vous, laisse deviner une pièce vide. Un par un, vous traînez les cadavres et vous les enfermez dans cette salle. Pourvu qu'ils ne soient pas découverts trop tôt ! Rendez-vous au [298](#).

67

Vous parcourez le couloir tout en sondant la cloison. Bientôt, le mur sonne creux. Vous aviez vu juste, il existe bien un passage secret. Rendez-vous au [327](#).

68

Vous traversez le couloir, comme mû par une force invisible. Un instant, la panique vous gagne et entrave vos moindres mouvements. Il est heureux que Bardik soit avec vous. Vous ignorez quelle serait votre réaction s'il vous fallait combattre maintenant. Soudain, vous vous immobilisez devant un pan de mur. La panique s'est évanouie. Bardik vous rejoint et vous regarde comme si vous aviez perdu l'esprit, mais il se rend brusquement compte que la paroi pourrait dissimuler une porte secrète. Votre compagnon inspecte le panneau et découvre facilement le mécanisme : d'une simple pression, il libère une

poignée dans le mur, la tire, puis la repousse avec fermeté, révélant une porte qui pivote en silence. Vous ne pouvez réprimer un sifflement admiratif devant ses talents de voleur. Rendez-vous au [184](#).

69

Devant votre insistance, les gardes vous introduisent finalement dans l'antichambre du palais. Une compagnie d'élite, postée en permanence, surveille la moindre porte. Vous avisez un petit homme voûté, assis derrière un bureau croulant sous les dossiers. Vous n'avez d'autre solution que de réclamer officiellement la restitution de votre bien. Comme vous avancez sur la mosaïque qui recouvre le sol, l'appel surnaturel de votre Sceptre se fait sentir avec encore plus d'évidence.

- Je désire avoir un entretien avec le responsable des collections, dites-vous au secrétaire.

- Pourquoi voulez-vous voir le Conseiller Roflo ? demande-t-il d'une voix nasillarde.

- Je souhaite obtenir des renseignements sur un objet qui compte parmi les possessions du palais, répondez-vous en arborant fièrement votre air le plus digne.

- Votre nom ?

- Je suis le Prince Coréus, fils d'Author et son futur successeur à la tête du peuple Hukor, répondez-vous fièrement.

- Valet ! crie-t-il. Conduisez ce... seigneur jusqu'à la salle d'attente du Conseiller Roflo.

Vous saluez le secrétaire et suivez un jeune garçon par les vastes corridors du palais. Vous espérez que l'entrevue se passera bien, tout combat en ces lieux serait d'avance voué à l'échec. On vous conduit dans une petite pièce et vous vous asseyez sur un banc adossé au mur. La salle est gardée par trois colosses qui



69 *La porte de l'antichambre livre passage à deux soldats qui vous somment de vous avancer.*

plaisaient entre eux sans même vous accorder un regard. Vous attendez vingt longues minutes. Enfin, la porte de l'antichambre s'ouvre, livrant passage à deux gigantesques soldats qui vous somment de vous avancer. Vous vous armez de courage et pénétrez dans la salle où se dresse un trône majestueux. De loin, son occupant en impose, mais vous ne tardez pas à constater qu'il s'agit d'un petit homme malingre au regard porcin.

- Que désire le Prince Coréus, fils d'Autor ? s'enquiert-il avec un sourire sarcastique.

- Je viens reprendre possession d'un objet sacré qui fut dérobé à mon peuple, répondez-vous.

- Avez-vous de l'or ?

- Un peu, mais je ne tiens pas à payer ce qui m'appartient, répliquez-vous.

- Jeune présomptueux ! Tu oses me menacer et accuser le Conseil ! Peu m'importe ta religion et ton peuple ! Retourne dans ta hutte de terre ou je te fais écorcher vif ! Gardes, chassez cet impudent ! Aussitôt, vous êtes empoigné par les colosses, qui vous entraînent sans ménagement jusqu'aux portes du palais. Toute résistance est inutile, au moindre geste de résistance vous seriez exécuté sur-le-champ. Allez-vous abandonner tout espoir de récupérer le Sceptre et retourner vers votre peuple muni seulement des Bâtons ? Rendez-vous au [245](#). Si vous préférez attendre la nuit pour cambrioler le palais, rendez-vous au [302](#).

70

Vous vous extrayez de la cohue et empruntez le vaste boulevard qui longe les remparts. Vous atteignez la porte de la Tour, beaucoup moins fréquentée. Elle est, comme toutes les autres, surveillée par une patrouille, mais celle-ci vous laisse passer d'un air indifférent. A l'intérieur des murs, le gigantisme de la cité s'impose à vous avec une monstrueuse évidence. Les rues semblent se perdre dans un dédale, cernées par des bâtisses à

l'architecture disparate où les immeubles de brique le disputent aux chaumières de torchis. De nombreuses boutiques offrent au regard, jusque sur les trottoirs, les produits les plus variés. Il règne une activité incessante, les charrettes et les fiacres circulent en permanence. Vous êtes ballotté par une foule compacte. Vous n'êtes en ville que depuis cinq minutes et déjà vous avez perdu le sens de l'orientation. Koragon est un vaste labyrinthe dont vous ne connaissez rien. Peu à peu les ombres s'allongent, l'après-midi touche à sa fin et la faim vous tenaille. Si vous désirez partir à la recherche d'une auberge, rendez-vous au [214](#). Si vous préférez vous laisser porter par le flot de la circulation dans l'espoir qu'il vous mènera au grand marché, rendez-vous au [257](#).

71

Bardik sait que les hommes de Serphan ne prennent pas leurs quartiers dans la demeure du Conseiller.

Leur service terminé, ils vont souvent boire un gor-geon à l'auberge qui jouxte le quartier David. Vous décidez d'attendre en ce lieu et vous vous asseyez à une table dans un angle. Cette place à l'écart vous permet d'observer à loisir toute la salle. Les heures passent et vous commencez à désespérer, quand arrive enfin un homme que votre compagnon reconnaît comme un sbire de Serphan. Aussitôt vous baissez le nez tout en le surveillant du coin de l'œil. Le garde boit plusieurs chopes en compagnie de collègues d'autres demeures et s'accorde une partie de cartes. Une heure plus tard, il salue l'assemblée. Vous le prenez aussitôt en filature, attendant le moment propice pour l'agresser. Rendez-vous au [101](#).

72

Bardik disparaît dans la trappe et s'embroche une jambe sur les piques. La douleur lui arrache un cri. Si la blessure a eu raison de votre compagnon, rendez-vous au 50. S'il est encore en vie après sa chute, vous l'extirpez de la fosse et examinez la plaie.

Heureusement, les piques n'étaient pas empoisonnées, la blessure, bien qu'extrêmement douloureuse, n'est pas infectée. Vous lui bandez la jambe et, après quelques instants de repos, votre compagnon peut se relever. - Je le savais, pourtant, grimace-t-il. Rendez-vous au [323](#).

73

N'oubliez pas de réduire votre total d'ENDURANCE du nombre de points correspondant au sortilège. Le cuisinier gît maintenant, inanimé, sur le sol de la pièce. Vous retournez au monte-charge et vous aidez Bardik à se hisser jusqu'à vous. Rendez-vous au [226](#).

74

Vous traversez le Vieux Pont et entrez dans le quar- j tier Sud. Il vous semble aussitôt que vous venez de pénétrer dans une tout autre ville. Les passants se font rares et les quelques personnes que vous croi- j sez forment de petits groupes et discutent à voix basse. Vous décidez d'explorer le quartier. Peut-être trouverez-vous une taverne où il vous sera possible d'obtenir quelques renseignements. Mais par où commencer ? Si vous décidez d'emprunter la passe Hardigan, rendez-vous au [205](#). Si vous préférez vous diriger vers la Vieille Place, rendez-vous au [299](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[205](#) [299](#)

CHOIX

[177](#) [205](#) [58](#)

DE BARDIK

Autre [205](#) [299](#)



74 *Les quelques personnes que vous croisez forment de petits groupes et discutent à voix basse.*

75

Le corps disloqué de votre agresseur gît sur le sol. Sans perdre un instant, vous rebroussez chemin et traversez de nouveau le Vieux Pont. Aussitôt, vous hélés un fiacre et ordonnez aux centaures de vous conduire à l'auberge du Cygne Noir. Rendez-vous au [343](#).

76

Tous les gardes de la patrouille de nuit sont morts ; malheureusement, pour Bardik, ce fut aussi le dernier combat. Sa disparition vous attriste, bien que vous le connaissiez depuis peu. Mais le moment est mal choisi pour pleurer votre compagnon. Vous regardez autour de vous. Apparemment, le combat n'a pas attiré l'attention, un silence paisible plane sur le riche quartier. Le cambriolage demeure possible, il vous suffira d'attendre minuit pour passer à l'action. Rendez-vous au [30](#).

77

Un passant vous informe que la seconde entrée du palais se trouve de l'autre côté de l'imposante bâtisse, dans la Vieille Ville. Vous vous y rendez sans perdre un instant. Cette porte est elle aussi surveillée par deux gardes, mais cette fois-ci vous tenterez une approche plus subtile. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**AGILITÉ**, rendez-vous au [168](#). Si le résultat est supérieur à votre total, rendez-vous au [13](#).



Tous les membres du Conseil résident au quartier David. Vous empruntez le pont Marchand et atteignez bientôt ce paisible quartier aux vastes allées dégagées. D'un pas nonchalant, vous passez devant chaque résidence. Chacune est cernée de hauts murs et placée sous étroite surveillance. Laquelle abrite votre trésor ? Vous ne sauriez le dire. Qui plus est, vous ne pourrez jamais déjouer seul les défenses mises en place. Il vous faut l'aide d'un professionnel. Si un tel homme existe, vous le trouverez dans le quartier Sud. Vous vous apprêtez à partir, quand vous repérez une silhouette qui se découpe au sommet d'un mur. Déjà, elle disparaît de l'autre côté. Serait-ce un voleur ? Sans doute. Si vous suivez ce curieux personnage, rendez-vous au [40](#). Si vous préférez vous en tenir à votre premier projet et rallier le quartier Sud en fiacre, rendez-vous au [219](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[219](#) [40](#)

CHOIX

[156](#) [219](#) [40](#)

DE BARDIK

Autre [219](#) [100](#)

Bardik se penche avec précaution par la porte entrouverte et inspecte le couloir. Il est désert et paraît sûr. A pas de loup, vous avancez lentement. Bientôt le couloir se coude ; soudain, votre compagnon s'immobilise : son instinct de voleur l'avertit d'une menace. Bardik part en reconnaissance. Ses sens ne l'ont pas trompé : quatre hommes sont en discussion au pied d'un escalier, mais ils s'éloignent brusquement et disparaissent par le couloir qui s'ouvre à côté des marches. Prenez ensemble une décision. Si vous désirez créer une diversion, rendez-vous au [235](#). Si vous préférez gravir les marches à la faveur de leur éloignement momentané, rendez-vous au [163](#).

80

Serphan demeure stupéfait devant la perte de ses chers Karazas. Vous profitez de ce répit pour prendre la fuite. D'un bond, vous vous ruez vers la fenêtre, que vous pulvérisez d'un coup d'épaule avant de filer à toutes jambes dans le jardin. Rendez-vous au [180](#).

81

- Pas de mensonge ! Que complotez-vous dans ce quartier ? demande à nouveau le garde.

Bardik, pris au dépourvu, bafouille, mais vous intervenez :

- Tout est de ma faute, j'ai demandé à... mon cousin, de me montrer les curiosités de sa ville.

- En effet, reprend Bardik. Nous nous rendions maintenant dans cette auberge du quartier Sud, vous savez, celle où l'on sert l'alcool le plus fort de la ville, un tel breuvage pourrait assommer un bœuf, et puis ils ont...

Le garde ne le laisse pas terminer sa phrase.

- C'est bon ! Hors de ma vue, ou bien c'est moi qui me chargerai de vous assommer si je vous surprends encore à rôder dans les parages.

Vous filez sans demander votre reste. Quelques rues plus loin, vous demandez à Bardik le nom de l'auberge qu'il a mentionnée, mais votre compagnon hausse les épaules sans daigner vous répondre. Rendez-vous au [273](#).

82

D'un geste, vous hélez l'un de ces curieux véhicules qui sillonnent la ville. Le fiacre, tiré par deux centaures, s'arrête à deux pas de vous. Vous prenez place et demandez à être conduit au Vieux



82 Vous hélez l'un des ces curieux fiacres, tirés par des centaures, qui sillonnent la ville.

Pont qui relie la Vieille Ville au quartier Sud. Le véhicule s'ébranle et c'est confortablement installé que vous traversez la cité. Quelques minutes plus tard, les centaures vous déposent sur la rive gauche du Caeder. Vous payez la course et traversez le pont. Rendez-vous au [74](#).

83

Ignorant cette porte ouverte, vous continuez votre inspection jusqu'à la grille principale. Cette entrée est surveillée par deux gardes dont le regard hostile se pose sur vous. De nouveau hors de vue, vous portez votre attention sur la paroi. La muraille est surmontée de longues piques acérées et sa surface lisse offre peu de prise pour l'escalade. Vous rebroussez chemin et passez une nouvelle fois devant la grille d'entrée. Vous entrevoyez une patrouille dans le parc avant que les gardes, la main sur le pommeau de l'épée, ne vous crient de vous éloigner. Vous pressez le pas sans leur laisser le temps d'observer vos traits. Rendez-vous au [243](#).

84

N'oubliez pas de réduire votre **ENDURANCE** de 2 points. Le sortilège lancé contre la paroi fait apparaître les contours d'une porte à quelques pas de là. Rendez-vous au [327](#).

85

La porte s'ouvre sur un vaste couloir clair. Les vibrations des Bâtons et la proximité du Sceptre influent dangereusement sur votre esprit. La panique vous gagne comme vous longez le corridor. Brusquement, vous prenez conscience de la folie de votre entreprise et vous courez vous dissimuler derrière une tenture. Quelques instants plus tard, des bruits de pas résonnent au détour du couloir. Vous retenez votre souffle pendant leur passage et entendez... la vibration sonore émise par les Bâtons.

- Qu'est-ce que c'est ? demande soudain une voix, à deux mètres de votre cachette.

- Quoi donc ? s'enquiert une autre.

- Des rats, sans doute, reprend le premier personnage. Te souviens-tu de la dernière dératisation ? Nous en avons éliminé une bonne centaine...

Les voix s'atténuent peu à peu et le silence reprend ses droits. Vous laissez passer quelques secondes avant de vous risquer hors de votre cachette. Les Bâtons ont failli causer votre perte, mais ils vous guident maintenant vers une porte de bois brut qui détonne dans ce décor de lambris et de dorures. Vous poussez le battant, qui s'efface devant vous... La pièce est plongée dans la pénombre. Une sensation indicible vous confirme la proximité du Sceptre, mais elle est aussitôt altérée par une présence maléfique. Alors, comme en réponse à vos interrogations, une apparition cauchemardesque se dessine, barrant le chemin qui mène au Sceptre. Un rictus démoniaque dévoile les crocs acérés du monstre. Si vous combattez cette créature, rendez-vous au [119](#). Si vous disposez du Sortilège de Sympathie Animale, voilà une excellente occasion d'en faire usage. Rendez-vous au [351](#).

86

Vous examinez avec précaution la porte qui surmonte les marches. Elle n'est pas verrouillée. Bardik l'entrebâille légèrement. Par l'ouverture, vous apercevez un long couloir désert. Non loin de là, une porte ouverte attire votre attention. Vous approchez en silence et pénétrez dans la pièce. Vous venez de vous introduire dans les quartiers des serviteurs. Rendez-vous au [355](#).

87

Vous atteignez le pont aux Torches et partez derechef à la recherche du marchand d'articles religieux mentionné par Engerard, mais aucun ne correspond à la description qu'il vous en a donnée. Vous arpentez le pont, inspectant systématiquement chaque étal, quand un homme se dirige vers vous à toutes jambes, poursuivi par une foule en fureur. Au

moment de vous atteindre, l'homme ralentit et, après une brusque volte-face, fonce au milieu de ses poursuivants. Il se fraie un passage, profitant de l'effet de surprise, et prend la fuite. Prise à contre-pied, la foule marque un temps d'arrêt avant de reprendre la chasse. Amusé par la scène, vous les regardez s'éloigner en direction des temples. L'homme, un voleur sans nul doute, est rapide et astucieux, il parviendra à leur fausser compagnie. Ce bref intermède ne vous fait pas oublier la raison de votre présence. Vous vous mêlez à la foule qui se presse autour des étals de l'île aux Torches, mais vos recherches demeurent infructueuses. Bientôt l'après-midi s'achève et les marchands remballent leurs marchandises. Quelque peu dépité, vous reprenez le chemin du Cygne Noir. Rendez-vous au [221](#).

88

Votre jambe s'agite dans le vide. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'AGI-LITÉ, rendez-vous au [123](#). Sinon, rendez-vous au [340](#).

89

Le quartier Sud s'étend à l'autre extrémité de la ville. Aussi hélez-vous un fiacre tiré par deux centaures. Ces étranges véhicules sillonnent la cité et conduisent les voyageurs partout où ils le désirent. Le trajet que suivent les centaures traverse le quartier des Temples. Vous contemplez avec étonnement les dômes rutilants et les façades ornées de motifs compliqués. Devant tant de richesses, vous songez un instant aux trésors que ces murs doivent abriter. Cette pensée renforce votre volonté de récupérer votre bien. Rendez-vous au [219](#).

90

Vous tapotez le manche de votre hache tout en fixant Engerard.

- Je ne pense pas que tu aies le choix ! lancez-vous d'une voix glaciale.

Le marchand balaie la pièce du regard et vous prend le bras.

- Suivez-moi, dit-il. Nous serons plus tranquilles pour parler dehors.

Comme vous sortez du magasin, deux colosses font leur apparition. A leur vue, Engerard bat précipitamment en retraite.

- Le patron n'aime pas les curieux, dit l'un d'eux en soulevant une large épée à deux mains.

Les deux hommes s'avancent, menaçants. Si vous désirez les affronter, rendez-vous au [173](#). Si vous préférez vous enfuir, rendez-vous au [126](#).

91

Que faire ? Vous n'osez bouger. Et si votre intrusion avait réveillé quelque esprit malin ? Vous ne pouvez quitter des yeux cette lueur furtive. Lentement, vous empoignez votre hache, tandis que votre main libre cherche le manche d'une francisque. Quelle que soit la nature de cette présence, elle ne vous aura pas sans combattre. Rendez-vous au 24.

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[24](#)

CHOIX

[79 269](#)

DE BARDIK

Autre [24](#)

92

Vous vous concentrez sur la surface du mur et jetez votre sortilège. En quelques secondes, les failles et les aspérités de la paroi apparaissent distinctement. Vous suivez des yeux la voie ainsi tracée et entamez l'escalade. Bardik n'apprécie guère votre compagnie, manifestement il est habitué à opérer seul. Quelques minutes plus tard, vous atteignez la fenêtre. D'un geste, vous

invitez votre compagnon à vous suivre et disparaissiez dans la pièce. Rendez-vous au [350](#).

93

L'immonde créature baigne dans son sang. Vous vous précipitez au secours de votre compagnon, mais ce dernier a succombé à ses blessures. Se sachant perdu, il a donné sa vie pour vous permettre de poursuivre votre quête. Vous lui fermez les paupières et jurez, sur sa mémoire, de la mener à son terme. Rendez-vous au [85](#).

94

Vous vous accroupissez derrière une statue, scrutant la pénombre, attentif au moindre mouvement. Sur votre droite, une lueur vacillante apparaît. Immobile, retenant votre souffle, vous gardez les yeux fixés sur la tache de lumière. Rendez-vous au [91](#).

95

La demeure de Serphan se trouve dans le quartier David, le plus riche de la ville. Cette partie de la cité est sous haute surveillance et il est rare de s'y promener sans être contrôlé par une patrouille. Bardik vous explique que tout cela rend la tâche pratiquement impossible, mais vous ne voulez rien entendre et gardez la ferme intention de dévaliser Serphan. C'est bien votre chance que ce soit l'un des hommes les plus importants de la ville qui soit en possession des objets volés à votre famille ! Prenez ensemble une décision. Allez-vous vous rendre au quartier David et tenter d'établir un plan lorsque vous aurez rejoint la Marche des Nobles (rendez-vous au [124](#)) ou chercher un bâtiment proche de la demeure de Serphan afin d'observer à loisir les mouvements des gardes (rendez-vous au [208](#)) ?

96

Vous avancez à pas feutrés dans ce couloir, inspectant systématiquement toutes les portes. Aucune n'est verrouillée, mais elles s'ouvrent sur de simples remises. Vous atteignez bientôt l'extrémité du couloir, qui se coude vers la droite. Rendez-vous au [44](#).

97

Tous les membres du Conseil des Cinq résident au quartier David. Vous vous rendez dans cette partie de la cité et trouvez bientôt la demeure de Serphan. Vous longez le mur d'enceinte d'un pas nonchalant tout en observant soigneusement les lieux. A votre grande surprise, un portillon est resté ouvert. Par l'entrebâillement, vous apercevez un parc envahi de mauvaises herbes. Si vous désirez passer votre chemin, rendez-vous au [83](#). Si vous préférez vous introduire dans le parc, bien que conscient de violer une propriété privée, rendez-vous au [333](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[83](#) [333](#)

CHOIX

[335](#) [83](#) [149](#)

DE BARDIK

Autre [83](#) [333](#)

98

Vous atteignez bientôt l'emplacement rêvé pour une embuscade : le chemin est bordé d'arbres et de buissons touffus ménageant de nombreuses cachettes. D'après votre estimation, vous disposez de dix minutes avant l'arrivée de vos poursuivants. Vous attachez votre monture sous un arbre, mais assez près de la route pour permettre à tout instant une retraite précipitée. Vous avisez un arbre dont les longues branches basses touchent le sol. Vous les tendez à l'aide de lianes et étalez, à quelques pas de distance, vos trois francisques sur un gros rocher. Votre piège est prêt, il ne

reste plus qu'à attendre la proie. Vous regagnez le bord du chemin en zone découverte. Bientôt, six cavaliers dépenaillés font leur apparition. Vous vous assurez qu'ils vous ont aperçu avant de fuir entre les buissons. Les hommes, voyant que vous leur échappez, descendent de cheval et s'élancent à votre suite. Tout se passe comme prévu : ils foncent droit vers votre piège. Par chance, aucun d'eux ne possède d'arc. Sautant par-dessus les branches basses, vous attendez que la troupe vous rejoigne. A l'instant où ils vont vous atteindre, vous libérez brusquement les branches maintenues au sol. Les rameaux fouettent l'air et balaient sur leur passage les trois premiers poursuivants. Sans attendre, vous vous emparez de vos francisques et les projetez l'une après l'autre sur les hommes à terre. Le tir est facile sur ces cibles immobiles. Toutes trois font mouche... Les trois survivants marquent un temps d'arrêt et s'avancent lentement.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME	7	6
Deuxième HOMME	5	6
Troisième HOMME	5	4

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [239](#).

99

L'homme s'appelle Bardik, il vit de rapines et de menues escroqueries. Il serait le compagnon idéal. Racontez-lui votre histoire et tentez d'en apprendre plus sur ses activités avant de sceller votre association. Cette décision doit être commune. Si, au terme de la discussion, vous décidez d'unir vos forces, vous emmenez Bardik à votre auberge du Cygne Noir afin de tracer un plan d'action (rendez-vous au [280](#)). Si vous ne jugez pas Bardik digne de confiance, vous reprenez votre route et traversez le quartier Sud en direction de l'auberge du Débarcadère, à l'entrée de la passe Hardigan (rendez-vous au [233](#)).

100

Le mystérieux inconnu disparaît de l'autre côté du mur. Dévoré de curiosité, vous vous précipitez à sa suite. Vous escaladez la muraille jusqu'au sommet quand des exclamations s'élèvent de la rue. Une foule en furie tourne à l'angle de l'allée. Aussitôt, vous vous laissez choir dans le parc à quelques mètres de l'inconnu. D'un geste, vous lui imposez silence. L'homme se faufile à votre côté sous le couvert d'un buisson. Rendez-vous au [26](#).

101

Le garde se dirige vers la rue des Malandrins et emprunte le dédale de ruelles obscures qui sillonnent le quartier. La foule se disperse et, bientôt, vous vous retrouvez seuls avec votre proie. Au coin d'une impasse, vous l'encadrez et le poussez à l'abri des regards. Vous le plaquez contre le mur tandis que Bardik le tient sous la menace de son épée.

Nous voulons des informations, dites-vous en lui empoignant fermement la gorge.

Malgré cette fâcheuse posture, l'homme ne se montre guère effrayé et élude toutes vos questions. Il jure ses grands dieux qu'il ne sait rien du Sceptre. Les mercenaires tels que lui ne connaissent qu'un seul langage, celui de la force. Prenez ensemble une décision. Si vous désirez lui rafraîchir la mémoire, rendez-vous au [227](#). Si vous préférez vous en débarrasser, rendez-vous au [10](#).

102

Seul et recueilli au centre du Cercle des Anciens, i Autor, votre père, dépose le Sceptre et les Bâtons de part et d'autre du tombeau légendaire d'Alrik le Héros. Les yeux fermés, il prononce d'une voix grave les paroles sacrées de l'Invocation. Grandissant au rythme de la litanie, une lueur apparaît au-dessus du tombeau. Brusquement, une figure nimbée de lumière surgit de la stèle et se redresse. Elle tient le Sceptre de la main



102 Alrik le Héros tient le Sceptre d'une main
et les trois Bâtons d'or de l'autre.

gauche et les trois Bâtons d'or de la droite. Un halo de lumière bleue entoure le premier, et un arc d'énergie crépitante relie les deux autres. Subjugué, vous tombez à genoux tandis que le guerrier, revêtu d'une fine cotte de mailles, s'avance d'un pas lent et majestueux vers votre père.

- Relève-toi, Autor ! tonne-t-il d'une voix caverneuse. Toi, fidèle serviteur et gardien de mon peuple, prends les symboles de mon pouvoir, ils balayeront les périls qui nous menacent. Ainsi, vous allez enfin vaincre vos ennemis ! Votre peuple pourra de nouveau vivre dans la paix et l'insouciance. Cette guerre qui vous hante depuis toujours va enfin trouver son terme. Avec Bardik à votre côté et sous la protection d'Alrik, vous serez invulnérable. Désormais, vous vous sentez digne de votre titre de Prince.

103

Bardik pousse doucement le battant tandis que vous faites le guet. A l'instant où la lumière du couloir pénètre dans la pièce, un grondement sourd retentit. Rendez-vous au [301](#).

104

Sans réfléchir aux risques d'une telle initiative, vous vous ruez sur la porte et bousculez l'homme qui s'apprêtait à sortir. Empoignant votre hache, vous pénétrez dans la pièce à sa suite. Rendez-vous au [177](#).

105

Dans la confusion du combat, un garde a renversé une lampe à huile. Le liquide enflammé se répand sur le tapis, menaçant d'embraser l'escalier. Vous empoignez Bardik par le bras et vous le tirez vers les marches.

- Par là ! vous écriez-vous. Je sens leur présence, ils sont en haut !

Sans perdre un instant, vous vous élancez dans l'escalier, mû par une force invincible. Bardik, surpris par votre comportement, marque un temps d'hésitation avant de vous emboîter le pas. Au sommet des marches, vous vous précipitez comme un forcené dans le couloir. La panique vous gagne, cette transe commande le moindre de vos actes. Vous seriez bien incapable de combattre maintenant ! Vous vous arrêtez devant un pan de mur. La force qui vous guidait a disparu comme elle était venue. Bardik vous a rejoint et vous regarde comme si vous aviez définitivement perdu l'esprit. Soudain, son oeil aiguisé décèle les contours d'une porte secrète. Le mécanisme en est simple, une légère pression sur la paroi fait apparaître une poignée.

Bardik la tire, puis la tourne vers la droite. Un panneau coulisse. Votre compagnon a agi sans aucune hésitation et sa maîtrise vous impressionne. Rendez-vous au [184](#).

106

L'homme s'appelle Bardik, c'est un voleur du quartier Sud. L'apparente facilité avec laquelle il s'est introduit dans les lieux vous fait voir en lui un allié précieux. Faites-lui part des raisons de votre présence et tentez de le rallier à votre cause. S'il accepte de s'associer à votre entreprise, rendez-vous au [184](#). S'il refuse, vous devrez reprendre le combat, aucun de vous n'étant désireux de laisser un témoin de son intrusion. Si vous sortez vainqueur de ce duel à mort, rendez-vous au [150](#).

107

Bardik se glisse à l'intérieur de l'étroit monte-charge. Conjuguant vos forces, vous tirez sur la corde et le plateau s'ébranle lentement vers les hauteurs. Quelques instants plus tard, la corde tourne à vide. Votre compagnon a dû aboutir dans une autre pièce. Vous renvoyez le monte-charge et vous vous préparez à le rejoindre. Rendez-vous au [276](#).

108

Vous videz votre pinte et gagnez le comptoir pour renouveler votre consommation. Ce faisant, vous demandez à la cantonade si quelqu'un serait intéressé par un cambriolage bien rémunéré. Le tavernier vous toise d'un regard navré et hausse les épaules.

Qui peut savoir ? A ta place, étranger, je regagnerais mon siège et j'attendrais... Vous acquiescez d'un signe de tête et retournez à votre table, votre chope à la main. Rendez-vous au [194](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[194](#)

CHOIX

[208](#) [192](#)

DE BARDIK

Autre [194](#)

109

Maintenant que vous avez lié connaissance, vous êtes sûr que Bardik ne vous agressera pas dès que vous aurez le dos tourné. Quoi qu'il en soit, vous vous éloignez avec prudence et traversez le Vieux Pont. Sur l'autre rive, vous vous engouffrez dans un fiacre et ordonnez aux centaures de vous conduire au Cygne Noir. Rendez-vous au [343](#).

110

Bardik entame une conversation à bâtons rompus avec le tavernier tandis que vous surveillez discrètement la salle. Il commence par le féliciter sur la qualité de sa bière et l'excellente tenue de son établissement, avant de lui offrir un verre. Quelques minutes plus tard, l'homme plaisante avec lui comme avec un ami de longue date. Votre compagnon lui murmure bientôt à l'oreille qu'il cherche un renseignement confidentiel. Il accompagne sa demande de quelques pièces d'or. L'homme les

empoche et, après un rapide coup d'oeil à la salle, demande sur un ton de conspirateur :

- Que désirez-vous savoir ?

Bardik mentionne le Sceptre et Josif hoche la tête d'un air entendu.

- J'ai surpris des conversations à ce sujet. Il appartient à Serphan, n'est-ce pas ? Il en aurait fait don au Palais du Conseil. L'objet doit se trouver maintenant avec le reste du trésor... Un autre verre ? Bardik refuse poliment. Quelques instants plus tard, vous quittez l'estaminet. Si le Sceptre se trouve vraiment au palais, il sera difficile de le récupérer. Quoi qu'il en soit, vous devez inspecter ses environs avant d'arrêter un plan d'action. Rendez-vous au [190](#).

111

Trois petites pièces de cuivre frappées du sceau de la ville figurent parmi la menue monnaie qui alourdit votre poche. D'un air triomphant, vous les exhibez sous le nez du garde.

- C'est bon, grogne-t-il, tu es un citoyen, mais je trouve ton attitude bien suspecte.

Vous lui abandonnez une poignée de monnaie en le gratifiant d'un sourire entendu.

- C'est un plaisir de savoir que la patrouille est aussi vigilante. Les honnêtes gens peuvent dormir en paix ! Allez donc boire un vin chaud à ma santé.

- Excellente suggestion, l'ami. Tu peux rentrer chez toi.

Vous saluez la patrouille et vous vous éloignez avant qu'elle ne change de sentiment. Vous atteignez bientôt le quartier Marchand, uniquement peuplé de chats de gouttière. Dans quelques heures, l'aube va poindre et la grouillante animation

reprendra. Vous traversez le marché des Caravanes. Vous ne reconnaissez pas immédiatement cet immense espace vide. Quel contraste avec la cohue qui règne ici en plein jour ! De retour à votre auberge, vous rentrez le plus discrètement possible, mais la concierge entrebâille sa porte et vous lance un regard lourd de reproches. Vous lui adressez un sourire gêné avant de vous enfermer dans votre chambre. Épuisé, vous vous écroulez sur votre couche. Rendez-vous au [169](#).

112

La porte donne sur une pièce plongée dans l'obscurité. Bardik passe le premier pour inspecter l'endroit, prétextant son habitude à se mouvoir dans la pénombre. Soudain, vous entendez un choc et Bardik réprime un juron.

- Quel endroit pour placer une table ! maugrée-t-il. Prends une torche, Coréus, c'est préférable. Vous décrochez une des torches qui éclairent le couloir et vous la passez à votre compagnon avant de refermer la porte derrière vous. La lueur vacillante révèle la table où Bardik s'est cogné. Passant près d'elle, il lui lance un coup de pied rageur. La pièce ne possède pour tout mobilier que cette table et quelques chaises. Une porte est percée dans chaque mur. Choisissez ensemble laquelle ouvrir. Si vous décidez de prendre celle de gauche, rendez-vous au [179](#). Si vous préférez ouvrir celle de droite, rendez-vous au [125](#). Si vous choisissez d'ouvrir la porte en face, rendez-vous au [318](#).

113

Vous examinez les murs du palais et concluez qu'il n'est possible d'y accéder que par les fenêtres du premier. Vous vous concertez et prenez une décision. Les abords du palais sont étroitement surveillés, une patrouille pourrait vous surprendre et vos chances de récupérer le Sceptre seraient alors compromises. Si vous désirez lancer un Sortilège de Résistance des Parois et ouvrir la voie le long de la façade, rendez-vous au [92](#). Si vous préférez

vous en remettre aux qualités de voleur de Bardik pour atteindre et fracturer une fenêtre, rendez-vous au [165](#).

114

Bardik traverse en silence l'espace découvert et se plaque contre le mur. Vous le voyez pousser une à une les fenêtres mais il réprime un juron : elles sont toutes fermées. Leur ouverture ne devrait pas poser de problèmes à votre compagnon, à condition qu'il travaille en silence. Bardik sort de son sac un diamant. En quelques secondes, il découpe la vitre et passe le bras à l'intérieur. Un instant plus tard, il est dans la place et, d'un geste, vous signale que la voie est libre. Rendez-vous au [151](#).

115

Quel dommage que cet homme soit mort sans vous en apprendre plus ! Quoi qu'il en soit, vous disposez maintenant d'une information précieuse : Serphan a, semble-t-il, été en rapport avec votre voleur. Vous savez par votre logeuse que le Conseiller, à l'instar des autres magistrats, dispose d'une garde personnelle. Le cambriolage de sa résidence risque de s'avérer difficile. Il vous faudra peut-être l'aide d'un professionnel, mais existe-t-il dans cette ville un seul être digne de confiance ? Si vous décidez, malgré tout, de partir en quête d'un complice, rendez-vous au [282](#). Si vous préférez opérer seul, retournez au Cygne Noir pour y établir dans le calme un plan d'action. Rendez-vous au [315](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[282](#) [315](#)

CHOIX

[78](#) [282](#) [358](#)

DE BARDIK

Autre [282](#) [315](#)

116

Ayant allumé une nouvelle torche, vous poursuivez votre progression vers le sud. Bientôt, le tunnel s'enfonce vers l'est et vous le suivez encore quelques minutes avant un nouveau virage. Vous ne savez pas si chaque couloir se coude à quatre-vingt-dix degrés, et il est possible que vous ayez commis une erreur de direction. Vous continuez néanmoins votre chemin. L'égout, après de nombreux méandres, vous conduit à un carrefour. Si vous désirez prendre le couloir à l'est, rendez-vous au [136](#). Si vous préférez suivre celui au nord, rendez-vous au [27](#). Si vous choisissez de poursuivre vers le sud, rendez-vous au [15](#).

117

Vous atteignez un sentier escarpé qui serpente parmi les broussailles. La progression est difficile et vous manquez plusieurs fois de mettre pied à terre. Soudain, six hommes armés de longues épées jaillissent des buissons. Vous bondissez de vos selles, déterminés à défendre chèrement votre vie. Vous affronterez trois hommes chacun. Pour ce faire, vous pouvez diviser votre **HABILETÉ** par trois et les frapper tous à chaque Assaut au tiers de votre puissance, ou bien diviser votre **HABILETÉ** par deux et laisser un adversaire vous frapper sans riposter. Si vous parvenez à éliminer vos adversaires, vous pourrez prêter main forte à votre compagnon.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME	7	6
Deuxième HOMME	5	6
Troisième HOMME	5	4
Quatrième HOMME	6	7
Cinquième HOMME	7	4

Sixième HOMME 4 4

Si vous survivez tous deux, rendez-vous au [200](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [5](#).

118

Les quatre hommes dégainent leur épée et s'avancent lentement. Vous devrez chacun en combattre deux. Si vous parvenez à vaincre vos adversaires avant votre compagnon, vous pourrez lui prêter main forte.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME 7 7

Deuxième HOMME 8 5

Troisième HOMME 6 8

Quatrième HOMME 7 6

Si vous remportez tous deux le combat, rendez-vous au [63](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [271](#).





119 *La bête qui vous observe d'un œil vitreux
semble flotter dans les airs.*

119

La bête ressemble à une momie affublée d'ailes de vampire. Elle vous observe d'un œil vitreux. Ses membres décharnés, démesurément longs, se terminent par des griffes effilées comme des rasoirs. Le monstre se déplace lentement et semble flotter dans les airs.

CRÉATURE INNOMMABLE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 10

Si vous parvenez à vaincre le monstre, rendez-vous au [59](#).

120

La silhouette se dissipe un instant et réapparaît. Vous poussez un soupir de soulagement. La pièce est éclairée par une seule fenêtre et le passage des nuages devant le disque lunaire projette par intermittence une ombre sur le mur. C'est l'ombre de la statue que vous aviez prise pour un intrus. Rendez-vous au [352](#).

121

Si le résultat est supérieur à votre total d'AGILITÉ, vous chutez à mi-parcours et vous vous fracassez au sol. La mort est immédiate. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total, vous atteignez la fenêtre et vous enjambez l'appui. Rendez-vous au [88](#).

122

Le lendemain matin, à la première heure, vous vous rendez avec Bardik sur les berges proches du Vieux Pont. En cet endroit, la rivière et les égouts qui s'y déversent ont déposé une couche d'alluvions d'où émane une vapeur nauséabonde. Après quelques minutes de marche dans cette vase gluante, vous atteignez une bouche d'égout large de deux mètres. Un mince filet saumâtre s'en échappe et une puanteur effroyable vous agresse les narines. Vous allumez l'une des torches préparées pour l'occasion et vous vous engagez dans ce tunnel humide. Bientôt, la lumière de l'entrée s'atténue et vous pataugez dans une boue glissante. Seul l'écho mouillé de vos pas trouble le silence. La lueur de vos torches projette des ombres fantastiques sur les murs recouverts d'un limon glauque et poisseux. Le tunnel s'enfonce vers le nord le long de la rivière, en direction des sous-sols du palais. Vous le suivez pendant un quart d'heure. Là, il se coude vers l'est. Quelques minutes plus tard, vous vous enfoncez jusqu'aux genoux dans un liquide stagnant avant d'atteindre une bifurcation. Choisissez ensemble une direction. Si vous désirez repartir vers le nord, rendez-vous au [313](#). Si vous préférez explorer la partie sud, rendez-vous au [116](#).

123

Votre instinct vous avertit d'un danger. Vous scrutez le plancher avant d'y poser le pied. Vous alliez marcher sur un piège à loups ! Ses mâchoires ouvertes telle une corolle mortelle sont prêtes à se refermer sur votre cheville. Vous retirez lentement la jambe et pénétrez dans la pièce en évitant le piège. Vous empoignez votre hache et avancez lentement en direction de la porte. Avant de l'ouvrir, vous sortez les Bâtons de sous votre tunique. Leurs vibrations indiquent que le Sceptre se trouve à proximité. Rendez-vous au [85](#).



123 *Votre instinct vous avertit que vous allez marcher sur un piège à loups !*

La nuit venue, Bardik vous guide par les rues du quartier David. Bientôt, un malaise vous gagne tous les deux : les rues sont désertes et vous pouvez être appréhendés à tout instant par une patrouille.

Hélas, vos craintes se justifient au moment où vous atteignez la demeure de Serphan ! Au détour d'une rue, vous rencontrez les gardes. A votre vue, les soldats se déploient et vous encerclent.

- Qu'est-ce que vous manigancez à cette heure de la nuit ? demande le chef de la patrouille.

- Eh bien... Je voulais montrer à mon cousin les curiosités de notre cité, dit Bardik. En travaillant dur, il est possible d'obtenir tout ce que l'on désire. Ces palais constituent un exemple et un but à atteindre.

- Les étrangers ne doivent pas quitter leur quartier après la tombée de la nuit, reprend le chef des gardes.

Votre compagnon a peut-être mésestimé la conscience professionnelle de ces hommes. Il faut agir vite ! Prenez une décision sans consulter votre partenaire. Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [353](#). Si vous préférez prouver votre innocence, rendez-vous au [28](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[28](#) [353](#)

CHOIX

[187](#) [6](#) [353](#)

DE BARDIK

[171](#) [28](#) [225](#)

Vous tournez lentement la poignée et tirez la porte. Le battant aux gonds parfaitement huilés s'ouvre en silence sur une antichambre... Un piédestal trône en son centre. Le Sceptre y repose sur un coussin. Vous faites un pas en avant mais Bardik vous retient par l'épaule.

- Prenons garde ! Tout cela me paraît trop facile. Serphan est un vieux renard, il n'aurait jamais laissé un objet d'une telle valeur sans protection.

- Que veux-tu dire ?

- Je pense que l'endroit est piégé. Nous sommes allés trop loin, il serait trop bête de commettre une erreur et de périr au moment de toucher au but. Prenez ensemble une décision. Si vous choisissez de prendre tout de suite le Sceptre, rendez-vous au [236](#). Si vous préférez inspecter les lieux avant de traverser la pièce, rendez-vous au [284](#).



Vous ne tenez pas à attirer l'attention dans une ville où les étrangers ne sont guère appréciés. Vous tournez donc les talons et prenez la fuite, mais les deux hommes s'élancent à votre poursuite. Si vous désirez filer en direction de la Vieille Ville, rendez-vous au [41](#). Si vous préférez pénétrer dans les quartiers pauvres afin de repartir vers le Cygne Noir, rendez-vous au [310](#).



127 *D'un bond, vous vous élanchez à travers
la fenêtre, pulvérisant les vitres.*

127

Votre volte-face a surpris les trois hommes. D'un bond, vous vous élancez à travers la fenêtre, pulvérisant les vitres. Vous prenez alors conscience que vous tombez du premier étage !... Lancez deux fois deux dés. Vous devez obtenir successivement un résultat inférieur ou égal à votre total d'**AGiLiTÉ** et inférieur ou égal à votre total d'**HABiLETÉ** pour atterrir sans encombre sur le sol. Si vous obtenez un seul résultat supérieur au total concerné, vous vous brisez la nuque sur le pavé, mettant brusquement fin à votre quête. Si vous obtenez deux résultats favorables, rendez-vous au [21](#).

128

- Je suis étranger, avouez-vous. Je loge à l'auberge du Cygne Noir. La nuit m'a surpris alors que je visitais la ville et je n'ai pas su retrouver mon chemin. Je me suis endormi au coin d'une porte, mais le froid m'a réveillé. J'erre depuis des heures.

- Les étrangers ne doivent pas quitter leur quartier à la nuit tombée. Le patron de l'auberge a dû t'en avertir, répond un garde.

- Oui, je le savais, mais je me suis perdu, plaidez-vous, feignant la plus candide innocence. J'ai quitté ma chambre bien avant le crépuscule.

- C'est bon ! tranche le garde. Va tout droit et traverse le quartier Marchand. Quand tu atteindras le marché des Caravanes, tourne à gauche, dans la rue des Tours. De là, je suppose que tu sais comment rejoindre ton auberge.

- Oui, bien sûr ! Je suis désolé de vous avoir ennuyé.

- Hors de ma vue, et que je ne t'y reprenne pas ! La prochaine fois, tu termineras ton séjour en prison. Vous vous éloignez sans demander votre reste. Rendez-vous au [2](#).

129

Vous vous enfuyez dans le couloir mais toute fuite est impossible. Les hommes sont sur vos talons et si vous empruntez la corde, ils la couperont avant que vous n'ayez atteint le sol. Il vous faut combattre. Rendez-vous au [193](#).

130

Vous vous accroupissez dans l'étroit monte-charge et, votre hache entre les cuisses, vous empoignez la corde qui pend devant vous ; Bardik agit de même et, ensemble, vous tirez de toutes vos forces, mettant en branle le vieux mécanisme. La plate-forme s'élève en grinçant dans le conduit. Bientôt, de la lumière apparaît au-dessus de vous. Tous les sens en alerte, vous attendez que le monte-charge se stabilise et vous aboutissez dans une vaste salle. A peine vous êtes-vous relevé qu'un cuisinier armé d'un tranchoir se rue à l'attaque. Si vous désirez employer un sortilège d'attaque, rendez-vous au [73](#). Si vous préférez combattre, rendez-vous au [146](#).

131

Vous chevauchez tous deux à bride abattue vers les portes de la cité. Le hennissement des montures lancées à votre poursuite déchire le silence de la ville. Le vol des chevaux a été découvert ! Bardik vous guide par les rues désertes jusqu'à la porte de la Tour. Les gardes, surpris dans un demi-sommeil, ne peuvent s'opposer à votre passage et assistent, impuissants, à votre fuite dans la nuit. Sans ménager vos montures, vous vous enfoncez dans la campagne, changeant constamment de direction, mais vos poursuivants ne perdent pas votre trace. Rendez-vous au [344](#).

132

Bardik maintient l'homme allongé sous la menace de sa dague. Vous vous campez au pied du lit et, brandissant votre hache, vous exécutez un large moulinet, frôlant les jambes du

prisonnier. - Pitié ! gémit-il. Je dirai tout ! Je ne suis qu'un pauvre clerc employé au palais !

- Où se trouve mon Sceptre ? demandez-vous.

- Réponds vite ! ajoute Bardik en pressant sa lame sur la gorge du clerc.

- Je ne sais pas ce que vous cherchez, mais un bâton en or est conservé dans l'antichambre voisine. Vous n'allez pas le voler ?

- Je veux juste reprendre ce qui m'appartient ! tranchez-vous d'un ton sans réplique.

Sans plus vous préoccuper de ce rond-de-cuir, vous vous dirigez vers la sortie. Les Bâtons ont repris leurs vibrations et battent violemment contre votre poitrine. Bardik vous rejoint peu après.

- Il en sera quitte pour un bon mal de crâne demain matin, dit-il.

Vous ne répondez pas : toutes vos pensées vont au Sceptre. Rendez-vous au [125](#).

133

Vos trois assaillants gisent sur le sol de l'Orque au Cimeterre. Les clients de l'établissement se sont tous brusquement souvenus d'un rendez-vous urgent et ont déserté les lieux. Vous êtes maintenant seuls face au tenancier. Le pauvre Josif a perdu sa superbe et se terre, tremblant de tous ses membres, derrière le comptoir de son auberge dévastée. Vous vous avancez avec une lenteur délibérée, tout en le gratifiant d'un sourire lourd de menaces.

- Je vais te poser une question, dites-vous. Je te saurai gré, cette fois, d'y répondre poliment. Jamais, de toute son existence, Josif ne s'était montré aussi disert. Vous apprenez que Serphan a fait don du Sceptre à la ville et que l'objet fait à présent partie du

trésor du Palais du Conseil. Vous décidez de pousser une reconnaissance autour du bâtiment. Rendez-vous au [190](#).

134

N'oubliez pas de réduire votre ENDURANCE de 2 points. L'effet du Nuage de Stupeur est instantané : les trois hommes s'affalent lourdement sur le tapis. Mieux vaut maintenant dissimuler les corps. Rendez-vous au [298](#).

135

Celui qui obtient un résultat supérieur à son total d'AGILITÉ foule une latte disjointe du plancher. Le craquement sec qui s'ensuit retentit dans le silence feutré de la maison. Les quatre hommes qui venaient de tourner l'angle du couloir réapparaissent aussitôt en brandissant leurs épées. Chacun d'entre vous devra affronter deux adversaires. Si vous parvenez à les vaincre avant Bardik, vous pourrez lui prêter main forte.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME	8	8
Deuxième HOMME	4	2
Troisième HOMME	5	6
Quatrième HOMME	7	4

Si vous survivez tous les deux, rendez-vous au [105](#). Si Bardik se fait tuer, rendez-vous au [66](#).

136

Le bruit que vous redoutiez depuis votre entrée dans les égouts se fait entendre. Des couinements stridents emplissent l'espace du tunnel. La lueur de vos torches éclaire des dizaines d'yeux rouges et de petits crocs acérés. Le sol grouille de rats ! Si vous désirez poursuivre votre progression, rendez-vous au [188](#). Si

vous préférez rebrousser chemin et partir au nord à la dernière bifurcation, rendez-vous au [212](#). Vous pouvez aussi retourner sur vos pas et poursuivre en direction du sud. Rendez-vous au [15](#).

137

Vous allez donc poursuivre votre quête en solitaire. Vous quittez la propriété et laissez le corps de Bardik dans le parc. De retour dans l'allée, vous partez en direction du quartier Sud. A l'entrée de la passe Hardigan, vous vous arrêtez à l'auberge du Débarcadère, mais la clientèle de marins et de débardeurs n'est guère accueillante et tous vous refusent leur aide. Vous videz d'un trait votre chope et quittez l'établissement. Dehors, vous partez au hasard des rues. Rendez-vous au [286](#).

138

Vous vous relevez à l'instant où Bardik atterrit lourdement sur la pelouse, à quelques mètres de l'allée. Vous avez manqué de vous fracasser le crâne sur les dalles ! Sans lui accorder de répit, vous hissez aussitôt votre compagnon sur ses pieds. - Vite ! vous écriez-vous. Il faut atteindre le mur ! Bardik vérifie qu'il ne s'est rien cassé et vous emboîte le pas alors que vous vous éloignez déjà dans le jardin. Rendez-vous au [278](#).

139

La foule s'agglutine sur le passage d'un dignitaire qui se dirige vers les portes du palais. Tous l'apostrophent, quémandant une audience. Vous comprenez, à leurs cris, que ce personnage en robe n'est autre que Serphan... Et si le Sceptre se trouvait au palais ? Sans plus attendre, vous vous mêlez aux quémandeurs et pénétrez à leur suite à l'intérieur de l'enceinte. Vous repérez plusieurs bâtiments, de dimensions impressionnantes, qui rivalisent en magnificence avec le palais lui-même. Rendez-vous au [182](#).

140

Un violent coup de griffe projette Bardik contre la paroi. Le monstre se retourne vers vous ; il bloque le passage vers la sortie et vous tuera si vous tentez de lui échapper.

CRAPOSAURE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 15

Si vous survivez tous deux à ce combat à mort, rendez-vous au [316](#). Si vous seul sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [93](#).

141

Une pique vous transperce la jambe ! Une douleur insoutenable parcourt tout votre corps. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Si cette blessure entraîne votre mort, Bardik vous contemple d'un air navré. Si vous êtes encore vivant, réjouissez-vous car la pointe n'était pas empoisonnée ; cette blessure vous fait horriblement souffrir, mais du moins la plaie est-elle saine. Bardik vous hisse hors de la trappe et vous assoit sur une chaise. Il improvise un garrot. Quelques minutes plus tard, vous reprenez vos esprits et vous pouvez vous relever. - Je t'avais prévenu, pourtant ! grommelle-t-il. Pour toute réponse, vous le foudroyez du regard. Rendez-vous au [323](#).

142

Vous vous arrêtez, haletant, à l'ombre d'une allée. Soudain, un doute vous envahit et vous palpez nerveusement votre tunique. Tout va bien, les Bâtons s'y trouvent encore. Soulagé, vous scrutez les alentours. L'allée est silencieuse, mais des aboiements s'élèvent à quelques rues de là. La chasse a commencé, vous devez sans plus attendre quitter le quartier et trouver une cachette. Si vous désirez retourner à votre auberge, rendez-vous au [251](#). Si vous jugez préférable de vous cacher dans le quartier Sud, rendez-vous au [254](#).

Les rats ont bientôt raison de Bardik. Il s'écroule et disparaît, englouti par la marée vorace. Vous vous arrêtez à quelques pas. Les couinements ont atteint leur paroxysme. Le corps de votre ami n'est bientôt plus qu'un squelette déchiqueté et sanguinolent. Réprimant un frisson d'horreur, vous détournez les yeux. Il vous faut continuer seul, mais vous jurez, en mémoire de votre compagnon, de ne pas faillir dans votre quête. Vous poursuivez votre progression tout en retraçant mentalement le parcours déjà effectué. Si vos calculs sont exacts, vous devriez à présent vous trouver sous le palais. Vous repérez une grille de ventilation sur la paroi. En regardant à travers, vous apercevez de vastes cuisines. Elles sont désertes à cette heure de la nuit. Vous faites sauter la grille d'un violent coup de pied et pénétrez dans les lieux, la main sur votre hache. Le Sceptre ne peut se trouver ici, mais dans quelle direction chercher ? Soudain, comme vous avancez dans la pièce, des pulsations se font sentir contre votre poitrine. Les Bâtons que vous gardez sous votre tunique sont animés d'un battement régulier qui s'accélère lorsque vous vous tournez vers une des portes de la cuisine. Se pourrait-il qu'ils puissent vous guider jusqu'au Sceptre ? Prêt à saisir la moindre occasion, vous ouvrez la porte sur un long couloir terminé par un escalier. Vous gravissez les marches jusqu'à une salle de service ; un monte-charge occupe un angle de la pièce. Les Bâtons, pendant ce temps, n'ont pas cessé de battre. Ils vous indiquent maintenant une lourde porte de chêne. Rendez-vous au [85](#).

DOUBLE JEU

CHOIX

[188](#)

DE BARDIK

Autre

144

Il serait imprudent de dévoiler vos intentions à des inconnus. De toute manière, votre présence a été remarquée, mieux vaut attendre et laisser venir. Aussi vous calez-vous confortablement dans votre chaise ; vous observez patiemment la salle en sirotant votre bière. Comme prévu, deux lascars quittent le comptoir et se dirigent vers vous. Sans plus de formalité, ils s'installent à votre table. L'un d'eux se penche vers vous et murmure :

- Que cherches-tu ? Nous pouvons fournir tout ce que tu veux.
- J'ai un travail à vous proposer, bien payé. Ça j vous intéresse ? Les deux larrons échangent un regard de connivence.
- L'argent est toujours bon à prendre, réplique le premier en lançant un coup d'œil furtif aux alentours. Allons discuter dehors, d'accord ?

Vous haussez les épaules et vous vous levez. Vos deux compères saluent la compagnie et vous emboîtent le pas. Rendez-vous au [167](#).

145

Vous gravissez les marches en toute hâte, sans vous inquiéter du bruit provoqué. A peine avez-vous atteint le haut de l'escalier, que les quatre gardes font leur apparition, mais votre sortilège est sur le', point d'agir. Inconscients du danger, deux hommes, s'élançant à votre poursuite à l'instant même où l'escalier s'embrase, les transformant en torche si vivantes. Les deux autres, effrayés, reculent et demeurent à distance. Vous traversez déjà le couloir au pas de course, mû par une force inconnue dont la puissance vous inquiète. Comment réagi-' riez-vous s'il fallait combattre maintenant ? Brusquement, vous vous arrêtez devant un pan de mur nu. La transe a cessé aussi brusquement qu'elle était apparue. Bardik vous a rejoint et vous regarde comme si vous aviez perdu l'esprit. Cependant, un examen du mur révèle qu'il dissimule une porte secrète. Une pression sur la paroi fait



145 *Deux hommes s'élancent à votre poursuite
à l'instant où l'escalier s'embrase.*

apparaître une poignée sur la gauche. Bardik se comporte comme s'il connaissait ce mécanisme. Sans la moindre hésitation, il tire la poignée, puis la repousse brutalement. Une porte s'ouvre en silence devant vous. Vous le gratifiez d'un regard admiratif. Rendez-vous au [184](#).

146

Vous allez affronter le cuisinier au corps à corps. I

CUISINIER HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous parvenez à le vaincre, vous pourrez retourner au monte-charge et hisser Bardik jusqu'à vous. Rendez-vous au [226](#).

147

Bardik ouvre prudemment la porte, tandis que vous faites le guet. Le battant pivote en grinçant. La pièce est plongée dans l'obscurité, mais, au moment où pénètre la lueur du couloir, un grondement sourd résonne dans les ténèbres. Rendez-vous au [301](#).

148

Le couloir s'interrompt brusquement au bout de quelques mètres. Trois marches, sur votre droite, s'enfoncent dans la paroi. Vous êtes dans un cul-de-sac. Vous vous retournez, stupéfait : cette architecture est incohérente ! Les marches n'aboutissent nulle part et vous ne repérez aucune porte visible. Où conduisait cet escalier à l'origine ? Vous en arrivez à la conclusion qu'une porte secrète se dissimule à proximité. Si vous possédez le Sortilège de Résistance des Parois, vous pouvez l'utiliser pour confirmer vos soupçons. Rendez-vous dans ce cas au [84](#). Vous pouvez aussi simplement sonder les murs. Rendez-vous au [67](#).



149

Un bref regard circulaire vous assure que personne ne vous observe ; vous vous glissez par l'entrebâillement de la porte. Vous vous accroupissez contre le mur avant de foncer à l'abri d'un buisson. Vous comptez deux patrouilles affectées à la surveillance du parc, mais elles se trouvent à distance convenable. Vous allez porter votre attention sur la demeure lorsque vous repérez une silhouette accroupie non loin de là. Se sentant observé, l'homme se retourne et vous aperçoit. L'air inquiet que vous lisez sur son visage vous arrache un sourire et, d'un geste, vous l'invitez à s'approcher. Avec la vivacité d'un félin, l'homme franchit la distance qui vous sépare. Rendez-vous au [26](#).

150

Vous avez éliminé votre rival. Le combat fut rude... et terriblement bruyant ! Vous devez trouver vos Bâtons avant l'intervention des gardes. Rendez-vous au [352](#).

151

Une minute plus tard, vous êtes tous les deux dans la chambre. Cette pièce est la bibliothèque de Serphan, mais manifestement les Bâtons ne s'y trouvent pas. Choisissez ensemble une direction. Si vous choisissez de monter à l'étage, rendez-vous au [292](#). Si vous préférez inspecter d'abord le rez-de-chaussée, rendez-vous au [79](#).

Vous secouez rageusement la porte, mais elle résiste une fois encore. Étonné, vous observez le panneau. Au moins êtes-vous parvenu à entamer le bois. Une fente court le long de la porte. D'un violent coup de coude, vous achevez votre besogne. Une latte cède enfin. Vous passez le bras par l'ouverture ainsi pratiquée et tâtonnez à la recherche du verrou. Vous faites jouer le loquet, mais la porte en possède un deuxième et vous devez vous engager jusqu'à l'épaule par le trou pour l'atteindre. Heureusement, personne ne se trouvait derrière la porte, un garde embusqué aurait pu sans difficulté vous trancher le bras ! Vous pouvez maintenant pénétrer dans la pièce. Sans nul doute, vous avez atteint votre but. Une multitude d'objets, issus des quatre coins du continent, sont amassés en ce lieu. Serphan est véritablement un collectionneur enragé. Votre vision s'accoutume à la pénombre de l'endroit. Soudain, un mouvement furtif, derrière une statue, vous fait sursauter : vous n'êtes pas seul ! Rendez-vous au [120](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX	120
CHOIX	13 217
DE	15 217
BARDIK	Autre 120

Ignorant l'avertissement, vous continuez d'observer les trois hommes. Aussitôt, tous s'élancent dans votre direction, y compris celui dont les chevilles sont entravées. Instinctivement, vous reculez d'un pas et vous vous emparez de votre hache. Une dague passe en sifflant à quelques centimètres de votre oreille. Dans un réflexe, vous brandissez la francisque qui était passée à votre ceinture et vous l'envoyez de toutes vos forces. Elle termine

sa course avec un bruit mat dans la poitrine de l'un de vos poursuivants. Sans se préoccuper de leur compagnon, les hommes s'avancent, une flamme meurtrière dans le regard. Ils sont armés tous les deux.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME	7	9
HOMME ENTRAVÉ	8	5

Vous frapperez le premier. Pour combattre deux adversaires en même temps, vous pouvez faire porter vos efforts sur le premier, sans répliquer aux coups de l'autre, ou bien diviser votre HABILETÉ entre vos deux adversaires et les frapper tour à tour à la moitié de votre puissance. Il vous est permis d'user de la magie. N'oubliez pas que le lancement d'un sortilège prend un Assaut et que vous ne pouvez pas combattre pendant ce temps. N'oubliez pas non plus de soustraire de votre total d'ENDURANCE le nombre de points alloué au sortilège. Si vous remportez le combat, rendez-vous au [253](#).

154

Domage que Bardik se soit fait tuer alors que sa mission était presque achevée ! Mais le temps n'est pas aux lamentations : l'alerte est donnée. Abandonnant le corps de votre compagnon, vous vous élancez dans le parc en direction du mur. Vous l'escaladez sans perdre un instant et retombez bientôt de l'autre côté, dans l'allée déserte. Aussitôt, vous disparaissiez dans la nuit. Rendez-vous au [142](#).

155

- Tu as peut-être raison, après tout, tu es le spécialiste, maugréez-vous. Que faisons-nous maintenant ?

- Nous pouvons suivre ce couloir, ou bien voir ce que cache cette porte, sur la droite, répond Bardik. Prenez ensemble une

décision. Si vous désirez poursuivre l'exploration du couloir, rendez-vous au [247](#). Si vous préférez ouvrir la porte, rendez-vous au [103](#).

156

Côte à côte, vous vous approchez du palier. Quatre hommes conversent tranquillement. Votre brusque apparition les laisse cois quelques secondes. Profitez de ce bref répit pour prendre une décision. Si vous désirez attaquer les hommes, rendez-vous au [118](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [129](#).

157

Bardik s'avance, la main sur le pommeau de l'épée. Sobourg recule précipitamment, mais il n'est pas homme à se laisser impressionner. - Je veux être payé ! Je dois gagner ma vie et ces renseignements valent de l'argent, dit-il en soutenant le regard de votre compagnon. Si vous pensez qu'il est préférable de rémunérer le vieil homme plutôt que de le menacer, rendez-vous au [346](#). Si vous préférez effrayer ce vieillard têtu, rendez-vous au [211](#).

158

Bardik est mort, mais vous ne pouvez vous attarder plus longtemps dans cette salle. Vous vous préparez donc à quitter la pièce en priant que les cadavres ne soient pas découverts trop vite. Dans quelle direction chercher ? Soudain, comme vous avancez dans la pièce, des pulsations se font sentir contre votre poitrine. Les Bâtons que vous gardez sous votre tunique sont animés d'un battement qui s'accélère au moment où vous vous tournez vers une des portes de la salle à manger. Se pourrait-il qu'ils puissent vous guider jusqu'au Sceptre ? Prêt à saisir la moindre occasion, vous ouvrez la porte sans bruit et aboutissez dans une salle de service. Un monte-charge occupe un angle de la pièce. Les Bâtons, pendant ce temps, n'ont pas cessé de battre et leurs pulsations vous indiquent maintenant une lourde porte de chêne. Rendez-vous au [85](#).

159

Tout à la contemplation du Sceptre, vous ne remarquez qu'au dernier moment une porte qui coulisse sur votre droite. Une silhouette encapuchonnée se découpe dans l'embrasure, elle lève une arbalète et tire. Vous voyez, comme au ralenti, le carreau qui vole dans votre direction pour terminer sa course solidement fiché entre vos deux yeux. Vous étendez une dernière fois la main vers le Sceptre avant de sombrer dans l'inconscience...

160

- Que faisons-nous maintenant ? demande Bardik. Il faut trouver le Sceptre, n'est-ce pas ? Pour cela, je connais deux moyens : aller à l'auberge de l'Orque au Cimeterre ; Josif, le tenancier, est bien informé des agissements du Conseil. Ou bien soutirer des informations à un homme de Serphan. Prenez ensemble une décision. Si vous décidez de vous rendre à l'Orque au Cimeterre, rendez-vous au [62](#). Si vous préférez questionner un garde de Serphan, rendez-vous au [71](#).

161

La porte secrète coulisse aisément sous votre poussée et disparaît dans la paroi. Vous avancez, sur vos gardes... Rendez-vous au [223](#).

162

Vous prenez congé de Bardik et repartez vers le Vieux Pont. Chemin faisant, vous réfléchissez. La recherche d'un complice vous a fait perdre trop de temps. Personne ne vous aidera, c'est ainsi. Quoi qu'il en soit, votre décision est prise : vous tenterez le cambriolage dès ce soir. Sur la route qui mène à votre auberge, vous achetez tout le matériel nécessaire à votre expédition. La nuit venue, vous traversez la ville endormie jusqu'à la demeure de Serphan. Sans un bruit, vous escaladez le mur d'enceinte et vous vous laissez tomber sur le sol meuble. Rendez-vous au [12](#).

163

Lancez deux dés tout en vous approchant de l'escalier. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'AGILITÉ, rendez-vous au 31. Sinon, ou si le résultat de Bardik est supérieur à son total d'AGILITÉ, Rendez-vous au [135](#).

164

Vous bondissez de côté et esquivez de justesse les crocs du monstre. Vous vous ruez vers la porte. Bardik s'engouffre à votre suite et bloque le battant derrière lui. Vous venez de pénétrer dans la salle de réunion du Conseil. Une lourde table de chêne trône au centre de la pièce, flanquée de cinq fauteuils au dossier richement sculpté. L'endroit est dépourvu d'autre mobilier ; vous poursuivez aussitôt votre exploration. Les Bâtons ont repris leurs vibrations - vous approchez du but ! La pièce suivante, hélas, se révèle l'exacte réplique de la précédente ! Agacé par ces contretemps, vous la traversez à grandes enjambées. Soudain, comme vous dépassez une porte sur votre gauche, les Bâtons semblent pris de frénésie.

- Par ici ! vous exclamez-vous.

Bardik court vous rejoindre, non sans avoir empoché un lourd presse-papier en or qui traînait sur la table.

- Que se passe-t-il ? s'inquiète votre compagnon.

- Le Sceptre est tout proche, j'en suis persuadé !

- Fort bien, répond Bardik avec enthousiasme, ouvrons donc cette porte ! Rendez-vous au [125](#).

165

Bardik commence l'escalade de la façade, une corde nouée à la taille. Vous tenez l'autre extrémité et attendez patiemment au pied du mur. Cette entreprise ne vous plaît guère ; s'il lui arrivait

malheur à l'intérieur ou si la garde venait à passer, chacun de vous devrait se défendre seul. Bardik atteint rapidement la fenêtre et pénètre dans le palais. Quelques instants plus tard, une brusque tension de la corde vous signifie que la voie est libre. Vous entamez l'ascension, à demi hissé par Bardik. Vous rejoignez votre compagnon et, après un dernier regard dans le vide, vous enjambez le rebord de la fenêtre. Vous pénétrez dans la pièce en arborant un sourire satisfait. Rendez-vous au [350](#).



166

Vous allez poursuivre votre quête en solitaire, mais le voleur vous conseille de vous rendre à l'auberge du Débarcadère, dans la passe Hardigan. Vous pourrez peut-être y glaner quelques renseignements. Vous remerciez l'homme de ses précieux conseils et partez sur-le-champ en direction du port. L'auberge se découpe dans l'épais manteau de brume, charrié par le fleuve, qui recouvre les quais. Les consommateurs ne brillent pas par leur aménité et opposent un mutisme absolu à toutes vos questions. Excédé, vous quittez l'auberge et vous vous enfoncez au hasard des rues. Rendez-vous au [286](#).

167

- Par ici ! dit l'un des hommes en désignant une sombre ruelle qui longe l'auberge. Vous avancez de quelques pas mais votre instinct vous crie : « Danger ! » Vous faites volte-face. Les deux larrons ont dégainé leur arme, un rictus déforme leurs traits. De toute évidence, votre proposition les indiffère, seul votre argent les intéresse et ils sont prêts à tout pour s'en emparer. Vous

brandissez votre hache, déterminé à défendre chèrement votre vie.

HABILETÉ ENDURANCE

JIK LE SURIN	8	5
DURK	7	7

Vous frapperez le premier. Pour combattre deux adversaires en même temps, vous pouvez soit faire porter tous vos efforts sur le premier sans répliquer aux coups de l'autre, soit diviser votre HABILETÉ entre vos adversaires et les frapper tour à tour à la moitié de votre puissance. Il vous est permis d'user de la magie. N'oubliez pas que le lancement d'un sortilège prend un Assaut et que vous ne pouvez pas combattre pendant ce temps. N'oubliez pas non plus de soustraire de votre total d'ENDURANCE le nombre de points alloués au sortilège. Si vous sortez vainqueur de cette échauffourée, rendez-vous au [51](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX	51
CHOIX	280 18
DE BARDIK	Autre 51

168

Vous bafouillez une vague excuse, prétextant que votre cousin travaille au palais, mais les gardes vous repoussent sans ménagement et croisent leurs lances, vous interdisant l'entrée. Vous pourriez facilement forcer le passage, mais vous comprenez vite que ce serait folie. Le seul espoir de retrouver votre homme est de vous rendre au quartier Sud. Vous hélez un fiacre et montez dans l'étrange véhicule tiré par deux centaures. Vous leur demandez de vous conduire jusqu'au Vieux Pont. De là, vous

rejoindrez directement le quartier Sud, sur l'autre rive. Rendez-vous au [74](#).

169

Avant de dormir, vous ne pouvez vous empêcher de réfléchir à la manière de trouver le Sceptre. Les sages de votre tribu vous ont affirmé que les Bâtons vous guideraient vers lui, mais ils n'ont su préciser de quelle manière... Obnubilé par cette énigme, vous sombrez bientôt dans un sommeil agité. Rendez-vous au [250](#).

170

Avez-vous mis le feu à l'escalier ? Si tel est le cas, il vous faudra fuir par la fenêtre (rendez-vous au [356](#)). Si vous pouvez reprendre l'escalier et quitter la demeure par le rez-de-chaussée, plutôt que de risquer un saut dans le vide, rendez-vous au [17](#).

171

Pris de panique, vous forcez votre monture et pénétrez dans votre territoire. Les fermes dévastées achèvent de se consumer, des cadavres gisent au hasard du chemin ou pendent aux branches des arbres. Vous traversez la capitale en ruine et foncez vers le palais. Au pied des marches, une troupe hilare entoure les cadavres des membres de votre famille. Vous avez tardé, vos ennemis héréditaires ont finalement remporté la victoire... Pourtant, les troupes qui sillonnent la ville ne sont pas des Maris. Contrairement à vos ennemis, ces soldats ne portent pas de barbe. Quel est donc ce mystère ? Soudain, une figure en robe, flanquée d'une troupe en armes, sort du palais. A votre vue, elle vous apostrophe.

- Bienvenue en votre royaume, Prince Coréus, ironise... Serphan !

Avant peu, vous subirez le sort des vôtres. Votre quête se solde par un échec désastreux.

172

Heureusement, les gardes n'ont pas eu le temps d'ajuster leur tir. Une lance passe en sifflant entre vos têtes et va se fiche dans la pelouse. L'autre ricoche contre le rebord de la fenêtre, arrachant un fragment de pierre au passage. Vous vous élancez vers la javeline, prêt à la renvoyer sur vos poursuivants. Aussitôt, Bardik vous saisit l'épaule et vous entraîne au pas de course en direction du mur. Comprenant la stupidité de votre acte, vous lui emboîtez le pas. A longues enjambées, vous couvrez la distance qui vous sépare de l'enceinte. Déjà, les gardes surgissent de toutes parts ; d'autres vous attendent peut-être dans la rue, mais vous devez courir le risque. Avec un parfait ensemble vous franchissez la muraille et vous atterrissez sur le pavé désert avant de disparaître dans la nuit. Aucun de vous n'ose se retourner, vous courez à en perdre le souffle et parcourez plusieurs centaines de mètres avant de vous arrêter, haletants, à l'ombre d'une porte cochère. Vos poursuivants ont perdu votre trace. Vous vous congratulez joyeusement ; la première phase de votre mission est un franc succès. Rendez-vous au [191](#).

173

Vous soulevez votre hache d'un air menaçant. Les deux gardes du corps s'avancent lentement. Vous allez devoir les combattre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	8	8
Second GARDE	6	10

Vous frapperez le premier. Pour combattre deux adversaires en même temps, vous pouvez porter toute votre attention sur le premier, sans répliquer aux coups de l'autre, ou bien diviser votre **HABILETÉ** entre vos deux adversaires et les frapper tour à tour à la moitié de votre puissance. Il vous est permis d'user de la magie. N'oubliez pas que le lancement d'un sortilège prend un Assaut et que vous ne pouvez pas combattre pendant cette

période. N'oubliez pas non plus de soustraire à votre total d'ENDURANCE le nombre de points alloué au sortilège. Si vous parvenez à vaincre les gardes du corps et que vous vous trouvez près de la boutique d'Engerard, Rendez-vous au [237](#). Si vous remportez le combat et que vous vous trouvez au marché des Caravanes, rendez-vous au [359](#).

174

Vous avancez à pas feutrés dans le couloir. Les portes, de part et d'autre, sont fermées. Aucune lumière ne filtre sous les battants. L'endroit est désert, les chambres doivent être inoccupées. Bientôt le couloir bifurque. Si vous désirez poursuivre votre exploration droit devant vous, rendez-vous au [148](#). Si vous préférez suivre le nouveau couloir qui s'ouvre sur votre droite, rendez-vous au [319](#).

175

Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Assommé par votre sortilège, le cuisinier sombre dans l'inconscience. Vous lui souhaitez de beaux rêves et quittez les lieux. Au sortir des cuisines, vous vous retrouvez dans un long couloir. Bientôt, le corridor se coude. Votre instinct vous dicte la prudence. Si vous possédez le Sortilège de Détection et que vous désirez en faire usage, rendez-vous au [42](#). Si vous ne possédez pas ce sortilège ou que vous jugez inutile de vous en servir, vous vous penchez discrètement à l'angle du mur. Rendez-vous au [232](#).

176

Vous apposez vos mains sur le pavé de l'avenue. La magie vous révèle le passage, deux minutes plus tôt, d'un homme et d'une meute. Ils se sont dirigés vers la porte d'Or. Rendez-vous au [345](#).



177 *Affolés par votre irruption, les trois occupants de la pièce s'emparent de leurs armes.*

Affolés par votre irruption, les trois occupants de la pièce s'emparent de leurs armes. De votre main libre, vous saisissez une francisque et la lancez sur le plus proche. A cette distance, votre tir est imparable ; la lame termine sa course solidement fichée dans son crâne. Déjà, votre deuxième francisque a pris son envol, mais le garde trapu que vous visiez l'esquive de justesse. Acculés contre le mur, les survivants se préparent pour l'ultime corps à corps.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	6	6
Second GARDE	7	6

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [281](#).

178

Vous décrochez la bourse qui pend à votre ceinturon et en tirez quelques pépites d'or que vous faites sauter négligemment dans votre main. Engerard s'en empare après s'être assuré que personne ne l'observait.

- Il se pourrait que les objets que tu cherches aient été acquis par le marchand d'articles religieux du pont aux Torches, dit-il. C'est tout ce que je peux dire.

Cet homme ne vous en apprendra pas plus. Vous prenez congé de lui et quittez le magasin. Rendez-vous au [246](#).

179

Vous observez les lieux par la porte entrouverte. Quatre hommes discutent tranquillement au pied d'un vaste escalier. Prenez ensemble une décision. Si vous désirez passer à l'attaque, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez ouvrir la porte qui se trouve derrière

vous, rendez-vous au [125](#). Vous pouvez aussi ouvrir celle qui se trouve maintenant sur votre gauche. Rendez-vous au [318](#).

180

Vous foncez vers le mur d'enceinte, mais les gardes accourent de toutes parts. Alors que vous allez atteindre votre but, trois hommes vous coupent le passage. Consultez-vous rapidement. Si vous désirez combattre, rendez-vous au [242](#). Si vous préférez tenter de les distancer, rendez-vous au [278](#).



181

Votre pied heurte un pavé inégal et vous vous étalez de tout votre long sur la voie. Vous vous relevez d'un bond, mais la meute grondante vous entoure déjà. Leur maître, pour l'instant, demeure en retrait et observe la scène. Vous devez affronter les molosses et leur meneur.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier MOLOSSE	4	4
Deuxième MOLOSSE	3	4
Troisième MOLOSSE	5	6
Quatrième MOLOSSE	3	2
MAITRE-CHIEN	4	4

Dans un premier temps, seuls les deux premiers molosses vous attaqueront. Si vous parvenez à vous en débarrasser en quatre Assauts ou moins, vous pourrez affronter directement le maître-chien. Si vous parvenez à le tuer, les deux molosses restants prendront la fuite. Par contre, si au terme des quatre premiers Assauts vous n'avez pas pu éliminer les deux premiers molosses, vous devrez affronter la meute dans un combat à mort. Si vous tuez tous les chiens, le maître-chien prendra la fuite. Si vous survivez à cet affrontement, ralliez le quartier Sud et cherchez une chambre pour la nuit. Rendez-vous au [294](#).

182

Vous vous dirigez vers les portes du palais. Si le Sceptre se trouve ici, il n'est certainement pas gardé dans les bâtiments administratifs. En traversant la grande cour, vous sentez les Bâtons qui vibrent contre votre torse : ils répondent à la présence du Sceptre ! Votre précieux emblème est donc gardé entre ces murs. Vous le récupérerez dès ce soir... Rendez-vous au [302](#).

183

Vous demeurez à distance respectueuse et engagez la conversation. Vous expliquez en quelques mots la raison de votre présence en ville. L'homme s'appelle Bardik, il réside dans le quartier Sud et confirme vos soupçons quant à sa profession de voleur. Confiez-lui votre projet de cambriolage et proposez-lui une association. Si Bardik accepte votre proposition, rendez-vous au 95. S'il refuse de se joindre à vous, rendez-vous au [109](#).

184

La pièce est plongée dans l'obscurité. Bardik allume une chandelle, qui éclaire une véritable salle aux trésors. La chambre est remplie d'objets hétéroclites où l'or se mêle à l'ivoire et l'ébène, l'argent aux pierreries. Vous n'avez jamais vu de telles richesses accumulées en un même lieu ! Sans vous laisser tenter par cet amoncellement de trésors, vous entamez une fouille



184 *Bardik allume une chandelle qui éclaire
une véritable salle aux trésors.*

méthodique de la salle, à la recherche de vos précieux Bâtons. Rendez-vous au [306](#).

185

Vous reculez de quelques pas et inspirez profondément. Vous empoignez solidement votre hache et foncez vers la porte, ouvrant le battant d'un coup de pied... Rendez-vous au [177](#).

186

Vous fracturez la fenêtre d'un coup de hache et pénétrez dans les cuisines de la résidence. Vous vous arrêtez, tous sens en alerte, de peur que le bruit n'ait attiré l'attention. Tout est calme, vous refermez la fenêtre et inspectez la pièce. La cuisine est plongée dans l'obscurité, mais de nombreuses alcôves sont ménagées dans les murs. Si vous désirez examiner chacune des alcôves, rendez-vous au [268](#). Si vous préférez quitter immédiatement la cuisine, rendez-vous au [274](#).

187

Vous rebroussez chemin vers la pièce qui vous a permis d'accéder à cet étage. Vous êtes à présent persuadé que le Sceptre ne se trouve pas dans cette partie du bâtiment. Il doit être caché à proximité des salles du Conseil. Prenez ensemble une décision. Si vous désirez explorer la pièce du fond du couloir, rendez-vous au [147](#). Si vous choisissez celle de gauche, rendez-vous au [112](#).

188

Lentement, avec une extrême prudence, vous avancez vers la masse grouillante. Aussitôt, les couinements redoublent de violence. Pour passer, il vous faudra compter sur la vitesse et la chance, alliées à une âpre volonté de survivre ! Fouettant l'air de vos torches et de vos épées, vous vous élancez d'un même élan au cœur de la marée de rats. L'écho enragé de leurs cris stridents se répercute sur les parois du tunnel. Vous piétinez avec hargne ce tapis de fourrure, des dizaines de crocs acérés vous lacèrent les

mollets et quelques bêtes, de la taille d'un chien, bondissent sur vous, visant la gorge. Lancez deux fois deux dés. Pour chaque résultat supérieur à votre HABILITÉ OU à votre AGILITÉ, VOUS perdez 2 points d'ENDURANCE. Si, par malheur, votre total d'ENDURANCE atteint zéro, vous périssez englouti par la multitude de rats qui ne laissera bientôt derrière elle qu'un squelette aux os blanchis. Si vous parvenez tous deux à survivre, rendez-vous au [262](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [143](#).

189

Vous fondez tous les deux sur lui et le vieil homme recule, terrorisé.

- Nous ne te voulons aucun mal, dites-vous.
- Nous désirons seulement quelques informations, ajoute Bardik. Ta vie vaut-elle un renseignement ?
- Que... Que voulez-vous savoir ? bafouille le marchand.
- Trois Bâtons et un Sceptre, dit Bardik, laconique.
- Je les ai vus ! Un homme, un dénommé Ashrok... ou Bashrok, me les a proposés voici quelques jours, mais je ne les ai pas acceptés.
- Pourquoi cela ? demandez-vous.
- Ils étaient trop chers, je m'en souviens, répond le marchand.
- Tu savais qu'ils étaient volés, tranche Bardik.
- Ce n'est pas vrai ! proteste le vieillard. A votre place, je regarderais du côté de Serphan, il achète tout ce qu'on lui propose sans se préoccuper de la provenance des articles.
- Serphan est membre du Conseil. Nous nous attaquons à du gros gibier ! s'exclame votre compagnon.

Rendez-vous au **95**.

190

Bardik vous guide à travers la Vieille Ville jusqu'à la rivière qui borde le palais. Sur place, vous longez le mur d'enceinte, passez rue de la Monnaie et les bâtiments des Guildes, pour de nouveau retrouver la rivière. Cette promenade vous a permis de repérer trois portes donnant sur la cour du palais. Le palais lui-même n'est en fait qu'un des nombreux bâtiments protégés par la muraille. Les gardes qui surveillent les portes sont des professionnels : vous n'avez aucune chance de tromper leur vigilance.

- Est-il possible de passer par la rivière ? demandez-vous.

Bardik secoue la tête avec une moue de dépit.

- Des barques circulent en permanence et les berges sont surveillées par des gardes et des chiens. De plus, l'accès aux berges est truffé de pièges et il n'existe pas de ponton où arrimer un bateau.

- Il va donc falloir escalader la muraille, dites-vous.

- Oui, mais on peut aussi passer par les égouts. Ils circulent sous le palais et se déversent près du Vieux Pont. Nous y trouverons sûrement un accès pour pénétrer dans les bâtiments, mais l'endroit est infesté de rats, et ils sont énormes.

- Comment sont les gardes à l'intérieur ? Bardik hausse les épaules.

- Je n'y suis jamais allé mais, à ce qu'on raconte, l'endroit est surveillé par une troupe d'élite. Le Conseil ne plaisante pas quand il s'agit de sa sécurité !

Prenez ensemble une décision. Si vous décidez de passer par les égouts, rendez-vous au [122](#). Si vous préférez escalader la muraille, rendez-vous au [113](#).

191

Vous portez la main sur votre tunique, craignant brusquement avoir perdu les Bâtons lors de votre fuite éperdue. Tout va bien, ils s'y trouvent encore ! Vous décidez de fêter votre succès et invitez Bardik à l'auberge du Cygne Noir. Madame Tatin vous sert un succulent repas, arrosé de pintes de bière. Elle ne vous pose aucune question, mais vous sentez qu'elle brûle d'envie de vous demander pourquoi vous êtes rentré à l'aube, accompagné de surcroît d'un voleur du quartier Sud... Rassasié, vous vous retirez dans votre chambre avec votre compagnon, afin de déterminer en paix la suite de votre programme. Rendez-vous au [220](#).

192

Quelques minutes plus tard, un homme quitte le comptoir et se dirige vers votre table.

- Je peux m'asseoir ? demande-t-il.

L'homme prend place sans même attendre votre réponse. Il s'appelle Bardik, vit dans le quartier Sud où il exerce diverses activités... Vous comprenez sans peine qu'il s'agit d'un voleur. Il a surpris votre conversation avec le tavernier et aimerait en savoir davantage. Vous lui expliquez que vous cherchez l'aide d'un professionnel pour cambrioler la demeure de Serphan. Bardik se montre dubitatif, mais son intérêt s'éveille quand vous avouez ne pas vous soucier des richesses amassées chez le Conseiller. Expliquez-lui la raison de ce cambriolage et prenez votre décision. Si, au terme de cette discussion, vous décidez d'une association, rendez-vous au [95](#). Si Bardik refuse votre proposition, ou si vous ne le jugez pas digne de confiance, rendez-vous au [287](#).

193

Les quatre hommes dégainent leur épée et s'avancent lentement. Vous devrez chacun en combattre deux. Si vous parvenez à vaincre vos adversaires, vous pourrez prêter main forte à votre compagnon.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME	7	7
Deuxième HOMME	8	5
Troisième HOMME	6	8
Quatrième HOMME	7	6

Si vous remportez tous deux le combat, rendez-vous au [63](#). Si vous êtes seul survivant, rendez-vous au [271](#).

194

Vous attendez quelques minutes, mais personne ne vous aborde ; vous vous levez et retournez au comptoir. Un instant plus tard, trois gardes de la patrouille urbaine font irruption et fondent, arme au poing, vers la table que vous venez de quitter. Aussitôt, les consommateurs s'éparpillent. D'autres s'emparent de leurs armes, mais ils comprennent vite que cette intrusion ne les concerne pas. - Où se trouve l'étranger qui occupait cette table ? aboie le capitaine des gardes.

Vous vous rendez compte de votre bévue : un indicateur s'est empressé de rapporter vos propos ! La panique vous gagne... Mais, contre toute attente, les consommateurs du bar se regroupent discrètement autour de vous, et vous dissimulent. La solidarité est de mise entre criminels. Une tape furtive sur l'épaule vous invite à vous retourner. Le tavernier vient d'ouvrir une trappe sous le comptoir. Vous vous agenouillez vivement et vous vous faufilez. L'homme vous désigne une porte vers laquelle

vous rampez aussitôt. La patrouille n'a pas remarqué ce manège et interroge tous les hommes présents, scrutant leur visage. Vous aboutissez dans la cuisine de l'établissement. Sans perdre un instant, vous vous enfuyez par l'arrière-cour. De retour dans la rue, vous épongez la sueur qui perle à votre front. Vous n'avez dû votre salut qu'à la haine viscérale des brigands envers tout ce qui porte uniforme. Rendez-vous au [287](#).

195

Le plus sûr moyen de pénétrer dans la demeure de Serphan est de passer par le jardin. Vous escaladez donc le mur d'enceinte et vous vous laissez tomber sagement à l'ombre des taillis. Le jardin, envahi par les mauvaises herbes et les ronces, offre de nombreuses cachettes. Vous vous faufilez d'arbre en arbre jusqu'à la demeure sans être inquiété. Brusquement, Bardik s'élance vers la maison. Si vous désirez le suivre, rendez-vous au [263](#). Si vous préférez attendre qu'il ait trouvé un moyen de pénétrer dans les lieux, rendez-vous au [114](#).

196

Dans la pénombre, une silhouette en robe vous observe. A en juger par ses manières et son port de tête dédaigneux, il ne peut s'agir que de Serphan ! Si vous décidez de l'attaquer, rendez-vous au [277](#). Si vous jugez prudent de vous enfuir, rendez-vous au [267](#).

197

Deux gardes accompagnés d'un chien apparaissent à l'angle du bâtiment. Vous vous figez, retenant votre souffle. Pourvu que la bête ne flaire pas votre présence ! Par chance, vous êtes contre le vent. La patrouille passe à quelques mètres de vous et contourne la bâtisse. Rendez-vous au [12](#).

198

Avec un surprenant ensemble, vous dégainez votre arme. Les gardes font de même. Chacun d'entre vous devra affronter deux adversaires. Si vous parvenez à vaincre vos gardes, vous pourrez prêter main forte à Bardik.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	8	6
Deuxième GARDE	5	6
Troisième GARDE	7	8
Quatrième GARDE	6	4

Si vous survivez tous deux, rendez-vous au [273](#). Si Bardik se fait tuer, rendez-vous au [76](#).

199

La journée touche à sa fin et les marchands démontent leurs étals. Les fermiers attellent leur charrette et s'ébranlent en une lente procession vers les portes de la ville. Vous remarquez que certains marchands partent dans une tout autre direction.

S'ils vont passer la nuit en ville, ils pourraient vous suggérer un endroit où dormir. Vous abordez un personnage rougeaud qui conduit une mule chargée de paquets, et vous lui demandez l'adresse d'une auberge.

- Essayez le Cygne Noir, dans le quartier Étranger, c'est un endroit qui convient aux voyageurs. L'auberge est sise rue des Tours. Suivez cette rue jusqu'au bout et tournez à droite, vous ne pouvez pas vous tromper.

Vous remerciez ce brave homme et prenez la direction qu'il vous a indiquée. Rendez-vous au [321](#).

200

Vous êtes venu à bout de la troupe, mais rien ne vous permet de savoir si d'autres vous poursuivent encore. Vous remontez péniblement sur vos montures mais, quelque temps plus tard, le manque d'eau se fait cruellement sentir. Vous vous arrêtez à contrecœur près d'une cascade. Votre royaume n'est plus loin : encore deux heures de cheval. Après vous être accordé un temps de repos, vous reprenez votre périple. Le voyage se déroule sans plus d'incident et vous atteignez enfin les frontières du royaume. La garde royale est venue vous escorter jusqu'à la capitale. La chevauchée est de courte durée et, pour la première fois depuis plusieurs jours, vous relâchez votre vigilance... L'aventure arrive à son terme. Une foule en liesse salue votre arrivée. Brandissant les symboles enfin retrouvés du pouvoir, vous êtes porté en triomphe jusqu'aux marches du palais. Votre père vous y attend et vous accueille chaleureusement. Vos frères et sœurs vous supplient de leur raconter vos exploits, mais vous abandonnez cette charge à Bardik pour aller embrasser votre mère. Votre compagnon s'étonne des mœurs de votre peuple, mais sans trop le laisser paraître. Il sera grandement récompensé pour l'aide qu'il vous a apportée. Mais tout n'est pas terminé. Les symboles sont de retour, le temps est venu du rituel de l'Invocation. Vous jugez-vous suffisamment brave et pur pour appeler l'aide du demi-dieu Alrik ? Si vous vous estimez digne de présider à la cérémonie, rendez-vous au [360](#). Si vous réservez cet honneur au roi votre père, rendez-vous au [102](#).

201

Vous vous arrêtez un peu avant l'angle du couloir qui s'ouvre à gauche. Plaqué contre la paroi, Bardik avance lentement la tête. Quatre gardes veillent paresseusement au bas d'un gigantesque escalier. Ils vous tournent le dos et n'ont pas remarqué votre approche. Prenez ensemble une décision. Si vous décidez de les attaquer, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez rebrousser chemin, rendez-vous au [45](#).

202

Vous aurez sûrement plus de chance dans le quartier Sud, mais il se trouve sur la rive opposée, à l'autre extrémité de la ville. Si vous désirez effectuer le trajet à pied, rendez-vous au [357](#). Si vous préférez louer l'un de ces curieux fiacres, tirés par des centaures, que l'on rencontre partout en ville, rendez-vous au [82](#).

203

Bardik s'avance vers vous.

- Tu gardes les Bâtons et le Sceptre, mais je veux la totalité du butin.

- Fort bien, acquiescez-vous, l'or ne m'intéresse pas.

Bardik vous tapote l'épaule en souriant. Vous lui rendez son sourire tout en vous demandant quelles pensées peuvent lui traverser l'esprit à cet instant... Rendez-vous au [160](#).

204

Vous talonnez vos montures, sans leur accorder une minute de répit. Vos poursuivants demeurent en vue, mais ils perdent progressivement du terrain. Vous atteignez les premiers contreforts et la chaîne des montagnes se découpe à l'horizon. Il sera possible de trouver une cachette et peut-être même de prendre un peu de repos. Le crépuscule naissant vous surprend en pleine escalade. La chevauchée s'avère dangereuse sur ce terrain escarpé. Vous quittez le sentier pour un bosquet qui vous abritera pour la nuit. Une cascade ruisselle non loin de là. Vous abreuvez vos montures et dressez votre campement. Vous établissez un tour de garde pour la nuit, mais la menace qui plane vous empêche de trouver le sommeil. Le lendemain, dès l'aube, vous reprenez votre périple vers la terre de vos ancêtres. Vous découvrez bientôt les traces de vos poursuivants, mais elles

sont tournées vers la ville, apparemment, ils ont abandonné la poursuite. Rendez-vous au [117](#).

205

La passe Hardigan longe les berges du fleuve et vous pouvez observer la Vieille Ville sur la rive opposée. Un bâtiment d'allure sinistre s'élève sur une petite île au milieu du fleuve : c'est la prison où les opposants au régime terminent leurs jours, pour les plus chanceux d'entre eux. Comme vous progressez en quête d'une taverne, une petite embarcation accoste à quelques mètres de vous. Plusieurs hommes vêtus de noirs en débarquent. Si vous désirez vous approcher par curiosité, rendez-vous au [297](#). Si vous préférez poursuivre votre route, Rendez-vous au [342](#).

206

Vous faites jouer la poignée de la porte et entrouvrez légèrement le battant. Dans la pièce, la conversation ne s'est pas interrompue. Encouragé, vous poussez davantage la porte. Rendez-vous au [337](#).

207

Votre compagnon gît, à demi écrasé, sous le cadavre du monstre. Vous contemplez la scène d'un regard désabusé. La masse inerte de la créature occupe tout l'espace, mais en la contournant, vous devinez que le tunnel se prolonge. Pour comble de malchance, la torche que vous aviez abandonnée au sol durant le combat s'éteint après avoir lancé quelques étincelles. Heureusement, vos yeux s'accoutument à la pénombre. Vous remarquez alors un mince rayon de lumière à l'extrémité du tunnel. L'espoir renaît, vous allez pouvoir quitter ce cloaque ! Vous poursuivez votre progression tout en retraçant mentalement le parcours que vous avez effectué. Si vos calculs sont justes, vous devriez vous trouver sous le palais. Vous repérez bientôt un orifice de ventilation sur la paroi. A travers la grille rouillée, vous apercevez de vastes cuisines, désertes à cette heure de la nuit. Vous faites sauter la grille d'un coup de pied et pénétrez dans les lieux, la main sur

vosre hache. Le Sceptre ne peut se trouver ici, mais dans quelle direction chercher ? Comme vous avancez dans la pièce, des pulsations se font sentir contre votre poitrine. Les Bâtons que vous gardez sous votre tunique sont animés d'un battement régulier. La pulsation s'accélère au moment où vous vous tournez vers une des portes de la cuisine. Se pourrait-il qu'ils vous guident jusqu'au Sceptre ? Prêt à saisir la moindre occasion, vous ouvrez la porte en silence. Un long couloir se termine par un escalier qui monte aux étages. Vous gravissez les marches jusqu'à une salle de service. Un monte-charge occupe un angle de la pièce. Les Bâtons, pendant ce temps, n'ont pas cessé de battre et vous indiquent une lourde porte de chêne. Rendez-vous au [85](#).

208

Bardik vous guide dans la Nouvelle Ville. L'après-midi s'achève et la foule se presse déjà vers le quartier des Théâtres. L'Amphithéâtre donne ce soir la reconstitution de la bataille de Boyden, avec de véritables guerriers Calakars, spécialement invités pour l'occasion. Vous achetez des places pour *Le Matin du Solstice*, une comédie classique jouée par le populaire Peare Hakess. Vous vous mêlez à la foule qui se presse dans le foyer et attendez que le rideau se lève. A l'instant où les spectateurs gagnent leurs places, vous vous faufilez dans les coulisses et accédez aux toits par les cintres. Vous n'auriez pu trouver de meilleur poste d'observation. Vous surplombez la propriété, dont les dépendances s'étendent le long de la Voie Dorée. La maison est plongée dans l'obscurité mais, de temps à autre, les lanternes des gardes en patrouille brillent dans les jardins environnants. Il sera facile de vous introduire dans le parc : les gardes ne semblent pas surveiller cette partie de la propriété. Satisfaits de votre plan d'action, vous regagnez les coulisses sans vous faire remarquer et vous quittez le théâtre afin de vous préparer pour l'expédition de ce soir. Rendez-vous au [273](#).

209

Sans réfléchir, vous reprenez votre fuite éperdue, mais au bas des marches un garde vous attend. Lentement, il bande son arc... Stupéfait de cette brusque apparition, vous ne pouvez réagir. La flèche prend son envol et se plante dans votre torse. Déjà, il en encoche une autre, mais elle sera inutile...

210

- Je dois avouer qu'il m'est impossible de donner une direction précise, avouez-vous, quelque peu décontenancé.

- Même si les Bâtons te guident, ce dont je doute, ils ne pourront désigner que cette porte devant nous, ou bien celle de droite, répond Bardik.

Si vous désirez traverser le couloir et ouvrir la porte qui vous fait face, rendez-vous au [112](#). Si vous préférez ouvrir celle de droite, rendez-vous au [147](#).

211

Vous vous ruez sur le vieil homme, prêt à frapper. Soburg, terrassé par la panique, s'écroule sans connaissance.

- Je voulais seulement l'effrayer, dites-vous d'un air penaud.

- C'est réussi ! ironise votre compagnon. Profi-tons-en pour examiner ses livres de comptes. Dans ces papiers se trouve le nom d'un amateur de babioles maléfiques.

- Babioles maléfiques ! répétez-vous d'un air outré. Le Sceptre et les Bâtons sont des symboles sacrés ! Je t'interdis de les insulter !

- Bon, excuse-moi, répond Bardik d'un ton las. En ce qui me concerne, seul l'or est sacré.

- Tu en auras plus que tu n'en veux, crois-moi, promettez-vous.

Les livres révèlent l'existence de deux clients réguliers. Le premier est le Collège des Arts Mystiques, mais Bardik sait, pour l'avoir déjà cambriolé, qu'il ne conserve pas d'objet de valeur, sa collection ne présente d'intérêt que pour les érudits. L'autre est Serphan, un membre influent du Conseil des Cinq. A la lecture de ce nom, votre compagnon se redresse.

- Serphan ! s'exclame-t-il. Nous traquons du gros gibier !

Rendez-vous au [95](#).

212

A l'est, le couloir se rétrécit et il vous faut courber le dos. Soudain, vous trébuchez sur le limon glissant et lâchez votre torche. Tout en pestant contre le mauvais sort, vous en allumez une nouvelle et vous reprenez votre progression. Le tunnel bifurque bientôt. Après une rapide discussion, vous décidez de poursuivre à l'est. Bardik est persuadé que vous n'avez pas assez progressé dans cette direction pour atteindre le palais. Vous avancez, repliés sur vous-mêmes, quand un grondement sourd ébranle les parois. Rendez-vous au [262](#).

213

Vous avancez d'un pas ; aussitôt l'inconnu dégaine son épée. Vous allez devoir le combattre. Cet homme n'est autre que Bardik. Demandez-lui son total d'HABILETÉ ainsi que son total d'ENDURANCE. Vous avez encore la possibilité de parlementer. Pour cela, refusez de riposter quand ce sera votre tour et offrez-lui d'arrêter l'affrontement. S'il refuse le dialogue, il pourra vous frapper librement.

Comparez vos totaux (**I'AGILITÉ** afin de déterminer celui qui frappera le premier. Celui qui a le total le plus élevé ouvre les hostilités. Si vous interrompez le combat pour discuter, rendez-vous au [183](#). Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [75](#).



214

Vous errez au hasard des rues et repérez enfin une enseigne alléchante. Elle pend au-dessus d'une lourde porte de chêne. Un agneau doré y est peint, avec l'inscription : « Nourriture riche et variée ». Vous poussez le battant et pénétrez dans une salle enfumée et bruyante. Un vaste comptoir trône au fond de la pièce et quelques tables sont disposées dans les coins. En jouant des coudes, vous traversez la salle bondée et parvenez enfin à vous accouder au comptoir. Une jeune fille souriante se dirige vers vous.

- Monsieur désire ? demande-t-elle d'une voix enjouée. Nous avons du mouton ou du bœuf. Comme plat du jour, nous vous proposons une tourte et une soupe. Si vous ne demandez pas de quoi est farcie la tourte, nous ne vous dirons pas avec quoi nous avons préparé la soupe... Vous préférez peut-être du pain et du fromage, ou simplement un verre ?

Le plat du jour ne vous dit rien qui vaille : vous commandez du pain et du fromage avec une pinte de bière. Toutes les places étant prises, vous êtes contraint de rester debout au comptoir. Au cours de votre maigre repas, vous surprenez les regards curieux des consommateurs. La plupart lorgnent avec suspicion la lourde hache que vous avez posée contre le comptoir, mais aussi votre cape de fourrure. Vous songez un instant à l'enlever pour ne plus attirer l'attention, mais vous abandonnez finalement cette idée. Vous venez bientôt à bout de votre pitance. Allez-vous partir en quête d'une chambre pour la nuit (rendez-vous au [266](#)) ou flâner quelque temps en ville avant de chercher une auberge (rendez-vous au [199](#)) ?



215

L'étroit escalier est interrompu par une solide porte de chêne. Une pression sur le battant vous indique que la porte est barrée de l'intérieur. Si vous voulez l'ouvrir, il va falloir l'enfoncer. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [224](#). S'il est supérieur à votre total, rendez-vous au [289](#).

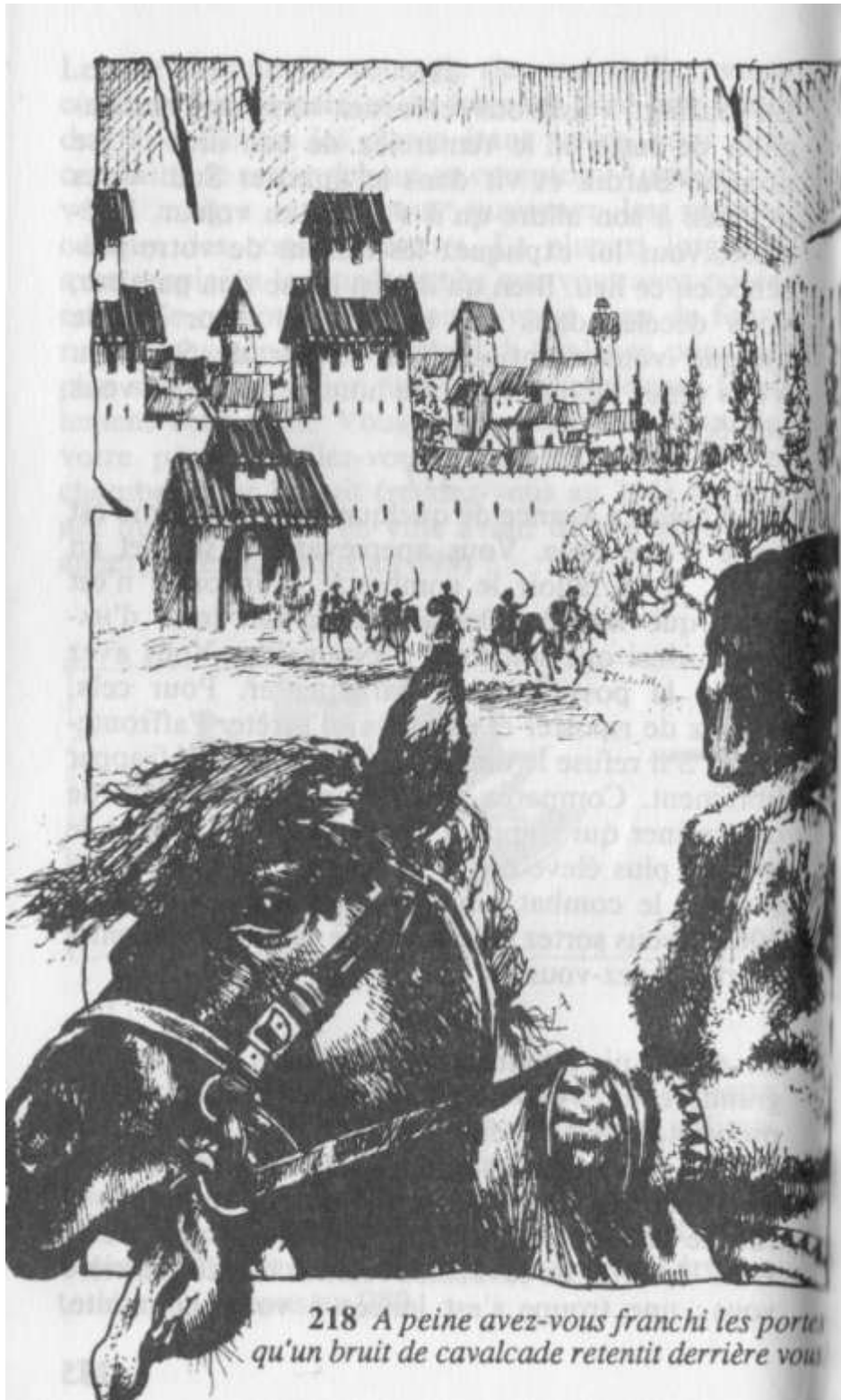
216

En souriant, vous vous retournez vers votre compagnon de lutte et le remerciez de son aide. Il se nomme Bardik et vit dans le quartier Sud. Vous devinez à son allure qu'il s'agit d'un voleur. Intéressé, vous lui expliquez les raisons de votre présence en ce lieu. Bien qu'il n'en laisse rien paraître, vous décelez dans son regard une lueur cupide lorsque vous mentionnez le trésor de Serphan. Vous venez de trouver votre homme ! Rendez-vous au [95](#).

217

La silhouette avance de quelques pas : l'homme est armé d'une épée. Vous apercevant, il se met en garde. Il va falloir le combattre. L'inconnu n'est autre que Bardik. Demandez-lui son total d'HA-BILETÉ ainsi que son total d'ENDURANCE. Vous avez encore la possibilité de parlementer. Pour cela, refusez de riposter et offrez-lui d'arrêter l'affrontement. S'il refuse le dialogue, il pourra vous frapper librement. Comparez vos totaux d'AGILITÉ afin de déterminer qui frappera le premier. Celui qui a le total le plus élevé ouvre le combat. Si vous interrompez le

combat pour discuter, rendez-vous au [106](#). Si vous sortez vainqueur de cet affrontement à mort, rendez-vous au [150](#).



218 A peine avez-vous franchi les portes
qu'un bruit de cavalcade retentit derrière vous

218

Un cheval pie est attaché au pied d'un arbre dans la grande cour. Vous scrutez les alentours, mais son propriétaire est absent. Aussitôt, vous foncez vers la bête, détachez les rênes et bondissez en selle. Quelques secondes plus tard, vous galopez dans la rue de la Monnaie, en direction des portes de la ville. Un bruit de cavalcade retentit bientôt derrière vous : une troupe s'est lancée à votre poursuite.

Deux directions s'offrent maintenant à vous : la route du sud conduit directement à votre territoire ; celle de l'ouest, beaucoup plus longue, traverse une région vallonnée avant de retrouver le chemin de votre pays. Si vous désirez emprunter directement la route du sud, rendez-vous au [347](#). Si vous préférez emprunter les voies détournées, Rendez-vous au [60](#).

219

Sur le chemin du quartier Sud, vous interrogez les centaures qui vous conduisent.

- Sauriez-vous par hasard où l'on peut obtenir des renseignements concernant des objets volés ?

Les deux bêtes se concertent du regard.

- Si j'étais vous, répond l'une d'elles, je tenterais ma chance à l'auberge de la Grenouille à l'Ail, sur la Vieille Place, mais soyez prudent, c'est un repaire de truands.

Vous les remerciez du renseignement et demandez à y être conduit. Rendez-vous au [233](#).

220

Si vous avez subi des blessures, votre total d'ENDU-RANCE retrouve son niveau de départ. Les Bâtons sont de nouveau en votre possession. Toutes vos pensées vont maintenant au

Sceptre, mais un regard à votre compagnon vous convainc que celui-ci nourrit d'autres projets.

- Je veux bien t'aider à reprendre ton Sceptre, dit-il brusquement. Mais je dois être sûr d'être payé de retour. Je veux la moitié des Bâtons en garantie. Surpris par sa demande, vous marquez un temps d'hésitation. Certes, il a risqué sa vie, mais pouvez-vous vraiment lui faire confiance ? Si vous décidez d'accéder à sa requête, rendez-vous au [314](#). Si vous préférez refuser, rendez-vous au [37](#).

221

Madame Tatin vous accueille joyeusement et insiste pour vous offrir le verre que vous avez refusé la veille au soir. Vous acceptez de bonne grâce et profitez de ce répit pour faire le point. Vos premiers résultats ne sont guère encourageants -vous ne disposez d'aucun indice ; quant au voleur, il s'est volatilisé. Vous décidez de procéder autrement. Vous demandez à votre logeuse s'il existe des collectionneurs d'art dans la cité. La brave femme, friande de commérages, s'empresse de vous répondre.

- Le plus grand collectionneur est, sans conteste, le vieux Serphan. Certains prétendent même que sa collection est unique au monde. Bien entendu, je ne l'ai jamais vue, je ne suis qu'une pauvre commerçante qui grappille péniblement quelques miettes pour survivre...

A en juger par sa corpulence, les quelques miettes doivent être terriblement nourrissantes.

- Qui est Serphan ? demandez-vous.

- Comment, mon cher monsieur ? s'étonne-t-elle. Vous ne connaissez pas le Conseiller ? Serphan est l'un des hommes les plus importants de la cité. Cette information vous redonne espoir. Le Conseil a droit de regard sur toutes les transactions qui s'effectuent en ville. Sans aucun doute, si les Bâtons et le Sceptre ont circulé sur le marché, ils auront attiré l'attention d'un

collectionneur... Vous devez absolument en apprendre davantage sur Serphan. Rendez-vous au [97](#).

222

Vous poursuivez votre progression vers le nord. Bientôt vous parvient le son que vous redoutiez d'entendre depuis votre entrée dans ce dédale.

Devant vous, des couinements stridents se répercutent sur les parois. Le sol grouille de rats ! La lueur de vos torches illumine des centaines d'yeux rouges et des dents jaunâtres, pointues comme des aiguilles. Si vous osez traverser cette horde de rats, rendez-vous au [188](#). Si vous préférez rebrousser chemin jusqu'à la précédente jonction et explorer la partie est des égouts, rendez-vous au [212](#).

223

La pièce dans laquelle vous pénétrez est envahie par toutes sortes d'objets de culte, talismans et fétiches. Serphan est un collectionneur enragé. Vous reconnaissez l'origine de certaines pièces, mais d'autres adoptent des formes si torturées que vous en venez à douter qu'elles soient le produit de civilisations humaines. L'entrepôt secret est plongé dans l'obscurité. Vous avancez avec une extrême prudence, scrutant les étagères et les tables chargées de bibelots en quête d'une lanterne ou d'un chandelier. Vous repérez enfin une lampe, à côté d'une collection de fétiches arumbayas. Vous allez vous en emparer quand un bruit suspect se fait entendre dans votre dos. Rendez-vous au [94](#).

224

Vous reculez d'un pas et vous vous élancez de toutes vos forces. La porte se fend sous le choc. Vous achevez la besogne d'un coup de pied qui fracasse le panneau. Vous pénétrez dans une pièce obscure et demeurez sur le pas de la porte, le temps pour votre vision de s'accoutumer à la pénombre. Une multitude de bibelots d'ivoire et de statuettes d'ébène, issus des quatre coins du



224 Une multitude de bibelots d'ivoire
et de statuettes d'ébène envahit tout l'espace.

continent, envahit tout l'espace disponible. Serphan est un collectionneur enragé. Aucun doute, vos Bâtons se trouvent en ce lieu. Soudain, un mouvement furtif derrière une statue vous fait sursauter : vous n'êtes pas seul ! Rendez-vous au [317](#).

225

Sans crier gare, Bardik tourne les talons et s'enfuit dans la nuit. Deux gardes s'élancent aussitôt à sa poursuite, les deux autres dégainent leur épée et vous toisent d'un air résolu. Si vous désirez les affronter, rendez-vous au [330](#). Si vous préférez les convaincre de votre innocence, rendez-vous au [49](#).

226

Ensemble, vous explorez la pièce où vous avez abouti. C'est une vaste salle à manger occupée par une gigantesque table de chêne. Elle est en forme de pentagone et à chacun de ses côtés se dresse une chaise munie d'un haut dossier gravé de motifs imbriqués. Chacune porte l'emblème d'un Conseiller. Vos déductions (et la chance) vous ont mené dans la partie du palais qui abrite les bureaux des membres du Conseil. Rendez-vous au [355](#).

227

Malgré vos réticences, Bardik décide de recourir à des moyens plus persuasifs. Bientôt, une goutte de sang coule sur la gorge du garde, mais celui-ci persiste à clamer son ignorance. Dégoûtés, vous le relâchez et il s'enfuit sans demander son reste. Le personnel de la demeure n'a pas connaissance des agissements du maître. Seul l'aubergiste de l'Orque au Cimeterre, dans la Vieille Ville, pourrait vous fournir des informations, mais il sera difficile de le questionner sans dévoiler vos intentions. Rendez-vous au [62](#).



228 Deux solides gaillards vêtus de robe et le crâne rasé
sortent des rangs et se ruent à l'attaque.

Vous vous emparez de votre hache et prenez position au milieu du pont. A votre vue, le fuyard porte la main à sa dague et vous défie.

- Ne sois pas stupide ! tranchez-vous. Cette hache ne t'est pas destinée.

Comprenant que vous êtes son allié, l'homme vous adresse un large sourire. Rapidement, il se range à votre côté face à ses poursuivants.

- Je suis Bardik, dit-il. Et toi ?

- Coréus, répondez-vous avec insouciance.

- Nous allons voir comment tu manies la francisque, murmure-t-il alors que la foule hurlante arrive sur vous.

Le gros des poursuivants marque un temps d'hésitation à votre vue, mais deux solides gaillards vêtus de robe et le crâne rasé sortent des rangs et se ruent à l'attaque.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GAILLARD	6	5
Second GAILLARD	7	6

Vous affronterez le premier gaillard tandis que Bardik s'occupera du second. Vous avez l'avantage, vous frapperez donc le premier. Si Bardik succombe aux coups de son adversaire, vous devrez combattre les deux hommes. Pour cela, vous pouvez en affronter un sans répliquer aux attaques de l'autre, ou diviser votre HABILETÉ entre les deux hommes et les frapper tous deux à chaque Assaut à la moitié de votre puissance. Il vous est permis d'avoir recours à tous les sortilèges dont vous disposez. N'oubliez pas que le lancement d'un sortilège prend un Assaut et que vous

devez ensuite retirer les points correspondants de votre total d'ENDURANCE. Si vous remportez le combat mais que Bardik se fait tuer, rendez-vous au [320](#). Si vous remportez tous deux la victoire, rendez-vous au [55](#).

229

Seul et recueilli au centre du Cercle des Anciens, Autor, votre père, dépose le Sceptre et les Bâtons de part et d'autre du tombeau légendaire d'Alrik le Héros. Les yeux fermés, il entonne d'une voix grave les mots sacrés de l'Invocation. Bientôt, grandissant au rythme de la litanie, une lueur s'allume au-dessus du tombeau. Une gigantesque figure nimbée de lumière surgit de la stèle et se redresse. Elle tient le Sceptre de la main gauche et les trois Bâtons d'or de la droite. Un halo de lumière bleue entoure le premier, tandis qu'un arc d'énergie crépitant relie les deux autres. Subjugué, vous tombez à genoux. Le guerrier, vêtu d'une fine cotte de mailles, s'avance vers votre père.

- Relève-toi, Autor ! tonne une voix caverneuse. Toi, mon fidèle serviteur et gardien de mon peuple. Prends les symboles de mon pouvoir, ils balayeront les périls qui nous menacent. Ainsi, vous allez enfin vaincre vos ennemis ! Votre peuple pourra de nouveau vivre dans la paix et l'allégresse. Cette guerre qui vous hante depuis toujours va enfin trouver un terme. Sous la protection d'Alrik, vos troupes seront invulnérables. Désormais, vous vous sentez digne de votre titre de Prince.

230

Le bruit de la foule s'estompe. Vous attendez encore quelques secondes pour quitter le parc en compagnie de Bardik. Vous lui proposez de vous accompagner au Cygne Noir afin de mettre au point, au calme, un plan d'action. Rendez-vous au [280](#).

231

Vous éliminez les hommes et foncez aussitôt vers le mur d'enceinte. D'un bond, vous atteignez le sommet et, sans perdre un instant, vous disparaissiez dans la nuit. De crainte que d'autres gardes ne vous donnent la chasse, vous poursuivez votre fuite éperdue par les ruelles obscures. Après quelques minutes, vous faites halte sous un porche et vous vous congratulez joyeusement. La première phase de votre mission est un succès. Rendez-vous au [191](#).

232

Un garde armé surveille une porte de chêne. A votre vue il dégaine son épée. Si vous désirez le combattre, rendez-vous au [249](#). Si vous possédez le Sortilège du Nuage de Stupeur, vous pouvez en faire usage (rendez-vous au [240](#)).

233

Sur la route de la Grenouille à l'Ail, vous repérez une taverne, à l'entrée de la passe Hardigan ; vous décidez de vous y arrêter. Peut-être y récolterez-vous enfin quelques renseignements. L'endroit s'appelle l'auberge du Débarcadère et accueille une clientèle de marins et de débardeurs. Ces personnages frustes ne se prêtent guère aux confidences et toutes vos manœuvres pour engager la conversation se soldent par un échec. Le patron ne se montre pas plus loquace et ne répond que par monosyllabes. Vous n'obtiendrez rien ici. D'un trait, vous videz votre chope et repartez d'un pas déterminé en direction de la Grenouille à l'Ail. Rendez-vous au [286](#).

234

La patrouille de nuit qui vous a interceptés s'est sans nul doute débarrassée de votre compagnon. Cette idée vous attriste, bien que vous le connaissiez depuis peu. Après quelques instants de réflexion, vous concluez que les gardes n'ont pu vous observer d'assez près pour faire circuler votre signallement. Vous pouvez

continuer à rôder dans le quartier David, il suffira d'attendre minuit pour passer à l'action. Rendez-vous au [30](#).

235

Comment procéder? Vous pouvez attaquer les hommes, ils ne s'attendent pas à votre arrivée et vous aurez l'avantage de la surprise. Vous pouvez aussi mettre sur pied un stratagème plus spectaculaire. Si l'un de vous possède le Sortilège d'Embrassement, il peut mettre le feu à l'escalier. Prenez ensemble une décision. Si vous décidez de passer à l'attaque, rendez-vous au [256](#). Si vous préférez provoquer un incendie, rendez-vous au [145](#).

236

Vous vous avancez vers le centre de la pièce, mais, à deux pas du piédestal, le sol se dérobe sous vos pieds. En un éclair, vous entrevoyez des piques acérées, plantées au fond d'une fosse. Pour vous accrocher au rebord du piège et éviter d'être empalé sur les pieux, lancez deux fois deux dés. Si les deux résultats sont inférieurs à vos totaux d'**HABiLETÉ** et d'**AGiuTÉ**, rendez-vous au [323](#). Sinon, rendez-vous ! au [141](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [323](#) [141](#)

CHOIX [292](#) [323](#) [141](#)

DE BARDIK [216](#) [72](#) [265](#)

237

Les corps des deux hommes gisent sur le pavé. Vous pouvez maintenant reporter toute votre attention sur Engerard. Le couard s'est enfermé dans sa boutique et vous observe d'un air craintif derrière sa vitrine. D'un geste, vous lui faites clairement comprendre que, s'il ne vous ouvre pas, il lui faudra bientôt

refaire sa devanture. De mauvaise grâce, il accède à votre demande et passe son visage par l'entrebâillement de la porte.

- Qu'alliez-vous me dire avant que ces jeunes gens ne nous interrompent ? ironisez-vous.

Le pauvre boutiquier est pris d'un bégaiement nerveux, ce que vous comprenez aisément, mais il reprend vite ses esprits.

- J'ai entendu dire que les Bâtons ont été achetés par un membre du Conseil. Je ne sais pas lequel et je ne tiens pas à le savoir, je ne veux pas d'ennuis avec le pouvoir en place.

- Le nom de ce Conseiller ? dites-vous en menaçant de faire voler la vitrine en éclats.

- Je n'en sais rien, je le jure !

Cet homme est trop effrayé pour songer à vous dissimuler quoi que ce soit.

- Fort bien. Si je te retrouve en travers de ma route, tu subiras le sort de ces deux-là, dites-vous en désignant les cadavres de ses hommes de main. Vous tournez les talons. Engerard ne dira rien à la patrouille, vous êtes persuadé qu'il a pris vos menaces au sérieux. Vous devez maintenant faire face à un nouveau problème. Si le Conseil est impliqué dans cette affaire, il sera difficile de reprendre les Bâtons. La diplomatie ne vous sera d'aucun secours, vous l'avez appris à vos dépens, mais, seul, vous ne pourrez employer la force. Il vous faut de l'aide. Si vous désirez dans un premier temps savoir où résident les Conseillers, rendez-vous au [78](#). Si vous préférez avant tout chercher un complice, Rendez-vous au [89](#).

La discrétion est la meilleure assurance pour rester en vie dans de tels endroits, aussi vous passez votre chemin et quittez la passe Hardigan. Vous vous enfoncez dans le quartier des

Entrepôts. Votre errance vous mène bientôt dans une allée qui longe un long mur d'enceinte. Soudain, une silhouette apparaît au sommet de la palissade et retombe en souplesse à quelques mètres de vous. L'homme vous aperçoit et porte aussitôt la main à sa dague. Vous avancez prudemment en présentant la main ouverte et déclinez votre identité. Son regard plonge en vous une seconde et, ne décelant aucune menace, il se détend. Vous apprenez qu'il s'appelle Bardik et qu'il vit dans le quartier Sud. Il confirme vos soupçons quant à sa profession : cet homme est bien un voleur et il serait le complice idéal pour mener à bien votre quête. Vous lui expliquez en quelques mots la raison de votre présence en ville et vous lui proposez une association. Si Bardik vous accorde son aide, vous lui demandez de vous accompagner à votre auberge afin de tracer ensemble un plan d'action. Rendez-vous au [280](#). Si, au terme de la discussion, Bardik refuse votre offre ou si vous ne le jugez pas digne de confiance, Rendez-vous au [166](#).

239

Vous êtes finalement venu à bout de vos assaillants, mais rien ne vous permet de savoir si d'autres vous poursuivent encore. Vous remontez à grand-peine sur votre monture et repartez au galop, mais, quelque temps plus tard, le manque d'eau se fait cruellement sentir. Vous vous arrêtez à contrecœur près d'une cascade. Votre royaume n'est plus loin : encore deux heures de cheval et vous en atteindrez les frontières. Après vous être accordé un temps de repos, vous reprenez votre chevauchée. Le voyage se déroule sans autre incident jusqu'aux limites du royaume. La garde royale est venue à votre rencontre pour vous escorter jusqu'à la capitale. Pour la première fois depuis plusieurs jours, vous relâchez votre vigilance... l'aventure arrive à son terme. Une foule en liesse salue votre arrivée. Brandissant les symboles du pouvoir enfin retrouvés, vous êtes porté en triomphe jusqu'aux marches du palais. Votre père vous y attend et vous accueille chaleureusement. Votre mère, émue jusqu'aux larmes, regarde avec fierté son fils, revenu vivant. Aussitôt, vous êtes assailli par vos jeunes frères et sœurs qui vous supplient de

raconter vos exploits... Mais tout n'est pas encore terminé. Les symboles sont de retour, le temps est venu du rituel de l'Invocation. Vous jugez-vous assez brave et pur pour appeler l'aide du demi-dieu Alrik ? Si vous vous estimez digne de présider la cérémonie, rendez-vous au [252](#). Si vous réservez cet honneur au roi votre père, Rendez-vous au [229](#).

240

N'oubliez pas de réduire votre ENDURANCE de 3 points après avoir jeté le sortilège. Le Nuage de Stupeur s'enroule autour du garde, qui s'évanouit sur-le-champ. Calmement, vous vous avancez vers la porte qu'il gardait. Rendez-vous au [16](#).

241

Une porte coulisse sur votre droite. Une silhouette apparaît dans l'embrasement, elle pointe une arbalète et tire. Vous plongez à l'abri du piédestal et le carreau passe en sifflant près de votre tête. Dans un réflexe, vous projetez une francisque en direction de la porte. Un râle d'agonie vous apprend qu'elle a atteint son but. Sans plus attendre, vous vous emparez du Sceptre et le glissez sous votre tunique avec les Bâtons. L'alerte est donnée, il faut fuir ! Vous quittez la pièce à toutes jambes et traversez le couloir en direction du grand escalier qui dessert les étages. Déjà des cris s'élèvent dans votre dos : - Au voleur !

Vous dévalez les marches quatre à quatre. Trois gardes débouchent soudain au sommet de l'escalier. Si vous tentez de leur échapper, rendez-vous au [209](#). Si vous possédez encore le Sortilège d'Embrasement, vous pouvez incendier l'escalier (rendez-vous au [38](#)). Si vous préférez vous retourner et affronter la garde, rendez-vous au [29](#).

242

Vous lancez votre francisque, qui termine sa course avec un bruit mat dans le torse d'une sentinelle. Vous devez encore affronter



242 *Votre francisque termine sa course dans le torse
d'une sentinelle, mais il en reste deux autres.*

les deux autres. Si vous parvenez à vaincre votre ennemi, vous pourrez prêter main forte à Bardik.

HABILETÉ ENDURANCE

Première SENTINELLE 6 6

Seconde SENTINELLE 7 6

Si vous remportez tous deux le combat, rendez-vous au [231](#). Si vous êtes seul survivant, rendez-vous au [14](#).

243

D'après ce que vous avez pu observer, le meilleur moyen de pénétrer dans les lieux sera de franchir le mur d'enceinte à la nuit tombée. Vous vous introduirez dans la bâtisse en fracturant une fenêtre. Rendez-vous au [30](#).

244

Vous faites volte-face pour affronter vos poursuivants. Autant en découdre tout de suite, puisqu'il est impossible de les distancer. Chacun devra combattre deux gardes. Si vous parvenez à éliminer vos adversaires, vous pourrez prêter main forte à votre compagnon.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE 8 6

Deuxième GARDE 5 6

Troisième GARDE 7 8

Quatrième GARDE 7 4

Si vous survivez tous deux au combat, rendez-vous au [273](#). Si Bardik se fait tuer, rendez-vous au [76](#).

245

Vous retournez à l'auberge du Cygne Noir et réglez votre chambre. Vous consacrez vos dernières pépites à l'achat d'un cheval et vous vous dirigez sans plus attendre vers les portes de la ville. Vous vous retournez une dernière fois avant d'éperonner votre monture. La route du retour sera longue et maussade. Au cours de ce périple, vous trouverez peut-être une excuse pour expliquer l'échec de votre quête. Les Bâtons seuls ne seront d'aucun secours. Vous espérez que les vôtres vous pardonneront, mais on peut en douter...

246

Vous vous dirigez vers le pont aux Torches, qui relie le quartier Étranger au quartier des Temples. Chemin faisant, vous croisez ces curieux véhicules, tirés par des centaures, qui sillonnent les rues de cette vaste cité. Vous songez un instant à faire appel à leurs services, mais abandonnez rapidement cette idée ; la marche vous permettra de mieux connaître la ville et vous laissera le temps de réfléchir. Engerard vous a-t-il dit la vérité ? Vous l'espérez pour sa propre sécurité. Rendez-vous au [87](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[87](#)

CHOIX

[38](#) **3**

DE BARDIK Autre

[87](#)

247

Vous passez devant deux portes sur votre gauche et suivez le couloir qui tourne à droite. Vous n'avez encore repéré aucun garde et cela vous inquiète. Vos pas vous mènent bientôt au pied d'une cage d'escalier. Lancez deux dés. Si vous obtenez tous deux un résultat inférieur ou égal à votre total d'**AGiLiTÉ**, rendez-

vous au [201](#). Si l'un de vous obtient un résultat supérieur à son total, rendez-vous au [156](#).

248

L'inconnu, un voleur sans nul doute, dégaine son épée ; il va falloir combattre. Votre adversaire n'est autre que Bardik. Demandez-lui son total d'HA-BILETÉ ainsi que son total d'ENDURANCE. Vous avez encore la possibilité de parlementer. Pour cela, refusez de riposter et offrez-lui d'arrêter l'affrontement. S'il refuse le dialogue, il pourra vous frapper librement. Comparez vos totaux cFAGILITÉ afin de déterminer qui frappera le premier. Celui qui a le total le plus élevé ouvre le combat. Si vous interrompez le combat pour discuter, rendez-vous au [99](#). Si vous sortez vainqueur de ce duel à mort, rendez-vous au [311](#).

249

Vous vous ruez sur le garde en brandissant votre hache. L'homme recule, dos à la porte, et hurle à pleins poumons. Le combat s'engage et, préoccupé par sa survie, il ne songe plus à appeler à l'aide.

GARDE HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [324](#).

250

Si vous avez subi des blessures, vous retrouvez maintenant votre total d'ENDURANCE de départ. Vous vous levez aux premières lueurs de l'aube et décidez de prendre un solide petit déjeuner à l'auberge de l'Agneau Doré. Malgré l'heure matinale, une activité débordante anime déjà le quartier Marchand. Pour vous aussi, la journée sera longue, vous ne disposez en effet d'aucun indice permettant de retrouver le Sceptre. La matinée touche à sa fin et votre errance autour du marché se révèle totalement infructueuse. Les Bâtons, sous votre tunique, ne se manifestent

d'aucune manière et vous commencez à désespérer. Après un repas sur le pouce, vous poussez vos investigations du côté de la Vieille Ville. Vous parvenez bientôt aux abords du palais et des bâtiments administratifs. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'AGILITÉ, rendez-vous au [139](#). Si le résultat est supérieur à votre total, rendez-vous au [22](#).

251

Comme vous traversez le pont Marchand, la lueur d'un brasero resplendit. Une patrouille de nuit s'y réchauffe les mains. Ils vous ont aperçu, vous ne pouvez plus rebrousser chemin.

- La nuit est fraîche pour la saison, dites-vous d'un air que vous voudriez naturel.

- On serait mieux chez soi ! réplique un garde. Et toi, que fais-tu dehors à cette heure ?

Vous vous rendez compte que votre allure est suspecte : en sueur, les vêtements maculés de terre et déchirés par endroits, vous rôdez aux alentours du palais et du quartier David.

- Je... je ne pouvais trouver le sommeil, prétendez-vous, je suis sorti faire un tour.

- Où habites-tu ? demande un garde en portant la main au pommeau de son épée.

Si vous affirmez que vous êtes citoyen de Koragon, rendez-vous au [349](#). Si vous avouez que vous êtes étranger à la ville, rendez-vous au [128](#).

252

Seul et recueilli au milieu du Cercle des Anciens, vous déposez les Bâtons et le Sceptre au pied du tombeau d'Alrik. D'une voix grave, vous entonnez les paroles de l'Invocation, guidé par une unique pensée, que le Héros vous vienne en aide. Bientôt, une

lueur s'allume au-dessus du tombeau, grandissant au rythme de la litanie... Une gigantesque figure nimbée de lumière surgit du tombeau. Elle tient le Sceptre de la main gauche et les Bâtons de la droite. Le premier Bâton d'or est entouré d'un halo de lumière bleue, un arc d'énergie crépite entre les deux autres. Subjugué, vous tombez à genoux. Alrik, revêtu d'une fine cotte de mailles, s'avance, une lueur bienveillante dans le regard.

- Relève-toi, Coréus ! dit-il d'une voix caverneuse. Prends ces symboles de mon pouvoir, toi, mon fidèle serviteur. Dans tes mains, ils balayeront la menace qui plane sur notre peuple.

Vous ne pouvez en croire vos oreilles ! Ainsi, la guerre qui épuise les vôtres depuis des siècles va enfin trouver son terme. Investi de la puissance d'Alrik, vous serez invulnérable. Votre quête est un succès au-delà de vos espérances.

253

Le combat s'achève dans un bain de sang. En titubant légèrement, vous glissez votre hache à votre ceinture et vous vous avancez pour récupérer votre francisque. L'homme enchaîné remue encore et ne cesse de geindre. Vous vous penchez pour l'examiner, mais constatez vite qu'il vit ses derniers instants. A votre vue, l'homme, dans un ultime effort, balbutie quelques mots.

- Ashrak, murmure-t-il dans un souffle. Ashrak... les Bâtons... Conduis-moi chez... Serphan. L'homme est agité d'un dernier soubresaut et retombe, inerte, sur le pavé. Rendez-vous au [115](#).

254

Le quartier David est sillonné de larges avenues qui permettent aux luxueux attelages des nobles de circuler sans encombre. Hélas pour vous, cela implique que vous marcherez en zone découverte ! Comme vous atteignez la Voie Dorée, le hurlement des chiens se rapproche. Si vous désirez tout de même vous engager dans cette vaste avenue, rendez-vous au [312](#). Si vous

possédez le Sortilège de Détection, vous pouvez y avoir recours et connaître ainsi les derniers passages de troupes. Rendez-vous au [176](#).

255

Le couloir semble désert, mais les torchères fixées aux parois sont toutes allumées. Vous entamez néanmoins votre progression. A ce moment, un mouvement se fait sentir contre votre poitrine. Les Bâtons se manifestent. Veulent-ils vous avertir d'un danger ? Ou bien serait-ce la proximité du Sceptre qui les anime ? Vous empoignez Bardik par le bras.

- Les Bâtons vibrent, dites-vous. Ils sentent la présence du Sceptre. Il faut se fier à leurs pulsations.

- Jamais je ne me fierai à ces maudits objets ! réplique-t-il. Écoute, Coréus, le cambriolage, c'est mon métier, et je t'assure qu'une fouille systématique nous en apprendra bien plus que tes Bâtons. Prenez ensemble une décision. Si vous choisissez de vous fier aux Bâtons, rendez-vous au [210](#). Si vous préférez entreprendre une fouille méthodique, rendez-vous au [155](#).

256

Vous dégainez vos armes tout en couvrant d'un bond la distance qui vous sépare de vos adversaires. L'issue de ce combat sera décisive pour la suite de votre mission. D'un geste vif, vous lancez vos francisques en direction de deux gardes. Les hommes s'écroulent sans avoir eu le temps de savoir d'où provenait l'attaque. Tout en croisant le fer avec un garde survivant, vous devinez le regard admiratif de votre compagnon.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	6	8
Second GARDE	6	6

Si vous éliminez votre adversaire avant Bardik, vous pourrez lui prêter main forte. Si vous survivez tous deux au combat, rendez-vous au [105](#). Si vous sortez seul vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [66](#).

257

La foule atteint bientôt le vaste marché dans un quartier qui est, de toute évidence, le cœur de la ville. Des centaines d'étals, pressés les uns contre les autres, proposent une variété infinie de produits à une clientèle disparate. Partout autour de vous, les tractations vont bon train, ponctuées par des cris de colère et des claques dans les mains. Vous errez dans les allées tortueuses, à l'écoute des harangues des marchands et des boniments des colporteurs. Les fumets qui montent de toutes parts aiguïsent votre appétit ; vous vous arrêtez devant une rôtisserie pour acheter du pain et de la viande grillée. Tout en mangeant, vous réfléchissez. Si vous désirez vous mettre immédiatement en quête d'une auberge, rendez-vous au [266](#). Si vous préférez flâner encore un peu dans le marché, rendez-vous au [199](#).

258

Grâce au sortilège, vous discernez les prises qui permettent l'escalade. L'ascension est dangereuse et pénible. A plusieurs reprises, vous regardez en contrebas de crainte que des gardes ne vous aient repéré, mais, finalement, vous atteignez la fenêtre et enjambez l'appui. Rendez-vous au [88](#).

259

Votre tranquillité est de courte durée. A peine avez-vous porté les lèvres à votre chope que deux individus fendent la foule des consommateurs et s'arrêtent devant vous.

- Toi, tu n'es pas de Koragon, n'est-ce pas ? demande le premier.

- Bien sûr que non, intervient son compère. Regarde ses fourrures, c'est de la belle qualité !

- Elles me plaisent, reprend le premier homme en tirant un couteau de sa ceinture. Tiens-le pendant que je l'écorche.

Son complice tente de vous maintenir par le bras, mais vous le repoussez sans ménagement et vous vous emparez de votre hache.

- L'ourson sort ses griffes ! ricane l'individu.

Il écarte les bras d'un mouvement sec et empoigne deux petites lames, jaillies de ses manches. Aussitôt, tous les consommateurs s'éloignent du comptoir. Toute fuite est impossible, vous devez combattre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier VOYOU	8	8
Second VOYOU	7	6

Vous frappez le premier. Pour combattre deux adversaires en même temps, vous pouvez porter toute votre attention sur le premier, sans répliquer aux coups de l'autre, ou bien diviser votre HABILETÉ entre vos deux adversaires et les frapper tour à tour à la moitié de votre puissance. Il vous est permis d'user de la magie. N'oubliez pas que le lancement d'un sortilège prend un Assaut et que vous ne pouvez pas riposter pendant ce temps. Si vous remportez le combat, rendez-vous au [341](#).

260

Si Bardik est encore en vie, il vous rejoint et vous poursuivez votre route. Rendez-vous au [273](#). Si votre compagnon a trouvé la mort, rendez-vous au [234](#).

261

Soudain, des mouvements furtifs se manifestent dans les buissons environnants. Trois hommes armés de longues épées en

surgissent et vous entourent. Vous brandissez votre hache, déterminé à défendre chèrement votre vie. Vous devrez affronter trois hommes. Pour ce faire, vous pouvez diviser votre HABILITÉ par trois et les frapper tous à chaque Assaut au tiers de votre puissance, ou bien diviser votre HABILITÉ par deux et laisser un des adversaires vous frapper sans jamais riposter.

HABILITÉ ENDURANCE

Premier HOMME	7	6
Deuxième HOMME	5	6
Troisième HOMME	5	4

Si vous survivez à ce combat, rendez-vous au [239](#).

262

Au détour d'un couloir, vous aboutissez à une caverne naturelle et - horreur ! - une créature hideuse, dotée de trois têtes, est accroupie au centre de la salle. Le monstre gigantesque semble occuper tout l'espace. Haut de plus de deux mètres, avec trois bras et trois jambes, ses traits ressemblent à ceux d'un humain, si ce n'est que la bouche est absente. Elle s'ouvre, telle une plaie horrible, au milieu du ventre. A l'instant où le monstre vous aperçoit, un filet de salive s'en échappe. La créature s'ébranle, faisant trembler le sol sous ses pas, et avance vers vous en levant deux bras menaçants.

MONSTRE HABILITÉ : 9 ENDURANCE :14

Vous pouvez attaquer ensemble et frapper les premiers. Toutefois, chaque blessure que vous recevrez vous ôtera 3 points «J'ENDURANCE, au lieu des 2 points habituels. Vous pouvez user de la magie, mais le monstre est insensible au feu. Si vous remportez tous deux le combat, rendez-vous au [332](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [207](#).

263

Bardik se retourne et vous fait signe de rester caché pendant qu'il explore l'arrière du bâtiment, mais vous vous levez d'un bond et courez le rejoindre. Il vous murmure qu'il est trop dangereux de traverser à deux la zone découverte qui vous sépare de la maison, mais vous ne voulez rien entendre. En soupirant, Bardik accepte que vous le suiviez. Malgré ses craintes, vous franchissez sans incident les derniers mètres. Les fenêtres du rez-de-chaussée sont toutes fermées, mais briser une vitre sans bruit est un jeu d'enfant pour un voleur confirmé. Vous vous glissez à l'intérieur. Vous venez de pénétrer dans la bibliothèque de Serphan. Vous fouillez l'endroit, à la recherche de vos précieux Bâtons, en vain. Le Conseiller doit les cacher ailleurs, mais où ? Si vous désirez visiter tout de suite l'étage, rendez-vous au [292](#). Si vous préférez explorer systématiquement le rez-de-chaussée, rendez-vous au [79](#).

264

Bardik s'empare d'une statuette de plâtre qui se trouve à portée de main. Sobourg lui lance un regard inquiet.

- Vous devrez payer la moindre détérioration ! gronde-t-il.

Bardik lui fracasse la statuette sur la tête.

- C'est ton crâne qui vient de la casser, ironise-t-il. Je n'y peux rien !

- Je ne t'avais pas dit de le tuer ! protestez-vous.

- Ne t'inquiète pas, répond Bardik. Ce vieux grigou a le crâne solide, il survivra. Ses livres nous en apprendront bien plus que lui. L'un d'eux, j'en suis sûr, nous livrera le nom d'un amateur d'objets maléfiques.

- Les Bâtons et le Sceptre ne sont pas maléfiques ! répliquez-vous d'un ton indigné. Ce sont des reliques sacrées ! Ne les insulte pas.

- D'accord, grommelle Bardik d'un air las. Excuse-moi. Ces choses ne m'intéressent pas... je préfère l'or.

- Tu en auras plus que tu n'en veux, fais-moi confiance, affirmez-vous.

Le livre de comptes vous révèle l'existence de deux clients réguliers. Le premier est le Collège des Arts Mystiques mais, pour l'avoir cambriolé l'année dernière, Bardik sait qu'il ne conserve pas d'objet de valeur. Le second est Serphan, membre du Conseil des Cinq, connu pour sa fantastique collection.

- Serphan ! s'exclame Bardik. Nous nous attaquons à du gros gibier.

Rendez-vous au [95](#).

265

Les pieux plantés au fond du piège vous transpercent tous deux les jambes. La douleur est effroyable et vous perdez chacun 4 points d'ENDURANCE. Si Bardik succombe à ses blessures, rendez-vous au 50. Si les dommages occasionnés vous tuent, prévenez votre compagnon que votre aventure s'achève ici. Dans le cas contraire, vous inspectez vos plaies. Elles sont douloureuses, mais les pieux n'étaient pas empoisonnés. Vous vous accordez quelques minutes de répit pour panser vos blessures avant de repartir en claudiquant.

- Je t'avais pourtant prévenu, grogne Bardik. Pour toute réponse, vous lui adressez un sourire gêné. Rendez-vous au [323](#).

266

Vous attirez l'attention de la jeune fille qui vous a servi un repas et vous lui demandez la direction du palais, ainsi que l'adresse d'une auberge située à proximité. Elle secoue la tête.

- Vous n'êtes pas de Koragon, n'est-ce pas ? Vous en convenez et elle hausse les épaules.

- Les étrangers résident au quartier Étranger, la loi est ainsi faite. Le Conseil ne veut pas les voir rôder en ville à la nuit tombée. Si vous voulez une chambre, adressez-vous au Cygne Noir, rue des Tours.

La jeune fille s'éloigne à l'appel d'un autre client. Vous réalisez soudain que vous ignorez tout de Koragon. Récupérer le trésor volé ne sera pas aussi facile que vous l'escomptiez. Rendez-vous au [321](#).

267

Sans la moindre hésitation, vous prenez la fuite. Serphan est trop lent pour intervenir, mais ses gardes du corps vous prennent en chasse. Rendez-vous au [296](#).

268

Au moment d'entamer l'exploration de la pièce, un ronflement sonore attire votre attention. A pas feutrés, vous vous approchez d'une alcôve dans laquelle un cuisinier est plongé dans un profond sommeil. Votre intrusion ne l'a pas réveillé, mais il peut à tout instant sortir de sa torpeur. Allez-vous poursuivre votre chemin sans vous occuper de lui ? Rendez-vous au [295](#). Si vous possédez le Sortilège du Nuage de Stupeur, il vous est loisible de l'utiliser. Rendez-vous au [175](#).

269

La lueur se déplace dans votre direction : l'homme qui brandit la torche tient une épée dans l'autre main. A votre vue, il se met en garde et vous vous ruez sur lui, déterminé à le réduire au silence avant qu'il ne donne l'alarme. L'inconnu n'est autre que Bardik. Demandez-lui son total d'HABILETÉ ainsi que son total d'ENDURANCE. Vous avez encore la possibilité de parlementer. Pour cela, refusez de riposter et offrez-lui d'arrêter

l'affrontement. S'il refuse le dialogue, il pourra vous frapper librement. Comparez vos totaux d'AGILITÉ afin de déterminer qui frappera le premier. Le total le plus élevé ouvre le combat. Si vos totaux sont identiques, lancez chacun deux dés ; le plus haut résultat débute les hostilités. Si vous interrompez le combat pour discuter, rendez-vous au [106](#). Si vous sortez vainqueur de cet affrontement à mort, rendez-vous au [150](#).

270

Bardik avance d'un pas et porte la main à sa dague :

- Si tu cherches à me tromper, tu ne sortiras jamais vivant de cette ville, dit-il. Je veux être payé ! Vous demeurez de marbre et soutenez son regard.

- Le Sceptre doit se trouver au milieu d'autres trésors. Tu pourras prendre ce que tu veux. Les Bâtons sont la propriété de mon peuple et j'ai traversé tout le pays pour les retrouver. Jamais je ne les abandonnerai à un voleur.

Bardik vous observe un instant, puis relâche sa dague en souriant.

- D'accord, dit-il. De toute manière, je trouverai le moyen d'être payé.

Vous hochez la tête. L'orage est passé, mais il est impossible de savoir ce que médite cet homme. Rendez-vous au [160](#).

271

Les gardes gisent à terre, mais votre compagnon, lui aussi, a succombé à la bataille. Vous vous penchez sur son cadavre et saluez une dernière fois sa bravoure. Quelle triste fin pour un guerrier aussi valeureux ! Une bouffée d'amertume vous envahit, mêlée à un intense sentiment de solitude. Rendez-vous au [85](#).

272

Au moment de vous atteindre, l'homme ralentit et, après une brusque volte-face, se jette au milieu de ses poursuivants. Il se fraie un passage, à la faveur de l'effet de surprise, et prend la fuite. Prise à contre-pied, la foule en furie marque un temps d'arrêt avant de le reprendre en chasse. Amusé par la scène, vous les regardez s'éloigner en direction des temples. L'homme, un voleur sans nul doute, est rapide et astucieux, il parviendra à leur fausser compagnie. Ce petit intermède ne vous fait pas oublier la raison de votre présence. Vous vous mêlez à la foule qui se presse autour des étals de l'île aux Torches, mais vos recherches demeurent infructueuses. L'après-midi s'achève et les vendeurs remballent leurs marchandises. Quelque peu dépité, vous reprenez le chemin du Cygne Noir. Rendez-vous au [221](#).

273

Une heure et demie plus tard, deux ombres silencieuses se glissent le long du mur d'enceinte de la demeure de Serphan. Le temps n'est plus aux conjectures, il vous faut pénétrer dans la bâtisse cette nuit même. Puisque vous avez pris du repos, votre total d'ENDURANCE retrouve son niveau de départ. Rendez-vous au [195](#).

274

Vous entrebâillez la porte des cuisines et jetez un coup d'oeil furtif par l'ouverture. Personne en vue. Vous quittez la pièce et refermez doucement la porte. Vous vous trouvez à présent à l'extrémité d'un long couloir aux murs de pierre. Un autre corridor s'échappe à votre gauche. Si vous désirez aller droit devant vous, rendez-vous au [25](#). Si vous préférez explorer le couloir de gauche, rendez-vous au [96](#).



275

La file est longue mais disciplinée et la progression est rapide. Vous passez les portes de la ville sous le regard indifférent de la garde. Vous vous laissez un instant porter par le flot humain qui se déverse en direction du marché. Stupéfait, vous observez pour la première fois le dédale des rues et des allées, les tours et les façades orgueilleuses des palais. Kora-gon semble agitée en permanence d'un brouhaha constant. Vous vous arrêtez à l'ombre d'un porche pour contempler l'activité frénétique de ce peuple des villes. Vous décidez, par prudence, de vous mêler à la foule qui se presse en direction du marché. Rendez-vous au [257](#).

276

L'ascension par le monte-charge s'avère longue et épuisante. A bout de souffle, vous atteignez l'étage supérieur. Rendez-vous au [309](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[309](#)

CHOIX

[18 303](#)

DE BARDIK

Autre [309](#)

277

Serphan fait soudain irruption, flanqué de plusieurs gardes, mais, à votre grande surprise, il ne donne pas l'ordre d'attaquer.



277 *Les œufs libèrent des volutes au sommet desquels se forme une tête diabolique.*

- Mes beautés vont se charger de ces voleurs ! ricane-t-il en laissant tomber deux œufs sur le sol. Sous vos yeux ébahis, les œufs libèrent une substance grisâtre qui s'élève bientôt dans les airs. En quelques secondes, au sommet de chaque volute se forme une petite tête diabolique aux mâchoires ornées de trois rangées de dents acérées. Peu à peu, le corps prend forme et des membres apparaissent, terminés par des griffes d'où suinte un liquide visqueux. Brusquement, ils bondissent à l'attaque.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier DÉMON DE KARAZA	9	8
Second DÉMON DE KARAZA	10	8

Chaque fois que le monstre parvient à vous toucher, lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'AGILITÉ, vous êtes paralysé et votre aventure se termine ici. Si vous parvenez à vaincre votre monstre, vous pourrez aider Bardik à combattre le sien. Si vous remportez le combat tous les deux, rendez-vous au 80. Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [65](#).

278

Alors que vous traversez le parc, des gardes surgissent et pointent leur javelot. Lancez chacun deux dés. Si chaque résultat est supérieur à vos totaux d'AGILITÉ, vous êtes immédiatement transpercés. Si les résultats sont inférieurs ou égaux à vos totaux, rendez-vous au [23](#). Si Bardik se fait tuer, rendez-vous au [14](#).

279

Les gardes, alourdis par leur équipement, ne parviennent pas à vous rejoindre. Vous multipliez les détours et les volte-face jusqu'à ce qu'ils abandonnent. Vous vous arrêtez finalement, haletants, à l'ombre d'une porte cochère. Dix minutes plus tard,

vous reprenez furtivement le chemin de la demeure. Rendez-vous au [273](#).

280

Si vous avez subi des blessures, votre total d'ENDu-RANCE retrouve son niveau de départ. - A ma connaissance, le meilleur endroit où obtenir des renseignements est une boutique de l'île aux Torches, dit votre nouveau compagnon. Sans attendre, vous suivez Bardik jusqu'à l'échoppe, vous frayant un passage parmi la foule des dévots qui se presse sur l'île. La boutique des offrandes et objets de culte est l'un des rares bâtiments de pierre qui se dressent parmi les étals de toile des marchands. L'établissement est tenu par un certain Henry Sobourg, mais Bardik ne l'a jamais rencontré. Vous demeurez néanmoins persuadé d'y trouver une piste. Dès votre entrée, Sobourg, vous prenant pour des clients, vous accueille à bras ouverts.

- Nous désirerions des renseignements, dit Bardik. Aussitôt, le vieil homme se rembrunit.

- Ce n'est pas une bibliothèque, ici ! tranche-t-il d'un ton sec.

Bardik ne tient pas compte de cette réponse.

- Cela concerne certains objets que mon ami a perdus. Ce sont des reliques qui appartiennent à son peuple.

- Je ne sais rien ! Quittez ma boutique ! s'énerve Sobourg.

Si c'est vous qui le menacez, rendez-vous au [285](#). Si vous vous y mettez à deux, rendez-vous au [189](#). Vous pouvez aussi laisser Bardik se charger de cette besogne. Rendez-vous au [157](#).

281

La pièce ne contient pas d'objet de valeur ; les deux bouteilles de piquette qui se vident sur le sol sont une maigre récompense à vos efforts. La salle ne possède pas d'autre sortie. Pourquoi, dès

lors, un tel déploiement de force ? Votre regard embrasse la pièce à la recherche d'un passage secret, mais aucun indice n'en révèle l'existence. Vous vous approchez de la paroi et caressez la surface lisse. Vous décelez une légère faille. Reculant d'un pas, vous remarquez les contours, à peine esquissés, d'une porte. Aucun système d'ouverture n'est visible, mais une poussée sur la paroi fait pivoter le panneau, révélant un étroit escalier. Rendez-vous au [335](#).

282

Votre errance dans le quartier Sud vous conduit bientôt aux abords de la Grenouille à l'Ail. A en juger par les individus qui sortent de cette auberge, c'est l'endroit rêvé pour trouver un complice. Vous pénétrez dans une pièce enfumée. Vous aviez vu juste, cette taverne est un repaire de truands. La pièce abonde en recoins sombres où des hommes attablés discutent à voix basse. La gent féminine n'est guère représentée, mais les rares femmes arborent un armement digne d'un mercenaire. La plupart des clients se drapent dans des capes noires et il est impossible de distinguer les visages. Vous prenez place à une table proche de la sortie et relevez, vous aussi, votre col. Une servante vient prendre votre commande et revient bientôt avec une pinte de bière. Tout en buvant à petites gorgées, vous observez la salle du coin de l'œil. Allez-vous engager la conversation au hasard (rendez-vous au [108](#)) ou attendre que l'on vous aborde (rendez-vous au [144](#))?

283

Votre mystérieux allié n'a pas survécu au combat. Vous lui accordez un dernier regard en vous demandant les raisons de son intervention. Quoi qu'il en soit, vous ne pouvez plus rien pour lui et le temps presse. Vous devez déguerpir avant l'arrivée d'une patrouille. Vous reprenez le chemin du Vieux Pont, en route vers le Cygne Noir. Vous cambriolerez le Conseiller ce soir. Vous agirez seul, ainsi en a décidé le destin. Rendez-vous au [343](#).

284

Avec une extrême prudence, vous progressez dans la pièce, à la recherche d'indices pouvant trahir la présence de pièges. Soudain, le sol se dérobe ! Une trappe vient de s'ouvrir dans le plancher. En un éclair, vous entrevoyez une multitude de pieux acérés. Lancez deux fois deux dés. Si les deux résultats sont inférieurs ou égaux à chacun de vos totaux d'HABILETÉ et d'AGILITÉ, rendez-vous au [323](#). Si vous obtenez un résultat supérieur à l'un de vos totaux, rendez-vous au [141](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[323](#) [141](#)

CHOIX

[292](#) [323](#) [141](#)

DE BARDIK

[216](#) [72](#) [265](#)

285

Vous vous avancez d'un air menaçant.

- Avoue ce que tu sais des Bâtons et du Sceptre de mon peuple ou je te jette dans le fleuve et je brûle ton trou à rats.

- Hors de chez moi, babouin, tu ne sauras rien ! Ne crois pas me faire peur, j'en ai maté de plus coriaces que toi, s'écrie-t-il en se dressant du haut de son mètre et demi.

Si vous êtes prêt à affronter seul ce vieillard belliqueux, rendez-vous au [211](#). Si vous souhaitez l'intervention de Bardik, rendez-vous au [264](#). Vous pouvez aussi unir vos forces pour l'effrayer davantage. Rendez-vous au [64](#).

Vous quittez rapidement la zone portuaire et vous vous dirigez vers le quartier Sud. Dans une ruelle proche du fleuve, un homme est étendu sous une porte cochère. Vous vous approchez avec prudence... Il s'agit du personnage enchaîné que vous avez vu quitter l'embarcation ! Aucun doute, il s'est échappé de la prison. L'inconnu respire avec peine, une tache écarlate éclabousse sa tunique. En vous apercevant, il se relève et articule quelques mots. - Ashrak, murmure-t-il. Ashrak... les Bâtons... Conduis-moi... chez Serphan ! Vous vous penchez pour en savoir plus, mais l'effort a eu raison de ses dernières forces et il retombe, inerte, sur le sol. Vous demeurez un instant stupéfait par les révélations de cet homme. Serphan est membre du Conseil ; vous n'aviez pas deviné qu'il pût y avoir un lien entre le vol de vos objets et le gouvernement de la cité ! Vous tenez enfin une piste, mais la résidence de Serphan doit être sous bonne garde. Vous aurez besoin d'un complice pour vous y introduire. Tout ceci demande réflexion et vous décidez, avant toute chose, de retourner à votre auberge. Si vous désirez effectuer à pied le trajet qui vous sépare du Cygne Noir, rendez-vous au [315](#). Si vous préférez louer un fiacre pour traverser la ville, rendez-vous au 39. Vous pouvez aussi vous mettre dès à présent à la recherche d'un complice, rendez-vous dans ce cas, au 282.

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [39 282 315](#)

CHOIX [78 39 282 358](#)

DE BARDIK Autre [39 282 315](#)

Manifestement, la chance n'est pas avec vous. Vous ne bénéficierez d'aucune aide pour le cambriolage que vous projetez. Vous vous éloignez rapidement de la Grenouille à l'Ail et retournez à votre auberge. Quoi qu'il en soit, votre décision est

prise. Vous passerez à l'action ce soir même. Vous rassemblez tout l'équipement nécessaire et, à la nuit tombée, vous traversez la ville jusqu'au quartier David.

Vous atteignez bientôt le mur d'enceinte de la demeure de Serphan. Vous l'escaladez sans problème et retombez en silence dans le jardin en contrebas. Rendez-vous au [12](#).

288

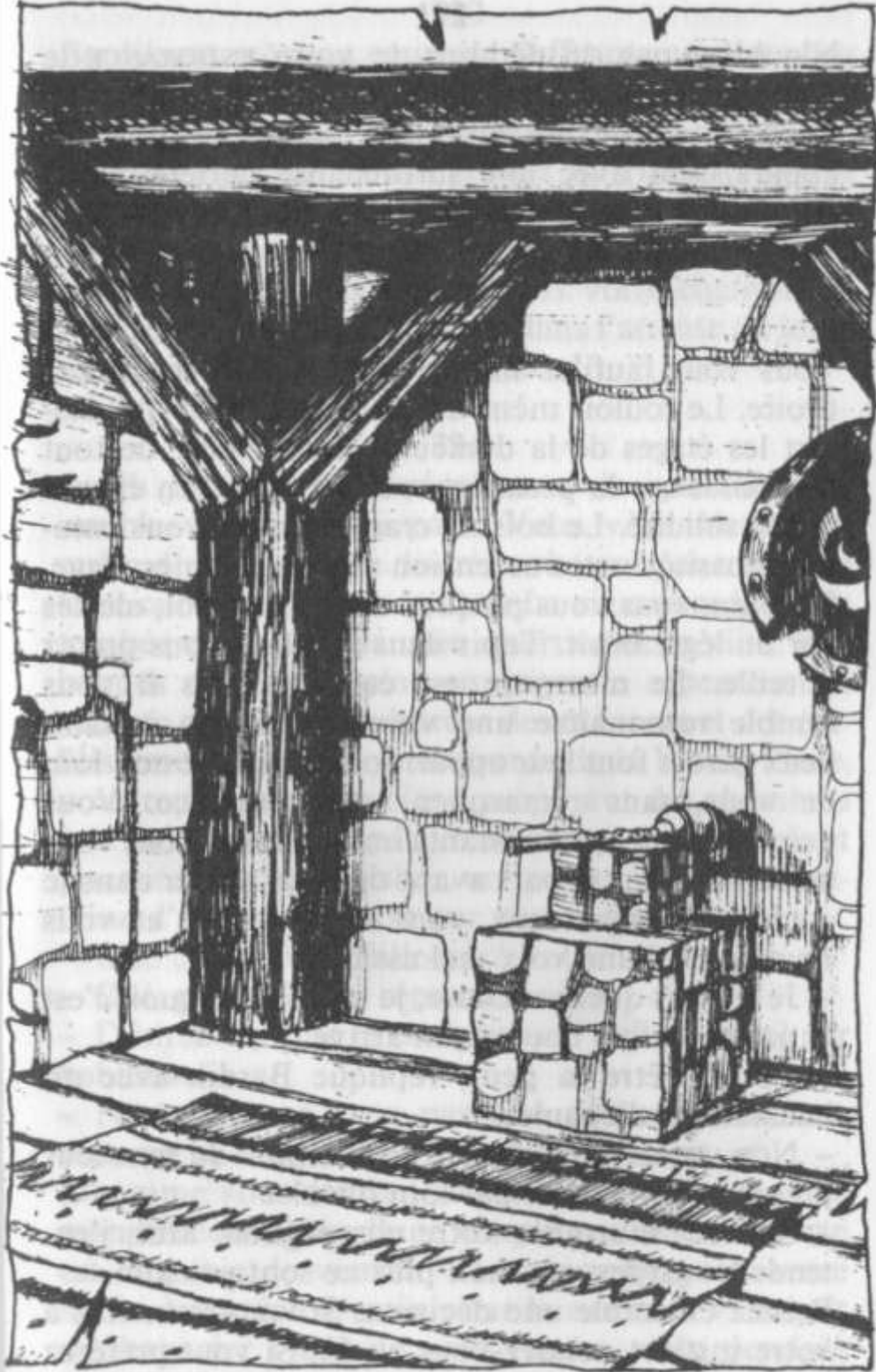
Le recours à un sortilège vous facilite la tâche ; vous devez néanmoins faire appel à votre AGILITÉ afin d'atteindre le premier étage. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'AGI-LITÉ, rendez-vous au [53](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'AGILITÉ, rendez-vous au [47](#).

289

Vous vous lancez de tout votre poids contre le panneau de bois, mais ne parvenez qu'à vous meurtrir l'épaule. Le menuisier qui a construit cette porte a fait de la belle ouvrage. Vous examinez un instant cet obstacle, tout en vous massant l'épaule. Les Bâtons se trouvent derrière cette porte, vous en êtes persuadé. Vous devez absolument trouver un moyen de la franchir. Vous ne pouvez courir le risque de chercher une autre entrée. Si vous désirez tenter une nouvelle fois d'enfoncer la porte (avec l'autre épaule si possible), rendez-vous au [152](#). Si vous possédez le Sortilège d'Embrassement, vous pouvez l'utiliser (rendez-vous au [308](#)).

290

Vous scrutez attentivement le sol autour du piédestal sans déceler la moindre anomalie. Lentement, vous approchez du précieux emblème. Vous n'avez d'yeux que pour lui ; les Bâtons, apaisés, ont cessé leurs vibrations. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'AGILITÉ, rendez-vous au [241](#). Si le résultat est supérieur à votre total, Rendez-vous au [159](#).



290 *Lentement, vous vous approchez du piédestal
sur lequel repose le précieux Sceptre.*

291

N'oubliez pas de déduire de votre ENDURANCE le nombre de points approprié au sortilège. Sous l'effet de la magie, les moindres saillies de la paroi apparaissent avec une surprenante netteté. Vous suivez des yeux le parcours ainsi tracé et entreprenez l'escalade. Rendez-vous au [288](#).

292

Vous vous faufilez hors de la pièce et tournez à droite. Le couloir mène à un étroit escalier qui dessert les étages de la demeure. Bardik pèse de tout son poids sur la première marche afin d'en éprouver la solidité. Le bois ne craque pas, et vous entamez aussitôt votre ascension vers le premier étage. Soudain, vous vous plaquez contre la paroi, alertés par un léger bruit. Tapis dans l'ombre, vous prêtez l'oreille. Le murmure est étouffé, mais il vous semble reconnaître une voix. Au même instant, deux gardes font leur apparition et passent non loin de vous, sans remarquer votre présence. Vous demeurez quelques instants immobiles et vous vous assurez de leur départ avant de vous glisser dans le couloir. Brusquement, vous vous arrêtez et vous murmurez d'une voix mal assurée :

- Je ressens quelque chose, je ne sais pas quoi, c'est la première fois que cela m'arrive !

- Ce doit être la peur, réplique Bardik avec un haussement d'épaules.

- Non, criez-vous, ce sont les Bâtons ! Je sens leur présence, ils ne sont pas loin d'ici !

- Silence ! murmure votre compagnon. Moi, j'entends les gardes, eux non plus ne sont pas loin. Prenez ensemble une décision. Si vous vous fiez à votre instinct, rendez-vous au [68](#). Si vous préférez explorer tout l'étage, rendez-vous au [354](#).

293

Bardik est mort au cours de l'affrontement et vous n'avez dû votre salut qu'à une fuite précipitée. Dans la rue, vous pressez le pas en direction du quartier Étranger. Vous prenez un risque, mais le patron de l'Orque au Cimenterre n'est pas homme à vous dénoncer à la patrouille. De retour à votre auberge, vous vous retirez dans votre chambre et décidez de prendre du repos, dans l'attente de jours meilleurs. Rendez-vous au [250](#).

294

Après les derniers événements, le quartier Sud semble un havre de paix. Vous vous mettez en quête d'une chambre discrète où vous pourrez vous faire oublier quelques heures. La vie commence à la tombée de la nuit dans ce quartier de la ville. Des bandes de jeunes gens en goguette arpentent les rues, se pressant aux entrées des tavernes et des établissements de jeux. Aux abords de la Vieille Place, vous repérez une enseigne proposant des chambres à la nuit. Vous grimpez un étroit escalier sordide et poussiéreux. Sur le palier, un homme d'une quarantaine d'années somnole sur une chaise.

- Une chambre ? bâille-t-il à votre vue.
- Oui, pour la nuit, répondez-vous.
- Désirez-vous de la compagnie ? demande-t-il par habitude.
- Non, et je ne veux pas être dérangé, tranchez-vous en lui abandonnant quelques pépites. L'homme vous conduit sous les combles, dans une mansarde meublée d'une simple paille. La porte est démunie de verrou : vous dormirez avec votre hache à portée de main pour le cas où il viendrait au tenancier l'idée de vous rendre visite pendant votre sommeil. Allongé sur votre couche, vous envisagez la suite de votre quête. Les Écritures affirment que les Bâtons conduisent au Sceptre, mais elles ne précisent pas de quelle manière. Tracassé par cette pensée, vous sombrez dans un sommeil agité. Rendez-vous au [250](#).

295

Abandonnant le marmiton à ses rêves culinaires, vous quittez discrètement les cuisines. Un couloir s'ouvre devant vous. L'endroit paraît désert, mais vous vous retournez à plusieurs reprises pour vous en assurer. Le corridor se coude à son extrémité. Votre instinct vous dicte la prudence et vous vous arrêtez. Si vous possédez le Sortilège de Détection, vous pouvez l'utiliser (rendez-vous au [42](#)). Si vous ne disposez pas de ce sortilège ou que vous ne désiriez pas y recourir, penchez-vous discrètement à l'angle du mur et rendez-vous au [232](#).



296

Vous dévalez à toutes jambes vers le rez-de-chaussée, poursuivi par les quatre gardes. Bardik repère une large fenêtre et la défonce d'un coup d'épaule. Au moment où vous allez plonger à l'extérieur, deux gardes ajustent leurs javelots et les projettent dans votre direction. Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total C1'AGILITÉ, VOUS mourez sur-le-champ. Si vous parvenez tous deux à éviter les lances, rendez-vous au [172](#). Si vous êtes seul survivant, rendez-vous au [14](#).

297

Un membre de l'équipage se déplace avec difficulté. La raison en est simple : l'homme a les chevilles entravées. Ses compères remarquent bientôt votre présence et l'un d'eux vous apostrophe vertement. Il emploie cet argot urbain que vous comprenez mal, mais ses gestes sont explicites : votre présence les importune. Si

vous les observez malgré tout, rendez-vous au [153](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [300](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX [153 300](#)

CHOIX [240 153 238](#)

DE BARDIK Autre [153 300](#)

298

Vous traînez les corps endormis dans un coin de la pièce et vous les recouvrez avec le tapis. Vous espérez ainsi éviter qu'on remarque leur absence. Vous jetez un coup d'œil dans le couloir. Tout va bien, le remue-ménage n'a alerté personne. La pièce ne contient pas d'objet de valeur et les deux bouteilles de piquette qui se vident sur le sol sont une maigre récompense à vos efforts. La salle ne possède pas d'autre sortie. Pourquoi, dès lors, un tel déploiement de forces en ce lieu ? Votre regard embrasse la pièce à la recherche d'un passage secret, mais aucun indice n'en révèle l'existence. Vous caressez la surface lisse de la paroi. Vous décelez bientôt une légère faille. Reculant d'un pas, vous discernez les contours, à peine visibles, d'une porte. Aucun mécanisme visible n'en permet l'ouverture, mais une poussée sur la paroi fait pivoter le panneau, révélant une étroite cage d'escalier. Vous vous emparez de la lanterne qui éclairait la pièce et commencez, hache en main, l'ascension des marches. L'endroit est couramment emprunté : pas la moindre poussière ni la plus petite odeur de moisi. Rendez-vous au [215](#).

299

En vous approchant de la Vieille Place, vous avez le sentiment d'être suivi. A maintes reprises, vous vous retournez vivement, pour finalement entrevoir une ombre furtive se dissimuler sous un porche. Aucun doute, il s'agit d'un voleur. Tout en marchant, vous détachez la bride qui maintient votre hache à votre

ceinturon. Au fur et à mesure que vous vous enfoncez dans le quartier Sud, vous réalisez que plusieurs hommes vous ont pris en filature. Ils vous suivent à distance respectable, sans chercher à se dissimuler. Ils attendent manifestement que vous vous égariez dans le dédale de ruelles afin de vous coincer au premier cul-de-sac. Vous comprenez maintenant pourquoi la simple mention de ce quartier fait frémir la population de Koragon. Il est dangereux de s'y aventurer sans but précis, surtout quand, comme vous, on ne connaît pas la ville. Comme les ténèbres s'épaississent, vous pressez le pas et, choisissant avec soin votre itinéraire, vous repartez en direction du Vieux Pont. C'est avec soulagement que vous le voyez se profiler devant vous. Vous le traversez à toutes jambes et vous jetez un dernier coup d'oeil en arrière. Vos poursuivants se sont arrêtés sur la rive. Vous prenez aussitôt le chemin de votre auberge. Ce n'est que partie remise, vous reviendrez demain matin. Rendez-vous au [221](#).

300

Vous poursuivez votre chemin jusqu'à une auberge : la taverne du Débarcadère. Vous y pénétrez et abordez quelques marins, mais aucun ne daigne vous répondre. Vous videz d'un trait votre chope de bière et quittez l'endroit. Peut-être aurez-vous plus de chance dans un autre quartier... Rendez-vous au [286](#).

301

Le grondement émane d'une masse informe, accroupie au centre de la pièce. Heureusement, la créature est maintenue par une chaîne. Comme vous pénétrez dans la salle, le monstre s'avance, chaîne tendue à se rompre, et fouette l'air de ses griffes acérées. Prenez ensemble une décision. Si vous décidez de combattre, rendez-vous au [338](#). Si vous préférez contourner la créature pour atteindre la porte du fond, rendez-vous au [307](#).

302

A la nuit tombée, vous quittez discrètement l'auberge du Cygne Noir et vous vous glissez à la faveur de l'obscurité jusqu'aux abords du palais. Vous ne savez pas encore de quelle manière pénétrer dans les lieux. Sur place, vous vous dissimulez en vue des portes et observez les mouvements de troupes. La première patrouille contourne le mur d'enceinte et s'éloigne en direction de la rue de la Monnaie, la seconde s'approche de la Guilde des artisans. L'entrée reste sans surveillance pendant une minute à l'heure de la relève. Comptant mentalement les secondes, vous bondissez vers les portes. Vous êtes dans la place ! Vous demeurez immobile à l'angle de l'Hôtel des Monnaies. La grande cour est déserte, mais vous ne pouvez prendre le risque de la traverser à découvert. Dans le plus grand silence, vous contournez les bâtiments administratifs et approchez du palais par derrière. Il est impossible de franchir la porte. L'entrée est sévèrement gardée, et engager un combat équivaldrait à un suicide. Votre seule chance est d'escalader l'arrière du bâtiment et de forcer une fenêtre du premier étage. La tâche est ardue. Si vous possédez encore le Sortilège de Résistance des Parois, vous pouvez y recourir maintenant (rendez-vous au [258](#)). Dans le cas contraire, lancez deux dés et rendez-vous au [121](#).

303

Le monte-charge aboutit dans une vaste salle. Bardik est penché sur le cadavre d'un homme vêtu en cuisinier. Il tient encore son poignard dégouttant de sang et ne semble pas avoir subi de blessures graves. Vous pénétrez dans une vaste salle à manger, occupée en son centre par une gigantesque table de chêne en forme de pentagone. La table est entourée de cinq sièges dont les dossiers sculptés sont ornés chacun du blason d'un Conseiller. Vous venez d'aboutir dans la partie du palais où se trouvent les chambres du Conseil des Cinq. Rendez-vous au [355](#).

304

Vous vous faufilez vers les trois hommes tout en empoignant une francisque. Vous visez le garde le plus proche. A cette distance, votre tir est impeccable ; la lame termine sa course solidement fichée dans son crâne. Déjà, votre deuxième francisque a pris son envol, mais le garde râblé que vous visiez l'esquive de justesse. Les deux hommes s'emparent de leurs armes ; ils sont prêts pour l'ultime Assaut.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	6	6
Second GARDE	7	6



305

De retour à votre auberge, vous demandez à madame Tatin si elle connaît un endroit où il est possible de se procurer des objets d'origine douteuse. Votre logeuse s'offusque de votre requête, mais elle vous suggère d'essayer la boutique de Del-los, rue des Malandrins, au cœur du quartier Sud. - Ce quartier est dangereux, ajoute-t-elle. Les honnêtes gens ne s'y risquent jamais. Vous la remerciez de ses renseignements et lui assurez que vous ne courez aucun risque. Vous prenez congé et quittez l'auberge. Rendez-vous au [48](#).

306

Vous découvrez les précieuses reliques de votre peuple. Vous les enveloppez avec soin et déférence et les placez sous votre tunique. Leur contact sur votre corps vous arrache un soupir de soulagement. Pendant ce temps, Bardik remplit un sac de toile de toutes les richesses qui sont à sa portée. Le sac est bientôt plein à craquer et votre compagnon réprime un juron de ne pas en avoir apporté un plus grand. - Le temps presse, Coréus, dit-il. L'intervention de Bardik vous replonge dans la réalité. Tout à la joie de retrouver les Bâtons, vous aviez presque oublié les dangers qui vous menacent. Rendez-vous au [170](#).

307

Vous longez les murs de la salle, hors de portée du monstre. La bête s'élançait, sa chaîne tendue à se rompre. Horreur ! Elle arrache le crochet qui la maintenait prisonnière et se dresse de toute sa hauteur. Lancez deux dés afin de savoir si le monstre parvient à vous mordre. Si vous obtenez chacun un résultat inférieur ou égal à votre total d'AGILITÉ, rendez-vous au [164](#). Si vous obtenez chacun un résultat supérieur à ce total, vous perdez chacun 2 points d'ENDURANCE (rendez-vous au [35](#)). Si vous seul obtenez un résultat supérieur à votre total, vous perdez 2 points d'ENDURANCE (rendez-vous au [140](#)). Si Bardik obtient un résultat supérieur à son total, rendez-vous au [140](#), mais sans perdre de points.

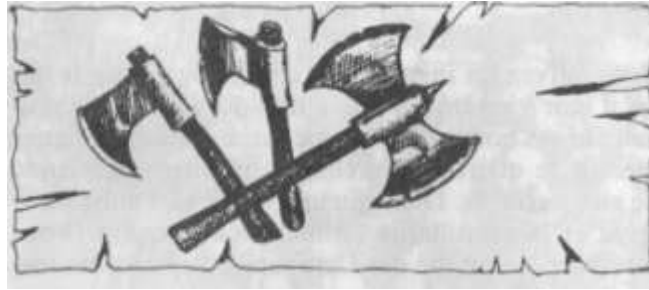


307 Horreur ! La bête tend ses chaînes et arrache le crochet qui la retenait prisonnière !

308

N'oubliez pas de vous ôter 4 points d'ENDURANCE après avoir jeté le sortilège. Vous vous concentrez tout en palpant les contours de la porte. Vos doigts laissent un sillon d'étincelles qui s'enflamme aussitôt. En quelques secondes, le feu magique transforme la porte en un petit tas de cendres fumantes. Brandissant votre hache, vous avancez dans la pièce. Aucun doute, vous avez atteint votre but.

Une multitude d'objets, issus des quatre coins du continent, sont conservés en ce lieu. Serphan est un collectionneur enragé ! Votre vision s'accoutume à la pénombre ambiante. Un mouvement furtif, derrière une statue, vous fait sursauter : vous n'êtes pas seul ! Rendez-vous au [120](#).



309

Vous vous extrayez du monte-charge. Vous venez de pénétrer dans une vaste salle à manger dont les murs sont ornés de bas-reliefs, mais vous avez à peine le temps de repérer les lieux. Devant vous, un homme vêtu en cuisinier est penché sur la dépouille inanimée de Bardik. Il tient à la main un couteau à découper dégouttant de sang. A votre vue, l'homme bondit en brandissant sa lame. Demandez à Bardik l'HABILETÉ et l'ENDURANCE du cuisinier. Peut-être a-t-il infligé certains dommages à cet homme avant de succomber. Si vous parvenez à vaincre le cuisinier, rendez-vous au [158](#).

310

Sans perdre un instant, vous tournez les talons et vous vous enfuyez en direction des quartiers pauvres. Les deux hommes vous prennent en chasse, mais vous multipliez les détours et ils finissent par abandonner la poursuite. Vous reprenez votre souffle et repartez d'un pas tranquille vers l'auberge du Cygne Noir, où vous êtes chaleureusement accueilli par votre logeuse. Rendez-vous au [221](#).

311

Votre adversaire est mort, mais vous constatez que le combat a donné l'éveil. Hélas, vous ne repérez parmi la foule aucun garde auprès de qui plaider la légitime défense ! Tous sont des rôdeurs ou des malfrats du quartier Sud, attirés par le fracas des armes comme les mouches par le miel. Sans geste brusque, vous vous éloignez du cadavre. Aussitôt deux individus se précipitent pour le dépouiller de ses biens. D'autres vous observent d'un air sombre - peut-être étaient-ils des amis du mort. L'atmosphère est lourde, mieux vaut ne pas s'attarder. Brandissant votre hache, vous reculez en direction du Vieux Pont, avant de fuir à toutes jambes. Sur l'autre rive, vous poussez un soupir de soulagement. Les malfrats ne vous suivront pas dans la Vieille Ville, elle est étroitement surveillée par la patrouille de nuit. Les événements récents ont eu raison de vos forces, vous décidez de remettre votre exploration au lendemain et prenez sans tarder le chemin de votre auberge. Rendez-vous au [221](#).

312

Au détour d'une allée, une ombre inquiétante se profile et des aboiements furieux éclatent. Une meute, menée par un garde, vient d'apparaître au carrefour. A votre vue, il lâche les chiens. Après un coup d'œil circulaire, vous vous enfuyez en direction de la Nouvelle Ville, talonné par les mâtins. Lancez deux dés pour savoir si vous parvenez à leur fausser compagnie. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-



312 Une meute menée par un garde vient d'apparaître
au carrefour : à votre vue, il lâche les chiens.

vous au [294](#). Sinon, vous devez affronter la meute (Rendez-vous au [181](#)).

313

Vous poursuivez en direction du nord en pataugeant dans la vase. Au bout de quelques mètres, le couloir vire à l'est et vous le suivez pendant plusieurs minutes encore avant d'aboutir à une jonction. Si vous désirez partir en direction du nord, rendez-vous au [222](#). Si vous préférez poursuivre à l'est, rendez-vous au [212](#).

314

De mauvaise grâce, vous tendez deux Bâtons à votre compagnon.

- Prends-en grand soin, dites-vous d'un air grave. Ils sont sacrés.

Bardik acquiesce en souriant.

- Et maintenant, cher associé, qu'allons-nous faire ? demande-t-il d'un ton enjoué.

Vous haussez les épaules avec une moue dubitative. Il faut encore retrouver le Sceptre, mais aucun de vous ne sait où le trouver. Vous devez recueillir des informations. Bardik sait que le tavernier de l'Orque au Cimeterre entretient des espions au sein du palais. Votre compagnon vous propose aussi d'enlever un membre du personnel de Serphan pour lui soutirer des renseignements. Prenez ensemble une décision. Si vous désirez interroger le tavernier, rendez-vous au [62](#). Si vous préférez enlever un garde, rendez-vous au [71](#).

315

Chemin faisant, vous réfléchissez à un moyen de pénétrer dans la demeure de Serphan. Votre éducation princière ne comprenait pas de cours de cambriolage et, si vous avez une totale confiance en votre fidèle hache, vous doutez que cette arme suffise pour mener à bien une telle entreprise. Quoi qu'il en soit, votre

décision est arrêtée et rien ne vous en fera dévier. Vous atteignez sans encombre l'auberge du Cygne Noir. Rendez-vous au [343](#).

316

Le craposaure retombe lourdement sur le sol, ensanglanté, et pousse un dernier râle. Vous contournez la carcasse, d'où suinte maintenant un liquide verdâtre, et vous avancez vers la porte. Le monstre protégeait une vaste pièce, qui n'est autre que la salle de réunion du Conseil. Une immense table, entourée de chaises richement sculptées, occupe tout l'espace. Vous n'y découvrez rien d'intéressant et vous passez sans tarder à la pièce suivante. Les Bâtons ont repris leurs vibrations : vous approchez du but ! Et là encore, c'est la déception. Cette salle est l'exacte réplique de la précédente. Irrité par ces contretemps, vous pressez le pas, mais au moment où vous franchissez une porte sur votre gauche, les Bâtons s'affolent.

- Par ici ! criez-vous.

- J'arrive ! répond Bardik tout en empochant un presse-papier en or.

- Le Sceptre est par ici, je le sens, affirmez-vous avec fièvre.

- Parfait ! répond Bardik, enthousiaste. Voyons ce que dissimule cette porte. Plus vite nous serons partis, mieux ça vaudra. Rendez-vous au [125](#).

317

Vous vous immobilisez et portez lentement la main à votre francisque, attendant que la présence se manifeste une fois encore. Vous la brandissez, prêt à la lancer au moindre geste hostile. Rendez-vous au [120](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[120](#)

CHOIX

[13 217](#)

DE

[15 217](#)

[BARDIK](#)

[Autre 120](#)

318

La chambre est baignée par les rayons de lune. Un lit occupe un angle de la pièce. D'un geste, Bardik vous impose le silence : de légers mouvements sous les draps ont attiré son attention. Immobile, vous le regardez s'avancer à pas feutrés dans la pièce. A proximité du lit, Bardik dégaine sa dague et la pointe sur l'oreiller. D'un geste prompt, il soulève les couvertures, dévoilant un dormeur qui se dresse, ahuri. Prenez ensemble une décision. Si vous désirez assommer le dormeur, quitter la chambre et prendre la porte de droite dans la pièce précédente, rendez-vous au [125](#). Si vous préférez la porte de gauche dans la pièce précédente, après avoir assommé l'occupant de la chambre, rendez-vous au [179](#). Vous pouvez aussi demander à l'homme où se trouve le Sceptre. Rendez-vous au [132](#).

319

A l'angle du couloir, vous vous arrêtez, intrigué. Vous retournez sur vos pas et comprenez alors la raison de votre trouble. Ce couloir se prolonge sur une dizaine de mètres mais, contrairement au précédent, il n'est percé d'aucune porte. Tout cela n'est pas normal. Ces murs doivent dissimuler quelque passage secret. Si vous possédez encore le Sortilège de Résistance des Parois, vous pouvez confirmer vos soupçons (rendez-vous au [84](#)). Vous pouvez aussi tout simplement sonder les murs à la main (rendez-vous au [67](#)).

320

Votre nouveau compagnon a trouvé la mort. Malgré leurs lourdes pertes, ses poursuivants ont repris courage et se rapprochent à pas pesants. Pour comble de malchance, une patrouille en armes fend la foule ! Vous reculez de quelques pas et vous vous enfuyez en direction de la place du Marché. La foule vous prend aussitôt en chasse, mais votre ardeur au combat les incite à la prudence : ils demeurent à distance respectueuse. Vous parvenez enfin à vous faufiler entre les étals. Vous devez remettre à plus tard vos investigations sur le pont aux Torches. En soupirant, vous reprenez le chemin de votre auberge. Rendez-vous au [221](#).

321

Le Cygne Noir est une vaste bâtisse de bois, haute de quatre étages. Dès votre entrée dans la taverne qui occupe tout le rez-de-chaussée, vous êtes abordé par une matrone avenante qui se présente sous le nom de madame Tatin. Tout en bavardant joyeusement, elle vous conduit à l'étage. Après que vous avez déposé vos bagages, elle vous propose une pinte de bière en bas avant de vous coucher. Vous refusez poliment son offre : le voyage a été long et vous ne songez qu'à dormir. Vous déposez, par habitude, votre hache à portée de main à votre chevet et sombrez bientôt dans un profond sommeil. Le lendemain matin, vous commandez un copieux petit déjeuner et demandez à la gargotière quelques renseignements. Madame Tatin vous explique de bonne grâce l'agencement des divers quartiers, et vous informe que votre argent n'a pas cours hors du quartier Étranger ; la ville, en effet, bat sa propre monnaie. Cette nouvelle vous laisse indifférent, vous avez emporté une pleine bourse de pépites d'or et il serait étonnant qu'on vous les refusât, où que vous alliez. Il est temps maintenant de vous mettre à l'œuvre. Si vous désirez retrouver la trace de votre voleur, rendez-vous au [33](#). Si vous préférez en premier lieu demander assistance au Conseil des Cinq, rendez-vous au [32](#).



322

Vous vous précipitez à l'abri d'un buisson et scrutez les alentours. L'espace d'un instant, la panique vous gagne : une silhouette vous observe ! Heureusement, il ne s'agit que d'une statue. Ce moment de frayeur passé, vous poursuivez vos investigations. Aucune patrouille en vue, vous pouvez approcher du bâtiment. Rendez-vous au [197](#).

323

Vous vous emparez du Sceptre et le glissez avec une infinie précaution sous votre tunique.

- Filons, maintenant ! s'écrie Bardik.

Sans perdre un instant, vous retournez dans la pièce où Bardik avait laissé une corde. Pendant que vous surveillez le couloir, votre compagnon ouvre la fenêtre et déroule le filin dans le vide.

- Passe le premier, ordonne-t-il.

Le temps n'est plus à la discussion, aussi vous exécutez-vous rapidement.

Au sol, vous vous emparez de votre hache et scrutez les alentours. Bardik vous rejoint avec une rapidité déconcertante et se met à couvert. Vous observez une dernière fois les environs avant de le suivre. A l'angle du bâtiment des Affaires commerciales, vous découvrez deux chevaux sellés, prêts à partir.

- La chance nous sourit, murmure Bardik.

Une minute plus tard, le bruit d'une cavalcade résonne sur le pavé de la cité endormie, en direction des portes de la ville. Rendez-vous au [131](#).

324

Vous vous êtes débarrassé du garde, mais le fracas des armes n'a pu passer inaperçu. Vous devez quitter cet endroit au plus vite. Mais la porte que surveillait la sentinelle s'entrouvre lentement... Rendez-vous au [104](#).

325

Demandez à Bardik son total d'HABILETÉ ainsi que son total d'ENDURANCE. Comparez vos totaux d'AGI-LITÉ pour déterminer qui frappera le premier. Vous pouvez faire usage de la magie. Si vous remportez le combat, rendez-vous au [34](#).

326

Le dernier homme tombe enfin, le crâne fracassé. L'alerte est donnée, d'autres ne tarderont pas à les remplacer. Vous ouvrez la fenêtre et regardez en contrebas. Le saut est envisageable. Vous grimpez sur la rambarde et vous vous élancez dans le vide, atterrissant d'une roulade sur la pelouse, à quelques centimètres du chemin dallé qui entoure la demeure. Aussitôt, vous bondissez sur vos pieds et filez à travers le jardin. Tout est silencieux. Vous escaladez la muraille et vous vous enfuyez à toutes jambes dans les ruelles désertes de ce paisible quartier. Rendez-vous au [142](#).

327

Vous effleurez les contours du passage dérobé, sans déceler la moindre trace de gonds ni de poignée. Vous pesez de tout votre poids contre le panneau, sans résultat. Peut-être s'agit-il d'un panneau coulissant ? Pressant la cloison de toutes vos forces, vous tentez de la faire glisser. Si vous exercez une poussée de gauche à droite, rendez-vous au [161](#). Si vous exercez une poussée de droite à gauche, Rendez-vous au [54](#).

328

Le couloir s'interrompt brusquement au bout de quelques mètres. Trois marches, sur votre gauche, s'enfoncent dans la paroi. Vous êtes dans un cul-de-sac. Vous vous retournez, stupéfait. Cette architecture est incohérente ; les marches n'aboutissent nulle part et vous ne repérez aucune porte visible. Où conduisait cet escalier à l'origine ? Vous en venez à la conclusion qu'une porte secrète se dissimule à proximité. Si vous possédez le Sortilège de Résistance des Parois, vous pouvez l'utiliser pour confirmer vos soupçons (rendez-vous au [84](#)). Vous pouvez aussi simplement sonder les parois du poing (rendez-vous au [67](#)).

329

Suivant les indications que l'on vous a fournies, vous trouvez sans difficulté le marché des Caravanes. Des centaines de bêtes de somme, chevaux, mules ou chameaux, toutes chargées de paquets, sont alignées sur la place. Spectacle étonnant, certains propriétaires traitent leurs affaires avec les marchands locaux sans même quitter leur monture. Vous rassemblez tous vos souvenirs se rapportant au voleur et entreprenez l'inspection systématique de tous les convois. Brusquement, une marque sur la cuisse d'un chameau attire votre attention. Cet emblème, vous en êtes persuadé, marquait toutes les bêtes de la caravane grâce à laquelle votre voleur a fui. Tous les sens en alerte, vous scrutez la foule environnante, mais sans trouver trace de votre homme. Le

propriétaire des bêtes est un petit homme au visage tanné par la vie au grand air. Vous l'abordez poliment et annoncez que vous êtes à la recherche de l'homme qui a rejoint sa caravane à Brasaï. L'homme vous toise sans aménité. - Si tu ne veux rien acheter, passe ton chemin ! réplique-t-il en tournant le dos. Si vous désirez lui proposer de l'argent, rendez-vous au [8](#). Si vous préférez le menacer pour qu'il parle, rendez-vous au [7](#).

330

D'un geste ample, vous brandissez votre hache et vous vous mettez en garde. Les deux hommes, surpris, marquent un temps d'arrêt avant de dégainer leur épée.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE 7 6

Second GARDE 6 4



331

La boutique d'Engerard est connue de tous et, quelques instants plus tard, vous en observez la devanture. Le magasin propose des antiquités à des prix exorbitants. A l'instant où vous pénétrez dans la boutique, Engerard se précipite à votre rencontre. C'est un petit homme, richement vêtu, au regard vif et luisant de cupidité. Avec un large sourire, il vous propose aussitôt de vous guider dans sa boutique. Vous en venez directement au fait et lui demandez s'il a entendu parler d'un Sceptre et de trois Bâtons. Engerard feint de réfléchir tout en vous observant.



331 *Engerard est un petit homme au regard vif
et luisant de cupidité.*

- Le Sceptre, non, mais les Bâtons ont circulé quelque temps sur le marché ; un collectionneur les a très vite acquis.

- Le nom de cet homme ? dites-vous brusquement. Engerard prend un air faussement désolé.

- C'est délicat, vous comprenez, de telles affaires réclament la confiance...

Il n'en dira pas plus. Vous devez vous montrer persuasif. Si vous désirez lui proposer de l'argent, rendez-vous au [178](#). Si vous préférez user de menaces, rendez-vous au [90](#).

332

Vous reculez, pantelant et épuisé, tandis que le monstre agonise. Au dernier soubresaut de la bête, vous lui lancez un coup de pied rageur. Cette créature doit bien peser une tonne. De quoi pouvait-elle se nourrir ? Tout à votre volonté de survie, vous n'aviez pas remarqué que le sol était jonché de petits os blanchis. Vous en avez presque pitié pour les rats... Sans plus vous préoccuper du monstre, vous observez les environs. Une échelle de fer rouil-lée est fichée dans le mur. Elle mène à une grille scellée au plafond. Vos torches éteintes, vous remarquez que l'ouverture laisse filtrer la lumière du jour. Aucun de vous ne tient à demeurer plus longtemps dans les égouts. Vous escaladez donc les barreaux et repoussez la grille. Vous aboutissez dans une cave obscure que transperce un rayon de lumière jailli du soupirail. Bardik grimpe vivement au sommet d'un énorme tonneau de vin. Reconnaisant les bâtisses, il vous annonce avec satisfaction que vous vous trouvez dans les caves mêmes du palais ! Vous allumez une de vos dernières torches et commencez l'exploration. Au bout de quelques minutes, vous en venez à la conclusion qu'il existe deux issues : un escalier de pierre mène à une lourde porte de chêne et, à l'autre extrémité de la cave, un monte-charge conduit aux étages supérieurs. Cependant, si vous utilisez ce moyen, vous ne pourrez le faire que chacun à votre tour.

Mettez-vous d'accord. Si vous désirez ouvrir la porte, rendez-vous au [86](#). Si vous préférez actionner le monte-charge, déterminez ensemble lequel passera le premier. Si vous avez été choisi, rendez-vous au [130](#). Si Bardik monte le premier, rendez-vous au [107](#).

333

Vous lancez un bref regard autour de vous pour vous assurer que personne ne vous observe et vous vous glissez par l'entrebâillement de la porte. Vous vous accroupissez contre le mur et foncez à l'abri d'un buisson. Vous dénombrez deux patrouilles chargées de la surveillance du parc, mais elles suivent un parcours immuable le long des allées, sans se préoccuper de l'inspection des buissons. Il sera facile d'atteindre la demeure, mais vous n'avez aucune idée des défenses mises en place à l'intérieur. Vous en avez assez vu pour l'instant et vous rebroussez chemin. De retour dans la rue, vous prenez la direction de votre auberge. Rendez-vous au [243](#).

334

Vous vous précipitez sous le couvert d'un buisson. Certaines fenêtres de la demeure sont allumées et vous prenez soin de demeurer dans l'ombre. Discrètement, vous observez les alentours. Soudain votre sang se glace : une silhouette est accroupie à quelques mètres ! A en juger par son attitude, l'inconnu est ici pour les mêmes raisons que vous. Vous le rejoignez en quelques bonds silencieux. Vous aviez vu juste, il compte lui aussi cambrioler la demeure. Vous apprenez qu'il s'appelle Bardik. Aucun de vous n'a l'intention d'abandonner son projet. Vous devez donc parvenir à un arrangement. Si, au terme de la discussion, vous décidez de joindre vos forces, rendez-vous au [114](#). Si vous préférez finalement agir seul, il vous faudra combattre dans le plus grand silence pour ne pas alerter la garde. Rendez-vous au [325](#).



334 *L'inconnu que vous venez de rejoindre
en quelques bonds s'appelle Bardik.*

335

Vous vous emparez de la lanterne qui éclairait la pièce et, la hache dans votre main libre, vous entamez lentement l'ascension des marches. L'absence de poussière prouve que ce passage est fréquenté. Rendez-vous au [215](#).

336

Si Bardik est encore en vie, il vous rejoint et vous poursuivez votre route (rendez-vous au [273](#)). Si votre compagnon a trouvé la mort, rendez-vous au [234](#).

337

Vous hasardez un coup d'œil furtif par l'embrasure de la porte. Trois hommes sont attablés, un verre à la main, et conversent en toute quiétude. Vous devez prendre une décision. Si vous choisissez de les attaquer, rendez-vous au [304](#). Si vous possédez le Sortilège du Nuage de Stupeur et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au [134](#).

338

Vous contournez le monstre, tout en gardant une distance raisonnable. Du coin de l'œil, vous surveillez les mouvements de Bardik ; il est prêt pour l'affrontement. D'un cri, il donne le signal de l'attaque.

CRAPOSAURE HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 15

Si vous remportez tous deux le combat, rendez-vous au [316](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [93](#).

339

Après avoir été chassé une fois encore du palais, vous concluez que la seule issue est de suivre le conseil du garde. Vous vous rendez donc sans plus attendre dans le quartier Sud...

L'atmosphère qui y règne est différente de celle des autres quartiers que vous avez traversés. Situé sur la rive ouest du fleuve, il est peu fréquenté ; les rares passants que vous croisez vous dévisagent avec le regard du chasseur à l'affût d'une proie. Il est préférable de ne pas s'attarder. Aussi décidez-vous de vous mettre sans tarder en quête d'une taverne où glaner quelques informations. Allez-vous emprunter la passe Hardi-gan, qui longe le fleuve (rendez-vous au [205](#)), ou vous diriger vers la Vieille Place (rendez-vous au [299](#)) ?

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[205](#) [299](#)

CHOIX

[177](#) [205](#) [58](#)

DE BARDIK

Autre [205](#) [299](#)

340

Au moment où votre pied touche le sol, un claquement sec retentit et une douleur effroyable vous parcourt le corps. Hébété, vous constatez que vous avez marché sur un piège à loups, votre pied n'a pas résisté à ces mâchoires de fer - il est tranché net au niveau de la cheville ! Vous perdez conscience, vous vidant peu à peu de votre sang. Vous en venez à espérer que la mort vienne mettre un terme à vos tourments, et votre vœu va être exaucé...

341

Ces deux voyous auraient dû réfléchir avant de vous agresser ; leur sang se mêle à présent à la sciure qui recouvre le sol de la taverne. Les consommateurs vous regardent maintenant avec un air de respect, teinté de frayeur. Aucun d'eux n'ose s'interposer tandis que vous gagnez lentement la sortie. A l'air libre, vous vous éloignez d'un pas rapide avant l'intervention de la patrouille urbaine, et vous disparaîsez dans les ruelles obscures qui mènent au quartier Sud. Rendez-vous au [286](#).

342

La passe Hardigan vous conduit à la limite du quartier Sud. L'endroit est désert mais vous repérez bientôt l'enseigne de l'auberge du Débarcadère. Vous pénétrez dans une salle bondée et enfumée. La clientèle, composée en majorité de marins au visage hâlé, se retourne sur votre passage. Dès votre entrée, un homme s'empare du sac que vient de lui tendre un marin et quitte précipitamment la taverne en vous adressant un regard noir. Au comptoir, vous commandez une pinte de bière avant de reporter votre attention sur la salle. Rendez-vous au [259](#).

343

Si vous avez reçu des blessures, vous retrouvez votre total d'ENDURANCE de départ. De retour à l'auberge, vous commandez une solide collation et, tout en engloutissant les choux et les navets entiers, vous préparez votre plan d'action. Pour pénétrer dans les lieux à la faveur de la nuit, il vous faut un grappin et, si possible, un pied-de-biche. Votre repas terminé, vous sortez acheter ces articles. A la nuit tombante, vous quittez discrètement l'auberge et hélez un fiacre. Quelque temps plus tard, le véhicule vous dépose aux limites du quartier David. Vous parcourez à pied la distance qui vous sépare de la résidence de Serphan, tout en évitant les rues trop fréquentées. Vous atteignez enfin les abords du domaine et vous vous concentrez une dernière fois tout en observant le mur d'enceinte. La haute muraille, surmontée de pointes, ne présente aucune aspérité. Vous lancez votre grappin et, à la deuxième tentative, il se coince entre deux pointes. L'escalade s'effectue sans problème, mais il faut encore passer au-dessus des pointes acérées. Lancez deux dés. Si le résultat est égal ou inférieur à votre total d'AGILITÉ, vous passez sans encombre. Si le résultat est supérieur à votre total d'AGILITÉ, vous vous entaillez au passage et perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous vous laissez choir souplement sur la terre meuble du parc. Rendez-vous au [322](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[322](#)

CHOIX

[21 334](#)

DE BARDIK

Autre [322](#)

344

En dépit de vos efforts pour brouiller les pistes, les cavaliers ne perdent pas votre trace. Vous traversez la plaine jusqu'à une région vallonnée, parsemée de petites fermes, mais les seules créatures vivantes que vous rencontrez sont des troupeaux de bovidés à demi sauvages. Au sommet d'une colline, vous vous arrêtez pour observer les environs. A quelques kilomètres en contrebas, vous apercevez le nuage de poussière soulevé par les montures de vos poursuivants. Vos chevaux, bien que jeunes et vigoureux, montrent des signes d'épuisement. Vous avez chevauché tout le jour et vous auriez vous aussi besoin de repos. De toute manière, il est urgent de trouver un point d'eau. Prenez ensemble une décision. Si vous décidez de reprendre votre fuite éperdue, Rendez-vous au [204](#). Si vous préférez tendre une embuscade à vos poursuivants, rendez-vous au [117](#).

345

Averti du danger, vous partez dans la direction opposée et pénétrez dans la Nouvelle Ville. Le quartier est désert, et le silence accroît votre nervosité. A chaque recoin, vous vous attendez à voir surgir un quelconque agresseur. Vous pressez le pas et, bientôt, vous apercevez avec soulagement les lumières du quartier Sud. Rendez-vous au [294](#).

A peine Bardik a-t-il sorti quelques pièces que la main rapace de Sobourg s'en saisit.

- Voilà une manière civilisée de traiter les affaires, déclare-t-il, réjoui. Que cherchez-vous ?

- Trois Bâtons et un Sceptre, répond votre compagnon.

Sobourg feint de réfléchir et déclare, visiblement gêné :

- Je... je crois les avoir entrevus, en effet. Un certain Ashrok, ou Bashrok, me les a proposés voici quelque temps, mais je ne les ai pas achetés.

- Pourquoi cela ? demandez-vous.

- Trop chers pour moi, répond Sobourg, évasif.

- Tu savais plutôt qu'ils étaient volés, vieux grigou ! rétorque Bardik.

- Je suis un homme honnête ! s'indigne le vieillard. A votre place, je m'informerais sur Serphan. Il est friand de ce genre de reliques et ne s'inquiète guère de leur provenance.

- Serphan est membre du Conseil ! s'exclame Bardik. Par Nistus, je me suis impliqué dans une sale affaire !

Rendez-vous au [95](#).

En dépit de tous vos efforts pour brouiller les pistes, les cavaliers ne perdent pas vos traces. Vous traversez la plaine jusqu'à une région vallonnée, parsemée de fermettes, mais les seules créatures vivantes que vous rencontrez sont des troupeaux de bovidés à demi sauvages. Au sommet d'une colline, vous vous arrêtez pour observer les environs. A quelques kilomètres en

contrebas, vous apercevez le nuage de poussière soulevé par les chevaux de vos poursuivants. Votre monture, bien que jeune et vigoureuse, montre des signes d'épuisement. Vous avez chevauché tout le jour et vous auriez vous aussi besoin de repos. De toute manière, il est urgent de trouver un point d'eau. Si vous décidez de reprendre votre fuite éperdue, rendez-vous au [9](#). Si vous préférez tendre une embuscade à vos poursuivants, rendez-vous au [98](#).

348

Vous forcez l'allure et vous disparaissiez au détour d'une ruelle obscure. Dissimulé dans un coin sombre, vous voyez les deux gardes s'arrêter et échanger quelques mots. Ils lancent un vague regard dans la ruelle et rebroussent chemin, persuadés de vous avoir perdu. Rendez-vous au [260](#).

349

- Nous autres citoyens pouvons encore circuler à notre guise, que je sache, répliquez-vous.

- Certes, répond calmement un garde, mais si tu appartiens à la cité, tu possèdes la monnaie que bat le Conseil... Montre-nous cela. Vous plongez la main dans votre poche et en extirpez une poignée de pièces. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'AGILITÉ, rendez-vous au [111](#). Sinon, rendez-vous au [46](#).

350

La pièce est fort banale. Des tables basses et des chaises sont disposées à chaque angle. Aucun objet de valeur, si ce n'est une collection de grimoires sur une étagère en encoignure près de la fenêtre. Un escalier en spirale conduit à l'étage inférieur, où logent les domestiques. Bardik noue une corde à la rambarde de la fenêtre et la dissimule derrière un rideau.

- En cas de retraite précipitée, murmure-t-il.

- Sage précaution, répondez-vous en esquissant un sourire.

Vous dégainez votre épée et avancez à pas feutrés vers la porte. Bardik fait jouer le loquet et tire doucement le battant. Rendez-vous au [255](#).

351

La bête ressemble à une momie affublée d'ailes de vampire. Elle vous observe d'un regard vide et vitreux. Ses membres décharnés, démesurément longs, se terminent par des griffes effilées comme des rasoirs. Le monstre se déplace lentement et semble flotter dans les airs. Bientôt, hypnotisée par votre sortilège, il retombe sur le sol et vous observe, immobile. Rendez-vous au [19](#).

352

L'aura qui émane des Bâtons vous guide aussitôt vers eux. Ils reposent près de l'effigie d'une divinité inconnue. Vous les enveloppez avec déférence dans le tissu sur lequel ils étaient posés et glissez le paquet sous votre tunique. Mais votre instinct vous avertit d'une présence ! Trois colosses armés d'épées font irruption. Dans une seconde, ils seront sur vous. Si vous leur faites face, rendez-vous au [43](#). Si vous préférez leur échapper en vous élançant par la fenêtre, rendez-vous au [127](#).

353

Avec un ensemble parfait, vous tournez les talons et vous vous enfuyez à toutes jambes sous les jurons de la patrouille qui vous prend en chasse. Lancez deux dés. Si l'un d'entre vous obtient un résultat supérieur à son total d'AGILITÉ, rendez-vous au [244](#). Si vous obtenez tous deux un résultat inférieur ou égal à votre total, rendez-vous au [279](#).

354

En voleur accompli, Bardik connaît les ficelles de son métier, du moins le prétend-il. Votre compagnon entame une inspection méthodique des parois, le moindre détail suspect pouvant, selon lui, révéler la présence d'un coffre encastré ou d'une porte secrète. Sur le point d'abandonner, quelque peu confus, une pierre attire son attention. Il la pousse légèrement et une poignée apparaît. Il tire dessus, puis la repousse. Le mur pivote. Vous devez admettre qu'il ne se vantait pas. Rendez-vous au [184](#).

355

Vous quittez la pièce et vous vous approchez de l'escalier qui monte en spirale vers les quartiers administratifs du palais. Vous gravissez les marches dans le plus grand silence - le moindre bruit pourrait alerter la garde. L'escalier aboutit dans une antichambre meublée de tables basses et de chaises disposées aux quatre coins. Elle ne renferme aucun objet de valeur, si ce n'est une collection de livres reliés, rangée dans une alcôve près de la fenêtre. Bardik s'avance vers la fenêtre et noue une corde à la balustrade. Il dissimule le filin derrière un rideau.

- En cas de fuite précipitée, murmure-t-il.

- Sage initiative, répondez-vous en souriant. D'un même mouvement, vous dégainez votre arme et vous vous approchez de la porte. Bardik fait jouer le loquet et tire le battant. Rendez-vous au [255](#).

356

Bardik vous désigne la fenêtre et vous répondez par un hochement de tête. Sans même prendre la peine de l'ouvrir, vous vous élancez au travers, dans une pluie de verre et de bois. Bardik vous emboîte le pas et saute dans le vide. Lancez deux dés. Si l'un de vous obtient un résultat supérieur à son total d'AGILITÉ, rendez-vous au [20](#). Si vous obtenez chacun un résultat inférieur ou égal à votre total d'AGILITÉ, rendez-vous au [138](#).

357

Vous traversez la Vieille Ville en direction de la rivière. L'architecture de ce quartier diffère du reste de la cité. Les maisons vétustés sont accolées les unes aux autres comme pour se soutenir mutuellement, les ruelles obscures serpentent entre les bâtisses et forment un dédale inextricable. A plusieurs reprises, vous demandez votre chemin. Enfin, le Vieux Pont se profile devant vous. Rendez-vous au [74](#).

358

Comme vous vous dirigez vers le Vieux Pont, vous avez la désagréable sensation d'une présence derrière vous. Vous traversez le pont d'un pas rapide jusqu'à la petite place, sur l'autre rive. Au centre de cet espace découvert, vous vous retournez brusquement. Un personnage vêtu de noir se tient à quelques mètres de distance. Ce quartier est manifestement son terrain de chasse. Une épée pend à son côté et il se tient sur ses gardes. Si vous désirez engager la conversation, rendez-vous au [183](#). Si vous préférez combattre, rendez-vous au [213](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[183](#) [213](#)

CHOIX

[14](#) [213](#) [213](#)

DE BARDIK

[82](#) [183](#) [213](#)



359

Les deux hommes gisent maintenant sur le sol. Vous reprenez votre souffle avant de vous retourner vers le marchand. L'homme tremble de tous ses membres et seul le souci de sa marchandise l'a empêché de prendre ses jambes à son cou. - Vas-tu répondre, maintenant ? demandez-vous d'un ton las.

Le chamelier hoche vigoureusement la tête et vous adresse un sourire crispé.

- Celui que tu recherches s'appelle Ashrak. Il a quitté la caravane aussitôt après notre arrivée, mais je pense qu'il réside dans le quartier Sud, avec la racaille de son espèce.

- As-tu remarqué s'il avait un paquet avec lui quand il est parti ?

- Je ne sais pas, je le jure. C'est tout ce que je peux t'apprendre.

Vous quittez le marché pour la Vieille Ville, puis le sinistre quartier Sud. Vous franchissez bientôt le Vieux Pont et décidez de partir à la recherche d'une taverne où glaner quelques renseignements. Si vous décidez d'emprunter la passe Hardigan, le long du fleuve, rendez-vous au [205](#). Si vous préférez vous diriger vers la Vieille Place, rendez-vous au [299](#).

DOUBLE JEU

VOTRE PROPRE CHOIX

[205](#) [299](#)

CHOIX

[34](#) [205](#) [58](#)

DE BARDIK

Autre [209](#) [299](#)

Seul et recueilli au milieu du Cercle des Anciens, vous déposez les Bâtons et le Sceptre auprès du tombeau d'Alrik. D'une voix grave, vous entonnez les paroles de l'Invocation, guidé par une unique pensée, que le Héros vous vienne en aide. Bientôt, une lueur s'allume au-dessus du tombeau, croissant au rythme de la litanie. Une figure nimbée de lumière surgit du tombeau. Elle tient le Sceptre de la main gauche et les Bâtons de la droite. Le premier Bâton d'or est entouré d'un halo de lumière bleue, et un arc d'énergie crépite entre les deux autres. Subjugué, vous tombez à genoux. Alrik, revêtu d'une fine cote de mailles, s'avance vers vous. Une lueur bienveillante éclaire son regard. - Relève-toi, Coréus, dit-il d'une voix caverneuse. Prends ces symboles de mon pouvoir, toi, fidèle serviteur. Dans tes mains, ils balayeront la menace qui planait sur notre peuple.

Vous ne pouvez en croire vos oreilles ! Ainsi, la guerre qui épuise les vôtres depuis des siècles va enfin trouver son terme ! Avec Bardik à vos côtés et investi de la puissance d'Alrik, vous serez invulnérable.