



# SOMMERLUND



# Neige d'Automne

Livre 2

## Traque au Pays Sauvage

Par Martin Charbonneau

Augmenté et corrigé par Vincent Lazzari & August Hahn

Illustrations & couverture by Gary Chalk

Carte par Scriptarium

Direction de projet et mise en page par Mikaël Louys

Publié en octobre 2018 par Megara Entertainment SARL

Copyright du texte © 2018 Martin Charbonneau

ISBN 979-10-93943-45-9

Première impression

Basé sur les livres-jeux Loup Solitaire de Joe Dever 1984-2018

'Loup Solitaire' est une marque déposée par Joe & Ben Dever.

Tous droits réservés.





# FEUILLE D'AVENTURE

**HABILETÉ**

**ENDURANCE**

Ne peut jamais dépasser  
le total de départ (0 = mort)

**DISCIPLINES KAÏ**

**RANG KAÏ**

**SAC A DOS** (8 objets maximum)

1.	5.
2.	6.
3.	7.
4.	8.

Chaque repas compte pour un objet dans le sac à dos.  
Retirez **3 points d'endurance** si vous n'avez pas de nourriture  
lorsque vous recevez l'instruction de manger.



## FEUILLE D'AVENTURE

### OBJETS SPÉCIAUX (12 maximum)

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_
11. \_\_\_\_\_
12. \_\_\_\_\_

### BOURSE (50 pièces d'or maximum)

### ARMES (2 maximum)

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_

Combat livré avec une arme et la maîtrise de cette arme : +2 P.H.  
Combat livré sans arme : -4 P.H.

### FLÈCHES

**Vous devez posséder un carquois pour transporter des flèches**

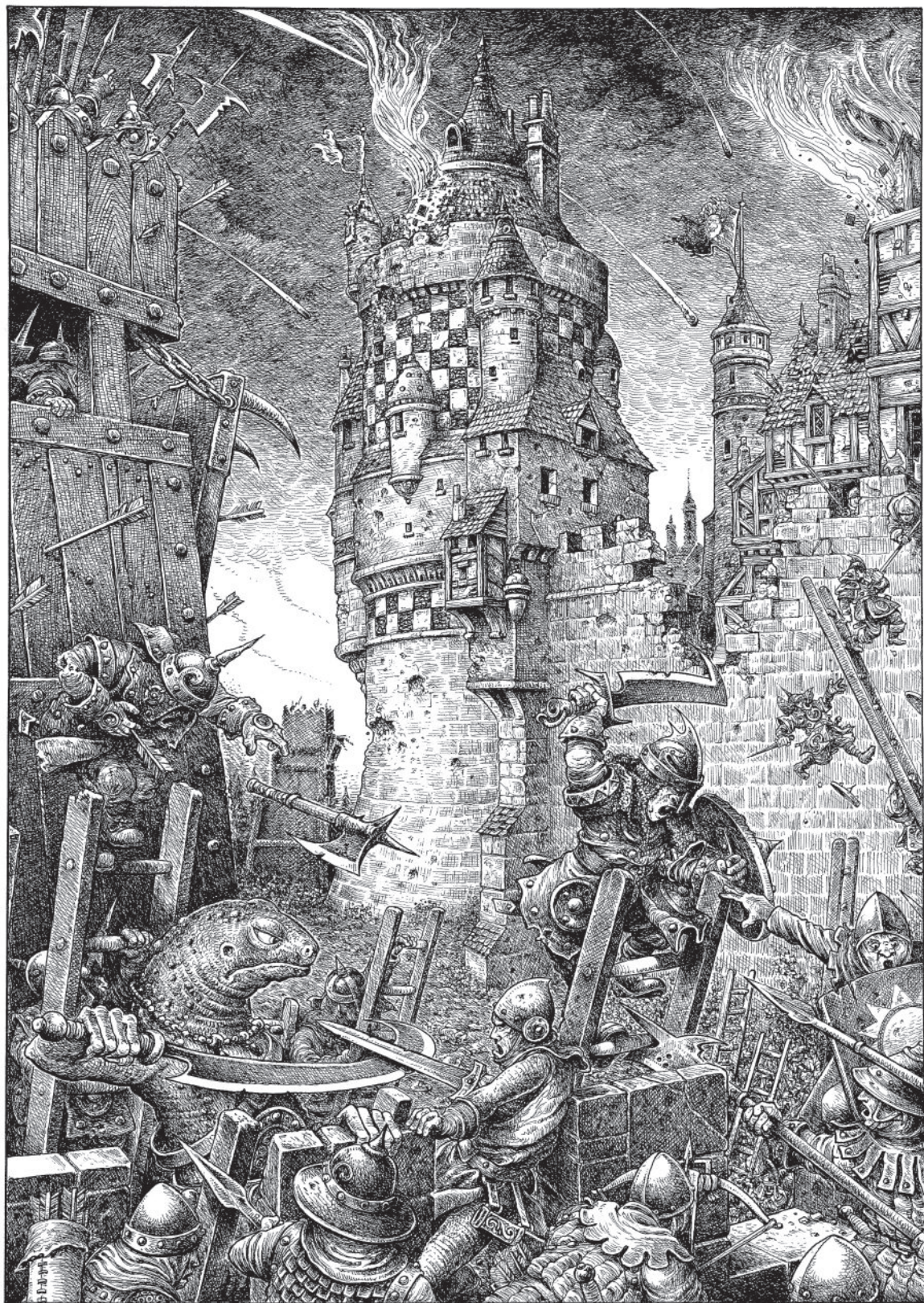


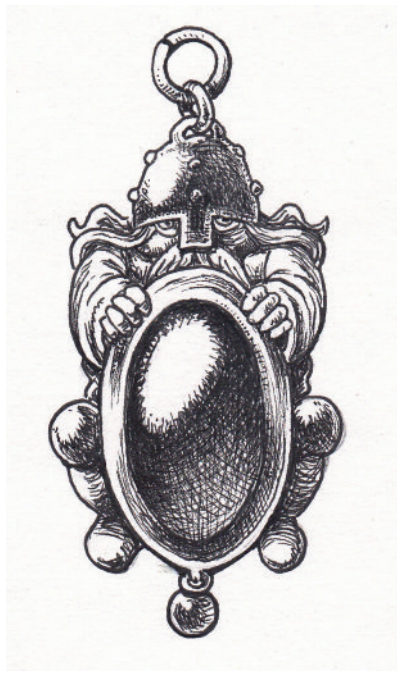
# DETAILS DES COMBATS

Neige d'Autome  
ENDURANCE

Quotient d'attaque

Ennemi  
ENDURANCE





## RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT

Au royaume de Sommerlund, dans le nord du Magnamund, il est coutume depuis des siècles d'envoyer les enfants particulièrement doués au Monastère Kaiï.

C'est là qu'on leur inculque la science et les disciplines de leurs nobles ancêtres, afin qu'un jour, devenus Seigneurs Kaiï à leur tour, ils soient prêts à défendre fièrement leur royaume et leurs compatriotes contre toute menace extérieure.

En l'an 5050 après la Pierre de Lune, le Monastère Kaiï fut anéanti au milieu d'une gigantesque offensive menée par les Maîtres des Ténèbres.

Le seul survivant du massacre, un jeune Initié Kaiï du nom de Loup Silencieux, se rebaptisa Loup Solitaire et fit le serment de venger la mort de ses confrères et consœurs.

Il allait tenir cette promesse vingt ans plus tard, lorsqu'il s'infiltra seul dans la noire cité d'Helgedad, bastion des Seigneurs des Ténèbres, et vainquit l'Archimaître Gnaag de Mozgoâr en combat singulier.





LOUP SOLITAIRE

Ayant ainsi mis fin au règne des Seigneurs des Ténèbres sur le Magnamund et atteint le rang de Grand Maître Kaï, Loup Solitaire entreprit la reconstruction du Monastère Kaï et se voua à l'entraînement d'une nouvelle génération de jeunes Seigneurs Kaï.

Ce fut la naissance du Second Ordre Kaï — dont vous, Neige d'Automne, faites partie.

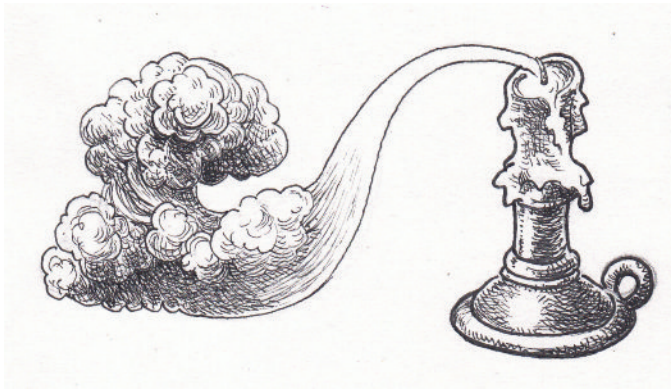
Tout récemment, vous avez été choisie par votre principal tuteur, le Maître Kaï Flamme d'Argent, pour l'accompagner en mission dans les îles Kirlundin.

Vous deviez simplement enquêter sur des agissements signalés de Gloks dans l'île de Kirilu, mais la situation véritable était infiniment plus grave.

Très vite, vous avez été confrontée à une noire alliance entre les pirates sanguinaires de Kharam le Vassagonien et les envoyés des Royaumes des Ténèbres, sous les ordres d'un Nadziran nommé Nharuuz.

Votre maître ayant disparu dans le naufrage de votre navire, vous avez dû faire appel à tous vos pouvoirs Kaï, non seulement pour survivre, mais aussi pour contrecarrer les sombres projets de vos ennemis.





Après avoir surmonté de terribles épreuves, vous êtes finalement sortie vivante de leur repaire dans la forêt au cœur de Kirilu, avec en votre possession un parchemin montrant l'emplacement de leur prochain objectif : V'ka, dans les Marais de Maaken.

En raison de la pagaille que vous avez semée derrière vous, vos ennemis n'ont pu immédiatement vous donner la chasse, mais au cours des heures qui ont suivi, vous avez dû vous dissimuler à de nombreuses reprises dans la forêt, traquée sans pitié par des Gloks, des Drakkarim et au moins un Kraan en altitude.

Vous avez pris la sage décision de ne pas retourner en direction de Baie-des-Brumes, mais plutôt d'aller au nord, vers la Carrière Blanche et son bain adjacent.

Plusieurs fois, prise en souricière par vos ennemis, vous avez cru votre dernière heure venue, mais chaque fois, vous êtes parvenue à passer entre les mailles du filet.

À l'approche des postes de guet de la colonie pénitentiaire, vos poursuivants ont finalement dû se résigner à abandonner la partie.

En vous voyant émerger du bois, les lambeaux de votre uniforme Kaï voltigeant au vent, les gardiens ahuris de la Carrière Blanche vous ont recueillie, puis, à votre insistance, vous ont menée devant le directeur du pénitencier, un Kirlundien de forte carrure nommé Jarvis Resk.

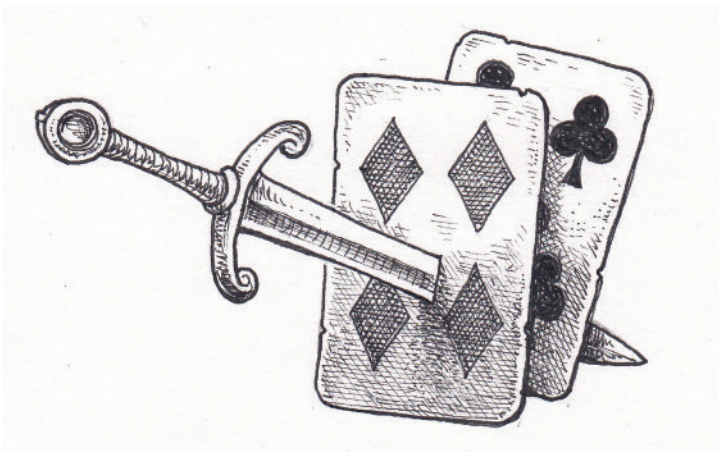
Après avoir entendu votre histoire, Resk a immédiatement tout mis en œuvre pour que vous soyez conduite à Côte d'Argent dans les plus brefs délais.

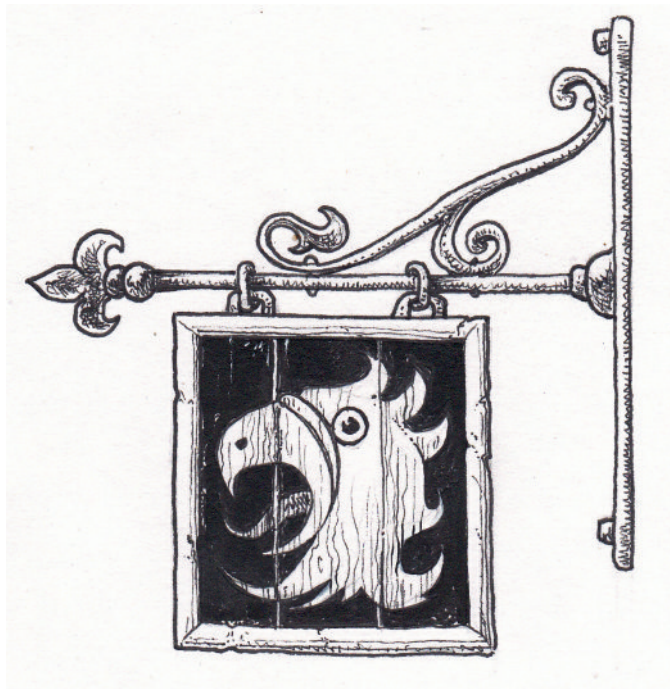
Quatre jours ont maintenant passé depuis le moment où vous avez fui les anciennes ruines. Depuis hier, vous êtes hébergée à la résidence du Baron de Côte d'Argent, le Chevalier-Commandeur Roberic Medar.

Par une coïncidence fortuite, il est rentré de son voyage annuel à Holmgard le même jour où vous êtes arrivée à Côte d'Argent.

Après les formalités d'usage et un nouveau récit de vos aventures, vous avez reçu les sincères félicitations du Baron.

Louant votre courage, il s'est assuré que le Parchemin arraché aux mains de vos ennemis parte sur l'heure pour le Monastère Kaï, attaché à la patte de son meilleur aigle et accompagné d'une lettre explicative détaillée.





Ensuite, non seulement le Chevalier-Commandeur a-t-il donné un festin en votre honneur, mais il vous a fait également prodiguer d'excellents soins, si bien que vous avez maintenant retrouvé toutes vos forces.

“Un voilier de pêche part aujourd’hui pour Holmgard,” vous informe le Baron au matin du cinquième jour.

“Sorel, son capitaine, accepte de te prendre à son bord. Tu pourras ainsi rentrer au Monastère Kaiï.”

Vous remerciez le Baron pour son obligeance et son hospitalité.

Maintenant que l’aube se lève sur une journée ensoleillée, les combats sanglants des derniers jours pourraient n’être plus qu’un mauvais rêve, si la disparition de Flamme d’Argent ne pesait pas toujours aussi lourd sur votre cœur...



# RÈGLES DE CE LIVRE-JEU

Avant de commencer votre aventure, vous devez déterminer les résultats de votre entraînement au Monastère Kai.

Comme dans la série originale Loup Solitaire, vous disposez d'un total d'Habilité, d'un total d'Endurance, et de cinq Disciplines Kai de votre choix.

## **Statistiques**

Votre Habileté représente votre adresse au maniement des armes.

Elle sera comparée à celle de votre adversaire lorsque vous devrez livrer combat.

Votre Endurance représente votre vitalité.

Si elle tombe à zéro dans le déroulement de l'aventure, cela signifiera votre mort, et vous devrez recommencer l'aventure.



Vous commencez l'aventure avec 15 points d'Habilité et 25 points d'Endurance.

Si vous le désirez, vous pouvez ajuster ce profil de départ en échangeant 1 point d'Habilité contre 3 points d'Endurance, dans un sens ou dans l'autre, une ou plusieurs fois. Sachez cependant que votre total initial d'Endurance deviendra votre total maximal d'Endurance lorsque l'aventure sera commencée. Vous ne pourrez jamais le dépasser, sauf circonstances exceptionnelles.

## **Disciplines Kai**

Si vous n'avez pas joué le tome 1, vous avez le rang d'Initiée Kai, ce qui signifie que vous maîtrisez 5 des 10 Disciplines Kai élémentaires. Choisissez-les judicieusement, car dans une situation périlleuse, la mise en pratique de l'une d'elles pourrait vous sauver la vie. Si vous avez triomphé du volume 1 de Neige d'Automne, vous connaissez déjà vos 5 disciplines, et vous avez le droit d'en choisir une sixième avant de commencer cette aventure.

## **Chasse**

Vous savez chasser le gibier et reconnaître les végétaux comestibles. Vous avez d'excellents réflexes et l'acuité de vos sens est supérieure à la moyenne. Lorsque vous devez consommer un Repas, vous pouvez choisir d'employer cette Discipline pour trouver de quoi manger, sauf dans les régions désertiques.

## **Orientation**

Vous savez toujours où est le nord. Vous savez également suivre quelqu'un à la trace, retrouver la piste d'une personne disparue, et vous orienter dans les rues d'une ville.

## **Camouflage**

Vous êtes passée maître dans l'art de la dissimulation. Vous savez rester parfaitement immobile et silencieuse pour éviter de révéler votre présence.



## Communication Animale

Vous avez une affinité spéciale envers les animaux. Vous pouvez communiquer avec certains et en influencer d'autres. Vous connaissez aussi les stratégies à employer lorsque confrontée à une bête sauvage.

## Guérison

Vous savez soigner vos blessures et celles des autres. Cette Discipline vous permet d'ajouter 2 points à votre total d'Endurance à chaque fois que vous lisez un paragraphe sans combat ou blessure, sans toutefois dépasser votre total initial.

Un paragraphe sans combat commence par un numéro écrit en gris à la place de noir, comme ceci par exemple :

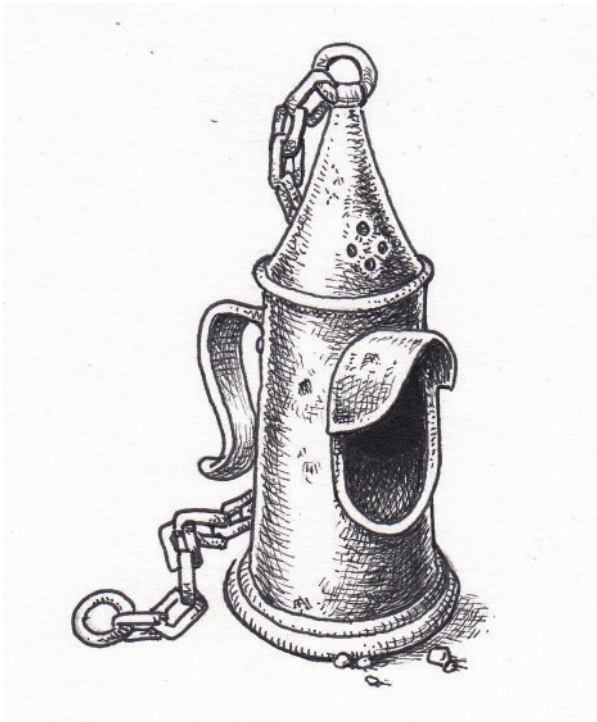
**246**

*Guérison autorisée*

**318**

*Guérison non autorisée*

Vous ne pourrez vous guérir grâce à votre Discipline de guérison que dans les paragraphes dont le numéro est grisé.



## Maîtrise des Armes

Vous savez manier une arme donnée avec expertise.

Si vous utilisez cette arme dans un combat, vous bénéficiez de 2 points d'Habileté additionnels.

Utilisez la Table de Hasard pour connaître votre arme de prédilection :

0 Poignard



1 Lance



2 Masse d'Armes



3 Sabre



4 Marteau de Guerre



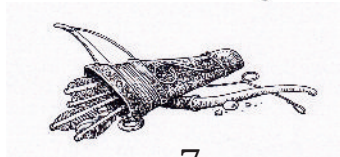
5 Épée



6 Hache



7 Arc



8 Bâton

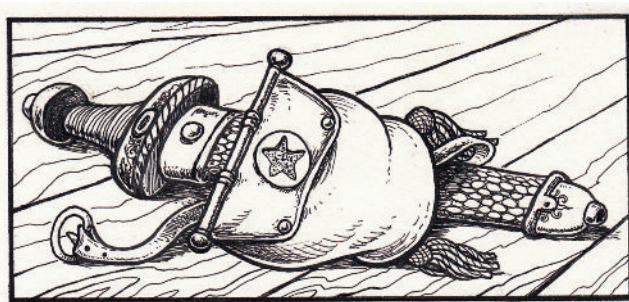


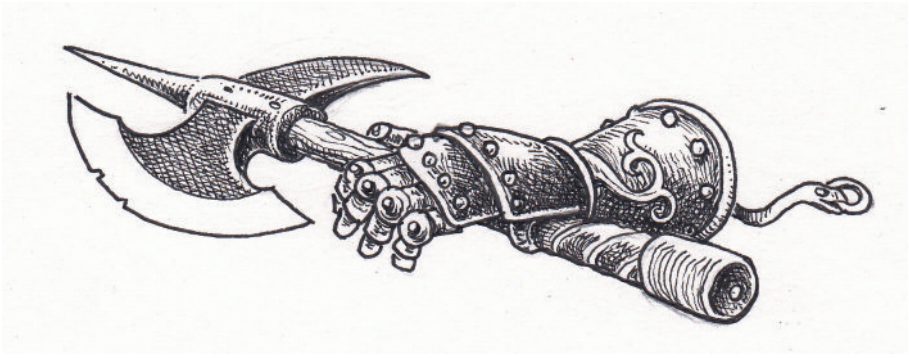
9 Glaive



Si vous combattez sans arme, vous devez réduire votre Habileté de 4 points.

Par ailleurs, vous ne pouvez commencer le jeu avec l'arme dont vous avez choisi la Maîtrise, car votre Mentor souhaite que vous vous entraîniez avec une autre arme lors de cette quête afin de parfaire vos connaissances martiales.





## **Sixième Sens**

Vous êtes douée d'une intuition surnaturelle qui peut vous avertir d'un danger imminent ou vous suggérer la nature d'un objet inconnu. Vous pouvez aussi deviner les vraies intentions des gens.

## **Puissance Psychique**

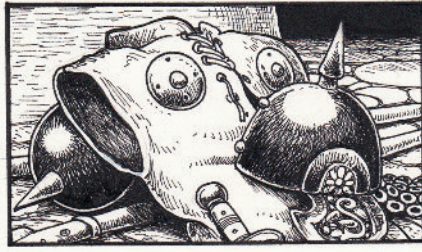
Vous êtes capable d'attaquer télépathiquement un adversaire. Cette faculté vous permet d'ajouter 2 points à votre total d'Habileté lorsque vous l'utilisez dans un combat. Certaines créatures y sont toutefois immunisées.

## **Bouclier Psychique**

Vous connaissez les moyens de défendre votre esprit contre une Puissance Psychique ennemie. Vous savez aussi résister aux sortilèges et aux illusions.

## **Maîtrise Psychique de la Matière**

Vous disposez d'un pouvoir limité de télékinésie. Vous pouvez déplacer de petits objets par la puissance de votre pensée. Il vous est également possible de manipuler des mécanismes simples, telles des serrures, sans en posséder la clef.



## Équipement

Au moment de quitter Côte d'Argent à destination de Holmgard, vous êtes vêtue des traditionnelles tunique et cape vertes d'un Seigneur Kaï.

Vous avez également en votre possession tous les objets que vous avez pu acquérir au fil de vos aventures dans l'île de Kirilu.

Avant votre départ, le Chevalier-Commandeur Medar vous a offert plusieurs articles en gage de reconnaissance pour avoir mis à jour les activités maléfiques dans l'île.

Vous pouvez choisir jusqu'à 6 objets dans la liste qui suit :

- Poignard (Arme)
- Épée (Arme)
- Potion de Laumspur (Sac à Dos ; +4 points d'endurance)
- Lance (Arme)
- Bourse contenant 15 Couronnes
- Hache (Arme)
- Bouclier (Objet Spécial ; +2 points d'habileté en combat)
- Arc (Arme)
- Carquois contenant 6 Flèches (Objet Spécial)
- Sabre (Arme)
- Victuailles pour 2 Repas (Sac à Dos)
- Rouleau de Corde (Sac à Dos)

Inscrivez vos choix sur votre Feuille d'Aventure en vous assurant de respecter les limites relatives au transport de l'équipement (spécifiquement, vous ne pouvez pas posséder plus de 2 Armes, 8 objets du Sac à Dos, 12 Objets Spéciaux et 50 Pièces d'Or).

## Transport de l'Équipement

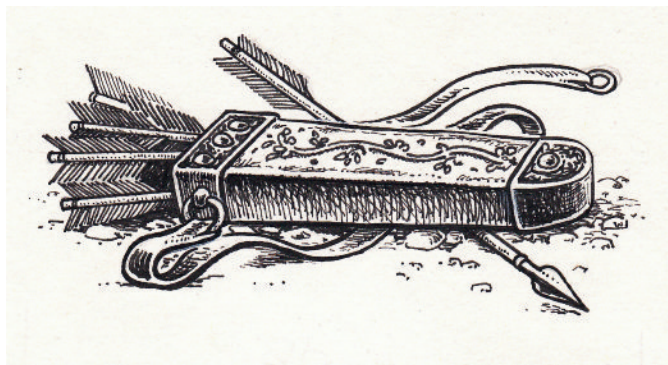
Vous possédez un Sac à Dos pouvant contenir 8 Objets.

Les objets à ranger dans votre Sac à Dos seront désignés comme tels. En l'absence d'indication, vous devez supposer qu'il s'agit d'un objet du Sac à Dos.

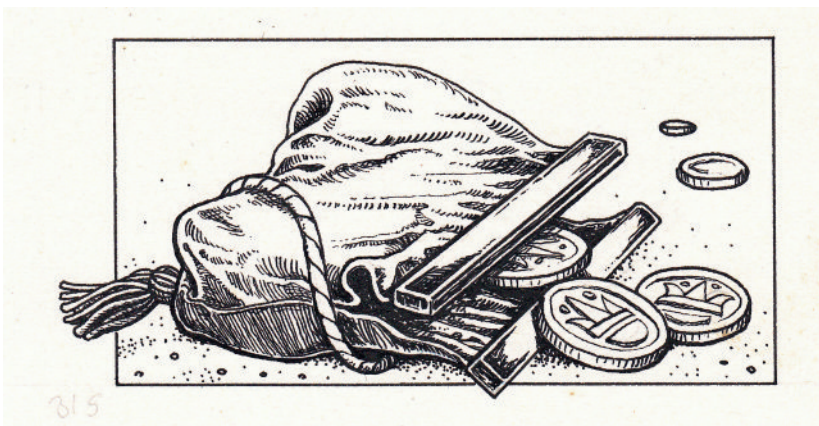
Tous les articles qui ne prennent pas place dans le Sac à Dos sont classés parmi les Objets Spéciaux.

Vous pouvez en transporter jusqu'à 12 en même temps.

Vous pouvez transporter un maximum de 2 Armes. L'Arc compte comme une arme.



Enfin, vous avez une Bourse pouvant contenir jusqu'à 50 Couronnes, la pièce d'or en vigueur au Sommerlund.



## Utilisation de l'Arc

Si vous avez un Arc, un Carquois et au moins une Flèche, vous pouvez tirer sur vos ennemis, mais uniquement lorsque le texte vous en offre l'occasion.

Un Carquois peut contenir jusqu'à 6 Flèches.

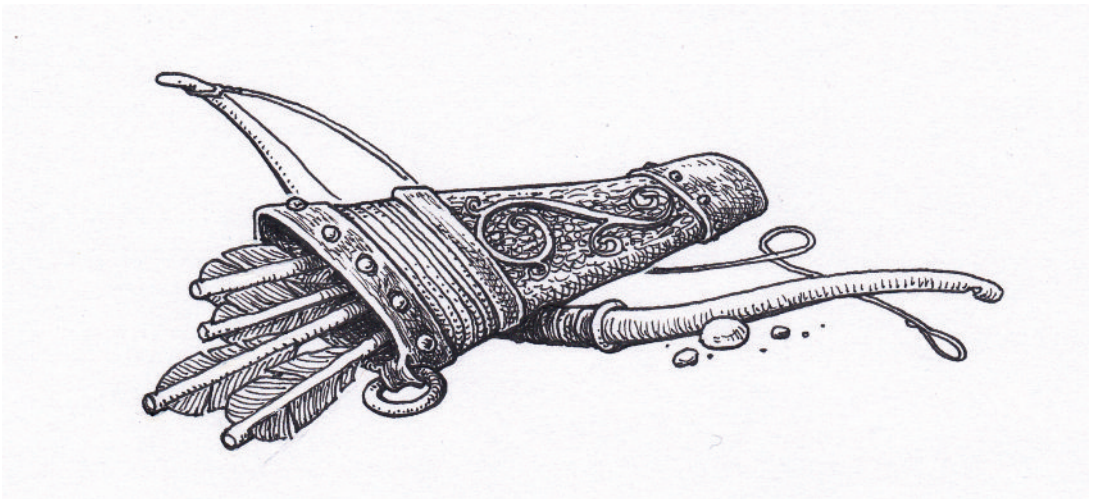
Vous devez en tenir un décompte exact lorsque vous les utilisez.

Si vous avez la Maîtrise des Armes à l'Arc, vous pouvez ajouter 2 points à tout nombre aléatoire issu de la Table de Hasard lorsque vous employez votre Arc.

Toutefois, si vous engagez un combat armée uniquement d'un Arc, vous devez vous considérer désarmée et réduire votre Habilité de 4 points.

À moins qu'il n'en soit spécifié autrement, une flèche tirée est toujours perdue.

Vous pouvez avoir plus d'un Carquois.

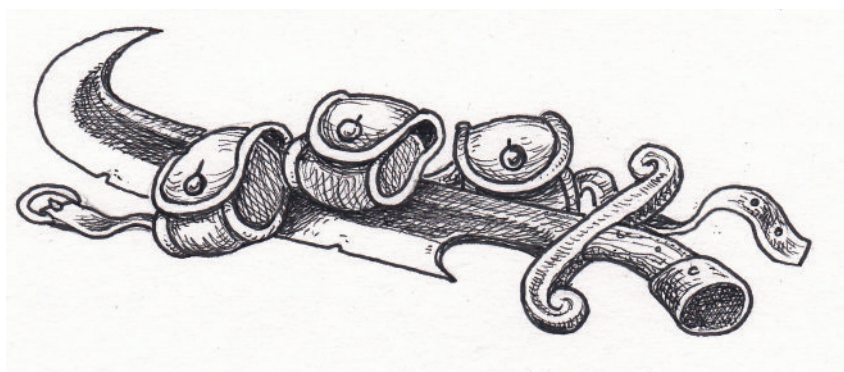


## Nourriture

Vous devez vous assurer de garder des vivres dans votre Sac à Dos, car si vous devez manger et ne possédez aucune nourriture, vous serez affaibli de 3 points d'Endurance.

Chaque Repas compte comme un objet du Sac à Dos.

Si vous avez choisi la Discipline Kaï de la Chasse, vous pouvez y avoir recours au lieu de manger les provisions dans votre Sac à Dos, mais seulement si les circonstances le permettent.



## RÈGLES DE COMBAT

Pour combattre un ennemi, ajoutez à votre Habilité tous les points boni dont vous disposez également. Soustrayez ensuite l'Habilité de votre ennemi de la vôtre.

Le résultat, positif ou négatif, vous donne le Quotient d'Attaque.

Ce Quotient désigne une colonne de la Table des Coups Portés. Ensuite, utilisez la Table de Hasard pour obtenir un chiffre.

Ce chiffre désigne une rangée de la Table des Coups Portés.

À l'intersection de cette rangée et de cette colonne figurent les résultats de l'Assaut : les points d'Endurance perdus par Neige d'Automne et ceux perdus par son ennemi.

Recommencez jusqu'à ce que l'un des deux soit vaincu (Endurance  $\leq 0$ ).

Si vous perdez un combat, vous devez supposer que votre ennemi vous a tuée, et votre aventure prend fin.

## **Fuite**

Si vous prenez la fuite alors qu'un combat est déjà engagé, votre ennemi tentera de vous frapper une dernière fois dans le dos.

Vous devrez alors livrer un dernier Assaut en tenant compte uniquement de vos propres pertes en Endurance.

Vous ne pourrez fuir que si le texte vous offre cette possibilité.





## PERFECTIONNEMENT KAÏ

Si vous avez terminé avec succès le premier livre de la série Neige d'Automne, il est possible que l'expérience acquise ait eu un effet favorable sur votre entraînement de Seigneur Kaï.

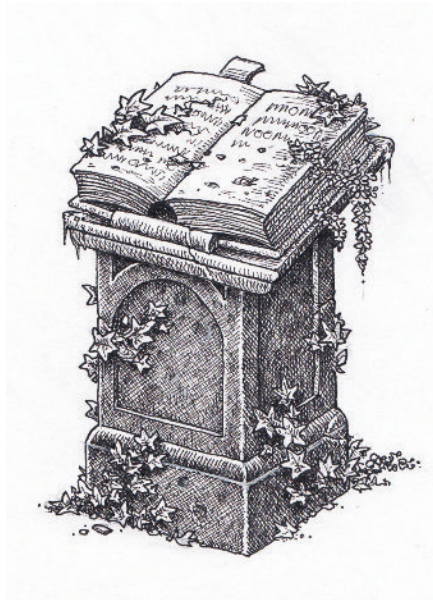
Tirez d'abord un nombre de la Table de Hasard et ajoutez-y 10 points.

Si le résultat est supérieur ou égal à votre valeur de base d'Habilité (sans tenir compte de votre équipement ou de vos Disciplines Kaï), votre capacité de combat a nettement progressé et votre total initial d'Habilité augmente de 1 point.

Ensuite, tirez un second nombre de la Table de Hasard et ajoutez-y 20 points.

Si le résultat est supérieur ou égal à votre valeur initiale d'Endurance (sans tenir compte de votre équipement), votre constitution s'est également améliorée et votre total initial d'Endurance augmente de 1 point.

Ces améliorations, s'il y a lieu, vous sont acquises définitivement. Vous pourrez encore progresser à chaque fois que vous réussirez une nouvelle mission de Neige d'Automne.



# TRAQUE AU PAYS SAUVAGE

## PROLOGUE



Vous naviguez sous un soleil éclatant, à bord d'un petit voilier pourvu d'un mât et de deux cabines.

Vous êtes en compagnie de Sorel, un pêcheur Kirlundien avec une longue expérience de la mer, et des deux membres de son petit équipage, Tevel et Kaïm. Le bateau appartient à Sorel.

Lui et ses matelots vendent régulièrement leurs poissons fraîchement pêchés dans les ports du Sommerlund ; ils s'apprêtaient à lever l'ancre pour Holmgard lorsqu'un envoyé du Chevalier-Commandeur Medar est venu les voir. Suite à quelques pourparlers, et moyennant une vingtaine de Couronnes versées par les coffres de la ville, Sorel a accepté de vous embarquer et de voguer droit vers Holmgard sans pêcher en route.

Le temps est au beau fixe, ce qui écarte la possibilité d'une tempête. Puisque Sorel et ses compagnons ont le voilier bien en main, vous profitez d'un voyage d'agrément. Kaïm vous informe cependant qu'en raison des vents contraires, vous n'arriverez pas à Holmgard aujourd'hui.

Le soir venu, vous partagez un repas de poisson aux herbes avec Sorel et son petit équipage. Vous vous retirez ensuite dans votre cabine, sachant que demain, après le débarquement, une longue chevauchée jusqu'au Monastère Kai vous attend encore.

Posant votre équipement au pied de votre couchette, vous vous allongez sur le lit et partez rapidement au royaume des songes.

C'est un tohu-bohu inexplicable qui vous tire du sommeil au milieu de la nuit. Vous ouvrez les yeux, confuse, et mettez un moment à vous souvenir où vous êtes.

Vous entendez alors un grand cri, suivi d'une vive éclaboussure d'eau. Vous vous levez hâtivement et cherchez vos bottes et vos armes des yeux. On se bat sur le pont du bateau — Sorel est en danger !

Empoignant une arme, vous ouvrez la porte de votre cabine à la volée, prête à vous ruer dans l'escalier menant au pont.

Au lieu de cela, vous tombez nez à nez avec une figure humaine deux fois plus grande que permise, marquée de tatouages du nombril jusqu'au dôme de son crâne rutilant.

Le temps que vous surmontiez le premier instant de stupeur, un gigantesque poing clouté rencontre votre joli minois.

À partir de ce moment, vous ne gardez plus le moindre souvenir.



Vous émergez lentement d'un sommeil inconfortable.

Vos yeux fatigués se posent sur les guenilles dont vous êtes vêtue, et un soupir de découragement vous échappe.

Il y a dix jours que vous croupissez à fond de cale, sinon plus. Durant votre longue captivité, vous avez compris que vous étiez retenue prisonnière à bord de l'un des bateaux pirates de Kharam le Vassagonien. Hormis cela, vous ne savez pas du tout où vous êtes. L'absence de roulis et de tangage vous apprend qu'en ce moment, le navire mouille l'ancre, mais depuis qu'a commencé votre emprisonnement, vous pourriez avoir fait le tour du Magnamund, ou presque, sans le savoir.

Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que tout votre équipement a été confisqué. Cependant, n'effacez rien dans l'immédiat, car vous pourriez avoir l'occasion de récupérer vos biens.

Votre joue ne fait presque plus mal. L'enflure des chairs, qui vous avait affligée d'une énorme boursouffure violacée, s'est graduellement résorbée au fil des jours. Votre visage doit maintenant avoir repris un aspect présentable. En revanche, vos poignets, entravés derrière votre dos par de lourdes menottes de fer, vous font continuellement souffrir.

Une fois par jour, d'après ce que vous pouvez estimer, un Glok malingre ouvre la porte de la cale et dépose une écuelle de ragoût devant vous. Vous êtes alors contrainte de manger comme un animal, les mains liées dans le dos, en faisant compétition aux rats du navire qui viennent également se rassasier.



Parfois, le Glok s’amuse à vous frapper pendant que vous essayez d’ingurgiter assez de nourriture pour rester en vie. Malgré tout, vous sentez que votre santé se détériore de jour en jour.

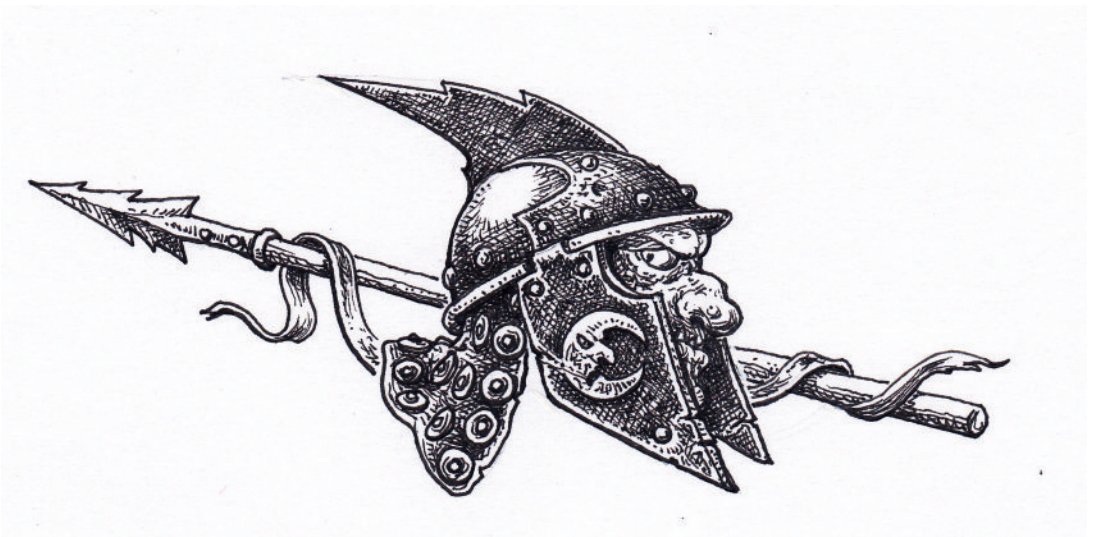
Les privations subies ont déjà réduit votre total d’ENDURANCE de moitié (arrondissez à l’entier supérieur si nécessaire).

Vous ne savez pas ce que les pirates comptent faire de vous, ni pourquoi vous ne nourrissez pas déjà les poissons, une pierre attachée à chaque pied. Vous ignorez également ce qui est advenu de Sorel et de ses matelots.

Bien entendu, vous avez tout tenté pour vous libérer, mais vos fers ont résisté à toutes les techniques que vous connaissez. Impuissante, vous ne pouvez qu’attendre que votre sort soit décidé en essayant de rester courageuse jusqu’au bout.

Si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au **219**.

Dans le cas contraire, rendez-vous au **265**.



Vous comprenez que vous avez perdu la partie. Il ne sert plus à rien de vouloir fuir. Si les quatre fripons étaient encore de la partie, vous auriez peut-être encore une chance d'échapper aux Vassagoniens, mais l'unique survivant de la bataille s'est enfui comme s'il avait Vashna aux trousses. Par chance, vos deux libérateurs ont reçu des ordres précis, dans lesquels votre mise à mort ne figure pas.

Après vous avoir délestée de toute Arme en votre possession (modifiez éventuellement votre *Feuille d'Aventure*), ils vous poussent devant eux.

« Tu es fortunée, ricane l'un d'eux. Le seigneur Mammoud te désire, et le seigneur Mammoud obtient toujours ce qu'il veut. Sois-lui fidèle, et même ton dieu Kaï ne pourra t'offrir de telles bénédictions. »

Vous n'êtes pas en mesure de résister à ces deux égorgeurs. Vous vous laissez donc mener dans les rues de Ragadorn en direction du fleuve.

Rendez-vous au **291**.



Lorsque vous passez devant le somptueux divan, un mouvement inattendu parmi les coussins vous fait tressaillir. L'un d'eux s'est déroulé, révélant le corps puissant d'un serpent Yas de Vassagonie. Ce boa des sables, que vous aviez pris pour un traversin, vous fixe maintenant de ses cruels yeux rouges, exerçant son pouvoir hypnotique pour affaiblir votre volonté. Vous jurez intérieurement.

Le capitaine gardait-il ce redoutable constricteur comme animal de compagnie ? Le plus discrètement possible, vous levez votre arme, visant attentivement la tête jaune de la bête. Vous n'aurez qu'une chance de lui porter un coup fatal avant d'être attaquée.

Tirez un chiffre de la *Table de Hasard*.

Si vous maîtrisez le Bouclier Psychique, la Communication Animale, la Chasse, ou la Maîtrise des Armes correspondante à votre Arme actuelle, ajoutez 1 point pour chacune de ces Disciplines.

Si le résultat est de 4 ou moins, rendez-vous au **295**.

S'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au **13**.



## 4

Vous bondissez sagement sur la première caisse et lui adressez un remerciement silencieux lorsqu'elle n'éclate pas en mille morceaux. Vous vous hissez ensuite sur les autres boîtes pendant que les cris colériques de vos poursuivants se rapprochent dangereusement. Votre souplesse joue maintenant en votre faveur. Vous parvenez à vous dresser sur la dernière caisse et à sauter par-dessus la palissade, tout en faisant exprès pour déstabiliser la pile avec votre ultime élan. Pendant que l'amas de boîtes s'écroule dans un fracas d'enfer, vous prenez la fuite à toutes jambes dans la ruelle de l'autre côté. Le temps que les marins hargneux franchissent cet obstacle, vous serez loin. Une fois hors de danger, vous ralentissez l'allure afin de ne pas vous égarer dans les rues de Ragadorn. D'ailleurs, une avenue plus importante s'offre maintenant à vous, libre de poursuivants.

Rendez-vous au **159**.

## 5

Vous fendez d'un moulinet meurtrier la substance vaporeuse du spectre hurlant. Elle s'effiloche au passage de votre arme enchantée, mais reprend forme presque aussitôt. Toute la salle est maintenant baignée de lumière bleue et la température est descendue loin sous zéro. « Neige d'Automne ! crie Athania. Ne fais pas l'idiote ! Rends-leur ce que tu as pris ! »

Vous songez à l'Amulette que vous avez subtilisée. Déjà, le visage fantômatique se dessine à nouveau dans les tourbillons de lumière bleue. Vous ne pourrez peut-être pas le repousser une deuxième fois.

Si vous désirez vous débarrasser de l'Amulette, rendez-vous au **160**.

Si vous choisissez de la garder et de combattre le spectre de Nezhuur, rendez-vous au **185**.



Lorsque vous rouvrez les yeux, rien n'a changé dans les caves sombres de Balthazar. Vous ne savez pas combien de temps vous avez dormi ; le soleil de midi pourrait briller sur Ragadorn sans qu'un seul de ses rayons ne parvienne dans cette oubliette.

Récupérez 2 points d'ENDURANCE. Vous avez certainement eu le sommeil profond, car vos gardiens ont ouvert et refermé la porte du cachot sans que vous en ayez conscience.

Ils ont apporté un bol de fruits secs, rempli votre pichet d'eau, et même introduit un second prisonnier dans la cellule : un homme qui gît actuellement la face contre le sol, allongé dans une mare de son propre sang. Vous vous penchez soucieusement sur l'inconnu. On l'a presque battu à mort. D'après la coupe assez respectable de ses vêtements tachés de sang, ce n'est pas un simple miséreux, mais selon votre estimation, il n'a pas non plus l'allure d'un honnête citoyen de Ragadorn. Ses ravisseurs l'ont dépouillé de tout, comme ils l'ont fait pour vous, aussi n'apprendrez-vous rien de plus en l'examinant. Avec d'infinies précautions, vous hissez l'homme blessé sur le bat-flanc. Vous versez ensuite un peu d'eau fraîche entre ses lèvres.

Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Guérison, rendez-vous au **210**.

Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **173**.



Les Valkharim envahissent l'arène, prêts à balayer l'ennemi. Les Drakkarim sont initialement pris au dépourvu par cette attaque soudaine, mais dès que le premier Glok a le crâne fracassé par le glaive d'un soldat, ces guerriers d'expérience se resaisissent et dégainent leurs épées noires. L'effet de surprise initial ne vous sera pas longtemps favorable.

Tirez un nombre de la *Table de Hasard*.

Si vous maîtrisez les Disciplines Kai du Sixième Sens ou de la Chasse, ajoutez 1 point pour chacune.

Si vous obtenez :

De 0 à 3    Rendez-vous au **127**.

De 4 à 7    Rendez-vous au **174**.

De 8 à 11    Rendez-vous au **314**.



Vous vous excusez auprès de Jann et de ses compères, affirmant que leurs attentions vous touchent, mais que vous n'avez fait que votre devoir en venant au secours d'un garçon innocent. Quiconque, à votre place, aurait agi de même.

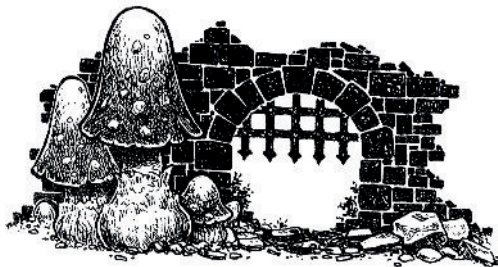
Bien entendu, le jeune voleur ne peut démentir aucun mot de votre discours. Vous remarquez toutefois qu'il rougit, honteux du rôle qu'il a réellement joué dans cette histoire.

Vous espérez qu'il en retiendra une leçon et retournera sur le droit chemin. Vous prenez ensuite congé des trois larrons et pénétrez dans une ruelle transversale. Une fois certaine de ne pas être suivie, vous suivez la ruelle jusqu'à son extrémité. C'est au moment où vous sortez sur la place publique qu'une poigne d'acier se referme sur votre épaule. Vous tournez la tête et tombez nez à nez avec les soldats du guet.

« Inutile de courir cette fois, jeune fille. Tu es prise. En vertu du seizième décret édicté par Valkhar le Suzerain, tu es en état d'arrestation pour vagabondage, ainsi que pour refus d'obtempérer devant la loi. Ne résiste plus et il ne te sera fait aucun mal. »

Vous maudissez l'excès de zèle de cet officier. Vous voilà aux mains des autorités de Ragadorn, comme si vous n'aviez pas déjà assez d'ennuis.

Rendez-vous au **226**.



Votre geôlier verrouille vos menottes et vous laisse en position assise contre le mur, comme à tous les jours. Il sort ensuite de la cale en fermant la porte à clé. Vous poussez un soupir de découragement. Il ne vous reste plus qu'à endurer une autre journée de solitude. Vous vous résignez à votre sort et tentez de passer le temps en somnolant, la seule activité qui vous soit vraiment permise. Mais quelques heures plus tard, la porte s'ouvre à nouveau, et cette fois, ce sont plusieurs hommes qui entrent. Bien que l'un d'eux vous délivre immédiatement, vous ne nourrissez pas de faux espoirs : ces individus font partie de l'équipage de pirates. Sous bonne garde, vous êtes poussée hors de la cale, le long des coursives, et finalement sur le pont du navire, où deux autres pirates se tiennent. Un sentiment d'angoisse vous ronge les entrailles. Vous allez bientôt connaître la raison pour laquelle on vous a gardée en vie, et vous pressentez que vous ne serez pas heureuse de l'apprendre.

Rendez-vous au **34**.

## 10

Vous vous élancez vers Torgo pour lui prêter main-forte, mais lorsque le colosse vous voit venir, il réagit avec colère. « Je n'ai pas besoin de toi ! » rugit-il. Il fend l'air du bras et sa masse d'armes vous atteint en pleine poitrine. Le souffle coupé par la violence du choc, vous tombez à la renverse. Crachant et ahanant, vous tentez de vous relever lorsqu'un esclavagiste se dresse au-dessus de vous, le visage fendu par un grand sourire et un glaive rutilant levé bien haut pour vous embrocher.

Utilisez la *Table de Hasard*. Si vous maîtrisez la Discipline Kaï de la Chasse, ajoutez 1 point au chiffre obtenu.

Si le résultat est de 0 ou 1, rendez-vous au **316**.

S'il est supérieur ou égal à 2, rendez-vous au **118**.

Vous leur dites que votre nom est Neige d'Automne et que vous êtes un Seigneur Kaiï. Un grand éclat de rire parcourt les forbans rassemblés. Seul le maître de la guilde ne se joint pas à l'hilarité générale. Au contraire, il hoche imperceptiblement la tête avec un sourire furtif. Son garde du corps, pour sa part, vous désigne d'un doigt accusateur. « Il faut se débarrasser de cette sotte. Elle connaît notre repaire et nous vendra aux autorités. Regardez-la, maître Volrik. C'est une fille *honnête*. » Il crache ce mot comme s'il venait de vous traiter de pestiférée. Son chef, cependant, s'adresse à vous sans animadversion.

« Tu es donc bien celle que je croyais. Vois-tu, il ne faut pas croire que Volrik, même si sa guilde est petite, ignore pour autant ce qui se passe à Ragadorn. Tu es celle que Zirak, ce ridicule capitaine vassagonien au gros ventre, gardait prisonnière dans ses cales, espérant la vendre comme esclave à fort prix... jusqu'à ce qu'elle s'échappe hier soir. Je sais lire la vérité et le mensonge dans l'âme des gens. Tu es bien celle que tu prétends être. »

Cette révélation a le don de réduire les autres truands au silence. Volrik reprend alors la parole.

« Nous avons besoin de quelqu'un comme toi. Reste avec nous quelques jours. Tant que tu seras mon invitée, personne ne lèvera la main sur toi. Pas même Torgo, mon fougueux serviteur. »

Vous jetez un coup d'œil nerveux au colosse, puis au maître de la guilde.

Si vous voulez demander à Volrik pourquoi il a besoin de vous, rendez-vous au **266**.

Si vous souhaitez exiger d'être relâchée, rendez-vous au **46**.

Si vous décidez d'accepter l'hospitalité de Volrik, du moins dans l'immédiat, rendez-vous au **132**.

## 12

Le second mendiant s'écroule et les restes de sa bouteille se fracassent sur les pavés. Vous ne l'avez pas fait exprès, mais votre dernier coup a eu définitivement raison de lui. Deux clochards morts gisent maintenant à vos pieds. Des voix et des bruits de pas s'approchent maintenant du square. Vous êtes tragiquement consciente qu'il ne servirait à rien de vouloir vous expliquer avec le guet. Votre propre allure de mendicante garantit essentiellement que vous croupirez en prison jusqu'à ce que la charmante guillotine, non loin de là, soit remise en fonction pour votre bénéfice. Vous vous hâtez donc de disparaître dans l'obscurité. Rendez-vous au **237**.

## 13

D'une botte fulgurante, vous broyez le crâne du serpent et faites jaillir un sang visqueux de sa gueule. Pendant quelques secondes, le corps du boa oscille sur place tandis que des soubresauts convulsifs parcourent ses anneaux. Puis l'animal s'écroule sur le tapis, qu'il souille de ses humeurs fétides.

Vous reculez avec dégoût, prise à la gorge par l'odeur infecte qui se dégage de son sang. Voilà un tapis de luxe que le capitaine pirate ne réussira jamais à lessiver... La menace du Yas étant maintenant écartée, vous étudiez le reste de la cabine. Il ne reste que deux endroits dignes d'intérêt : le coffre imposant posé au pied du lit, et une armoire fermée à clef dont vous pourriez facilement forcer la porte. Vous ignorez cependant si le capitaine a prévu d'autres pièges à l'intention des voleurs.

Si vous désirez ouvrir la malle, rendez-vous au **300**.

Si vous souhaitez fracturer la porte de l'armoire, rendez-vous au **238**.

Si vous préférez quitter la cabine avant que l'odeur dégagée par le cadavre du Yas vous ôte à jamais le goût de manger, rendez-vous au **178**.

## 14

Vous sautez du baril et filez discrètement avant d'être mêlée contre votre gré à la commotion. C'est une sage décision, car plus loin dans la rue, une patrouille de la garde citadine accourt en direction du lieu du combat. Il vous vient alors à l'idée que vous pourriez vous placer sous la protection de ces hommes. Cela éliminerait au moins le risque que les pirates de Kharam vous retrouvent dans les rues de Ragadorn.

Si vous désirez vous adresser aux soldats, rendez-vous au **32**.

Si vous aimez mieux poursuivre votre chemin sans les incommoder, rendez-vous au **297**.

## 15

À peine avez-vous fait cinq pas en direction de Balthazar qu'un brigand corpulent s'interpose entre vous. Sûr de sa force, il sourit de toutes ses dents en repoussant votre premier assaut.

### GARDE DU CORPS DE BALTHAZAR

HABILETÉ : 18    ENDURANCE : 28

Vous pouvez prendre la Fuite après le premier Assaut en vous rendant au **317**.

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **169**.



Voyant que vous avez presque fini de manger, le matelot s'approche de vous avec l'intention de remettre vos fers en place. Vous l'attendez avec une petite surprise.

Alors qu'il va ramasser l'écuelle vide, celle-ci se soulève d'elle-même dans les airs. Éberlué, l'homme a le réflexe de la suivre des yeux.

Au moment où il tente de l'attraper, elle retombe au sol – et votre pied droit cueille votre gardien à la pointe du menton, propageant la force de l'impact dans tout son crâne.

Durement sonné, le marin chancelle, mais ne s'écroule pas. Vous bondissez alors sur lui avec la souplesse d'une panthère.

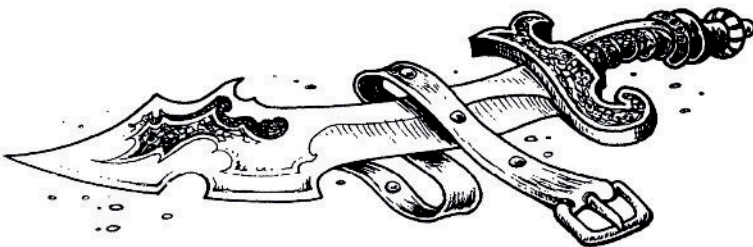
Un torrent de jurons quitte ses lèvres ensanglantées et il s'empare de l'un de ses poignards.

## BOUCANIER

HABILETÉ : 14    ENDURANCE : 14

Puisque vous êtes désarmée, réduisez votre total d'HABILETÉ de 4 points pour toute la durée de l'affrontement. Si vous perdez ce combat, rendez-vous au **330**.

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **195**.





Une centaine de mètres plus loin, vous levez la tête pour lire une enseigne proéminente. On peut y lire l'inscription suivante, par-dessus le dessin d'un tonneau et d'un rouleau de corde :

## MAGASIN GÉNÉRAL

*Fournitures de qualité*

Un regard dans la vitrine vous apprend que la boutique a une importante superficie. Plusieurs clients sont déjà à l'intérieur et examinent la marchandise.

Si vous désirez entrer, à condition d'avoir des Pièces d'Or à dépenser, rendez-vous au **114**.

Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au **227**.



Vous restez tranquille et laissez le marin retirer vos menottes. De toute façon, vous ne pouvez rien tenter pendant qu'il vous délivre. Sa méfiance est simplement trop aiguisée. Vous mangez donc votre nourriture sous son regard vigilant. Il ne sera pas facile de jouer un mauvais tour à ce pirate soupçonneux. Votre seul avantage est que vous pouvez maintenant distribuer des taloches aux rats qui convoitent votre assiette.

Si vous souhaitez faire usage de vos Disciplines Kaiï pour tenter de mettre votre cerbère hors d'état de nuire, rendez-vous au **73**. Si vous voulez l'attaquer par surprise et chercher à l'assommer, rendez-vous au **280**. Si vous préférez ne rien tenter dans les circonstances actuelles, rendez-vous au **335**.

### 19 (*Illustration page suivante*)

Vous n'en gardez qu'un vague souvenir, mais pendant plusieurs minutes, vous êtes portée, à demi inconsciente, dans les ruelles les plus sombres et étroites de Ragadorn. Vous êtes finalement déposée devant une porte rouge se découpant dans une façade de briques brunes. La porte s'ouvre et laisse passer un Drakkar à la carrure de colosse, portant un heaume empanaché et une lourde cotte de mailles en métal noir.

Il vous toise dédaigneusement avant de vous saisir à la gorge. « Te voilà donc, petite Kaiï. J'avais des projets pour toi... mais dans l'état où tu es, tu n'en vaux franchement plus la peine. J'aurai au moins ma vengeance. Écoute bien, car je veux que tu saches qui va te tuer. Mon nom est Morok Torg. Par ta faute, mon frère est mort dans les îles Kirlundin. Maintenant, tu vas le rejoindre devant Naar. » Il referme brusquement ses deux mains sur votre cou et se met à serrer de toutes ses forces.

La tension dans ses muscles est si puissante qu'il broie votre gorge comme un fruit mou. Vous mourez étranglée en moins de cinq secondes, à peine le temps qu'il lui faut pour casser toutes vos vertèbres. Ainsi s'accomplit la vengeance de Morok Torg. Ainsi prend fin votre aventure.



Vous surmontez votre état de faiblesse et la température glaciale de l'eau afin de nager jusqu'au bout du quai. Là, vous vous hissez péniblement au sec. Derrière vous, les Vassagoniens et les Drakkarim se battent toujours, mais l'un de ces derniers vous a vue plonger et tente activement de vous retrouver dans les eaux noires. Lorsqu'il vous aperçoit à l'extrémité de la jetée, il accourt à grandes enjambées. Si vous voulez l'affronter, rendez-vous au **80**. Si vous préférez fuir à toutes jambes, rendez-vous au **177**.

Avant de partir en mission, les voleurs et les bandits de la guilde passent par une pièce adjacente pour s'armer et s'équiper. Vous pouvez également visiter cette salle dans le but de vous préparer à la bataille. On vous donne la permission de choisir une Arme et deux autres objets de votre choix dans la liste suivante.

- Glaive
- Épée
- Marteau de Guerre
- Bâton
- Hache
- Poignard
- Casque (+2 points d'ENDURANCE)
- Bouclier (+2 points d'HABILETÉ en combat)
- Sac à Dos
- Potion de Laumspur (+4 points d'ENDURANCE ; 1 dose)
- Potion d'Alether (+2 points d'HABILETÉ pour 1 combat ; 1 dose)

Le Casque et le Bouclier sont des Objets Spéciaux. Parmi le reste, tout ce qui n'est pas une Arme est un objet du Sac à Dos. Une fois équipée, vous vous mettez en route dans les galeries souterraines connues de Volrik et des siens. Rendez-vous au **320**.