

La Geste du Chevalier Errant

VOLUME I : LA MORT NOIRE



B. B. WISMERHILL

DIRECTEUR EDITORIAL

MIKAËL LOUYS

COUVERTURE

MEGARA ENTERTAINMENT

CARTE DU MONDE

B. B. WISMERHILL & SOUKAINA OUASSOU

ILLUSTRATIONS

NERGALART, KYEONGHEE YOO, MARIE SOURCIS,
EMMA BOUDET, ESTHER REMY, ERIKA POUGNART,
DEAN SPENCER

BÊTA-TESTEURS

MATHIEU COMPAIN, MARK TWANG
SÉBASTIEN JUGUET

PUBLIÉ EN SEPTEMBRE 2018

PAR MEGARA ENTERTAINMENT

WWW.MEGARA-ENTERTAINMENT.COM

TEXTE COPYRIGHT © 2018

B. B. WISMERHILL (BENJAMIN BERGET)

TOUS DROITS RÉSERVÉS

ISBN 979-10-93943-43-5

Avertissement

Ce livre n'est pas un roman ordinaire et les paragraphes ne doivent pas être lus dans l'ordre des pages. Il s'agit d'une aventure interactive : après avoir pris connaissance des règles du jeu et commencé au paragraphe n°1, le texte vous invitera à vous rendre à différents autres paragraphes en fonction de vos choix.

Deux dés à six faces et un crayon suffisent pour jouer. Si vous ne disposez pas de dés physiques, il existe des lanceurs de dés gratuits sur le web.

Le contenu de ce livre est déconseillé aux moins de 16 ans.

Ce livre est dédié à James Herbert Brennan.





u cours d'un festin bien arrosé, les convives s'ennuient autour de la table du comte Morphal. Agacé, le comte fait appeler le ménestrel pour réveiller les appétits. Ainsi commence l'histoire du Chevalier Errant, qui vivait à une époque fort lointaine, dans un monde où les dragons vivent sur des montagnes de crânes et où les gobelins mordent pour de vrai...

Oyez, oyez ! Fidèle du roi Arthur, notre chevalier est envoyé sur le front de l'Ast, là où l'air est frais et pousse la vermine gobleux. La peau plus bleue que les gobverts, ces fourbes ont prêté allégeance au baron Noruas contre des promesses de territoires. Sur les plaines de l'Auborée, l'ost du roi Arthur charge les gobleux, qui se font presque aussitôt piétiner. Les chevaliers sont étonnés par le peu de résistance qu'offre l'ennemi. Dans son fief, le baron Noruas ricane : il a largué tous les malades de la Mort noire en première ligne ! Les chevaliers font un massacre, et certains se blessent ou ingèrent accidentellement du sang de leurs victimes. Puis, ils retournent tous ensemble fêter leur victoire au camp, première étape qui les mènera vers la conquête des terres de l'Ast, pensent-ils.

Cependant, les jours passent et la peau des contaminés change de couleur et de texture. Les soldats réalisent trop tard qu'ils ont attrapé la Mort noire. Les plus atteints ne peuvent même plus monter à cheval, mais notre chevalier parvient à s'enfuir avec de nombreux compagnons. Au premier village rencontré, ils sèment de nouveau la Mort noire. Et voilà notre chevalier bientôt seul survivant, qui erre de villages en châteaux pour chercher du secours. Comment va-t-il réussir à triompher de ce mal ?

À la table du comte Morphal, quatre personnes se sont assoupies. bercées par le timbre de la voix du ménestrel, elles s'imaginent vivre les aventures du Chevalier Errant et changent le déroulé de l'histoire selon leurs fantasmes...

Pour vous aider à choisir un Héros parmi les quatre proposés, prenez connaissance de leurs forces et faiblesses.

LES HÉROS



De passage au château, **le Barbare** éblouit les convives en accomplissant moult démonstrations de force, dont la plus remarquable est d'avoir assommé un ours avec son poing droit. Il loue ses muscles au comte en qualité de mercenaire. Sous son armure, le Chevalier Errant est un colosse.

Engagée par le comte lors de ses parties de chasse, **la Voleuse** n'a pas manqué d'alléger les bourses de ses voisins de table au banquet. Sa patience, sa capacité à s'adapter à son environnement et sa grande habileté pour débusquer le gibier lui confèrent le respect au sein du comté.

Le comte invite régulièrement **la Rebouteuse** pour soulager les maudits cors aux pieds de la comtesse. La Rebouteuse s'imagine cachée sous l'épaisse armure du Chevalier Errant, et pense que l'épidémie ne peut être vaincue par sa grande connaissance des plantes. Elle sait aussi user de ses charmes si la situation l'exige.

Le Moine escorte l'évêque de Mufflins qui fait une halte au comté. Guère apprécié de ses pairs en raison de sa mystique qui vire au fanatisme, il a des capacités oratoires singulières. Son Chevalier Errant est chétif, mais le souffle qui l'habite déplace les montagnes.

LES CARACTÉRISTIQUES

La Vitalité correspond à votre forme physique. Combats, pièges et accidents affectent votre total de Vitalité.

La Force représente votre capacité à vous battre et à vous servir de vos muscles. Armes et handicaps modifient votre total de Force.

Le Charisme reflète votre capacité à influencer votre entourage par le langage afin de soutirer des avantages. Les drogues altèrent le Charisme.

La Dextérité est votre capacité à réagir vite face aux événements. Votre Dextérité dépend de l'entretien de votre armure (voir le Tableau des Dégâts).

Votre niveau de Vitalité ne peut en aucun cas excéder celui de départ, tandis que vos niveaux de Force, de Charisme et de Dextérité peuvent augmenter sous condition.

LA RÉPARTITION DES POINTS

Le Barbarø : Lancez un dé, ajoutez 18 au nombre obtenu et inscrivez le total dans la case Vitalité de la Feuille de route. Votre total de Force est de 3. Votre total de Charisme est de 0. Votre total de Dextérité est de 1.

La Voløusø : Lancez un dé, ajoutez 17 au nombre obtenu et inscrivez le total dans la case Vitalité de la Feuille de route. Votre total de Force est de 1. Votre total de Charisme est de 0. Votre total de Dextérité est de 3.

La Reboutøusø : Lancez un dé, ajoutez 16 au nombre obtenu et inscrivez le total dans la case Vitalité de la Feuille de route. Votre total de Force est de 0. Votre total de Charisme est de 2. Votre total de Dextérité est de 2.

Le Moingø : Lancez un dé, ajoutez 15 au nombre obtenu et inscrivez le total dans la case Vitalité de la Feuille de route. Votre total de Force est de 1. Votre total de Charisme est de 3. Votre total de Dextérité est de 0.

LES COMPÉTENCES

Le Barbarz : Jugement du dieu de la guerre

Si vos points de Vitalité tombent à zéro au cours d'un combat, le Jugement du dieu de la guerre vous permet d'utiliser 1 point de Chance pour essayer de vous sortir de ce mauvais pas.

Lancez un dé : si vous faites moins de 3, rendez-vous au 1. Si vous faites plus de 4, retournez au paraphage du combat et recommencez avec votre total de Vitalité juste avant que le combat ne commence. Si vos points de Vitalité et de Chance sont tous épuisés, rendez-vous au 1.

La Volzusz : Sixième sens

Grâce à son expérience de la chasse, la Voleuse débusque avec une facilité déconcertante le gibier.

La Reboutzusz : Communication bestiale

Elle connaît bien la nature et sait interpréter le langage des animaux, ce qui peut lui éviter des combats et même obtenir de l'aide suivant les rencontres effectuées.

Le Moinz : Initiation à l'occulte

Ayant la charge de sélectionner les livres assez purs pour entrer dans la bibliothèque de l'évêché, toutes sortes d'ouvrages passent entre les mains du Moine, y compris certains manuels de magie élémentaire.

LES POINTS DE POUVOIR

Le courage et l'adresse sont les qualités essentielles dont vous devrez faire preuve dans cette quête, mesurées à l'aide des points de Pouvoir. Chaque Héros a développé un Coup spécial, capacité particulièrement efficace dans le cadre des combats. Pour utiliser un Coup spécial, reportez vous au paragraphe correspondant à l'attaque victorieuse, mais sans tenir compte des dégâts indiqués. Un Coup spécial mobilise beaucoup d'énergie et de concentration, aussi le Héros perd 10 points de Pouvoir à chaque utilisation.

LES COUPS SPÉCIAUX

Le Barbare : Destruction

La seule musique que le Barbare apprécie, c'est le bruit de son épée sur un crâne ennemi. Si vous déclenchez le coup de Destruction, vous entrez dans une telle rage que vous truciderez votre adversaire sans qu'il ait le temps de vous blesser. Dans ce cas, vous continuez votre route sans tenir compte des dégâts éventuels et récoltez les objets du vaincu. Si vous êtes amené à repasser sur le lieu du combat, considérez-le comme étant vide de tout occupant.

Condition : combat contre une seule créature.

La Volzuse : Exfiltration

Sa réputation de chasseuse au comté cache en réalité un vice moins avouable : cleptomane à ses heures perdues, elle excelle dans les larcins en toute discrétion. Si vous déclenchez le coup d'Exfiltration, vous prenez la fuite en dérobant les biens de vos adversaires. C'est un avantage non négligeable contre des créatures plus fortes que vous. Mais si vous êtes amené à repasser sur le lieu du combat, attention car vos ennemis sont toujours dans les parages.

Condition : avoir un minimum de 5 points de Vitesse, sinon la Volzuse est trop chargée pour prendre la fuite.

La Reboutzuse : Séduction

Féminine ou masculine, peu de créatures échappent à l'attraction qu'exerce la Rebouteuse lorsqu'elle entre en transe. Sa jouissance réside dans le spectacle de ces êtres fragiles ou à l'inverse puissants, qui la désirent et qu'elle ne contentera jamais. Si vous déclenchez le coup de Séduction, laissez vos charmes agir. Votre pouvoir annihile toute volonté d'en découdre chez vos ennemis et ils vous cèdent leurs biens sans résistance. Si vous êtes amené à repasser sur le lieu du combat, vos adversaires vous y attendent de pied ferme, car l'envoûtement a une durée limitée dans le temps.

Condition : combat contre une seule créature.

Le Moine : Conversion

Le Moine passe généralement pour un triste sire, mais dès qu'il ouvre la bouche, ses slogans religieux annihilent tout esprit critique chez ses interlocuteurs. Si vous déclenchez le coup de Conversion, votre rhétorique vous permet de changer votre adversaire en une fidèle créature, et de récupérer ses affaires. Quand vous êtes accompagné d'un fidèle, il attaque à votre place les monstres à proximité. En conséquence, ne tenez pas compte des dégâts que vous pouvez subir. Comme le fidèle se sacrifie pour vous, son escorte ne dépasse pas un combat. Si vous êtes amené à repasser dans un lieu déjà visité en compagnie d'un fidèle, considérez-le comme étant désert.

Case « Coup spécial » à cocher lorsque vous êtes accompagné d'un fidèle / à décocher quand vous êtes seul.

Condition : combat contre une seule créature.

LES POINTS D'HONNEUR

Votre total d'Honneur est de 10 points au départ. Votre niveau d'Honneur ne peut en aucun cas excéder celui de départ. L'Honneur est le maître mot de votre vie : tout votre système de valeurs repose sur la bravoure et la parole donnée. Rien, pas même le danger pour votre propre vie, ne doit vous faire reculer. L'Honneur reflète votre attitude par rapport à vos amis et ennemis. Il faut vaincre, mais pas au prix de la dignité. Dans le combat, vous exercez votre force, mais toujours dans un but précis. Chaque mauvaise action vous fera perdre des points d'Honneur, alors qu'une action particulièrement héroïque peut vous en faire regagner. Vous devrez commencer la partie au second volume avec votre niveau d'Honneur final du premier volume. Sachez vous montrer un digne représentant de Camelot.

Sans quoi, une fois votre niveau d'Honneur arrivé à 0, vous devrez vous rendre au paragraphe 14.

CHANCE & MALCHANCE

Lancez un dé, ajoutez 6 au nombre obtenu et inscrivez le total dans la case « Chance » de la Feuille de route. Votre niveau de Chance ne peut en aucun cas excéder celui de départ. Les plus malchanceux peuvent tomber dans des pièges aux conséquences désastreuses. Lorsqu'un paragraphe se termine par « c'est la fin de votre aventure », cela signifie que vous êtes très probablement mort dans d'atroces souffrances, et vous devrez recommencer l'aventure au paragraphe 1. Vous perdrez alors tous les objets récoltés, mais vous aurez la possibilité d'incarner un autre Héros avec des caractéristiques différentes et d'emprunter les chemins inconnus.

LES COMPAGNONS

Au cours de l'aventure, il vous sera donné la possibilité de rallier des Compagnons à votre cause. Leurs motivations seront diverses, de la reconnaissance de dette à la fuite de quelque chose, mais toute aide est la bienvenue dans votre situation.

LES PORTES DU SOMMEIL

Il existe plusieurs moyens de regagner des points de Vitalité (prendre un Repas en redonne 4, une Trousse médicale en redonne 8), mais l'un des plus efficaces consiste à franchir les Portes du sommeil. À chaque fois qu'il vous est donné l'occasion de dormir durant cette aventure, vous avez la possibilité d'accéder au royaume de l'imaginaire en passant par ces fameuses Portes. Durant vos rêves, il est possible de ne rien gagner du tout, d'engranger beaucoup de points de Vitalité, mais d'en perdre également quelques-uns si vous vous égarez dans un cauchemar. Peu importe ce que vous trouverez au-delà des Portes, vous en apprendrez certainement sur vous-même et connaîtrez un peu d'élévation d'âme.

Rendez-vous à la fin du livre pour appréhender les règles à suivre.

LA MONNAIE

La monnaie est divisée en trois types de pièces : les pièces d'Or, d'Argent et de Bronze. La valeur d'une pièce dépend de la rareté du métal dans lequel elle a été fabriquée, le plus rare étant l'Or, et le plus commun le Bronze. Tant que la somme des pièces est de valeur équivalente au prix de départ, vous êtes libre de payer comme vous l'entendez. Par exemple, s'il est indiqué qu'une épée coûte 2 pièces d'Or, vous pouvez l'acheter par équivalence : 20 pièces d'Argent ou 200 pièces de Bronze. Vous disposez au départ de 10 pièces d'Argent dans une bourse nouée à votre baudrier.

L'INVENTAIRE

Au début de l'aventure, vous disposez d'un harnois, c'est-à-dire d'une armure complète en bon état. Votre fidèle épée porte le nom de Durcet. Mesurant 1 mètre et relativement légère, elle se tient à une main, mais son long manche permet de la prendre à deux mains. Votre besace est essentielle pour entreposer les objets accumulés tout au long de votre aventure. Chaque objet collecté est signalé par le symbole **Ð** suivi du nombre de points de Vitesse à soustraire, par exemple : 1 Repas (*moins 0,5 point de Vitesse*). Chaque repas ou objet consommé doit être immédiatement supprimé de votre inventaire.

LES POINTS DE VITESSE

Votre total de Vitesse est de 10 points au départ. La Vitesse est étroitement liée à votre capacité à porter les objets. Autrement dit, plus vous êtes alourdi, moins vous êtes rapide. Vous devez soustraire des points de Vitesse suivant les objets portés. S'il n'est fait aucune mention des points de Vitesse, cela signifie que l'objet nouvellement acquis est suffisamment léger pour ne pas impacter votre poids. Un sac trop lourd peut vous empêcher de prendre la fuite, lorsque cette possibilité est donnée.

	Dégât 1	Effet	Dégât 2	Effet	Dégât 3	Effet	Dégât 4	Effet
Tête		3 PV		4 PV		5 PV		6 PV
Thorax / Abdomen		2 PV		3 PV		4 PV		5 PV
Dos		2 PV		3 PV		4 PV		5 PV
Bassin		3 PV		4 PV		5 PV		6 PV
Fessier		1 PV		2 PV		3 PV		4 PV
Bras Gauche		1 PV		2 PV		3 PV		4 PV
Main Gauche		1 PV		2 PV		3 PV		4 PV
Jambe Gauche		1 PV		2 PV		3 PV		4 PV
Pied Gauche		1 PV		2 PV		3 PV		4 PV
Bras Droit		1 PV		2 PV		3 PV		4 PV
Main Droite		1 PV		2 PV		3 PV		4 PV
Jambe Droite		1 PV		2 PV		3 PV		4 PV
Pied Droit		1 PV		2 PV		3 PV		4 PV



LE TABLEAU DES DEGATS



LE TABLEAU DES DÉGÂTS

Ce tableau indique les zones de votre corps protégées par votre armure. Le métal qui la compose est solide, mais peut à la longue souffrir des chocs éprouvés au combat. Aussi, à chaque fois que vous voyez le symbole des Dégâts, vous devez cocher au tableau la case correspondant à la zone meurtrie et tenir compte du malus sur vos points de Vitalité. Ce symbole, le voici :



Si vous êtes touché pour la première fois à la tête, vous devez cocher la case « Dégât 1 ». La case « Effet » en face de « Dégât 1 » indique « 3 PV », c'est-à-dire 3 points de Vitalité en moins. La perte totale est donc de 3 points de Vitalité.

Au second choc à la tête, le malus s'aggrave. Vous devez cocher la case « Dégât 2 » et tenir compte de la case « Effet » en face, qui indique « 4 PV », c'est-à-dire 4 points de Vitalité en moins.

Au quatrième choc administré dans la même zone corporelle, votre armure ne tient plus qu'à un fil et vous encaissez un maximum de dégâts. Si vous recevez encore un coup supplémentaire au même endroit, restez sur la case « Dégât 4 » et tenez compte de la case « Effet » à chaque fois.

Notez que la tête, le dos, le thorax / abdomen, et le bassin (comprenant les parties génitales) sont des zones particulièrement fragiles par rapport au reste du corps, et les malus les concernant sont donc plus élevés.

Dans certaines situations, les blessures peuvent être multiples, par exemple (*Abdomen, Pied droit* ▼) signifie que vous êtes touché à deux endroits du corps.

Si jamais vous ne portez pas d'armure, mais que vous voyez le symbole ▼, reportez-vous directement à la case « Dégât 4 » de la partie du corps concernée, et modifiez votre total de points de Vitalité.

À chaque fois qu'une pièce d'armure est en « Dégât 4 », vous perdez 1 point de Dextérité (point regagné une fois l'armure réparée).

Vous pouvez manger / vous soigner où bon vous semble, pourvu que ce ne soit pas le lieu d'un combat.

LA FEUILLE DE ROUTE

La Feuille de route (pages suivantes) rassemble toutes les informations dont vous aurez besoin pour mener à bien votre quête. Comme les caractéristiques de votre Héros doivent être régulièrement mises à jour, il est préférable d'en faire une copie afin de préserver l'intégrité du livre et de pouvoir rejouer une partie. Il est aussi conseillé d'inscrire les points de départ de toutes vos caractéristiques dans la colonne de gauche prévue à cet effet.

Détail des cases de la Feuille de route (Page 1)

Héros : au choix parmi 4.

Total de départ : colonne de tous vos points de départ.

Total actuel : colonne de tous vos points actuels.

Honneur : 10 au départ.

Vitesse : 10 au départ.

Vitalité : à déterminer.

Force : fixe suivant le Héros.

Charisme : fixe suivant le Héros.

Dextérité : fixe suivant le Héros.

Chance : à déterminer.

Pouvoir : 0 au départ.

Coup spécial : nom et conséquence du Coup spécial.

Compétence : nom et conséquence de la Compétence.

Maladie : nom et conséquence de la Maladie attrapée.

Maléfice : nom et conséquence de l'attaque magique subie.

Détail des cases de la Feuille de route (Page 2)

Armure : Case à cocher lorsque vous portez une armure / à décocher quand vous n'en portez pas. Les pièces d'armure ne sont pas des objets à échanger ou vendre.

Arme actuelle : Vous ne pouvez porter qu'une arme à la fois. Si vous en possédez deux, vous devez choisir celle qui vous convient et placer l'autre dans votre besace (3 points de Vitesse en moins) ou vous en débarrasser. Toutes les armes ne se valent pas : notez leurs propriétés pour ne pas les oublier.

Compagnons : Noms des amis qui vous accompagnent et des bonus éventuels qu'ils vous apportent.

Notes et codes : Toutes les informations qui vous paraissent importantes à retenir dans le jeu.

Bourse : Vos totaux de pièces d'Or, d'Argent et de Bronze sont entreposés dans une bourse en dehors de votre sac. Les Bijoux entrent également dans cette case. Vous possédez au départ 10 pièces d'Argent et un Torque (Bijou) autour du cou.

Détail des cases de la Feuille de route (Pages 3 & 4)

Inventaire : En dehors de vos vêtements, toutes les affaires qui ne rentrent pas dans les autres cases doivent être inscrites ici. Votre besace a une capacité étendue mais vos forces sont limitées et une pénalité de points de Vitesse est attribuée aux objets les plus lourds. Lorsque vous n'avez plus aucun point de Vitesse, vous perdez tous vos points de Force et ne pouvez plus utiliser de Coups spéciaux. Dans ce cas, il est conseillé de vous séparer d'au moins 1 objet encombrant pour pouvoir récupérer les points perdus.

La Geste du Chevalier Errant

*1 : Zéro point d'Honneur = rendez-vous au paragraphe 14.

*2 : Zéro point de Vitesse = aucun Coup spécial, aucun point de Force.

<u>Héros</u>		
Total	Départ	Actuel
<u>Honneur</u>	10	
<u>Vitesse</u>	10	
<u>Vitalité</u>		
<u>Force</u>		
<u>Charisme</u>		
<u>Dextérité</u>		
<u>Chance</u>		
<u>Pouvoir</u>	0	
<u>Coup Spécial</u>		
<u>Compétence</u>		
<u>Maladie</u>		
<u>Maléfice</u>		

*₁

*₂

La Geste du Chevalier Errant

<u>Armure</u>	
<u>Arme Actuelle</u>	
<u>Compagnons</u>	

<u>Notes & Codes</u>

<u>Bourse</u>			
Bronze	Argent	Or	Bijoux

La Geste du Chevalier Errant

Inventaire

La Geste du Chevalier Errant

Inventaire



Le greuchois mal réveillé



a reine Guenièvre vous adresse un fascinant regard sous des cils infinis, suivi d'un sourire aux dents d'une blancheur immaculée. Ses longs cheveux noirs sont enroulés au-dessus de sa tête dans un chignon complexe qui rehausse sa silhouette déjà élancée. Vous pivotez sur vous-même, certain de voir Arthur débarquer, mais il n'y a personne d'autre. Vous portez la main à votre plastron pour mander à Guenièvre si c'est bien vous qu'elle attend. Elle s'éloigne en silence et passe une porte que vous n'aurez pas l'occasion d'ouvrir de suite : le craquement sec d'une branche vous tire de la rêverie.

Vos paupières papillonnent un instant en raison du soleil qui perce les branchages, et votre tête paraît lourde. Vous ignorez depuis combien d'heures vous êtes resté assoupi dans la Clairière aux cèpes du Comté de Lunar. Sans doute pas assez, au vu des courbatures qui vous barrent le cou. Vous tousez, et ce geste anodin provoque en vous une crise de panique : si vous étiez à votre tour contaminé ? Est-ce que des bubons auraient insidieusement poussé pendant la nuit ? Vous portez nerveusement les mains à votre gorge en quête de réponse. Non, vos palpations ne décèlent rien d'anormal, si ce n'est quelques fâcheuses piqûres de moustique.

Une fois rassuré, vous vous agenouillez et récapitulez les événements. Les plaines de l'Auborée. Le champ de bataille maculé de sang de gobleux, voilà l'origine du malheur. Si seulement vous et vos compagnons n'aviez pas couru la tête baissée dans le piège tendu par le vil baron Noruas... Mais non, il a fallu que vous répandiez sur vos armures les germes de la Mort noire.

Un souvenir vous revient : après la bataille, vous et vos amis vous êtes livrés à votre jeu favori : décapiter les ennemis les plus coriaces au combat. Comme les gobleux se sont mal défendus, vous ne preniez même pas la peine de faire le tri et vous coupiez à la chaîne, vous arrêtant seulement lorsque le Grand Zéphyr, votre cheval de combat, a henni sous le poids des têtes bleues accrochées à son cou. Le reste des gobleux, vivants comme morts, fut attaché sur un amas de bois disposé en cercle, et immolé en l'honneur des déesses Morrígu, Nemhain et Badhbh. Un rituel de victoire salissant...

Dès le lendemain, Brutibus et quelques autres se plaignirent de démangeaisons. Une drôle de piqûre noire survenait, quelque chose d'infime mais qui ne partait pas. Moins d'une semaine après, des bubons violets de la taille d'un œuf de poule apparurent dans le cou, aux aisselles et à l'aine de vos amis. L'hécatombe débuta, il n'était plus possible de poursuivre votre route vers l'Ast tant les pertes s'accumulaient.

Et lorsque les soldats affolés sollicitaient l'aide de braves villageois, ils ne se rendaient pas compte qu'ils ne faisaient qu'accroître les porteurs de Mort noire. Pensant purifier l'air, les villageois pratiquaient des fumigations de soufre, en vain. Le nouveau mal continuait d'enfler et était vécu comme une punition envoyée sur terre par les dieux. Des processions défilaient où des flagellants se fouettaient pour se punir de leurs péchés et éviter ainsi la divine punition. Mais les cadavres s'empilaient toujours, alors les adorateurs des anciens cultes furent désignés comme responsables. Soupçonnés de courroucer les dieux établis et d'enduire les portes d'une graisse additionnée de jus de bubons, les prêtres de la lionne Sekhmet furent arrêtés et brûlés vifs à Pankât. Pour rien...

Des mouiroirs pour contaminés furent construits à la hâte en dehors des villages, et les bien portants partirent sur les chemins, livrés à la faim et à la misère. Les cadavres abandonnés dans la rue furent la proie des chiens affamés et leurs maisons devinrent le repaire de pillleurs, qui tombèrent malades à leur tour. Noruas a donc gagné un répit, mais à quel prix ?

Vous n'entendez plus le rire du jovial Brutibus, pas plus que les conseils tactiques de Machialie. Ils paraissent si vivants dans vos songes... Combien d'amis, de frères d'armes avez-vous perdus depuis ce jour ? Et les questions se bousculent : pourquoi êtes-vous encore en vie quand des plus robustes sont tombés ? Votre foyer, votre doux foyer à Camelot, le reverrez-vous seulement un jour ?

Ressasser les jours heureux vous rend d'humeur mélancolique, et vous essayez de chasser ces images pour vous concentrer sur votre survie. Car c'est ce que vous êtes, par la force des choses, un miraculé. Vous ignorez combien de temps il vous reste à vivre, mais vous jurez de mettre un terme à ce fléau. Le tour de Noruas viendra, mais place à l'urgence. Votre estomac vous rappelle à l'ordre, et vous vous pliez en deux en sentant l'humus afin de vérifier si la Clairière aux cèpes porte bien son nom. Effectivement, vous n'avez aucun mal à repérer des cercles de fée, zone circulaire où l'herbe est sèche, entourée d'un anneau bien vert et luxuriant. De peur de finir prisonnier à l'intérieur, votre attention est focalisée sur les cercles magiques. Ce faisant, vous tendez au maximum les bras et prélevez les champignons (**D** 1 Repas : moins 0,5 point de Vitesse. Si vous n'êtes pas Rebouteuse, des spécimens vénéneux se glissent dans la récolte et vous perdrez 1 point de Vitalité à votre prochain repas).

Alors que votre pied décapite maladroitement un mousseron, vous remarquez une chose qui n'était pas là hier soir... Au-dessus de votre tête se trouve une fine poche brune étendue entre deux arbres. Vous lancez à tout hasard une pierre au beau milieu, et un cri retentit aussitôt. La tête d'un greuchois furieux surgit de la toile rembourrée de feuilles mortes. Vous lui souhaitez spontanément la bonne journée, car les greuchois font parties des êtres de la forêt plutôt pacifiques envers les humains. Il se laisse glisser le long d'un tronc, et se dresse aussi haut qu'il le peut, c'est-à-dire au niveau de votre cheville. Ses prunelles noires se détachent de sa face verte aux traits mal réveillés. Ce spécimen est un vieillard tellement habitué à la Clairière qu'une masse compacte de champignons a colonisé le sommet de son crâne entre ses deux larges oreilles. Sous son grand nez, la broussaille noire qui lui sert de barbe est envahie de débris de végétaux et de substances blanches que vous ne parvenez à identifier. À force de se déplacer à quatre pattes, ces bras - qui ont par ailleurs la réputation d'être délicieux avec une gousse d'ail - sont devenus plus larges que ses cuisses. Ses grosses mains posées au sol lui donnent une allure simiesque, mais vous n'avez pas l'occasion de rire : il attire un bâton visqueux en levant la main à distance, et grommelle :

— Qui ose réveiller Tibodal ?!

Tibodal ? Enfin, voilà des jours que vous errez à sa recherche. À Pomure, le dernier village visité, la rumeur disait qu'il connaissait les chroniques d'Ulyssia comme s'il les avait écrites. Vous avez le fol espoir qu'une crise similaire à la vôtre connut un dénouement heureux par le passé.

Vous vous baissez pour le prendre dans vos bras, mais contre toute attente il vous aplatit son morceau de bois sur la tête.

Vous lui dites qu'il n'a rien à craindre, bien au contraire, mais il râle :

— Que du bien, hein ?! En me jetant des cailloux en plein sommeil !
Ha, la Clairière est pleine de bâtons, j'en ai pas fini avec toi !

Vous lui répondez qu'il faudrait sans doute des semaines avant que le bois mou ne vous assomme, et vous enchaînez avec le but de votre visite. Le greuchois ne vous laisse pas le temps de finir qu'il prend la fuite en riant :

— Le pauvre fol demande de l'aide à coup de pierre ! Hi hi hi !
Compte là-dessus, et bois de l'eau fraîche !

Vous continuez à argumenter en lui courant après, mais le greuchois se déplace plus vite que vous ne l'aviez imaginé : il fait des bonds en prenant appui sur ses grosses mains. Sa peau verte constitue un excellent camouflage parmi les fourrés, si bien que vous le suivez à l'oreille, au son des pattes rebondissant sur le sol. La Clairière fait place à la forêt, qui débouche sur un chemin de pierres bordé de troncs morts à perte de vue. Soudain, le greuchois se tourne vers vous et dit en avalant une grosse boule de salive :

— Ho non, quelqu'un vient dans l'autre sens !

Cinq gobleux maraudaient à l'orée des bois. En vous voyant, ils sont aussi surpris que vous, mais leur stupeur risque de ne pas durer.

Si vous désirez parlementer, lancez deux dés et ajoutez au résultat vos points de Charisme : si vous faites 7 ou moins, rendez-vous au 29. Si vous faites 8 ou plus, rendez-vous au 69.

Si vous voulez frapper le premier, lancez deux fois de suite deux dés et ajoutez au résultat vos points de Force : si vous faites 13 ou moins, rendez-vous au 255. Si vous faites 14 ou plus, rendez-vous au 108.

2

Arpenter les rues de la cité au rythme saccadé des badauds vous inflige des élancements dans les mollets. Quel douloureux voyage pour venir jusqu'ici ! Puissiez-vous remarquer normalement un jour...

Vous suivez les visiteurs qui s'engouffrent dans une tour, nommée la Tour de l'Épice. Ce point de vue panoramique va vous éviter de tourner en rond pendant des heures. En haut de la tour, vous admirez l'union de la cité et du Port, avec un mélange d'appréhension et d'envie de conquête. Ces deux espaces entretiennent des relations ambiguës, faites de symbiose et de méfiance. Le Port de Piscatus constitue en quelque sorte le poumon de Laténie en raison des échanges qu'il permet entre la communauté locale et les clients étrangers. Elle s'ouvre ainsi à lui par plusieurs portes entre terre et mer au travers desquelles circulent hommes et marchandises. Mais dans le même temps, elle s'en protège : vous observez à maintes reprises les gens d'armes intervenir au Port pour réprimer des rixes entre des créatures plus ou moins alcoolisées. Malgré leurs efforts, une grande agitation parcourt tout le Port. Et surtout, ce qui vous frappe, ce sont les Remparts, hautes murailles de pierre qui séparent la cité du Port, mettant à distance les navires pirates. Vous redescendez avec lenteur les escaliers étroits et gagnez la Grand-Place.

Rendez-vous au 100.

Vous buvez et rebuvez au point de finir un tonnelet pratiquement à vous tout seul, ce qui vous vaut les félicitations de Ramier. Plongé dans le bain des verdure forestières, vous sentez sourdre en vous une sève remontante, et dans votre imagination débridée par l'alcool, les féeries des druides se remettent glorieusement à s'animer. Vous êtes tenté de vous élancer en dehors du chariot, d'êtreindre un arbre de bordure dans une embrassade fraternelle, de grimper aux sommités feuillues pour jeter de plus haut vos chants de liberté à la forêt... Vous avez des vertiges et des gestes d'une maladresse excessive. Un tel comportement vous fait perdre tous vos points de Charisme le temps de la prochaine épreuve de Charisme.

Ramier vous demande d'arrêter, vous lui cassez les oreilles avec les chants druidiques de votre enfance. Il a remarqué de son côté une fermière qui fait de grands signes enjoués. Vous convenez avec Ramier qu'une pause ne serait pas de refus, lui étant particulièrement excité par une présence féminine. Vous descendez du chariot en faisant des étirements pour détendre vos muscles du dos et reprendre quelque peu vos esprits. La fermière est une vieille femme assise devant une large souche moussue sur laquelle reposent deux tasses identiques. Elle arbore un beau visage rond sous un bonnet de toile qui enserre les cheveux. Elle porte un tablier blanc par-dessus une robe en lin avec laçage sur le corsage. Ses bras courts et son embonpoint renforcent l'impression que sa poitrine est très généreuse. Au vu de la blancheur de son tablier, il s'agit de toute évidence d'une maniaque de la propreté. Elle vous salue d'une voix aiguë :

— Bienvenue chevalier, on me nomme Gaza la Louche. Comme vous, j'ai quitté mon nid pour entreprendre un grand voyage. Mais la solitude me pèse, et je suis contente de retrouver quelques semblables. J'ai dressé cette table afin qu'on me tienne compagnie autour d'une infusion d'herbes thérapeutiques. Qu'en dites-vous ?

Vous vous asseyez, mais vous n'avez pas le temps de répondre que Ramier vous rejoint d'un pas alerte, la tignasse peignée. Voyant que la vieille femme prépare une infusion, il déchanté complètement :

— Peuh ! Boire de l'eau chaude, merci bien... M'en vais trouver de l'eau qui gratte la gorge, moi !

Le patachon se rend compte qu'il a été un peu brusque, et change de ton pour lui faire du charme :

— Peut-être m'accompagneriez-vous, gente dame ? L'arrière de mon chariot réserve toutes sortes de surprises...

Gaza fronce les sourcils à la vue de l'essaim de mouches qui ne quitte pas Ramier. Elle décline l'invitation, et le patachon repart aussitôt en bougonnant dans sa barbe. Elle pousse une tasse devant vous, qui contient déjà un tapis de graines et d'herbes sèches. En retirant votre casque et vos gantelets, quelques questions vous turlupinent... Gaza la Louche ? Vous vérifiez si elle a bien un strabisme, mais vous ne voyez rien de spécial si ce n'est des prunelles pétillantes de malice. Elle soutient votre regard avec amusement, et son sourire s'élargit. Puis, elle se tourne sur le côté pour pousser un petit gloussement. Tudieu, il ne faudrait pas qu'elle croie que vous lui fassiez des avances ! Vous êtes chevalier, vous n'avez rien à voir avec le patachon. À ce propos, si vous portez crédit aux récits de Ramier, les fermières isolées ont parfois des mœurs dissolues...

Vous baissez la tête et ne quittez plus les tasses des yeux. Elle pose sa main sur la vôtre et place une tasse dans votre paume. Le contact de ses doigts boudinés n'est pas très agréable. Voyons, si elle ne louche pas, elle a peut-être la réputation de savoir manier la louche et d'exceller aux fourneaux ? Ou d'avoir des activités... louches ? Cette dernière hypothèse vous met mal à l'aise.

Non loin de la souche, Gaza resserre les pierres du feu, gratte les braises du foyer et souffle à genoux pour les raviver. Enfin, l'abondante fumée qui s'échappe de la carafe en métal indique que l'eau est prête à servir. Vous avez quelques secondes pour agir.

Si vous êtes Moine, rendez-vous au 46. Si vous acceptez de boire votre tasse, rendez-vous au 120. Si vous en profitez pour échanger les tasses, rendez-vous au 271. Si vous refusez poliment de boire quoi que ce soit venant de sa part, rendez-vous au 182.

4

Vous répétez en boucle la prière : « Donnez-moi, ô Lug, votre protection, et avec votre protection la vigueur ». Vous voulez préserver votre expérience intacte dans votre âme, et ne prêtez plus attention au monde extérieur. Vous restez les bras en l'air jusqu'à ce que l'encens soit entièrement consumé, puis vous rouvrez les yeux. Des petites étoiles scintillantes vous empêchent de bien voir, mais il vous a semblé apercevoir la lance dorée de Lug dans le ciel l'espace d'une seconde. Savoir que votre bienfaiteur se tient à vos côtés raffermi votre âme. Vous baissez et balancez les bras un moment afin de chasser les fourmis (*plus 1 point d'Honneur, plus 2 points de Vitalité, tous les Maléfices sont rompus*). Ce bonus étant unique, vous ne pourrez plus revenir prier.

Rendez-vous au 100.

5

Vous tentez de vous faire bien voir des malandrins en demandant à Ramier de céder à leurs exigences, mais Dendioc a de gros doutes sur vos intentions :

— Étant moi-même un sacré menteur, je sais les reconnaître quand j'en vois un ! Il essaie d'endormir notre méfiance, celui-là ! Tuons-le ! Dendioc joint le geste à la parole et vous inflige un coup d'épée sur le bras (*Bras gauche ▼*). Vous défendez la cargaison et votre propre vie à présent.

Rendez-vous au 101.

6

Lorsque vous arrivez aux portes de Laténie, le brusque tourbillon des chalandes et les cris des commerçants vous hébètent quelque peu. Vous éprouvez un sentiment curieux : vous vous sentez plus seul au milieu de cette foule impatiente que sur la route quasiment désertique. Un garde avenant vous demande un droit d'entrée de 10 pièces de bronze.

Si vous payez, rendez-vous au 157.

Si l'on vous a dépouillé de vos affaires, rendez-vous au 15.