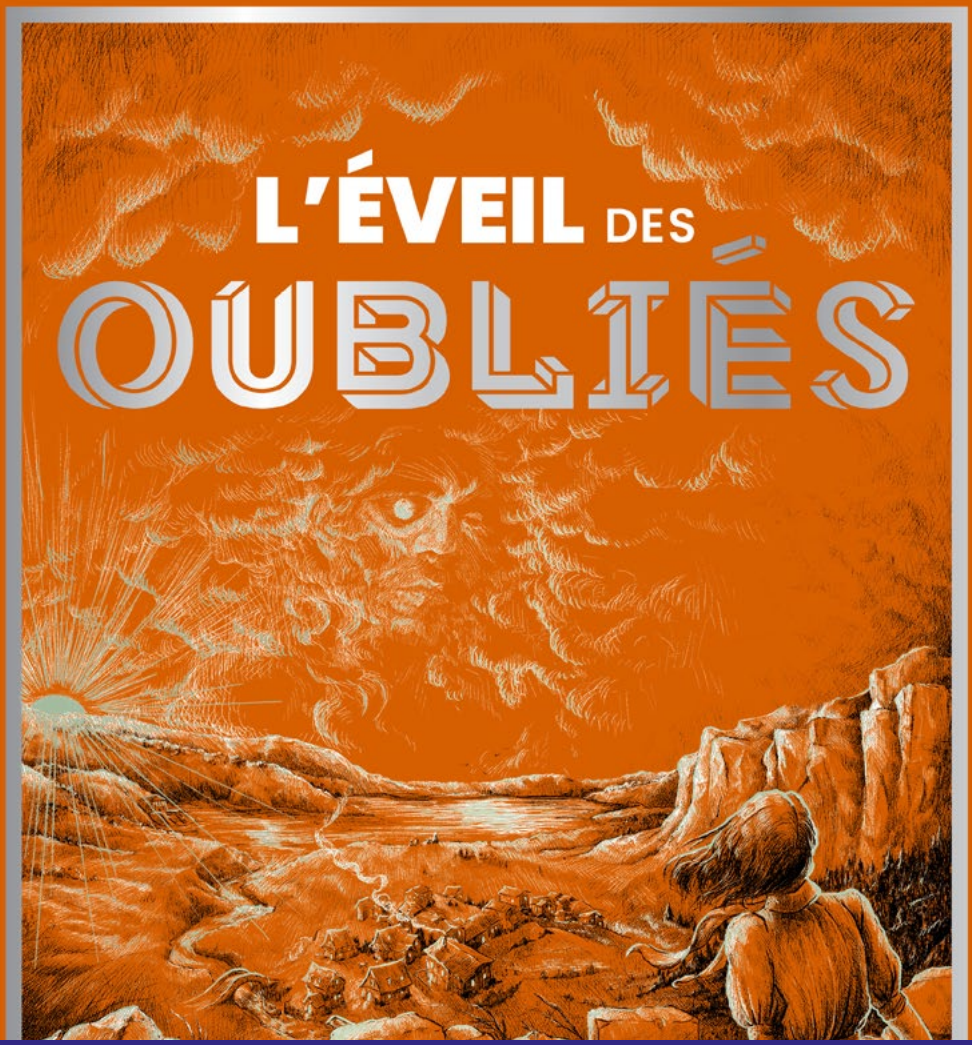
DÉCIDEZ DE VOTRE DESTIN





LE PREMIER ÉVEIL

VIVEZ GRATUITEMENT L'OUVERTURE DE L'ULTIME TOME

imaginée et écrite par

FABIEN OLICARD

UN LIVRE INTERACTIF ?

Le roman que vous vous apprêtez à lire est une fiction interactive, où VOS décisions auront un impact réel sur le destin du héros. VOUS êtes le personnage principal de l'histoire, et vos choix ne seront pas sans conséquence ! Selon le *mode de jeu* que vous choisirez, vous serez amené à faire des combats ou non, à résoudre des énigmes et à découvrir les secrets cachés de la *Saga de Dagda.*

Cette fiction interactive se vit grâce à un système très simple : vous n'avez **pas à lire ou à apprendre de règles**, mais juste à plonger dans l'aventure unique que VOUS allez vivre !

Ce tome peut se lire dans la continuité des autres de la saga ou de manière totalement indépendante !

D'OÙ VENEZ-VOUS ?

L'Éveil des Oubliés est le cinquième tome de la *Saga de Dagda*. À l'ouverture de ce livre, vous vous trouvez dans l'une des trois situations suivantes :

Vous n'avez jamais lu un autre tome de la saga avant celui-ci : Parfait ! Ça ne pose aucun problème. Ce livre se vit de manière complètement indépendante, vous n'avez plus qu'à lire le chapitre **1**, et peut-être qu'à la fin, vous aurez envie de vous plonger dans le reste de la Saga…

Vous venez de terminer le quatrième tome, *La Prophétie Sombre* : Formidable ! Vous avez dû être étonné par le chapitre **350**… D'ailleurs, oubliez les règles que vous pensiez connaître, ou ce que vous croyiez savoir en général, et allez au chapitre **1** dès que vous voudrez.

Vous venez de terminer un autre tome de la *Saga de Dagda* qui n'est PAS *La Prophétie Sombre* : C'est tout à fait possible ! Dagda n'a que faire des incohérences temporelles et encore plus des paradoxes ! Vous pouvez vous plonger dans *L'Éveil des Oubliés*. Oubliez les règles que vous pensiez connaître, ou tout ce que vous croyiez savoir pour le moment, et allez au chapitre **1** dès que vous voudrez.

FEUILLE
DE PERSONNAGE

MODE DE JEU

☐ **Histoire**
Les combats sont automatiquement gagnés ; le reste s'applique normalement.

☐ **Simplifié**
Toutes les règles s'appliquent ; vous disposez de 3 sauvegardes à la fin de l'ouvrage, utilisables quand le livre y invite.

☐ **Mortel**
Tout s'applique, y compris la fin.

CARACTÉRISTIQUES

Corps	Esprit	Charisme
.....	.....	.....

Répartissez 8 – 7 – 6, le livre vous guidera au bon moment. Même avec des bonus ou des malus, vous ne pouvez jamais être au-dessus de 10 ou en dessous de 4.

POINTS DE VIE

PV maximum	PV actuels
.....	.....

Maximum = vos deux dés + 12

Les PV actuels montent et descendent, jamais au-dessus du maximum. S'ils tombent à 0 ou moins, rendez-vous au **42**.

BOURSE
(Boulons)

.....

Le Boulon est la monnaie du pays.

INVENTAIRE

.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

RÉCAP EXPRESS

Jet : 2 dés	Assaut :	Doubles :	Traits :	PDV ≤ 0
Caractéristique = réussi • FACILE = 2 • DIFFICILE = +2	JET DE CORPS = Réussi : GARDE ennemie -1 Raté : DÉGÂTS	Réussi = COUP D'ÉCLAT (GARDE -2) Raté = REVERS (DÉGÂTS +1)	VIF = vos dés +1 LENT = vos dés +1 CUIRASSÉ = 1ère touche perdue	Rendez-vous au **42**

CULOT

○ ○ ○

Après un lancer, dépensez 1 CULOT pour relancer UN de vos deux dés (une seule fois par jet ; le nouveau résultat remplace l'ancien).
Ne se recharge que lorsque le livre l'accorde. Maximum 3.

ÉQUIPEMENT

Arme ..... **Effet** .....
(une seule)

Protection ..... **Effet** .....
(une seule)

L'ARME améliore vos ASSAUTS ; la PROTECTION réduit les DÉGÂTS subis (minimum 1 perdu).

SOUVENIRS

Quand le livre vous le demande : « Notez le mot … » dans vos SOUVENIRS, écrivez-le ici.

Un SOUVENIR ne s'efface jamais. Plus tard, le livre vous demandera :
« Si le mot … figure dans vos SOUVENIRS… »

.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

Vous pouvez télécharger et imprimer cette **FEUILLE DE PERSONNAGE** sur le site **LaSagaDeDagda.fr**.



1

Kerlann s'éveille dans une sorte de chaos. Mais ça n'en a que l'apparence, puisque ce désordre se répète à l'identique chaque matin ! Le coq du père Rodelon a chanté trop tôt, la cloche du temple a sonné trop tard et, quelque part entre les deux, la Colonelle (c'est comme ça qu'on appelle la chèvre la plus décorée du bourg) a déclaré la guerre aux fleurs de votre mère…

Vous avez dix-sept ans, les doigts tachés de teinture bleue, et vous vous appelez **Tess**.

Dans l'atelier, Maëla, votre mère, démêle un écheveau en fredonnant toujours le même air. Quatre notes qui montent et trois qui redescendent. Vous l'avez toujours entendu, cet air, avant même de savoir marcher, et vous n'avez jamais su d'où il venait… Parce que ça n'a pas vraiment d'intérêt.

— Tess ?

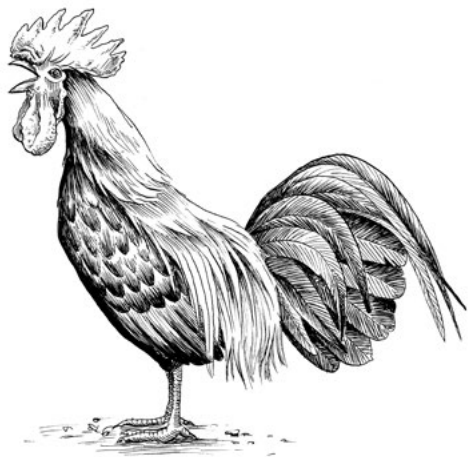
Elle vous tend un petit paquet de toile, noué serré.

— C'est pour Saruof, va au Relais, s'il te plaît. Et tiens, prends ces deux Boulons, si jamais.

Elle vous regarde par-dessus l'écheveau.

– Je t'en donne deux pour que tu n'en dépenses qu'un, bien sûr... Et encore, seulement si c'est nécessaire !

Notez immédiatement 2 Boulons dans votre **BOURSE** sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**. Le Relais est au bout du bourg. Vous avez deux chemins pour y parvenir, selon votre humeur du jour. Pour filer par la grand-rue, rendez-vous au **304**. Pour couper par les jardins, allez au **162**.



42

Une seule adresse n'a jamais changé, le **42**. Les héros passent, on n'y arrive jamais exprès, et pourtant, vous voilà ! La grande question de la vie, de l'univers et du reste y reçoit la même réponse depuis toujours : on peut mourir. Aujourd'hui, c'est même plus précis que cela... Vous êtes morte.

Quelque part dans Kerlann, Maëla lève les yeux de son métier à tisser et frissonne sans comprendre pourquoi. Quelque part, Saruof fouille sa poche par vieille habitude, cherchant deux dés qui n'y sont plus. Ne leur en veuillez pas, car les dés ne décident rien. Ils annoncent juste votre destin.

Si vous jouez en mode simplifié, retournez à la **FEUILLE DE SAUVEGARDE** de votre choix à la fin de ce livre (si vous n'avez jamais sauvegardé, continuez de lire comme si vous étiez en mode mortel).

Si vous jouez en mode mortel ou en mode histoire, avec vos **POINTS DE VIE ACTUELS** tombés à **0** ou moins, sachez que l'auteur a conservé beaucoup de respect pour vous... et presque de la compassion. Presque. Pour autant, vous devez recommencer l'aventure au **1** avec une **FEUILLE DE PERSONNAGE** toute neuve, **INVENTAIRE** et **SOUVENIRS** compris, comme si vous entrepreniez cette aventure pour la première fois...

57

Le Boulon vous frôle les doigts, ricoche sur votre crâne et termine sa course dans le pichet de cidre, où il coule avec dignité... Silence. Puis Saruof applaudit, sincèrement ravi.

— Parfait ! Rater, c'est le début du métier. Ceux qui attrapent tout du premier coup ne reviennent jamais jouer.

Il repêche le Boulon, l'essuie sur sa manche et vous le colle dans la main.

— Voilà ! Prime d'encouragement ! Et le cidre était éventé, alors ne fais pas cette tête, va.

Ajoutez immédiatement 1 Boulon à votre **BOURSE**.

Rendez-vous au **184**.

83

Saruof pose votre **FEUILLE DE PERSONNAGE** sur le comptoir, à plat, comme on étale une carte au trésor.

— Ces trois petites manches m'ont permis de voir si tu étais capable, certes, mais surtout comment tu l'es ! Car trois forces font une aventurière, dit-il en comptant sur ses doigts. Le **CORPS** pour courir, cogner, tenir debout, etc. L'**ESPRIT** pour voir, comprendre, retenir, entre autres choses. Et le **CHARISME** pour obtenir des autres ce qu'ils n'avaient aucune intention de donner. Personne n'a les trois à son maximum. Mais toi, tu as de la chance, tu vas pouvoir choisir…

*Répartissez les valeurs 8, 7 et 6 entre vos trois caractéristiques sur **CORPS**, **ESPRIT** et **CHARISME**. Inscrivez-les sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**. Chaque valeur ne peut être utilisée qu'une seule fois. Si, par exemple, vous souhaitez plus de force, vous pouvez mettre 8 dans **CORPS**, il vous restera alors 7 et 6 à répartir entre **ESPRIT** et **CHARISME**.*

Repensez aux trois manches. Celle où vous vous êtes senti le plus à votre place mérite peut-être le 8. Saruof jure que les jeux révèlent la vérité sur les personnes.

— Voyons maintenant ce que tu as dans le ventre. Il fait rouler les dés dans votre paume.

*Lancez vos deux dés, faites l'addition des deux et ajoutez 12 au total. C'est votre nombre de **POINTS DE VIE MAXIMUM**. Notez-le sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**, et notez vos **POINTS DE VIE ACTUELS** au même niveau. Si, par exemple, vous obtenez 4 et 6, alors votre total sera de 4 + 6 + 12 = 22.*

C'est aussi le moment de choisir votre mode de jeu sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**. Histoire, simplifié ou mortel. Le mode histoire vous dispense de jouer les combats : considérez toujours que vous avez

gagné. Le mode simplifié vous permettra de sauvegarder plusieurs fois votre progression, et de reprendre à votre sauvegarde si vos **POINTS DE VIE ACTUELS** atteignent **0** ou moins. Le mode mortel est le mode par défaut : si vos **POINTS DE VIE ACTUELS** atteignent **0** ou moins, vous devrez recommencer l'aventure au **1**. Cochez le mode de jeu souhaité sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**... Votre choix vous engage !

Rendez-vous au **224**.

94

Vous n'avez rien vu venir. Le pivot grince, le mannequin tourne sur lui-même, et son bras de paille vous cueille en plein dans l'oreille ! Sournois, comme vous l'avait dit Saruof ! Vous perdez **1 POINT DE VIE ACTUEL**. Retirez-le immédiatement sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**.

– Je t'avais prévenue ! jubile Saruof. Un jour, il a mis Houarn au tapis. Le forgeron nie, mais le seau s'en souvient...

Vous recrachez un brin de paille et vous vous remettez en garde. La leçon est notée... Même les adversaires inanimés en paille rendent les coups. Vous lui remettez un coup puissant et, cette fois-ci, vous réussissez à l'atteindre ! Même pas besoin de jeter les dés ! Il perd immédiatement **1 POINT DE GARDE**. Continuez vos **ASSAUTS** en vous rendant immédiatement au **292**.

121

Sur le seuil du Relais, Maëla resserre la cape sur vos épaules. Deux fois, alors qu'une seule suffisait... Mais bon, c'est une mère, après tout.

– Tiens.

Elle glisse 2 Boulons dans votre paume et referme vos doigts dessus.

– En voilà deux de plus pour la route. Tu as compris que Saruof te teste pour voir si un jour tu pourras partir à l'aventure. Ça ne me plaît pas trop, mais après tout, ça n'est qu'un test. Et ne fais pas cette tête ! Prends cette route, ton père partait toujours par ce chemin-là, et il revenait toujours. Enfin...

Une hésitation, minuscule.
– Presque toujours, finalement...

Ajoutez 2 Boulons à votre **BOURSE**.

Votre mère tourne les talons, trop vite pour une femme qui n'aurait rien à cacher. En s'éloignant, c'est plus fort

qu'elle, elle fredonne. Un jour, il faudra que vous lui demandiez d'où vient cette chanson.

Rendez-vous au **296**.

125

— Allez, viens ! On va jouer un peu ensemble ! Je te propose une partie en trois manches, annonce Saruof en s'étirant comme un chat qui aurait inventé la sieste.

Il pandicule, pour être précis ! Vous aviez beaucoup ri en apprenant ce mot.

— On ne joue pas pour des Boulons. On joue… pour savoir ce dont tu es capable ! Première manche…

Et sans prévenir, d'un revers de chiffon, il envoie une chope valser du comptoir. Si vous plongez pour l'attraper, lisez immédiatement le paragraphe suivant. Si vous la laissez tomber, lisez le deuxième paragraphe à venir, sans tenir compte du suivant.

Vous plongez pour l'attraper ! Vos doigts se referment sur l'anse à un centimètre du sol. La mousse, elle, choisit de terminer sur votre figure. Saruof hoche la tête, faussement grave :

— Tu es vive. Humide, mais vive !

Vous la laissez tomber ! La chope rebondit sur son pied tendu au bon endroit. Elle remonte et il la cueille sans même la regarder.

— D'accord… Prudente. J'aime les gens prudents, car ils me laissent gagner plus longtemps.

Dans les deux cas, il a observé exactement ce qu'il voulait observer chez vous et lâche un petit rire bienveillant.

Rendez-vous au **313**.

162

Les jardins, c'est plus court, mais à condition de semer la Colonelle ! Et là, franchement, c'est raté ! À peine êtes-vous sortie que la chèvre vous emboîte le pas avec l'aplomb d'une escorte officielle. Vous enjambez la haie à côté du vieux prunier, elle la traverse carrément. Vous pressez le pas, elle se met à trotter. Vous vous retournez pour la sermonner et lui dire de rentrer à la maison, mais elle vous regarde avec les yeux de quelqu'un qui a déjà gagné.

C'est Saruof qui l'a baptisée Colonelle, d'ailleurs. Il attribue des grades à tout le monde, ça lui plaît de

donner des surnoms. Faut dire que vous êtes un peu comme ça aussi et vous aimez bien donner des petits noms aux autres, affectueux ou sarcastiques.

Vous débouchez dans l'arrière-cour du Relais, entre deux draps qui sèchent. Dans un coin, un mannequin de paille monte la garde, planté sur son pivot, avec un seau rouillé en guise de casque. Lui, c'est le Général. On ne demande pas pourquoi, on sait ! D'ailleurs, le plus marrant c'est de voir la Colonelle saluer le Général d'un bêlement avant d'aller piller le potager.

Rendez-vous au **181**.



176

Vous le flattez. Vous louez ses mains de prestidigitateur, son œil de lynx, sa légende ! La fois avec le marchand d'Arvorenn, la fois avec les trois gobelets et le chat. Vous n'inventez presque rien, c'est ça le plus fort. Il fond comme du beurre en plein été…

– Dans ma manche gauche, soupire-t-il, ravi. Tu me perdras, avec des compliments pareils et tes yeux verts.

Il s'entend le dire. Il se fige. Il regarde sa manche gauche, puis vous, puis sa manche, puis il éclate d'un rire qui fait se retourner la moitié de la Grande Criée ! Le rire d'un homme qui vient de se faire cambrioler avec ses propres clés, et qui trouve ça magnifique.

Rendez-vous au **83**.

181

Le Relais sent pas mal de choses différentes : la soupe d'hier et les histoires à dormir debout… Il y en a beaucoup, dans le coin ! Derrière le comptoir se trouve Saruof. Personne ne connaît son âge, mais on dit qu'il était déjà vieux quand le comptoir était jeune… Une légende venue d'Arvorenn raconte qu'il était là avant que le port n'y soit construit ! Ce qui est impossible, car il serait âgé de plusieurs centaines d'années. Ce qui ne vieillit pas, en revanche, c'est son œil… Un pétillement de

joueur qui vous jauge, vous soupèse, et vous a déjà plumée intérieurement à la seule idée de jouer avec vous.

– La fille de Maëla…

Il repose son chiffon.

– Et un paquet pour moi ? Merci, voyons ça.

Le nœud cède sans effort. Dans la toile se trouvent deux dés, taillés dans l'os. Saruof ne dit rien avant trois bonnes secondes…

– Les revoilà, ces deux-là… Je les avais prêtés à ton père il y a longtemps, finit-il par dire. Il devait me les rendre un jour, mais je ne pensais même plus les revoir.

Il sourit, mais avec un temps de retard. Puis, il fait rouler les dés sur le comptoir et les pousse vers vous.

– Tu sais jouer, n'est-ce pas ?

Prenez deux dés à six faces avec vous. Vous ne les quitterez plus pour traverser cette aventure. Si vous n'en avez pas, vous en trouverez des virtuels sur le site www.lasagadedagda.fr

Rendez-vous au **125**.



184

– Maintenant, je vais te confier quelque chose qui te sera utile toute ta vie. C'est sûrement mon véritable secret…

Saruof se penche, baisse la voix comme si le comptoir avait des oreilles. D'ailleurs, il en a probablement…

– Le monde te doit toujours une seconde chance, petite. À condition de ne pas la lui demander deux fois…

*Vous commencez l'aventure avec **3 POINTS DE CULOT** sur votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**. Juste après avoir lancé vos dés, vous pouvez dépenser **1 POINT DE CULOT** pour relancer UN SEUL de vos deux dés. Le nouveau résultat remplace l'ancien, même s'il est pire ! Un seul **POINT DE CULOT** peut être dépensé*

par jet. Le ***CULOT*** *ne se recharge que lorsque le livre le propose, auquel cas vous êtes invité à décocher l'un de vos* ***POINTS DE CULOT*** *déjà utilisés. Vous ne pouvez posséder que* ***3 POINTS DE CULOT*** *au maximum. Attention, gardez cette règle en tête, car c'est à vous de penser, et de décider, quand dépenser ou non vos* ***POINTS DE CULOT.***

— Et puisqu'on écrit les choses importantes…

Il tapote votre feuille, zone **SOUVENIRS**, du bout d'un ongle jauni.

— Ce Boulon-là, c'est ton premier aujourd'hui. Note-le. Un jour, tu comprendras pourquoi les mots pèsent plus lourd que n'importe quelle quantité de Boulons.

Quand le livre vous le demande, inscrivez le mot indiqué dans vos **SOUVENIRS**. Un **SOUVENIR** ne s'efface jamais. Notez le souvenir **PREMIER BOULON** dans vos **SOUVENIRS**.

Rendez-vous ensuite au **311**.

204

Vous mettez le dernier coup et le seau décolle, décrit une courbe héroïque et atterrit dans l'abreuvoir. Décoiffé de son casque, le Général Paille s'incline sur son pivot avec ce qui lui reste de fierté, c'est-à-dire de la paille.

— Victoire ! Saruof saute de son tonneau et lève votre bras comme à la foire. Je vous présente la nouvelle terreur de Kerlann !

C'est le moment que choisit Maëla pour apparaître au coin de la cour, un panier sous le bras et un sourcil levé. Celui qui veut dire : *« J'ai tout vu. »* Elle dépose sur vos épaules une cape de laine épaisse, teinte de ses mains, d'un bleu de nuit magnifique.

— Si tu dois te battre contre de la paille, au moins couvre-toi pour ne pas attraper froid à transpirer dehors.

Ce que Tess porte est à vous. Il y a deux cases spéciales sur votre ***FEUILLE DE PERSONNAGE.*** *La case* ***ARME****, qui peut améliorer vos* ***ASSAUTS****, la case* ***PROTECTION****, qui peut réduire les* ***DÉGÂTS*** *que vous subissez. Gardez à l'esprit que vous ne pouvez posséder qu'une seule* ***ARME*** *à la fois et une seule* ***PROTECTION*** *à la fois.*

Si vous souhaitez en changer, la nouvelle remplace l'ancienne.

Inscrivez dans la case **PROTECTION** votre **CAPE ÉPAISSE**. Dans la case **EFFET**, indiquez « **DÉGÂTS** subis - 1, minimum 1 ».

*Cela signifie que lorsque vous devez encaisser des **DÉGÂTS**, donc des **POINTS DE VIE ACTUELS** en moins lors d'un **ASSAUT**, vous devez réduire de **1** le nombre de **DÉGÂTS** que vous encaissez. Mais vous ne pouvez JAMAIS encaisser **0** si vous êtes touchée : dans ce cas, vous devrez TOUJOURS retirer un minimum de **1 POINT DE VIE ACTUEL**.*

Votre case **ARME** est vide pour l'instant.

Rendez-vous au **347**.

213

Troisième manche.

– Pour terminer, tu dois réussir à me faire avouer où était le Boulon depuis le début, propose Saruof, bras croisés. Tous les coups sont permis. Tu peux me flatter, menacer, marchander, mentir...

Vous le connaissez, maintenant, ce sourire ! C'est celui du joueur qui pense avoir déjà gagné. Décidez de votre angle d'attaque.

Si vous décidez de le flatter, rendez-vous au **176**. Si vous préférez bluffer, rendez-vous au **261**.

224

– Dernier détail, dit Saruof...

Et sans prévenir, il lance 1 Boulon en cloche, haut, très haut au-dessus de votre tête.

– Attrape !

Le Boulon amorce sa descente. Faites un **JET DE CORPS.**

*Vous serez souvent amené à faire des **JETS** dans votre aventure. Pour faire un **JET DE CORPS, D'ESPRIT** ou **DE CHARISME**, il vous suffit de lancer vos deux dés (physiques ou ceux virtuels disponibles sur www.lasagadedagda.fr). Si le total est inférieur ou égal à la caractéristique testée, c'est réussi... Sinon, c'est raté. Par exemple, si vous avez 8 en **CORPS** et que la somme de vos deux dés fait 8 ou moins, alors c'est réussi, si la somme fait 9 ou plus, alors c'est raté.*

Si c'est réussi, rendez-vous au **281**. Si c'est raté, rendez-vous au **57**.

261

Vous bluffez. Vous affirmez, très calme, que Maëla connaît le truc et vous l'a vendu pour un Boulon.

Saruof blêmit.

— Oh non ! Ça, c'est pas chouette alors ! Elle aurait pas osé ! Si ?

Et le voilà qui se défend, qui s'explique, qui s'indigne et qui, en s'indignant, lâche le morceau ! Le Boulon a toujours été dans sa manche gauche. Il s'arrête net au milieu de sa phrase, vous dévisage, comprend que Maëla n'a jamais rien vendu du tout… et que vous venez de le faire parler avec du vent.

Rendez-vous au **83**.

281

Vos doigts se referment sur le Boulon au ras du comptoir ! Un claquement sec, le bras tendu : la classe absolue. Même la Colonelle, qui passait la tête par la porte par hasard à ce moment-là, des fleurs plein la bouche, en oublie de mâcher.

Saruof siffle entre ses dents.
— Joli. La dernière personne qui m'a fait ce coup-là…

Il s'interrompt, balaie l'air de la main comme on chasse une mouche ou un souvenir.

— Garde-le. Un Boulon attrapé vaut deux Boulons gagnés. C'est faux, économiquement parlant, mais c'est joliment dit.

Ajoutez immédiatement 1 Boulon à votre **BOURSE**.

Rendez-vous au **184**.

292

Votre coup part, sec et net ! La paille encaisse, le seau sonne, et le Général vacille sur son pivot ! Bravo ! Sa **GARDE** tombe donc à 1 puisqu'elle était à 2 au début. Saruof compte les points en tapant sur son tonneau.

— Continue ! Il n'a plus que sa fierté pour tenir !

*Poursuivez le combat. Enchaînez les **ASSAUTS**. Chaque réussite fait baisser sa GARDE de 1 : le prochain **ASSAUT** réussi vous assure donc la victoire. À chaque échec, le bras pivotant vous fauche au passage et vous perdez **1 POINT DE VIE ACTUEL** (puisqu'il a 1 de*

DÉGÂTS) *et, dans ce cas, vous devez retirer immédiatement* ***1 POINT DE VIE ACTUEL*** *de votre* ***FEUILLE DE PERSONNAGE****. Enfin, n'oubliez pas qu'il est* ***LENT*** *donc que vous enlevez 1 point à la somme de vos dés lors de* ***L'ASSAUT*** *(Par exemple : si vous faites 8, considérez que vous avez fait 7).*

LE GÉNÉRAL PAILLE
GARDE (PLUS QUE 1) — DÉGÂTS 1 — LENT

Une précision à garder en tête et à appliquer systématiquement lors des **ASSAUTS**. Si vos deux dés affichent le même chiffre, un double réussi est un **COUP D'ÉCLAT** et la **GARDE** baisse de 2 au lieu de 1 ! Pas mal du tout ! Mais un double raté est un **REVERS** et vous perdez les **DÉGÂTS** normaux + 1 supplémentaire… Coup dur !

Exemple : Vous avez 7 en ***CORPS*** *et vous faites un* ***DOUBLE 3*** *avec vos dés. Votre* ***ASSAUT*** *est réussi et, grâce à votre* ***DOUBLE****, la* ***GARDE*** *du Général diminue de 2 au lieu de 1 ! Mais si vous faites un* ***DOUBLE 4*** *avec vos dés, alors votre* ***ASSAUT*** *est raté et, à cause de votre* ***DOUBLE****, vous perdez le* ***1 POINT DE VIE ACTUEL*** *habituel plus un deuxième* ***POINT DE VIE ACTUEL*** *!*

Cette règle vaut pour tous les combats et elle est rappelée au bas de votre ***FEUILLE DE PERSONNAGE****.*
Cas spécial : Dans le cas présent, en imaginant que vous avez 7 en ***CORPS****. Puisque le Général Paille est* ***LENT****, un* ***DOUBLE 4*** *aurait valu 7 puisque vous auriez retiré 1 point à votre* ***ASSAUT*** *! Votre* ***DOUBLE*** *aura donc réussi et la* ***GARDE*** *du général diminue donc de 2.*

Quand la **GARDE** du Général Paille tombe à **0**, rendez-vous au **204**. Si, par malheur, vos **POINTS DE VIE ACTUELS** tombent à **0** ou moins, ce n'est vraiment pas votre jour… Reposez ce livre et reprenez demain, le temps que la malédiction que l'on vous a jetée se termine.

296

Alors que le soir tombe sur Kerlann, pour la première fois, le bourg vous paraît petit. En réalité, il n'a pas rétréci, mais comment dire… C'est un peu comme une chambre d'enfant que vous regardez du haut de vos dix-sept ans.

Dans votre poche, les dés de votre père. Sur vos épaules, la cape de votre mère. Dans votre bourse, 5 Boulons qui se prennent pour une fortune. Et sous vos yeux, une **CARTE** où dix noms attendent… et où toute une partie du Royaume n'en a pas encore.

Saruof, depuis sa porte, vous lance un dernier conseil :

– Les dés ne mentent jamais, Tess.

Vous n'avez pas tout saisi de cette phrase, mais vous comprenez que Saruof et votre mère vous disent que le monde est à vous. Il était temps !

Si vous jouez en mode *simplifié*, c'est le bon moment pour sauvegarder ! Si vous souhaitez le faire, recopiez votre **FEUILLE DE PERSONNAGE** et votre **INVENTAIRE** sur une **FEUILLE DE SAUVEGARDE** vierge à la fin du livre, inscrivez **296** dans sa case **SAUVEGARDE**, puis poursuivez votre lecture. Si l'aventure tourne mal, c'est ici que vous reprendrez.

Rendez-vous à la **CARTE** ! Choisissez un lieu inscrit sur votre **CARTE** et rendez-vous au chapitre indiqué.

Attention : Sachez que vous ne pouvez pas aller deux fois d'affilée au même endroit de la carte, vous devez visiter un autre lieu avant de revenir à celui que vous aviez choisi précédemment.

304

La grand-rue de Kerlann, c'est le bourg entier qui se raconte à voix haute. C'est le cœur de la ville et un peu de votre vie aussi, finalement.

Chez Houarn, le marteau sonne puis s'arrête de cogner sur un juron. Le forgeron vient encore de rater son fer, et une fois de plus, il accuse l'enclume ! C'est bien connu que les enclumes cherchent des noises.

Un peu plus loin, l'odeur du fournil de Bertou vous attrape par le col et vous fait faire trois pas de trop. Comme quoi, même un nez peut être hypnotisé…

– Tess ! lance le boulanger, enfariné jusqu'aux sourcils. Tu vas chez Saruof ? Dis à ce vieux brigand qu'il me doit une revanche !

Tout le monde doit une revanche à Saruof ou en a une à prendre. C'est même à se demander qui, dans ce bourg ou dans d'autres, n'a jamais perdu contre lui. Le Relais apparaît au bout de la rue, avec son enseigne qui grince.

Rendez-vous au **181**.

311

Saruof se redresse, fait mine d'épousseter le comptoir, puis, l'air de rien, dit :
— Au fait, qu'est-ce que tu as noté, déjà ?

Si le mot **PREMIER BOULON** figure dans vos **SOUVENIRS** (et il y figure, sauf si vous trichez déjà, auquel cas vous vivrez une aventure très étrange), dites-le-lui.

— Bien.

Il a l'air content comme un maître d'école qui aurait enfin un élève.

— Ta mémoire est ta deuxième bourse, petite. On y range ce que personne ne peut voler !

Il contourne le comptoir, soudain guilleret, et pousse la porte de l'arrière-cour. Dehors, entre les draps qui sèchent, le mannequin de paille attend sur son pivot, seau rouillé vissé sur ce qui lui sert de tête.

— Tess, je te présente officiellement le Général. Général, Tess.

Saruof marque un temps.
— Vous vous connaissez, mais aujourd'hui, vous allez vous affronter ! Il a l'air calme comme ça, mais c'est un sournois. C'est important que tu saches te battre, Tess, ou du moins que je vérifie que tu sais bien le faire…

Rendez-vous au **315**.

313

Deuxième manche.
Trois gobelets renversés glissent à présent sur le comptoir. Sous l'un d'eux, affirme Saruof, se trouve 1 Boulon. Les gobelets tournent, s'évitent ou se croisent, se frôlent. Ses mains ont l'air d'être bien plus jeunes que lui.

— Alors ? Gauche, milieu, droite ?

Choisissez un gobelet, n'importe lequel, faites-vous confiance, puis retournez-le mentalement.

Ne lisez la suite qu'une fois votre choix fait, puis prononcez à voix haute votre choix pour le fixer…

Alors ? Qu'est-ce qui se trouve dessous ? C'est vide. Évidemment. Ils sont vides tous les trois, puisque le Boulon n'a jamais quitté sa manche, d'où il ressort maintenant, entre deux doigts, en faisant une petite révérence.

– Leçon numéro un, Tess : observer, c'est déjà jouer ! Tu regardais les gobelets, mais il fallait me regarder, moi. Garde ça en tête pour toujours !

Vous décidez de ne plus jamais le quitter des yeux, lui ou n'importe quel adversaire. Vous le remerciez, car vous comprenez la profondeur de la leçon et il en paraît sincèrement flatté.

Rendez-vous au **213**.

315

Un combat ? Contre… ça ? Bon, si ça peut faire plaisir à Saruof…

LE GÉNÉRAL PAILLE
GARDE : 2 – DÉGÂTS : 1 – LENT

– Je vais te donner les règles de Combat, annonce Saruof en s'installant sur un tonneau, aux premières loges. Oublie ce que tu crois savoir, c'est plus simple qu'il n'y paraît.

*Un combat est une suite de **JETS DE CORPS**, que nous appellerons des **ASSAUTS**. Donc, chaque **ASSAUT** est un **JET DE CORPS**.*
*Quand vous réussissez votre **JET** (quand la somme de vos dés est inférieure ou égale à votre caractéristique **CORPS**), alors vous touchez ! La **GARDE** de l'adversaire baisse automatiquement de 1. Quand vous ratez votre **JET** (quand la somme de vos dés est supérieure à votre caractéristique **CORPS**), c'est l'autre qui vous touche ! Vous perdez autant de **POINTS DE VIE** que ses **DÉGÂTS**. Quand sa **GARDE** tombe à 0, vous avez gagné. Si vos **POINTS DE VIE ACTUELS** tombent à 0 ou moins, rendez-vous immédiatement au **42**.*

– Allez, Tess, et sois gentille avec lui, car il est LENT.

*Il existe des caractéristiques qui modifient parfois les règles à votre avantage ou à votre désavantage. Pour un mannequin de paille, la caractéristique **LENT** est annoncée. Contre un adversaire **LENT**, retirez 1 au total de vos dés à chaque **ASSAUT**… Donc, il est encore plus facile de le toucher !*

Vous levez les poings. Le Général vous toise sous son seau, l'air de dire qu'il en a vu d'autres… Et techniquement, c'est vrai.

Lancez votre premier **ASSAUT** *(**JET DE CORPS**, moins 1 au total grâce à **LENT**).*

Si vous réussissez ce premier **ASSAUT**, rendez-vous au **292**. Sinon, allez au **94**.

347

Maëla pose maintenant son panier et en sort un rouleau de toile cirée qu'elle déplie sur le tonneau de Saruof. Le silence se fait tout seul, votre mère a toujours cet effet sur les autres.

C'est une **CARTE**. Le pays entier, avec les collines, la rivière, la falaise, les bois, etc. Le tout dessiné d'un trait fin, précis. Les dix lieux portent un nom et un nombre, de la main de votre père. Le reste du Royaume est là, en partie, mais muet… Il y a des chemins sans étiquette, des toits sans nom, des zones plutôt imprécises et mal dessinées… Mais quoi qu'il en soit, tout un monde qui attend.

— Il dessinait tout, dit Maëla doucement. Il n'inscrivait que ce qui trouvait grâce à ses yeux… Selon des critères que je n'ai jamais saisis.

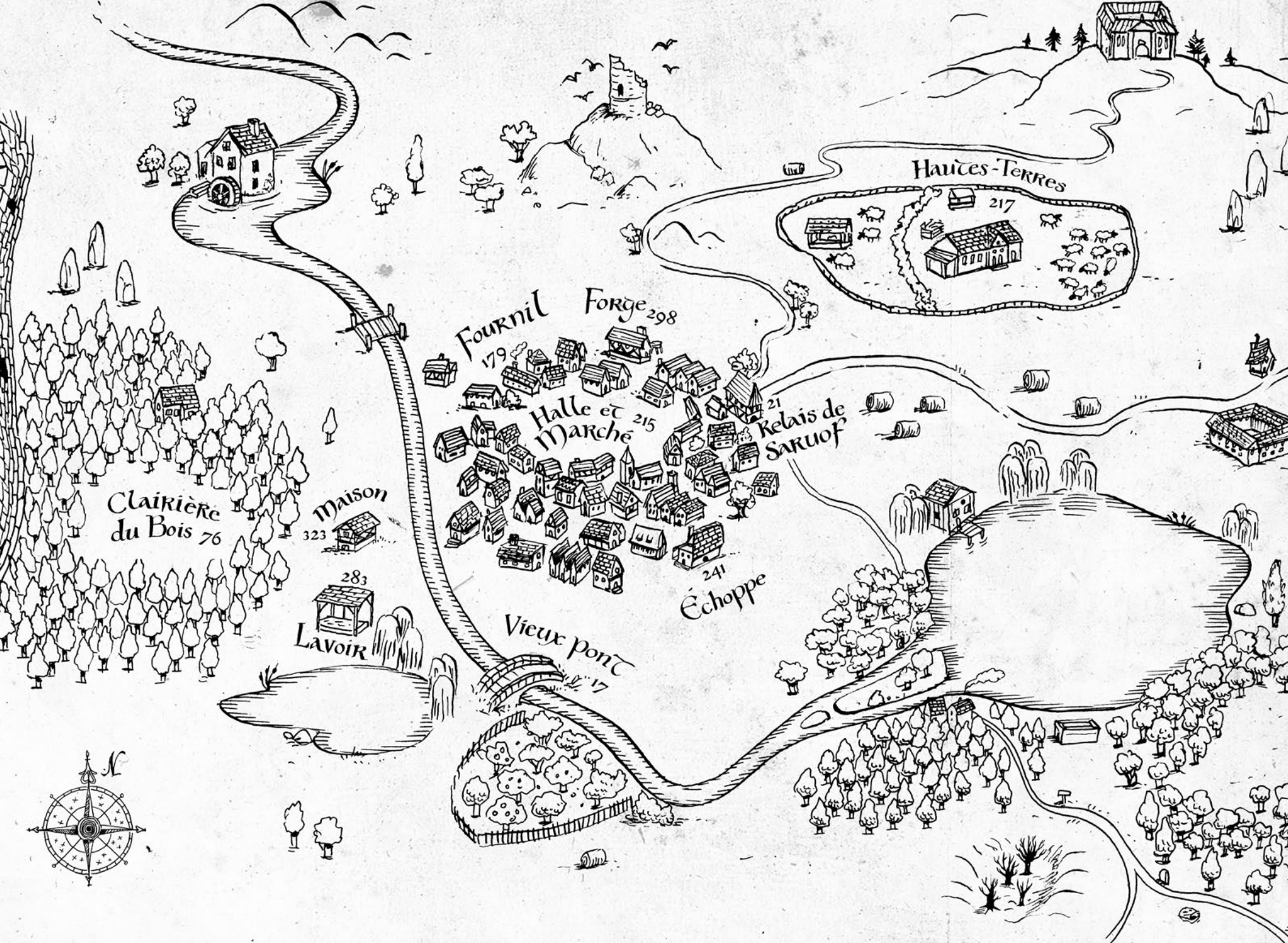
*Cette carte est votre **CARTE**, vous la trouverez au tout début de l'ouvrage. Quand le livre vous dira « Ajoutez tel **LIEU** à votre **CARTE**, chapitre **TANT** », inscrivez son nom et son numéro à l'endroit indiqué, que vous estimerez vous-même. Ce lieu sera accessible pour toute l'aventure ensuite. Et quand vous lirez le mot **CARTE**, choisissez librement un lieu inscrit sur votre **CARTE** et rendez-vous directement à son chapitre. Attention, vous ne pouvez pas aller deux fois d'affilée au même endroit, il vous faut entre-temps aller visiter un autre lieu.*

Saruof pose un doigt sur la rivière, tout en bas, là où votre père a écrit « Vieux Pont - 17 ».

— Premier **DÉFI**, Tess. Bientôt, il y aura le concours de pêche au Vieux Pont. Bats-moi d'un poisson ! Un seul ! Et je te raconterai quelque chose que ta mère elle-même ignore.

Maëla lève un sourcil. Saruof soutient son regard en sifflotant avec ce sourire que vous aimez tant…

Rendez-vous à la **carte** !


Hautes-Terres
217
Fournil
179
Forge
298
Halle et
Marché
215
21
Relais de
Sarluof
Clairière
du Bois
76
Maison
323
283
Lavoir
241
Échoppe
Vieux pont
17
N

LA SUITE

Votre aventure commence vraiment ici. Vous tenez votre **FEUILLE DE PERSONNAGE**, vos premiers **SOUVENIRS**, et la **CARTE** vient de s'ouvrir ! Déjà dix lieux qui vous attendent, et ce n'est que le début… La suite se trouve dans *L'Éveil des Oubliés*, l'ultime tome de *La Saga de Dagda*, disponible partout en librairie et en ligne.

Vous préférez commencer par le tome précédent ? La première quête, la démo gratuite du tome *La Prophétie Sombre*, vous attend sur lapremierequete.fr.



Retrouvez tout l'univers de la Saga, des dés virtuels, des astuces, des solutions et du contenu exclusif sur LaSagaDeDagda.fr

LA SAGA DE DAGDA

à retrouver dans toutes les librairies !

