

3

LE ROYAUME DE MAKIRITAS

MARCO ZAMANNI



Dragowolf

libri **NOSTRI**

libri **NOSTRI**

Première édition en français : Août 2020
Titre original : Il regno di Makiritas
2017, texte : Marco “Zakimos” Zamanni
2017, illustrations : Simone Luculli
2020, traduction de l’italien, mise en page : Alessandro “permusashi” Perna
2017, Librogame’s Land – www.librogame.net
Feuille d’aventure : ZUINO GIOCHI de Gabriele Simionato
Couverture : Ari Suonpää (www.arisuonpaa.com)

Ce livre est uniquement destiné à un usage personnel, il en est interdit la
vente ainsi que toute modification même partielle

LE ROYAUME DE MAKIRITAS

MARCO "ZAKIMOS" ZAMANNI



INTRODUCTION

Votre nom est Wolf et ceci est votre histoire.
Vous êtes un jeune voleur recyclé en mercenaire des Terres de l'Est, une région pauvre où il ne s'est jamais rien passé depuis que les Quatre Terres ont été créées.

Ceci jusqu'à il y a trois semaines !

Après quatre siècles, la Sphère du Pouvoir a été confiée à votre commandant, le détesté Archiduc de Quarlam, très peu démocratiquement élu Seigneur des Terres de l'Est. Au cas où vous l'auriez oublié (mais je ne le crois pas) la Sphère du Pouvoir est un artefact légendaire créé par les Anciens, la puissante race de magiciens qui vécut sur les Quatre Terres.

La légende raconte qu'elle a un pouvoir inimaginable, capable d'anéantir une armée entière. C'est pour cela que tous les cent ans depuis sa création, elle est confiée à un peuple différent. Une idée ingénieuse, après tout dans ces terres, quand on dit « paix », on entend : « attaque-moi et tu le paieras très cher ».

Le seul problème est que cette Sphère a été dérobée peu après par le terrible Roi de l'Ouest, seigneur du Royaume de Makiritas, qui en a profité pour attaquer votre armée (un massacre auquel vous avez survécu uniquement grâce à la chance) et tuer l'Archiduc.

Votre seigneur mourant vous a confié l'ingrate tâche de poursuivre le Roi de l'Ouest et de récupérer la Sphère, vous disant adieu avec des mots mystérieux : *Soit digne du dragon.*

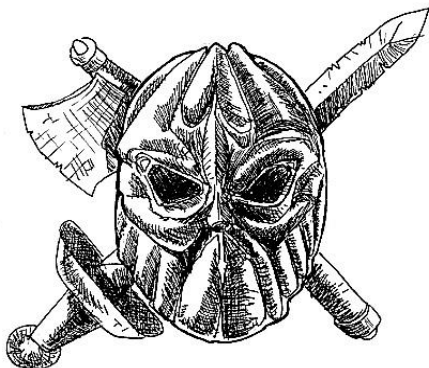
Après un voyage difficile dans les Terres de l'Est vous vous êtes retrouvé face à votre adversaire qui, hélas, a réussi à

s'enfuir, par deux fois même.

Depuis ce jour, la traque s'est transformée en une affaire personnelle. Vous vous êtes fait la promesse de traverser à pied les Montagnes Centrales jusqu'au Royaume de Makiritas et que vous retournerez chez vous seulement une fois en possession de la Sphère du Pouvoir.

Vous vous êtes aventuré dans les souterrains de la Cité des Anciens, où se trouvaient des portails capables de vous téléporter jusqu'à Makiritas. Avec l'aide (pas toujours) du nain Broredain, surnommé Bain, vous avez vaincu les sbires du Roi de l'Ouest et réussi à traverser le portail qui vous a permis d'atteindre les terres occidentales.

Votre objectif est proche. Tournez la page pour l'atteindre !



FEUILLE D'AVENTURE

HABILETÉ

POINTS DE VIE

Vous ne pouvez dépasser votre valeur initiale ; 0= mort.

ARMES

1. _____
2. _____
3. _____

OR

Max = 100

REPAS

SAC À DOS (*max 8 objets*)

Max = 10

1	5
2	6
3	7
4	8

OBJETS SPÉCIAUX (*max 12*)

HABILETÉ

POINTS DE VIE

HABILETÉ

POINTS DE VIE

NOTES

HABILETÉ

POINTS DE VIE

FEUILLE D'AVENTURE

HABILETÉ

POINTS DE VIE

Vous ne pouvez dépasser votre valeur initiale ; 0= mort.

ARMES

1. _____
2. _____
3. _____

OR

Max = 100

REPAS

Max = 10

SAC À DOS (*max 8 objets*)

1	5
2	6
3	7
4	8

OBJETS SPÉCIAUX (*max 12*)

HABILETÉ

POINTS DE VIE

HABILETÉ

POINTS DE VIE

NOTES

HABILETÉ

POINTS DE VIE

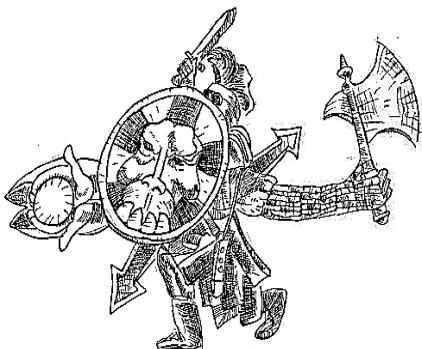
BIENVENUE !

Le livre que vous vous apprêtez à lire est une aventure interactive dont *vous* serez le héros. En tant que Wolf vous devrez choisir le chemin à parcourir, et quelles actions effectuer afin d'atteindre la Forteresse de Makiritas et vaincre ainsi le Roi de l'Ouest une fois pour toutes.

Si ceci est votre première aventure* de la série DRAGOWOLF (ou si vous souhaitez recalculer vos caractéristiques) vous pouvez vous rendre au chapitre « *Instructions* » et continuer la lecture à partir de là.

Dans le cas où vous auriez déjà complété les livres *Voyage en Occident* et *La Cité des Anciens*, et que vous souhaitez utiliser le même personnage, vous pouvez sauter les pages qui suivent et aller directement au chapitre « *Bien retrouvé !* ».

*Vraiment ? Vous n'avez toujours pas lu les deux premiers livres ?



INSTRUCTIONS

Vous êtes un petit nouveau, vous ! Ne vous inquiétez pas. Vous vous rendrez vite compte que jouer avec les livres de la série DRAGOWOLF est très simple.

Pour commencer vous devez définir les caractéristiques de *votre* Wolf (car oui, à chaque partie votre personnage pourra être différent !). Pour ce faire vous aurez besoin d'un crayon, d'une gomme et d'un dé à six faces – ou même deux comme vous le verrez bientôt.

Au cas où vous n'auriez pas de dés sous la main, vous pouvez tout aussi bien utiliser une application qui simule un lancer de dés, ou les tableaux que vous trouverez à la fin du livre : il suffira de fermer les yeux et de pointer votre crayon sur le tableau (ne le ratez pas).

Dans les pages précédentes, vous avez trouvé deux copies de votre *feuille d'aventure* : vous pourrez y noter les caractéristiques de Wolf ainsi que les objets qu'il trouvera pendant l'aventure.

Commencez par créer votre personnage en calculant son HABILETE et ses POINTS DE VIE. Le premier représente sa maîtrise des armes et l'agilité de Wolf, les seconds sa résistance physique. Pour savoir avec combien de points commencer le jeu, lancez un dé et consultez le tableau ci-dessous.

Lancer du dé	HABILETE	POINTS DE VIE
1 – 2	14	22
3 – 4	16	20
5 – 6	18	18

En alternative vous pouvez choisir librement une de ces trois options sans besoin de laisser le sort en décider. Sachez qu'avec 18 points d'habileté votre mission sera plus FACILE, avec 16 points elle sera NORMALE, tandis qu'avec 14 points elle sera DIFFICILE, même en comptant sur des points de vie plus élevés.

Rappelez-vous : pendant le jeu il arrivera que Wolf perde des points de vie mais il pourra aussi en récupérer sans toutefois dépasser sa valeur initiale. Par contre, sa valeur d'habileté pourra augmenter ou diminuer sans limitations, même si cela arrive plus rarement.

(Nota bene : si vous avez déjà lu les précédents livres de la série DRAGOWOLF vous avez certainement remarqué que dans cet épisode l'habileté initiale est plus élevée qu'auparavant. Ceci est dû au fait que le livre doit tenir compte des bonus que les joueurs des deux volumes précédents ont pu obtenir, tout en maintenant un niveau de difficulté accessible pour les autres aussi. Si votre valeur d'habileté à la fin de la précédente aventure – bonus inclus – était inférieure à 14 je vous conseille de recréer votre personnage comme si vous jouiez pour la première fois, à moins que vous n'aimiez les défis VRAIMENT ardu !)



LES COMBATS

Les Quatre Terres ne sont pas des lieux sûrs, et Wolf devra souvent combattre afin de progresser dans sa mission.

Quand cela arrive, vous serez informé des points d'habileté et de vie des adversaires que Wolf devra affrontera (vous pouvez les noter sur votre feuille d'aventure). Si Wolf doit faire face à plusieurs ennemis, il les combattra l'un après l'autre. Vous utiliserez alors les dés pour déterminer le résultat de l'affrontement.

Lancez tout d'abord deux dés et ajoutez le résultat obtenu à la valeur d'habileté de Wolf. Après quoi faites de même pour l'ennemi.

Vous obtenez ainsi la *force d'attaque* de tous les combattants que vous devrez garder en mémoire, ou noter quelque part si vous avez une mémoire aussi courte que celle d'un fourmilier.

Ensuite, comparez les valeurs ainsi obtenues : si la *force d'attaque* de Wolf est supérieure à celle de son adversaire, celui-ci a été touché et perdra 3 (oui trois pas deux) de ses précieux points de vie.

Par contre, si c'est la *force d'attaque* de l'adversaire qui est supérieure, ce sera Wolf qui perdra 2 (oui deux pas trois) points de vie.

En cas d'égalité les deux adversaires auront esquivé leurs coups respectifs, et vous devez continuer avec un nouvel assaut.

Cela va de soi que le premier des deux combattants dont les points de vie tombent à zéro (ou moins) aura perdu. Si c'est

l'adversaire (je vous le souhaite) vous pourrez continuer à lire.

Si Wolf meurt, votre mission se terminera immédiatement et vous devrez reprendre depuis le début, en recalculant vos points d'habileté et de vie. Bien sûr vous devrez effacer aussi tous les objets trouvés en court de route.

(Nota bene : faites de même si, pour une raison ou l'autre, les points de vie de Wolf tombent à zéro pendant l'aventure).

Si après un assaut aucun des deux adversaires est mort, vous devez relancer les dés pour débiter un nouvel assaut, et ainsi de suite jusqu'à la fin du combat, à moins que le texte ne vous donne la possibilité de fuir.



EQUIPEMENT INITIAL

Wolf débute son aventure avec 10 Pièces d'or, une Épée (Arme) et 5 Repas, que vous pouvez noter sur votre feuille d'aventure dans les espaces prévus. Voyons ça plus en détail.

L'OR: c'est la monnaie courante dans toutes les Quatre Terres. Wolf pourra emporter avec lui un maximum de 100 pièces d'or. Valent aussi comme pièces d'or les objets trouvés ayant une valeur monétaire indiquée. Ils peuvent être utilisés comme de la monnaie.

REPAS: ce sont les provisions que Wolf devra consommer pendant le voyage. Quand le jeu vous le demandera vous devrez manger ou boire, et effacer un repas de votre feuille d'aventure. Si vous n'en avez plus ou si vous ne souhaitez pas en consommer, vous perdez 3 points de vie.

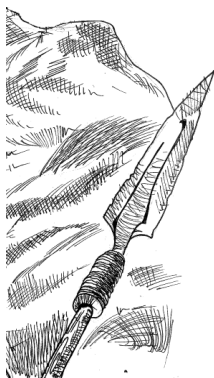
Wolf peut emporter avec lui jusqu'à 10 Repas.

ARMES: Très utiles pour découper en fines tranches les ennemis, et pour faire bien d'autres choses aussi. Wolf peut transporter jusqu'à 3 armes, mais peut en utiliser qu'une seule à la fois (sur la feuille d'aventure cochez la case à côté du nom de l'arme pour vous rappeler celle que Wolf est en train d'utiliser).

Vous pouvez changer d'arme à tout moment de l'aventure sauf pendant un combat (vous avez autre chose à faire qu'un défilé de mode devant un orque).

Attention: si vous avez oublié d'équiper une arme avant un combat, ou si Wolf se retrouve sans aucune arme lors d'un affrontement, notre héros sera **AUTOMATIQUEMENT TUÉ** (des ongles manucurés faisant piètre allure face à des griffes et des crocs). Conseil du jour : pensez bien à vous procurer une Arme de réserve au plus vite !

En plus des Repas, de l'Or et des Armes, Wolf pourra transporter avec lui jusqu'à 8 Objets dans son sac à dos et 12 Objets Spéciaux. Toutes ces affaires (certaines utiles, d'autres moins) peuvent être trouvées lors de l'aventure. Vous les reconnaîtrez car leur nom sera écrit avec une majuscule (ex. Clef Rouge, Épée) et pourront être jetées à n'importe quel moment sauf lors d'un combat (on vous a déjà dit que face à un orque ce n'est pas vraiment le bon moment pour trier vos déchets ?).



LA CHANCE

Des fois, même le meilleur des guerriers peut avoir besoin d'un petit coup de pouce du destin. Quand le texte vous demandera de tenter votre Chance vous devez lancer deux dés : si vous obtenez un nombre PAIR vous êtes chanceux, IMPAIR et le malheur tombera sur vous. C'est tout. Quel que soit le résultat le texte vous dira comment procéder.

Si vous avez tout lu consciencieusement, vous êtes prêt à débiter votre mission (sinon reprenez depuis le début !).

Bonne chance Wolf, et soyez digne du dragon !

BIEN RETROUVÉ !

C'est un plaisir de vous revoir, Wolf ! J'espère que vous vous êtes prêt car cette aventure sera encore plus périlleuse que les précédentes (oui, oui, c'est possible). Si vous avez brillamment complété *Voyage en Occident* et *La Cité des Anciens* vous aurez obtenu (je vous le souhaite) quelques objets qui se révéleront très utiles pour mener à terme avec brio votre mission ; mais il n'est pas dit que vous sachiez comment les utiliser correctement, encore faut-il que vous ayez obtenu les bons objets !

Vous pouvez débiter cette partie (ainsi que les suivantes si vous mourez) avec les points d'habileté et de vie que vous aviez *au début* du livre précédent (et non pas à la fin !! Faites bien attention !), ainsi qu'avec les Pièces d'or et les Repas que vous aviez à la *fin* de l'aventure précédente. Comme toujours, NE TRICHEZ PAS ! Sinon quel serait le plaisir de lire ce livre ?

Faites attention aux Repas : si vous sautez un repas, vous perdrez dans ce livre 3 points de vie au lieu des 2 habituels. Ceci est dû au fait qu'après trois semaines de voyage votre corps commence à ressentir de la fatigue, malgré le fait que vous soyez fort et entraîné !

Dans certains cas le livre vous demandera de laisser une marque à côté de quelques paragraphes pour vous rappeler que vous ne pourrez plus y accéder. Si vous rejouez le livre, n'oubliez pas d'effacer ces marques : elles ne sont valides que lors de la partie en cours.

Vous débutez la partie avec les Armes, les Objets de votre sac à dos ainsi que les Objets Spéciaux que vous possédiez à la *fin* de l'aventure précédente. Rappelez-vous que vous ne pouvez pas emporter plus de 8 Objets dans le sac à dos et 12

Objets Spéciaux, en plus bien sûr de vos 3 Armes (rappelez-vous d'en équiper une tout de suite en ajoutant les éventuels bonus d'habileté qu'elle procure).

Vous êtes maintenant prêt pour reprendre votre mission.
Bonne chance, Wolf et soyez digne du dragon !

DRAGOWOLF 3 : LE ROYAUME DE MAKIRITAS

1

Vous êtes entouré par un kaléidoscope de couleurs tandis que vous voyagez du château de Lord Adam aux Terres de l'Ouest. Du coin de l'œil vous apercevez Bain immobile en dessous de vous : lui aussi vous regarde, il n'est pas encore entré dans le portail qui le ramènera dans sa cité. Vous levez le regard vers le haut, là où un petit point de lumière s'agrandit petit à petit. C'est grâce à des portails comme celui-ci que le Roi de l'Ouest peut envoyer ses émissaires dans les Quatre Terres, les contrôlant à distance avec la Sphère du Pouvoir.

– La Sphère du Pouvoir... murmurez-vous.

Cet artefact qui a permis la création d'un monde civilisé, risque maintenant de devenir une arme de destruction sans pareille. Vous êtes encore perdu dans vos pensées quand la lumière devient éblouissante, vous fermez les yeux. En les rouvrant vous faites face à un paysage enneigé. Vous avez de la neige jusqu'au chevilles et, malgré le beau temps, la température est des plus glaciales. Vous saviez que cette région était connue pour son climat rude, mais pas jusqu'à ce point ! Vous tremblez de froid et vous ne sentez presque plus vos jambes. Votre aventure dans les Terres de l'Ouest risque fort de se terminer avant même qu'elle ne commence. Qu'allez-vous faire ?

Si vous partez à la recherche d'un refuge pour vous protéger du froid, rendez-vous au **59**. Si vous marchez dans la neige fraîche tout droit vers l'ouest, allez au **155**.

Les paysans vous remercient chaleureusement. Ils vous racontent alors leur triste histoire : le village a été occupé par les delaks, venus du Nord sur ordre du Roi de l'Ouest. Depuis, les reptiles ont réduit ces pauvres gens en esclavage jusqu'au moment où ils décidèrent de les déporter en masse après la dernière tentative de rébellion. Ce n'est que grâce à vous que les paysans ont découvert que les peaux-encailles ne sont pas aussi invulnérables qu'ils voudraient le faire croire..

Avant que vous ne repartiez, les paysans vous imploront de leur donner une arme en Zeul afin de pouvoir se défendre si d'autres delaks venaient à se montrer (effacez-la de votre feuille d'aventure). Si vous n'en avez qu'une seule, ils comprennent que vous en avez besoin et n'insistent pas. Le maire de la ville se lance ensuite dans une série de propositions parmi lesquelles celles de vous nommer citoyen honorifique, d'édifier une statue grandeur nature en votre honneur, de déclarer ce jour comme fête locale, de manger et boire pendant une semaine entière, et bien d'autres idées farfelues. Vous tentez de vous éloigner poliment quand un jeune garçon aux cheveux roux vous tend une petite clef : le chiffre 19 y est gravé ainsi que le symbole d'une outre.

– Je l'ai volée à un delak, dit-il, orgueilleux et effronté comme seul un adolescent peut l'être. Elle te sera certainement utile.

Un peu dubitatif vous le remerciez et empochez la Clef de l'Outre (notez-la comme un Objet du sac à dos).

Rendez-vous au **14**. Vous n'êtes pas obligé de quitter le village immédiatement, mais notez que vous ne pourrez plus vous rendre aux endroits du plan correspondants aux paragraphes 81, 161 et 196.

3

Vous n'avez parcouru que quelques kilomètres quand un nouveau danger se présente au loin. Un groupe de personnes est en train de se traîner péniblement le long de la route se dirigeant vers vous. Ils ont l'air fatigués, faibles et avachis, vous pourriez objecter qu'ils sont tout sauf réellement dangereux. Toutefois, le souvenir de l'affrontement de tout à l'heure est encore présent dans votre esprit, et vous restez sur vos gardes ne sachant pas trop quoi faire.

Si vous restez au milieu de la route pour éventuellement aider ces pauvres gens, rendez-vous au **74**.

Si vous préférez vous cacher en bord de route, allez au **217**.

4

Votre fatigue est extrême et la visibilité nulle. Vous perdez 2 points de vie à cause de la tension et du manque de sommeil. Vous essayez par tous les moyens de rester éveillé et de capter à nouveau le bruit, jusqu'à ce qu'enfin vos efforts soient récompensés. Quelqu'un ou quelque chose est en train de pénétrer dans la grotte et il ne s'attend certainement pas à ce que vous lui tombiez dessus.

TIGRE DES NEIGES

HABILETE : 14 POINTS DE VIE : 15

Si vous survivez à ce combat, rendez-vous au **102**.



5

Au dernier moment vous remarquez au sol des symboles concentriques : ils partent du trône jusqu'à atteindre les parois de la caverne. Vous n'êtes pas un expert en magie, mais on dirait bien un pentacle de résurrection. Normalement, dans de tels cas, piétiner ces symboles équivaut à réveiller le squelette qui gît au centre.

Si vous souhaitez tenter l'expérience, rendez-vous au **177**.
Sinon, remontez l'échelle et rendez-vous au **83**.

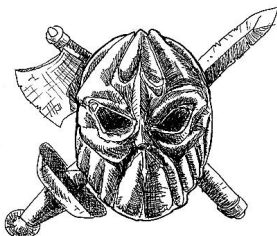
6

Si vous êtes en train de combattre avec une arme faite en Zeul, allez au **160**. Si vous êtes équipé de n'importe quelle autre arme, allez au **324**.

7

Sous votre regard effrayé, le squelette commence à se recomposer ! Vous ne pouvez pas fuir.

Rendez-vous au **32** et combattez à nouveau (ou tentez de faire autre chose, c'est peut-être mieux).



8

- Alors, morveux. Tu l’as ou tu ne l’as pas ?
- J’ai ou je n’ai pas quoi, monsieur le gardien ?
- Comment ça quoi ? Le Pass pour la Zone VIP, quelle question ! Alors, tu l’as ou tu ne l’as pas ?

Si vous l’avez effacez-le de votre feuille d’aventure et rendez-vous au **34**. Si vous ne l’avez pas, retournez au **14**. Ceci est un endroit très exclusif comme vous l’aurez compris.

9

Le cœur commence à battre ! Qu’est-ce cela veut bien dire ? Vous ne le savez pas... mais vous avez entre vos mains un cœur mécanique et face à vous un squelette maudit sans cœur. Désespéré, vous saisissez la cage thoracique du monstre et vous placez le cœur à l’intérieur. La créature démoniaque tente par tous les moyens de vous frapper, puis, soudainement, se bloque : le cœur s’est accroché à ses côtes avec des filaments ! Il bat de plus en plus fort jusqu’à... exploser !! Le squelette lève les bras et lance un cri perçant, tandis que des lambeaux de peau commencent à apparaître sur son corps et qu’une fumée verte sort de ses yeux.

Si vous ne vous êtes pas encore évanoui d’effroi, rendez-vous au **139**.

10

Bien joué, Wolf ! Les signes montrent une flèche qui pointe vers le bas, ce qui ne peut signifier qu’une seule chose : un butin est enterré ici ! Vous vous apprêtez à creuser quand vous ressentez une sensation de froid sur votre joue droite. La lame d’un poignard vous caresse le visage.

– Dis-moi qui tu es et comment connais-tu le langage secret ? murmure un voleur.

Il était en train de vous suivre depuis quelque temps déjà. Vous tournez la tête suffisamment pour apercevoir deux autres humains derrière lui. Vous décidez donc d'être concis et diplomate.

– Quarlam. Première guilde. Numéro vingt-neuf.

Le poignard de l'homme retrouve sa place dans son fourreau. La notoriété de la première guilde de Quarlam est reconnue même dans les Terres de l'Ouest.

– Excuse-moi pour cet accueil, mon frère. Tu nous cherchais ?

Les trois voleurs ne semblent pas très forts physiquement. Mais leurs armes à contre-jour laissent apparaître d'étranges petites gouttes sur les lames. Il se pourrait qu'elles soient empoisonnées.

Si vous vous liez d'amitié avec eux, rendez-vous au **234**.

Si vous les attaquez par surprise, rendez-vous au **309**.

11

Les symboles vous rappellent quelque chose : la couverture du livre que vous avez pris à Alikawa ! C'est avec un plaisir non dissimulé que vous trouvez en première page une légende qui explique la signification des hiéroglyphes les plus communs de la langue des Anciens. Vous comprenez ainsi que certains symboles sur la plaque signifient « *Zeul* », ce métal spécial qu'ils ont créé, « *eau* », « *invocation* » et enfin « *Vénus* » qui était une ancienne déesse protégeant les amoureux et bla-bla-bla, ça ne vous intéresse pas plus que ça. Ce qui compte c'est que vous pourriez lancer dans l'eau quelque chose fait en Zeul et invoquer cette « *Vénus* ». Mais en y réfléchissant bien, vous ne savez pas vraiment ce qui pourrait se passer si vous le faites !

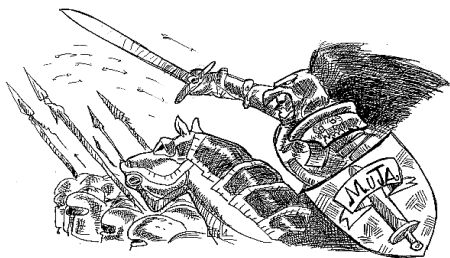
Si vous décidez de jeter une Arme en Zeul dans l'eau, allez au **61**, ou au **183** s'il s'agit de la Lance en Zeul.

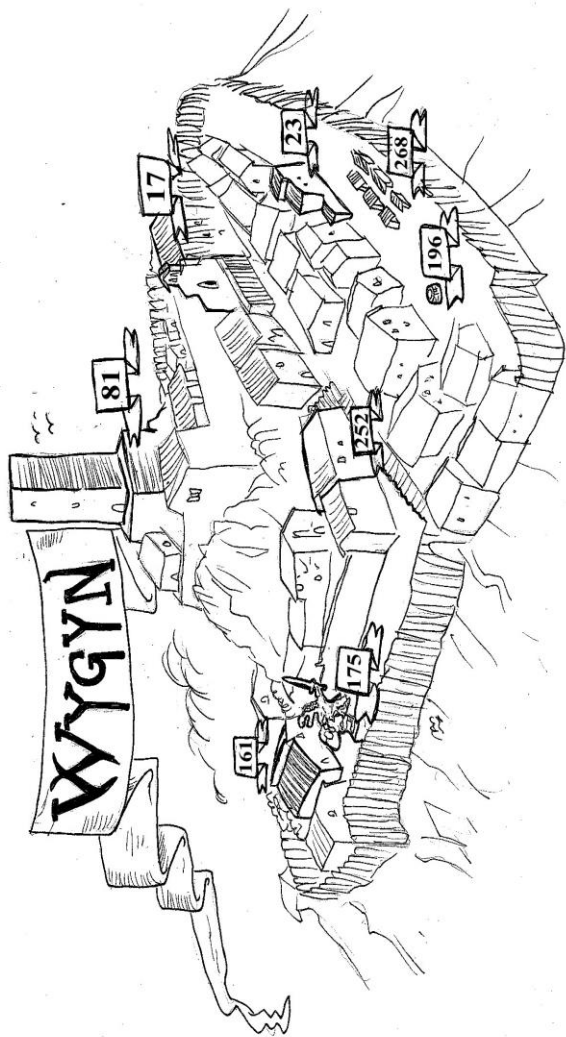
Si vous préférez ne pas déranger les dieux, vous pouvez toujours repartir au **15** et effectuer une autre action.

12

Vous observez les corps des zombies tandis qu'ils se décomposent dans la neige, tout en vous demandant si c'était une bonne idée de vous approcher des ruines. Ce ne sont pas des morts-vivants ordinaires (ah bon ? Parce qu'il existe des morts-vivants « *ordinaires* » ?) : ils couraient tranquillement sous les rayons du soleil, et dès que vous les avez éliminés ils ont fondu comme s'ils étaient faits en cire.

Si vous êtes vraiment courageux et que vous souhaitez faire la lumière sur ce qui est en train de se passer, vous pouvez explorer les trois zones encore intactes (plus ou moins) : une tour en ruine à l'est (au **62**), une chapelle légèrement en meilleur état à l'ouest (au **99**) ou le donjon principal recouvert de lierre (au **143**). Vous pouvez tout aussi bien quitter le sanctuaire au plus vite et revenir sur vos pas au **198**.





13

Le dernier zan disparaît dans l'eau, mort, ce qui vous permet de pousser un soupir de soulagement. Qui ne dure qu'un instant, bien évidemment.

– C'est quoi ça encore ?

C'est une chute d'eau, Wolf. Il y en a plusieurs tout le long du cour de l'Argentglace. Selon vous comment fait l'eau à ne pas congeler si... ? Bon, d'accord, il vaut mieux éviter les explications scientifiques pour l'instant.

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **350**.

Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **364**.

14

Le village semble habité : de la fumée s'élève de quelques cheminées. Peut-être que la population s'est rendue à la forteresse ? Consultez le plan ci-contre et choisissez la zone que vous souhaitez explorer, après quoi rendez-vous au paragraphe correspondant s'il est disponible.

Si vous décidez de quitter le village, reprenez le sentier en sens inverse et rendez-vous au **148**.

15

Vous n'avez pas la moindre idée de ce que pourrait être un « *Bassin de Vénus* », mais explorer ce passage vous permettra peut-être de le découvrir. Effectivement à la fin du couloir vous trouvez une salle de forme carrée avec au centre – justement – un bassin d'eau ; mais pour ce qu'y est de cette « *Vénus* », cela reste un mystère.

Si vous examinez le bassin de plus près, allez au **79** .
Si vous lisez l'inscription à proximité, allez au **188**.
Si vous laissez tomber et quittez cet endroit, allez au **143**.

16

De deux choses l'une : soit vous sentiez tellement mauvais que vous étiez un affront pour les narines délicates du ragran (et cela est certainement vrai en partie), soit la bête en question avait été dressée pour sentir une odeur comme la vôtre, ce qui signifie que le Roi de l'Ouest sait que vous êtes ici et que vous n'êtes pas mort lors de votre affrontement dans les cavernes. Dans les deux cas vous devrez faire plus attention à partir de maintenant – éventuellement en évitant de vous balader à la vue de tout le monde comme une écolière en permission ! Ça vous servira de leçon, mais avant de repartir vous examinez le corps de l'orque. Vous trouvez quelques objets intéressants : sa Lance (Arme), une bourse contenant 10 Pièces d'or et un Anneau orné d'un symbole de Plume (à noter parmi vos Objets Spéciaux).

Prenez ce que vous voulez et continuez au **3**.

17

Eh, de la musique ! Apparemment il y a une fête ! Que diriez-vous d'entrer ? Mais peut-être il vaut mieux ne pas le faire, après tout vous n'avez pas été invité. Mais comment aurais-t-ils pu le faire s'ils ne vous connaissaient pas ? Eh bien, Wolf : comme à chaque fois, c'est à vous de décider.

Si vous entrez, rendez-vous au **8**.

Sinon, retournez au **14** et choisissez un autre endroit à explorer.

18

Vous vous avancez à grands pas vers l'autre troll en le menaçant.

– Qu'est-ce que vous êtes en train de faire ici ? C'est quoi ces cadavres ?

Le petit monstre se met à pleurnicher.

– Ne me tue pas ! Je vais parler, je vais parler ! Nous les trolls utilisons ces choses pour faire ressusciter les morts... Pour construire les goules ! Mais c'est le Roi de l'Ouest qui nous l'a ordonné ! Nous sommes innocents ! Je te supplie, pardonne-nous !

Vous n'éprouvez que du mépris pour cette vile créature.

– Innocents ? Vous avez détruit ce sanctuaire et tué tous ses habitants ! Comment pouvez-vous vous définir comme innocents ?

Le troll blêmit de terreur.

– NON !! C'est Rax qui l'a détruit ! Nous n'avons fait que l'aider ! Mais puis est arrivé Sindar... et Glacial... et alors Alikawa...

Notez le code MEDIC et rendez-vous au **355**.

19

Certains delaks portent à la ceinture le même cor que vous avez subtilisé à leur semblable dans les montagnes. S'en servent-ils pour lancer un quelconque signal d'avertissement ou d'alerte ? Vous pourriez en tirer avantage pour créer une diversion... Faisant fi du dégoût qu'il vous provoque, vous tentez de le nettoyer du mieux que vous le pouvez, puis soufflez de toutes vos forces, prêt à repartir en courant. Le seul résultat que vous obtenez et de devenir rouge à cause de l'effort ; aucun son n'en sort, est-il bouché ?

Si vous persistez, allez au **292**, sinon retournez au **119**.

La messe/réunion se termine et les trolls se lèvent commençant peu à peu à sortir. Contrairement à eux vous restez assis feignant d'être en pleine prière. Vous entendez le vieillard murmurer quelque chose au sujet des jeunes d'aujourd'hui et du fait qu'ils ne libèrent jamais les places assises, mais en réalité, tous vos sens sont concentrés sur le prêtre. Il est en train de se retirer dans ses appartements privés. Si vous parvenez à l'approcher et à lui subtiliser le portrait, vous pourriez réduire le risque d'être reconnu et...

Vous êtes maintenant à un pas de votre proie quand les dieux et la chance décident de vous tourner le dos : le craquement d'une des planches du sol révèle votre présence. Alikawa se retourne surpris.

– Qui es-tu ? Pourquoi es-tu en train de me suivre ?

Puis il reconnaît votre visage.

– J'ai compris, tu es l'homme de l'Est ! Le recherché ! Bien, bien...

Préparez-vous à combattre cette créature.

ALIKAWA (prêtre troll)

HABILETE : 16 POINTS DE VIE : 16

Si vous l'éliminez, rendez-vous au **54**.



21

Vous n'en comprenez pas la raison, mais le sort n'a aucun effet. Vous examinez l'étang : Tillu semble avoir disparu. La seule chose que vous puissiez faire maintenant est de revenir sur vos pas, car plus en avant la forêt devient trop dense pour pouvoir y pénétrer.

Vous prenez l'autre chemin au **123**.

22

Peut-être que vous n'auriez pas dû quitter la route principale : le bois de conifères dévient de plus en plus dense et impraticable. Vous commencez à douter qu'un quelconque sanctuaire puisse se trouver dans un tel endroit ! Mais vous trouvez bientôt un autre panneau qui mentionne : « *Ville des Trolls – entrez à vos risques et périls* ». Il est évident que vous vous rapprochez de quelque chose, même si l'accueil risque de ne pas être des meilleurs.

Rendez-vous au **222**.

23

– EN PROMOTION !! C'EST L'AFFAIRE DU SIECLE !!
Regardez monsieur comme ce tapis est magnifique !! Et cette parure !! MA-GNI-FI-QUE !! EN PROMOTION !!

Les cris du marchand ont certes pu vous surprendre, mais pas autant que la pluie de postillons qui vous frappe en plein visage et qui vous fait sursauter. On dirait bien que le vendeur est en train de devenir fou : le visage vermeil, il crie tout seul en lançant sa marchandise dans toutes les directions. Parmi la camelote qu'il vous lance vous remarquez une petite Statue en forme de Dragon (40 Pièces d'or, Objet

du sac à dos), un Anneau orné d'un symbole de Plume (30 Pièces d'or, Objet Spécial) et une paire de Bottes avec le même symbole (10 Pièces d'or, Objet du sac à dos). Vous vous préparez à repartir avec votre butin quand l'homme semble tout à coup retrouver ses esprits.

– Bonjour monsieur. Si vous êtes intéressé par un achat les prix sont indiqués sur les étiquettes.

C'est ce qu'on appelle une rare forme de démence transitoire, Wolf. Il vaut mieux ne pas énerver le marchand : payez pour ce que vous souhaitez garder, après quoi éloignez-vous au plus vite avant que cet individu n'ait une autre crise de folie.

Rendez-vous au **14**.

24

Le loup tombe raide mort à vos pieds. Par précaution vous inspectez la grotte, mais on dirait bien que c'était le seul occupant. Au sol vous trouvez un petit Médaillon Doré, pas plus grand qu'une pièce d'or. C'est peut-être une pièce étrangère, résidu d'un précédent repas du loup. Si vous décidez de le garder notez-le parmi vos Objets Spéciaux.

Pendant ce temps la nuit est tombée. Vous enterrez le cadavre du loup dans la neige et vous préparez une couche dans un coin pour dormir (vous récupérez 2 points de vie).

Au petit matin vous reprenez votre voyage vers le **242**.



25

Eh bien, quelle randonnée ! Vous avez atteint les pentes de la grande montagne vers dix heures du matin. Depuis, ce ne sont que collines, roches et chemins abrupts toujours dans la plus absolue solitude. De deux choses l'une : soit vous vous êtes trompé de chemin, soit les makiritiens ne sont pas adeptes des voyages les jours comme celui-ci. Le soleil est resplendissant – heureusement – mais le vent ne cesse de fouetter votre visage, et vous tentez tant bien que mal de vous protéger avec votre fourrure. Avec un tel climat, vous ne pouvez reprocher aux gens de rester cloîtrés chez eux.

Une fois l'énième colline franchie, se dresse enfin au sud la forteresse : elle est entourée par des montagnes aux pics enneigés et semblables à des îles flottant aux milieux des nuages qui les entourent. Apercevoir enfin votre objectif remplit votre cœur de joie, bien qu'il n'y ait pas vraiment beaucoup de raisons de vous réjouir : à partir d'ici le chemin se fait encore plus escarpé, ce qui met votre corps à rude épreuve.

Rendez-vous au **226**.

26

Un autre jour de voyage touche à sa fin. Les chants des oiseaux diminuent proportionnellement à la luminosité, plongeant le bois dans le silence total : aucun insecte ou amphibien nocturne pourrait survivre dans un tel climat infâme. Grâce à une petite clarière qui fait face à l'ouest vous pouvez admirer pour la première fois le coucher de soleil dans cette terre qui vous est inconnue. C'est magnifique, il n'y a pas d'autres mots pour le décrire. La lumière vermeille du soleil couchant transforme le blanc de la neige en un paysage lunaire, féérique, qui vous fait presque oublier pendant

un moment l'urgence de votre mission.

Avant de reprendre votre périple vous devez consommer un Repas (ou perdre 3 points de vie). Ensuite vous atteignez la fin du sentier qui rejoint une grande route se dirigeant vers le sud. Vous avez enfin retrouvé la voie principale !

Empruntez-la pour traverser la forêt et rendez-vous au **198**.

27

La Rue des Anciens est la ruelle la plus isolée de toute la forteresse. La chaussée est irrégulière. Les nombreux trous causent de petits entassements de neige qui la font paraître curieusement bosselée. Point de magasins ici, seulement des entrepôts et des habitations privées. L'une d'elles se distingue des autres par une plaque sur la porte : c'est l'habitation du « *Chancelier* ». En dessous on a ajouté « *Bureau de délivrance des permis* ». Le portail d'accès n'est pas fermé à clef.

Si vous souhaitez tailler bavette avec le Chancelier, entrez dans son bureau au **98**.

Si vous préférez continuer sur votre chemin, allez au **137**.

Sinon retournez au **349**.

28

– Ça fait un bon bout de temps que je t'ai à l'œil, siffle une voix à votre oreille. Que croyais-tu ? De pouvoir pénétrer ici impunément comme si c'était chez toi ?

Quelque chose vous frappe violemment et vous tombez au sol. Qui que ce soit il est *invisible*, et vous avez été imprudent à vous comporter ainsi !

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux vous parvenez à vous enfuir et claquez la porte derrière vous, ne perdant « que » 4 points de vie dans cette mésaventure. Rendez-vous au **98**.

Dans le cas contraire cet adversaire invisible vous frappe à la gorge vous tuant sur le coup.

29

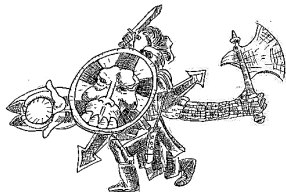
Cette recherche prend plus de temps et d'énergie que prévu. Vous devez faire une pause (vous récupérez 2 points de vie, mais si vous ne mangez pas un Repas vous en perdez 3). Qu'allez-vous faire maintenant ?

Si vous continuez à chercher ce trésor, retournez au **152** et faites une nouvelle tentative. Si vous pensez avoir perdu assez de temps ainsi, allez au **120**.

30

Vous êtes devenu un zan, un homme-poisson. Dans cet état, vous ne pouvez plus rien faire si ce n'est bavarder avec Tillu de la pluie et du beau temps, et profiter des eaux thermales.

Ce n'est pas une si mauvaise vie après tout ; vous devez juste vous habituer à respirer par les branchies. Un jour vous aurez tout plein de petits alevins, qui sait ? Malheureusement votre vie d'aventurier se termine ici.



31

Vous attrapez la clef de la chambre et vous donnez à l'aubergiste les 8 Pièces d'or qu'il demande. Le bruit au rez-de-chaussée empêcherait n'importe qui de dormir, mais vous êtes tellement fatigué et le lit ayant un aspect si confortable, qu'une fois installé vous plongez dans un agréable sommeil.

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **281**.

Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **47**.

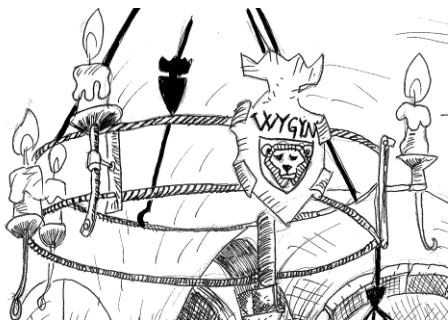
32

Vous allez devoir faire face à un combat difficile, à moins que vous n'ayez un quelconque objet qui puisse vous aider à vous débarrasser de cette créature plus facilement (dans ce cas rendez-vous au **158**).

SQUELETTE MAUDIT

HABILETE : 18 POINTS DE VIE : 20

Si vous survivez à cette rencontre, rendez-vous au **7**.



La seule boutique ouverte appartient à un marchand qui semble être – cela paraît bizarre à dire – sain d’esprit. La chaleur à l’intérieur apaise vos membres endoloris, mais ce n’est pas la seule raison qui vous a poussé à franchir le seuil : l’homme est le fournisseur officiel des gardes du village et il peut vous vendre des objets intéressants.

- Épée : 10 Pièces d’or (Arme).
- Uniforme de Soldat : 15 Pièces d’or (Objet du sac à dos).
- Heaume : 20 Pièces d’or (+1 à votre habileté, Objet Spécial).
- Bouteille d’Eau d’Argentglace : 8 Pièces d’or (Objet du sac à dos).

Vous lui demandez la particularité de cette eau pour qu’elle puisse coûter si cher. Le vendeur vous informe qu’il s’agit là de l’eau provenant du fleuve Argentglace, capable de rester très froide même après plusieurs jours.

– C’est l’une des marchandises les plus exportées, surtout au Sud, dit-il. Et effectivement vous pouvez facilement en deviner la raison.

Vous lui demandez aussi comment se fait-il qu’on puisse acquérir si facilement un uniforme des soldats de Makiritas et ici la réponse se fait un peu plus difficile à interpréter.

– Il n’y a rien d’illégal. De toute façon sans les autres signes distinctifs personne ne vous prendra pour un vrai soldat. Achète-le, elle te sera utile quand ils t’ enrôleront vraiment. Prenez ce que vous voulez et payez la somme due.

Maintenant, choisissez entre trouver une auberge pour y passer la nuit (au **299**) ou visiter la place principale (au **315**).

34

Le salon est rempli de créatures de tout genre, races et dimensions, visiblement ivres et qui dansent et chantent d'horribles chansons d'auberge. Dont une qui fait :

– LEEE P'TIT VIN EST ! CELUI QUI PLUS Y EN A MIEUX C'EST !! BLANC, ROUGE OU PETILLANT QU'IMPORTE LE PLUS IMPORTANT C'EST QU'IL FASSE NOUS SENTIR BIEN ! LEEE P'TIT VIN !!

Une bien jolie scénette, mais les cris monstrueux sont en train de vous perforer les tympan. Il est peut-être préférable de visiter un autre endroit et éviter de vous imbiber d'alcool comme une éponge.

Rendez-vous au **14**.

35

C'est une taverne, l'endroit idéal pour trouver des mercenaires. A travers les fenêtres vous entrevoyez deux groupes de créatures qui pourraient faire l'affaire : quelques nains armés de la tête aux pieds et un groupe d'orques à la peau noire. Vous entrez en cachette et prenez votre temps pour mieux les observer : les nains parlent le dur dialecte de Lernia, une région des lointaines Terres du Nord, et n'ont pas l'air très recommandables. Les orques, avec leur accent à vous familier, semblent paradoxalement plus amicaux : ils sont clairement de l'Est et d'une race différente des orques qui vivent en occident. Mais ils n'en restent pas moins une race fondamentalement agressive. Que faites-vous ?

Vous vous installez à la table des nains (au **176**) ou à celle des orques à la peau noire (au **151**) ?

Vous pouvez tout aussi bien quitter la taverne au **351**.

36

En voilà d'autres ! Vos adversaires sont bien trop nombreux, mais vous avez un plan pour fuir d'ici : pendant le combat contre le premier delak vous vous êtes positionné dos à la fenêtre que vous aviez laissé entrouverte par sécurité. Ayant regardé à l'extérieur hier soir, vous savez qu'il y a assez de neige pour amortir une chute. Avant que le second reptile ne puisse vous attaquer, vous ouvrez la fenêtre et sautez !

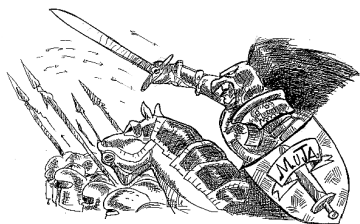
La chute est brève et vous roulez dans la neige sans subir de dommages. Vous vous relevez rapidement et repartez en courant, derrière vous les delaks ne cessent de grogner de rage. Vous vous en sortez bien pour cette fois !

Rendez-vous au **25**.

37

Vous n'avez pas effectué le rituel comme il se doit. Votre arme est perdue... Eh, ne me regardez pas ainsi ! Je vous avais bien dit que ça pouvait être un piège.

Effacez votre arme de la feuille d'aventure et allez au **15**.



38

Vous n'avez jamais apprécié les gens comme Charsal ; et puis s'infiltrer dans un palais par le réseau d'égouts est la chose la plus banale qu'un aventurier puisse faire. Ceci et bon nombres d'autres pensées occupent votre esprit tandis que vous jouez un cache-cache mortel avec les gardes, les delaks et les fagocites.

Lancez deux dès. Ajoutez au résultat 1 point si vous endossez un Manteau Elfique ou 2 points si vous avez un Manteau de Ninja. Vous pouvez aussi ajouter 1 point pour chaque espace vide dans votre sac à dos.

Si le résultat final est égal ou inférieur à 8 vous êtes découvert ! Rendez-vous alors au **199**.

S'il est supérieur à 8 vous pouvez vous rendre au **347**.

39

La forêt devient de plus en plus sombre et impénétrable. Vous craignez que d'autres loups noirs puissent habiter ici, mais encore plus de vous perdre. Vous décidez de rebrousser chemin quand, à la dernière minute, votre œil alerte remarque des signes rouges sur les arbres. Toute autre personne que vous ne les aurait pas remarqués, mais pour un ancien voleur comme vous, ces gribouillis ont une signification bien précise : ils indiquent la présence dans les parages d'une cache de la guilde des voleurs. Ce qui explique aussi ces traces de passage dans les fourrés !

Si vous ignorez ces signes et rebroussez chemin, allez au **120**. Si vous tentez de localiser le butin de la guilde, rendez-vous au **152**.

40

C'est un vrai bordel ici, Wolf : on n'y comprend rien du tout ! Même s'il y avait des mercenaires, il serait impossible de les trouver au milieu d'un tel va-et-vient, et avec un tel vacarme en plus... Après quelques tentatives d'approche infructueuses vous décidez de laisser tomber ; en partant vous marchez sur un papier rectangulaire où il est écrit « *Invitation au Palais* » avec une étrange signature. Si vous le prenez, notez-le parmi vos Objets Spéciaux. Il ne vous reste plus qu'à sortir de cet endroit.

Retournez au **351**.

41

Vous vous réveillez en sursaut. Il fait déjà matin. L'homme semble vous avoir laissé tout seul, mais, surtout, il ne vous a pas tué pendant votre sommeil contrairement à ce que vous redoutiez. Vous ne savez pas trop si vous devez attendre ou pas son retour ; votre sixième sens vous incite à lui voler ses vêtements et ses bottes de neige, et à vous remettre tout de suite en voyage. Vous êtes en territoire ennemi après tout, vous feriez mieux de ne pas l'oublier !

La petite cabane derrière vous, vous observez les alentours à la recherche de traces d'êtres humains ou animaux. Vous décidez d'emprunter la direction qui semble la moins fréquentée. Après presque deux heures de marche au milieu de la neige, vous atteignez ce qui pourrait se définir comme une vraie route qui se dirige vers le sud, ainsi qu'un sentier moins visible qui lui va vers l'est. Aucune trace du paysan, ni de tout autre être humain d'ailleurs.

Si vous suivez la route vers le sud, allez au **277**.

Si vous prenez le sentier vers l'est, allez au **361**.

42

La bataille semble être équilibrée, même si c'est votre armée qui subit moins de pertes grâce à votre aide et à celle de Glacial. Pendant les échauffourées un petit groupe d'orques vous surprend par l'arrière. Vous devez vous défendre.

ORQUES HABILETE : 12 POINTS DE VIE : 13

Si vous les éliminez, rendez-vous au **190**.

43

Habillé en soldat, vous attendez que les gardes passent à proximité de votre cachette. Vous vous unissez alors à eux. Vous poursuivez d'un pas martial jusqu'à l'entrée, après quoi vous montrez aux delaks en faction l'Anneau avec la Plume. Les reptiles vous laissent passer sans même vous daigner d'un regard. Dès que possible vous quittez la troupe vous mêlant à la population. Vous ne pouvez pas le croire : vous êtes à Makiritas, à un pas de votre objectif !

Rendez-vous au **253**.

44

Tout à coup, vous vous sentez faible et votre vue se trouble. Qu'est ce qui se passe ? Pourtant vous étiez sûr...

– Maudit Chancelier !! murmurez-vous avec vos dernières forces avant de vous écrouler au sol sans vie.

C'est bien cela, Wolf, mais vous vous en êtes rendu compte trop tard.

45

Vous êtes devant une vieille armurerie désaffectée. Vous tirez la poignée, mais la porte est fermée à clef. Au-dessus de la serrure est visible le symbole d'une outre. Si vous avez déjà vu quelque chose de semblable et si vous avez la clef correspondante, ajoutez à ce paragraphe le nombre qui y est inscrit et rendez-vous au nouveau paragraphe pour ouvrir la porte. Si vous ne possédez pas la clef adéquate, peu importe toutes vos tentatives pour crocheter la serrure, elles seront totalement inefficaces.

Vous devrez alors retourner au **351**.

46

Vous vous trouvez dans une salle d'attente richement meublée d'où partent deux couloirs, l'un sur votre droite et l'autre sur votre gauche. Il y a aussi un escalier qui mène aux caves. Devant vous, une double porte en bois au splendides gravures, renforcée par des rivets en fer. Par une petite brèche dans le coin à droite vous voyez de nombreuses étagères remplies de paperasse et de livres.

Vous pouvez descendre à l'étage inférieur (au **238**), prendre le couloir de droite (au **274**), celui de gauche (au **112**), examiner la double porte (au **297**) ou la brèche plus petite (au **264**) ?

47

Vous êtes épuisé, mais gardez tous vos sens en alerte. Le verrou clique, la porte s'ouvre... ce n'est que l'aubergiste (ouf) mais il est suivi par plusieurs hommes-reptiles, les soldats d'élite du Roi de l'Ouest (oups).

Si vous n'avez aucune arme faite en Zeul vous ne pourrez pas les blesser et ils vous arrêteront sans mal (rendez-vous au **305**). Dans le cas contraire, attrapez votre arme placée à côté du lit et préparez-vous à vous défendre !

DELAKS HABILETE : 15 POINTS DE VIE : 15

Si vous les éliminez, rendez-vous au **36**.

48

L'outil que vous étiez en train d'utiliser vous a permis de ne pas être trop près de la porte, limitant ainsi les dommages subis (vous perdez 1 point de vie). La perceuse par contre est détruite : effacez-la de votre feuille d'aventure.

– Bravo, Wolf ! Tu as réussi ! s'exclame Bain en enlevant la poussière de son visage. Rappelle-moi de t'appeler la prochaine fois que je perds la clef de la maison ! Allons-y, assez perdu de temps !

Vous êtes trop content (et encore sonné) pour penser à l'envoyer là où il le mérite.

Courez vite au **298**.

49

Aaaah ! Le marché ! Votre némésis ! La seule vue de ce ramassis de vendeurs ambulants, magasins et paysans qui empestent, fait ressurgir en vous vos pires cauchemars. Pas le temps de s'attarder dans vos souvenirs : le temps presse.

Si vous cherchez un armurier, allez au **117**.

Si vous préférez un magasin généraliste, allez au **168**.

Si vous revenez sur vos pas, rendez-vous au **253**.

50

Vous tentez de vous cacher dans les ruelles par tous les moyens. Malheureusement, vos poursuivants ont une ouïe et un odorat très fins ; tout compte fait vous n'avez pas d'autre choix que de quitter le village et de vous éclipser dans la neige.

Rendez-vous au **148**.

51

A pas feutrés, vous vous dirigez vers l'un des gardes qui vous tourne le dos et le frappez au cou. Vous devez faire vite ou vous serez découvert !

GARDE (grièvement blessée)

HABILETE : 12 POINTS DE VIE : 3

Vous devez le tuer d'un seul coup !

Si vous y parvenez allez au **287**, sinon, d'autres gardes arrivent et vous êtes arrêté *manu militari*, rendez-vous au **305**.

52

Faisant fi du danger vous réagissez en effectuant une roulade arrière, après quoi vous vous enfuyez à toute vitesse.

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Malchanceux l'une des deux créatures parvient à vous blesser avec son sabre (vous perdez 2 points de vie).

Dans tous les cas elles ne vous poursuivront pas et vous pouvez tranquillement retourner au **14**.

Vous fiant à votre instinct vous décidez de faire confiance à cet homme.

– A vrai dire je SUIS l’homme de l’Est, dites-vous.

Dès qu’il vous entend prononcer ces mots, l’armurier pousse sur un bouton transformant son magasin en un bunker impénétrable ! Malédiction, on peut savoir ce qui vous est passé par la tête ? Vous êtes vraiment...

– Je vous attendais depuis bien longtemps, monsieur, murmure-t-il avec déférence.

On dirait qu’il n’a pas déclenché le système de sécurité pour vous piéger, mais pour vous révéler quelque chose à l’abri d’oreilles indiscreètes.

– Vous devez savoir que nombreux sont ceux à Makiritas qui ne supportent plus le Roi de l’Ouest, et je suis l’un d’eux. Vous êtes un mythe pour nous : la seule personne à avoir survécu à un combat épique contre ce maudit sorcier, le seul à avoir pu traverser à pieds les Montagnes Centrales pour arriver jusqu’ici et reconquérir ce qui est à vous de droit ! Je jure sur mon honneur qu’un jour je vous aiderai comme il se doit, mais pour l’instant veuillez prendre tout ce que vous voulez dans mon armurerie, je vous en supplie !

On dirait que votre réputation vous a précédée, Wolf. Même si, comme toujours, la réalité tend à être un peu moins épique de ce qui est dit. Notez les codes ZEUL et ARMOR sur votre feuille d’aventure, après quoi servez-vous comme il se doit :

- Épée (Arme)
- Lance (Arme)
- Massue (Arme)
- 3 Shurikens (comptent comme un seul Objet Spécial mais vous ne savez pas comment les utiliser)

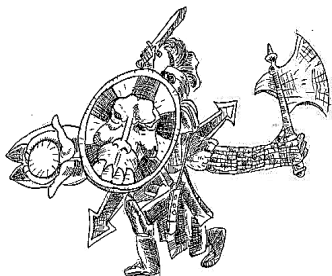
- Hache de Guerre (Arme. Cause 4 Points de dommages à chaque coup, mais vous perdez 1 point d'habileté quand vous l'utilisez à cause de son manque de maniabilité)
- Explosif Runique (Objet du sac à dos).

Quand vous aurez fini, rendez-vous au **49**.

54

Alikawa s'écroule sur l'autel vous maudissant de ses derniers mots. Vous pouvez enfin voir son visage : celui d'un troll de dimensions hors-norme ! Tout stupides qu'ils puissent être, ses semblables ont certainement dû entendre le bruit de l'affrontement. Cet endroit sera bientôt plein de trolls. Vous attrapez le portrait avec votre visage, le placez dans le livre qui était tombé aux pieds d'Alikawa et mettez le tout dans votre sac à dos. Vous sortez au pas de course par la porte derrière l'autel ; une fois en sûreté vous prenez le temps d'examiner le livre. Intitulé « *Livre des Anciens* », il raconte l'histoire de ces magiciens légendaires.

Notez-le comme un Objet du sac à dos et allez au **354**, notez que vous ne pourrez plus vous rendre au paragraphe 99.



55

– Bonjour soldat, c'est un homme à la voix aiguë qui vous accueille, servez-vous, je vous en prie. Voici ce que je peux vous offrir, bien sûr avec une réduction spéciale pour les gardes de la forteresse, comme d'habitude.

Il vous fait un clin d'œil et vous sentez un frisson vous parcourir le dos. Tous les objets sont à mettre dans votre sac à dos.

- Huile pour Lanterne : 5 Pièces d'or.
- Perceuse à Manivelle : 10 Pièces d'or.
- Globe en Fer : 8 Pièces d'or.
- Petite boîte de Graisse : 2 Pièces d'or.

Achetez ce que vous voulez, selon la limite de votre bourse, et rendez-vous au **126**.

56

– L'homme noir est à l'intérieur ! Attrapez-le ! entendez-vous crier de l'extérieur. Une troupe de reptiles armés fait immédiatement irruption dans l'édifice. Vous essayez de vous défendre du mieux que vous pouvez, mais quelqu'un vous frappe à la tête et vous perdez connaissance...

Rendez-vous au **305**.

57

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à atteindre une bouche d'égout dans une ruelle peu fréquentée, allez au **332**.

Si vous êtes Malchanceux, vous êtes découvert et arrêté. Rendez-vous au **305**.

Combattez normalement contre le premier delak. Après chaque assaut gagné, tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, vous trouvez une lance capable de les blesser et vous pouvez continuer le combat normalement.

Si vous êtes Malchanceux, l'arme ramassée se révèle être inutile : vous perdez 2 points de vie, mais vous pouvez essayer à nouveau.

1^{er} DELAK HABILETE : 13 POINTS DE VIE : 15

2nd DELAK HABILETE : 14 POINTS DE VIE : 14

Si vous les éliminez, allez au **95** afin de découvrir quelque chose de plus sur cette étrange lance.



Absurde : il y a une heure à peine il y avait un soleil radieux, et maintenant vous êtes au milieu d'un blizzard d'une violence inouïe qui vous empêche de voir au-delà de quelques mètres. Vous avancez laborieusement, votre respiration se condensant en de petits cristaux de glace recouvrant votre bouche. Vos yeux vous brûlent et vous peinez à les garder ouverts. Vous criez presque de joie quand vous apercevez, entre une rafale et l'autre, les formes de ce qui semble être une cabane. Vous l'atteignez non sans mal et tirez la poignée plein d'espoir : la porte est fermée à clef ! Désespéré vous frappez de toute vos forces. Heureusement quelqu'un vient vous ouvrir et vous tire à l'intérieur.

– Qu'est-ce que tu faisais là dehors ? Ne sais-tu pas que c'est jour de tempête ? vous dit une voix grave. Quand vous parvenez à réouvrir les yeux vous donnez un visage à cette voix : vous vous trouvez dans la baraque d'un paysan. L'homme remarque alors la couleur de votre peau.

– Je comprends, tu es un étranger. Sache que tu viens de survivre à une des tourmentes de Makiritas. Ce qui n'est pas donné à tout le monde.

Vous vous installez près de la cheminée et vous le remerciez pour son aide. Vous lui demandez si vous êtes encore loin de la forteresse. Pendant ce temps votre corps retrouve un peu de sa chaleur.

– Oh, il y a encore trois ou quatre jours de marche selon ta vitesse. Répond-t-il. Sans tenir compte bien sûr du temps qu'il pourrait faire. Mais tu es chanceux : je dois partir moi aussi demain avec mon âne pour aller vendre des bêtes dans la Rue des Encans. Nous pourrions faire route ensemble et nous tenir compagnie.

Vous acceptez de bon cœur. L'homme vous invite à partager son repas et il vous demande ce qui vous amène à l'Ouest (vous lui dites que vous souhaitez vous enrôler), puis il se met à soliloquer en vous expliquant les difficultés d'être un fermier dans les territoires glacés de l'Ouest. Il est certes un peu bavard, mais cela vous fait plaisir d'avoir rencontré une personne si chaleureuse dès votre arrivée à Makiritas.

– Je te réveillerai demain à l'aube, murmure-t-il pendant que vous vous endormez à côté du feu. C'est alors que vous entendez un curieux bruit, semblable à celui d'une épée que l'on sort de son fourreau...

Rendez-vous au **41**.



60

Après une petite heure de repos vous repartez plein sud. Vous en profitez pour manger un Repas (ou perdre 3 points de vie si vous n'en avez pas). Vous vous sentez éprouvé, en particulier après le dernier combat, mais vous savez que votre objectif est proche et cela vous redonne de la force pour continuer. Roche après roche vous vous traînez vers le haut, cette montagne semble ne pas avoir de fin. Et puis, soudainement, vous en restez le souffle coupé.

Vous avez enfin atteint le sommet de la montagne. Devant vous se dresse un paysage terrible et spectaculaire en même temps : la forteresse de Makiritas en toute sa grise et obscure magnificence.

Rendez-vous au **132**.

Vous lancez l'arme dans l'eau et exclamez à haute voix :

– Vénus, je t'invoque !!

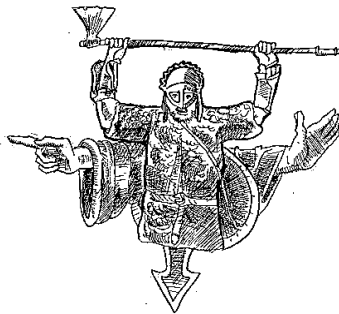
Silence.

– Je t'invoque !! répétez-vous plus fort.

Silence.

Vous vous apprêtez à récupérer votre arme, murmurant quelques injures, quand tout à coup la superficie du bassin commence à frémir et puis explose en un geyser d'eau bouillante et de rayons de lumière. Vous tombez sur votre séant, apeuré, mais ce surprenant spectacle ne dure qu'une poignée de secondes. Le bassin reprend ensuite son aspect normal comme si rien ne s'était passé. Vraiment rien ? Non ! A vos pieds se trouve votre arme, vous la ramassez et en jugez le fil de la lame qui semble nettement plus aiguisé. A partir de maintenant, quand vous toucherez un ennemi, cette arme causera 4 points de dommages au lieu des 3 habituels !!

Partez maintenant au **143** avant que les dieux ne perdent patience (notez que vous ne pouvez plus vous rendre au paragraphe 15).



62

Vous enfoncez la porte de la tour d'un bon coup de pied et entrez l'arme au poing, prêt à frapper toute créature hostile qui puisse s'y trouver. C'est alors que l'édifice commence à s'écrouler. Bien mauvaise idée celle de vouloir jouer les gros bras dans une tour en ruine, Wolf.

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, vous vous en sortez sans mal.

Si vous êtes Malchanceux, vous laissez 6 points de vie dans les décombres.

Dans tous les cas retournez au **354**, et barrez le paragraphe 62 des choix disponibles vu que la tour s'est effondrée.

63

Les caves de la caserne ont été transformées en prisons. Un seul cachot est occupé par... un nain de la Cité des Anciens !
– Lord Dragowolf, murmure-t-il dès que vous l'aidez à sortir de derrière les barreaux. Vous devez aider Broredain... il a été capturé par le Roi de l'Ouest.

Le nain est mourant. Il tousse puis continue :

– Ecoutez... nous avons caché dans les égouts une arme qui vous sera très utile... quand vous verrez une flèche déduisez 50 du paragraphe où vous vous trouverez et...

– Attends, cinquante ? Paragraphe ? De quoi parles-tu ?

– Celui qui doit comprendre, comprendra, croyez-moi. Adieu, Lord Dragowolf... cela fut un honneur... combattre à vos côtés.

Avec ces derniers mots il ferme les yeux pour toujours, avant que vous ne puissiez lui rappeler que vous ne l'avez jamais rencontré auparavant.

Gardez en mémoire ces étranges paroles et allez au **134**.

La clef entre parfaitement dans la serrure, vous permettant ainsi d'accéder au dépôt. Il y a un peu de tout ici, en particulier des Anneaux décorés d'une Plume qui semblent fabriqués en série (Objets Spéciaux), une Cotte de Mailles (ajoute 2 points à votre habileté, Objet Spécial), des Epées (Armes) et un magnifique Diadème d'origine elfique (Objet Spécial), qui ne semble pas vraiment à sa place au milieu des autres objets. Vous vous apprêtez à repartir avec votre butin, quand un bruit à l'extérieur vous fait sursauter. Vous vous cachez dans un recoin tandis que deux gardes en patrouille entrent dans le dépôt se demandant l'un l'autre qui a pu le laisser ouvert. Vous retenez votre souffle et, silencieux comme un chat, parvenez à vous glisser derrière les gardes et à vous éloigner sans qu'ils ne vous aperçoivent.

Effacez la clef de votre feuille d'aventure et allez au **351**.



L'élémentaire se dirige maintenant tout droit vers vous. Vous ramassez un peu de neige et la façonnez en boule avant de la lui lancer au visage ; parvenant ainsi à l'affaiblir pendant quelques secondes. Vous en profitez pour l'attaquer.

ELEMENTAIRE DE FEU

HABILETE : 20 POINTS DE VIE : X.

Ce monstre débute le combat avec le nombre de points de vie qu'il avait au terme du précédent affrontement.

Si vous éteignez ses flammes pour toujours, allez au **149**.

La Rue du Commerce est le haut-lieu des corporations qui régissent le travail dans la ville. C'est une rue faisant partie d'une série de ruelles qui courent parallèles au quartier marchand de la ville. Chacune d'elle porte le nom d'un métier ou d'une guilde correspondante : Ruelle des Chiffonniers sur votre gauche, Rue des Alchimistes sur votre droite et qui sait combien d'autres embranchements que vous ne pouvez pas voir d'ici. La zone pullule d'activité, vous pourrez vous fondre dans la foule sans problèmes. Il ne reste plus qu'à décider où aller.

Si vous optez pour la Ruelle des Chiffonniers, allez au **301**.

Si vous préférez la Rue des Alchimistes, allez au **203**.

Pour continuer le long de la Rue du Commerce, allez au **75**.

Pour rejoindre les hauts-quartiers, rendez-vous au **349**.



67

Vous faites un résumé fictif de vos péripéties et de comment vous êtes arrivé jusqu'aux montagnes de Makiritas. Ils boivent chacune de vos paroles. Quand vous faites une pause pour reprendre votre souffle, Sindar verse du vin dans votre verre.

– Boire est le meilleur moyen pour se réchauffer et se reposer, Major. Trinquons ensemble, ça vous aidera à oublier les vicissitudes de la vie. Son sourire est encore plus mielleux.

Vous pouvez savourer le vin (au **77**) ou décliner l'offre et continuer à converser (au **93**).

68

– Courage, citoyens de Makiritas !! Libérons notre ville de ces maudits reptiles !! La voix est celle de l'armurier que vous avez rencontré au marché !

– Je te t'avais promis que je t'aurai aidé d'une manière ou l'autre, homme de l'Est ! crie l'homme en souriant.

Quelques hommes ont même des armes en Zeul cachés sous leurs vestes ! Profitant de cette aide inespérée de la population, vous parvenez à vous frayer un chemin parmi les delaks et à atteindre l'estrade.

Rendez-vous au **276**.



69

Tout en zigzaguant afin d'esquiver les décharges de feu du Roi de l'Ouest, vous ramassez une poignée de neige de dessous l'estrade, en faites une boule et visez. Les delaks se mettent à rire vous croyant devenu fou à cause de votre mort imminente. Ils ne s'aperçoivent pas que leur chef s'est mis à crier de douleur dès qu'il a été touché.

Rendez-vous au **267**.

70

Vous avez trouvé une boucherie, mais à cette heure-ci elle est fermée. En plus, il n'est pas spécifié quand (ni si) elle réouvrira. Vous vous apprêtez à revenir sur vos pas quand vous apercevez une jeune femelle gobelin : elle est en train de fuir poursuivie par une bande d'orques. La petite créature appelle à l'aide, mais personne ne semble manifester l'intention d'intervenir.

Si vous voulez jouer au héros, rendez-vous au **170**.

Sinon retournez au **351**. Vous ne pourrez plus visiter cette zone de la ville (barrez le paragraphe 70 sur le plan).

71

– Bien qu'il soit un ennemi, nombreux sont ceux à Makiritas qui l'admirent. Ces derniers temps il nous a donné plus de fil à tordre que toutes les armées des Quatre Terres réunies ! J'espère pouvoir l'affronter un jour et voir s'il est vraiment habile comme on dit.

– A propos, intervient un autre garde, il vaut mieux que tu gardes ton anneau bien en vue et ne te promène pas dans la ville haute sans de l'ail. Avec ta peau noire, les fagocytes

pourraient te confondre avec lui et je ne donnerais pas cher de ta peau si cela devait arriver.

Flatté, vous remerciez les recrues pour ces conseils, rendez-vous au **258**.

72

Vous explorez la pièce de fond en comble trouvant de l'argent un peu partout (pour un total de 40 Pièces d'or !) mais rien qui puisse vous aider à comprendre quel serait le mot de passe. Tout à coup votre intuition vous suggère de fouiller ses vêtements. Oui ! Dans la poche intérieure de sa veste vous trouvez une feuille où il est écrit « *anetra* ».

Effacez le code **GUARD** de votre feuille d'aventure et remplacez-le avec le code **PASSWORD**.

Rendez-vous au **98**.

73

Vous déclinez l'offre de Gacial, en promettant encore une fois que vous ne direz mot à personne de son désir de reconquête.

L'homme vous remercie quand-même. Il vous conseille de vous adresser à l'auberge *Ancien Soleil* en mentionnant son nom afin de ne pas payer. L'endroit en question est propre et accueillant : vous dormez paisiblement et au chaud, récupérant ainsi 6 points de vie.

Rendez-vous au **330**.



74

Vous entendez en provenance du groupe de nombreuses invocations à l'aide ! Ce sont des vieillards et ils sont pourchassés par des silhouettes armées. Bien qu'ils courent de toute la force que leurs maigres jambes leur permettent, on dirait bien qu'ils n'ont aucune chance de s'en sortir. Vous vous précipitez pour leur venir en aide, mais vous arrivez trop tard : à bout de forces, blessés par plusieurs tirs de flèches, ils finissent par s'écrouler, sans vie. Seul le vieillard en tête du groupe est encore debout, même s'il semble proche de la mort.

Si vous possédez une Tige en Métal effacez-la de votre feuille d'aventure et rendez-vous au **295**.

Sinon, vous ne pouvez rien faire pour lui, allez au **217**.

75

La Rue du Commerce fait une courbe sur la droite et devient la Rue des Encans, un quartier entièrement recouvert de tentes et d'étalages à ciel ouvert. Vous êtes un peu tendu et vous surveillez bien les alentours de crainte de rencontrer par hasard le paysan à qui vous avez volé les vêtements. Pas d'âne en vue pour l'instant. Mais bientôt votre attention est détournée par un agité au visage cramoisi qui bondit devant vous ; son haleine pourrie vous soulève le cœur.

– Allez, soldat !! Allez !! Sois gentil avec un pauvre marchand et achète quelque chose ! Les prix les plus bas de tout le quartier pour une vente immédiate, spécialement pour toi !! Quelle excellente affaire !!

Avant que vous ne puissiez ne serait-ce que cligner des yeux, il a déjà mis sous votre nez plusieurs objets avec autant d'étiquettes indiquant les prix.

- Lanterne (Objet du sac à dos) : 5 Pièces d'or
- Vieux Livre Froissé (Objet du sac à dos) : 10 Pièces d'or
- Croix en Bois (Objet Spécial) : 4 Pièces d'or
- Anneau Vert (Objet Spécial) : 15 Pièces d'or

Vous tentez de vous débarrasser de lui, mais il insiste, vous expliquant que la croix en bois vous protégera des vampires, que le vieux livre contient des sorts ultra-puissants et que l'anneau vert vous donnera même des super-pouvoirs. Faut-il le croire ?

Si vous achetez quelque chose, payez et rendez-vous au **124**. Si vous n'achetez rien retournez au **66** car l'homme vous bloquera le passage tant que vous ne lui aurez acheté quelque chose.

76

– A vrai dire, nous détestons tous ces bêtes immondes. Mais le Roi de l'Ouest prétend que ce sont les meilleurs soldats du monde et que notre pays a besoin d'eux. Sur ce point on ne peut pas lui donner tort au vu des récentes actions des rebelles de Charsal.

– Charsal ? lui demandez-vous. Vous entendez ce nom pour la première fois.

– Oui, tu as compris de qui je parle, continue la recrue, ce traître est en train de fomenter les citoyens de Makiritas contre nous. Mais heureusement nous avons nos espions... La guilde des assassins s'est infiltrée partout et elle nous informe de toute action ennemie. Ce n'est qu'une question de temps avant que les rebelles ne soient détruits une bonne fois pour toutes.

Rendez-vous au **258**.

77

Vous buvez une gorgée de vin. Il est fruité, malgré un petit arrière-goût amer. Immédiatement votre vue se brouille.

– Je ne vous croyais pas aussi stupide, Major, ricane Sindar tandis que vous perdez le contrôle de vos actions. L'homme n'a besoin que de votre signature sur quelques documents, après quoi il vous fera exécuter séance tenante.

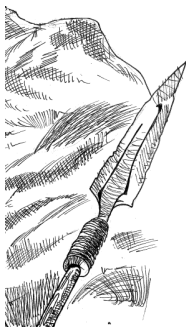
Votre mission (et votre vie) se termine ici.

78

– ...Non, je dois me tromper. Désolé, Johren. Mes yeux ne sont plus ce qu'ils étaient. A propos de ce discours sur le fagocites et l'ail...

Ouf, vous l'avez échappé belle, vous et votre grande gueule !! Heureusement les alchimistes reprennent leur travail et ne vous daigneront plus aucune attention. Disparaissez le plus vite possible d'ici.

Rendez-vous au **203**.



Vous fixez attentivement le bassin en essayant d'en voir le fond. Les reflets verdâtres sur l'eau ne vous permettent pas d'en estimer correctement la profondeur. Il y a quelque chose d'étrange dans ce bassin, Wolf. Ce genre « *d'étrange* » qui va de pair avec le mot « *piège* », ou qui peut tout aussi bien signifier « *jette dans l'eau ton arme pour la rendre plus puissante* ». Ne sois pas surpris : c'est le genre de chose qui arrive souvent lors d'une aventure.

Si vous vous sentez optimiste et que vous jetez l'une de vos armes dans l'eau, rendez-vous au **37**. Sinon retournez au **15**.



Le sentier se termine brusquement après quelques kilomètres : devant vous il n'y a qu'une dense broussaille. Vous ne pouvez pas croire que quelqu'un ait tracé un sentier pour rien. Vous décidez de vous frayer un passage avec votre arme et vous découvrez que vous aviez raison : après quelques mètres se trouve une clarière avec au centre un petit étang. La zone semble plus tempérée par rapport au reste de la forêt ; il n'y pas de neige et des vapeurs montent vers le ciel. Est-ce une source thermale ?

Dès que vous atteignez le rivage pour contrôler, un gros poisson apparaît à la surface de l'eau et commence à vous parler.

– Bonjour, bienvenu aux thermes de Tillu. Tu veux prendre un bain ?

Si vous voulez converser avec cet étrange homme-poisson, allez au **172**. Si vous voyez là un piège, fuyez au **326**.

81

– Au secours !! Aidez-nous !!

Quelqu'un est en train d'appeler au secours ! D'instinct vous vous précipitez vers le fort où se trouve la mairie de la ville. Trois reptiles musclés et trapus sont en train de pousser un petit groupe de personnes dans un chariot. Le reste de la population observe immobile, trop terrorisée pour intervenir. Vous ne savez pas trop comment réagir, quand un des reptiles vous aperçoit.

– *Ak stop bi pein* !! C'est l'homme noir !! Attrapez-le !!

Si vous combattez, allez au **178**. Sinon fuyez au **50**.

82

En atteignant la dernière marche, votre commencez à avoir le tournis. Ayant déjà ressenti cela auparavant vous comprenez avoir activé un sort de téléportation. Quand vous réouvrez les yeux vous n'êtes plus dans le palais du Roi de l'Ouest ; vous êtes dans une pièce vide qui ressemble beaucoup à une cellule, ce qui semble être bien le cas. Vous êtes tombé dans un piège !! Si près du but, il y a de quoi s'arracher les cheveux. J'ai toutefois une bonne nouvelle pour vous : vous n'êtes pas tout seul dans la cellule, il y a aussi un nain à l'aspect familial.

– Hé !! Ça roule, Wolf ?

Vous n'en croyez pas vos yeux. C'est bien lui, Bain !

Rendez-vous au **365**.



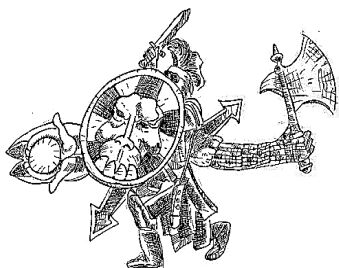
Vous trouvez un panneau gribouillé (par. 83)

Vous reprenez votre parcours le long de la route qui vire du sud-ouest au sud et descend dans une vaste plaine. Le ciel est gris, personne à l'horizon. Au premier signe de fatigue vous faites une pause de deux heures et vous en profitez pour manger un Repas (si vous ne le faites pas vous perdez 3 points de vie). Après cette longue pause, vous arrivez dans une zone plus verdoyante. Ici l'emprise de la neige s'atténue, laissant apparaître quelques champs de fleurs et les traces d'anciens pâturages ou de terres agricoles. Ça devait être une zone habitée, puis délaissée pour des endroits plus fertiles. Vous faites une autre pause, et la beauté du paysage vous fait oublier pour instant le froid qui tenaille votre corps.

Mais c'est une sensation qui ne durera pas. Vous devez bientôt dire adieu à cet endroit car la route se dirige à nouveau dans une forêt, faisant ainsi cruellement baisser la température. Peu après la lisière du bois vous trouvez un panneau : il indique le « *Sanctuaire de Vénus* », mais quelqu'un a gri-bouillé à la place « *Cité des Trolls* ».

Si vous prenez ce nouveau chemin, allez au **22**.

Si vous préférez continuer le long de la route, allez au **198**.



84

Vous feuillotez les pages à la recherche des sortilèges et vous découvrez avoir acheté l'histoire du Chaperon Rouge ! Furieux vous retournez à l'étalage le trouvant, vous vous en doutiez, vide. Vous vous êtes fait avoir, Wolf. Au moins vous aurez quelque chose à lire avant de vous coucher ! Si vous gardez le livre il prend une place dans votre sac à dos. On ne sait jamais, vous pourrez toujours le refiler à quelqu'un.

Si vous avez aussi acheté l'Anneau Vert, allez au **346** pour l'examiner, sinon au **108**.

85

Vous retrouvant à nouveau au milieu des palais de la ville, vous remarquez avec surprise que tous les gardes ont disparu, fagocytes inclus. Vous pensez que l'armée doit se préparer à attaquer les rebelles à en juger ce que Bain à dit. Vous devez atteindre au plus vite le marché pour les prévenir.

Une fois débarrassé de l'Uniforme, des Bottes et de l'Anneau avec la Plume qui ne vous sont plus d'aucune utilité (effacez-les de la feuille d'aventure) vous vous mettez à courir vers la Porte Suprême de toutes vos forces.

Rendez-vous au **263**.

86

Vous attendez que le chariot s'éloigne avant de reprendre votre voyage. En début d'après-midi vous atteignez un grand fleuve qui s'écoule vers le sud. La route par contre poursuit au sud-ouest grâce à un pont, puis tourne à gauche derrière une clarière boisée. Par curiosité, vous trempez

votre main dans l'eau : glaciale. Comment ça se fait qu'elle ne soit pas complètement gelée ? C'est un mystère. Une pancarte à proximité de la rive vous informe que le fleuve est appelé « *Argentglace* », dont l'eau est connue de par le monde pour sa température constamment proche du zéro. Il est exclu que vous puissiez en boire maintenant, toutefois, vous pourriez en remplir une de vos gourdes et la garder dans votre sac à dos en attendant qu'elle se réchauffe (notez l'Eau d'Argentglace parmi les Objets du sac à dos).

Très bien Wolf, comment pensez-vous poursuivre votre route maintenant : vous pouvez traverser le pont, certes, mais en construisant un radeau de fortune vous iriez plus vite car le fleuve se dirige vers Makiritas ce qui vous ferait économiser plusieurs jours de voyage.

Si vous construisez un radeau, allez au **169**.

Si vous préférez continuer à pied, rendez-vous au **194**.

87

Vous êtes frappé de plein fouet par un rayon enflammé et vous mourez brûlé vif. Votre mission se termine ici et votre corps servira d'engrais pour les plantes du jardin privé du Roi de l'Ouest.

Je suis désolé.

88

– Monsieur ! Hé, monsieur ! dites-vous en le touchant de votre arme.

Le gars se relève, il n'est pas mort on dirait, effectivement c'est un non-mort, un zombie pour être plus précis ! Affamé, le monstre vous agresse immédiatement. Vous parvenez à le décapiter d'un mouvement gracieux, après tout vous étiez

déjà sur vos gardes. Mais ça ne l'arrête pas pour autant ! Les morts-vivants sont des adversaires redoutables, Wolf. Vous devez littéralement les découper en petits morceaux pour pouvoir en venir à bout.

Si vous possédez un Joyau de Lumière, rendez-vous au **150**.
Sinon au **271**.

89

– Attends ! Où vas-tu idiot ? Je dois encore te mettre le sceau.

– Quel sceau ?

– Comment ça, quel sceau ? Viens ici, imbécile pleins aux as. L'homme se lève de son bureau et dessine quelque chose sur votre front. Vous regardez votre reflet dans un miroir, on dirait un idéogramme.

– Qu'est-ce qu'il y a écrit ?

– Peu t'importe. Il suffit que ce soit mon écriture. Approche ton front de la Porte Suprême et positionne le sceau devant le judas en métal. Après tu prononces le mot de passe. APRES, fait bien attention ! Pas avant ! Ne fait pas l'idiot, nous avons déjà perdu quatre recrues cette semaine.

– Je vous remercie, Chancelier. Mais veuillez excuser mon insistance, c'est juste que je voudrais éviter de me balader avec *idiot* ou quelque chose du genre écrit sur mon front.

– Ça, tu ne le sauras jamais. Maintenant déguerpis avant que tu ne commences à me taper sur les nerfs pour de vrai.

Pour mettre en pratique les instructions du Chancelier vous devrez ajouter 75 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez quand vous serez face à la Porte Suprême. Vous saurez alors où vous rendre pour l'ouvrir en toute sécurité.

Pour l'instant, rendez-vous au **98**.

90

Avec beaucoup de courage, vous laissez Sisal vous conduire à son étal. Vous regardez la marchandise qui y est exposée : parmi un tas de babioles inutiles se distinguent deux objets très intéressants (et coûteux).

- Potion de Soins (50 Pièces d'or): c'est un Objet du sac à dos qui vous permet de récupérer tous vos points de vie quand vous la buvez. Il n'y a qu'une seule dose et vous ne pouvez pas la boire pendant un combat.
- 5 Shurikens (20 Pièces d'or): ils comptent comme un unique Objet Spécial. Vous ne savez pas les utiliser mais ils sont d'une très belle facture.

Si vous achetez l'un ou l'autre de ces objets – voire les deux – effectuez les modifications nécessaires sur votre feuille d'aventure et rendez-vous au **154**.

Si vous n'avez pas assez d'argent ou si vous ne voulez rien acheter, essayez votre visage, trouvez une excuse plausible et fuyez au **14** avant de vous noyer dans les postillons.

91

Qu'est-ce qui se passe ici ? La pièce est pleine de cadavres humains placés dans d'énormes cloches en verre remplies d'un liquide grisâtre ! Deux petites créatures trapues sont en train de tourner des manivelles ; à chaque tour, de petites bulles colorées éclatent dans les cloches. Tout à coup, l'un des deux êtres s'aperçoit de votre intrusion et se lance à l'attaque.

TROLL HABILETE : 14 POINTS DE VIE : 16

Si vous éliminez le troll, rendez-vous au **18**.

92

Vous insérez vos outils dans la serrure et commencez à les bouger...

– C'est inutile, mon ami. Laisse tomber.

Vous poussez, pivotez et retournez plusieurs fois, à la recherche du mécanisme de la serrure...

– Je te dis que c'est i-nu-tiiii-le ! Oh, mais tu es vraiment têtû !

Vous touchez quelque chose, vous poussez encore plus vers le fond...

– Tralalère, tu n'y arriveras paaas !

– BAIN POUR L'AMOUR DE DIEU ÇA SUFF... !!

Une terrible explosion vous propulse dans les airs.

Si vous avez une Perceuse, allez au **48**.

Si vous ne l'avez pas, allez au **340**.

93

Vous éloignez le verre d'un mouvement imperceptible.

Sindar continue :

– Parlez-moi de vos terres, Major. J'ai appris qu'elles ont produit de très bons fruits cette année.

– Il n'y a pas à se plaindre en effet, confirmez-vous sans savoir de quoi il est en train de parler. Même si, comme vous pouvez l'imaginer, un soldat comme moi se trouve plus à son aise sur un champ de bataille plutôt qu'à diriger sur ses terres.

Sindar sourit (un *horrible* sourire) de sous ses petites moustaches.

– Je peux l'imaginer, Major. Voyez-vous, je pensais justement vous faire une offre alléchante pour vos terres. Qu'en dites-vous ? Peut-on en discuter ?

– Certainement, oui, murmurez-vous. Vous remarquez que tous les convives partagent le même sourire étrange que le

maître de maison. Mais n'oubliez pas que je suis ici pour une importante tâche. Je ne puis trop m'attarder, vous me comprenez.

– Oh, ça ne prendra pas trop de temps. Je vous le garantis.

Il remarque alors que vous n'avez pas encore bu et s'exclame :

– Vous n'aimez pas le vin, Major ? Goûtez-le, je vous en prie ! On s'occupera ensuite de la paperasse.

Si vous goûtez le vin, allez au **77**.

Si vous refusez encore, allez au **173**.

Si vous avez une Fleur d'Ipecaupana et que vous souhaitez en faire usage, rendez-vous au **342**.



94

Les oreilles-en-pointes vous regardent suspicieux pendant que vous expliquez que vous cherchez des mercenaires pour un projet très important.

– Nous aussi sommes en mission, vous révèle le chef, nous devons récupérer un précieux diadème qui nous a été volé par Sindar et ses sbires. Nous savons qu'il est caché quelque part à Muja, toutefois nous n'avons pas encore réussi à le trouver. Et nous ne pourrons faire retour dans nos terres tant que nous l'aurons retrouvé, sinon, la honte s'abattra sur nous. Cette seule pensée les terrorise et les fait trembler encore plus que le froid.

Si vous avez le Diadème Elfique, rendez-vous au **272**.

Sinon retournez au **351** et cherchez-le : quand vous l'aurez trouvé vous pourrez vous rendre directement au **272**.

95

Avec de tels gardiens cette armurerie doit certainement cacher des trésors qui en valent la peine. Et c'est le cas : en plus d'un coffre avec 10 Pièces d'or et de la nourriture équivalente à 1 Repas, vous trouvez un Bouclier (Objet Spécial, ajoute 1 point à votre habileté) et une splendide Lance dont la pointe est faite en Zeul (Arme).

Au cas où vous ne le sauriez pas encore, il s'agit d'un alliage spécial créé par les Anciens, capable de perforer les épaisses écailles des delaks. Il est probable que ces créatures l'avaient enfermée ici de crainte que les villageois ne puissent l'utiliser contre eux.

Prenez ce que vous désirez, puis retournez au **14**, barrez le paragraphe 161 du plan, vous ne pourrez plus y accéder.



96

Je dirais que c'est une tour, Wolf. Une belle tour comme on en faisait à une époque. Ce serait intéressant de la visiter, mais un énergumène à l'entrée continue de vous demander si vous avez une Invitation au Palais.

Si vous en avez une, effacez-la de votre feuille d'aventure et rendez-vous au **278**. Sinon, retournez au **351**.

97

Vous déboulez dans les escaliers et parvenez à surprendre le garde avant qu'il n'ait eu le temps de donner l'alerte.

GARDE HABILETE : 16 POINTS DE VIE : 14

Si vous l'éliminez, rendez-vous au **63**.

98

Vous vous trouvez dans un long couloir qui mène à trois portes. Sur celle de droite est écrit « CHANCELIER – Frapper avant d'entrer ». La porte en face à vous n'a pas de signe distinctif et semble donner sur un débarras. Sur celle de gauche, par contre, il est écrit « DANGER – Accès absolument interdit aux étrangers ».

Vous ouvrez cette porte (au **209**), celle qui vous fait face (au **236**) ou frappez à la porte du Chancelier (au **339**) ? Préférant éviter tout danger, vous pouvez toujours retourner dans la rue (au **27**).

99

Cet endroit aussi est à moitié détruit comme le reste du sanctuaire, mais en revanche il est habité : assises sur des bancs rudimentaires le long de l'allée, se trouvent une vingtaine de créatures petites et trapues en train de réciter des horribles prières en vers. Vous êtes tellement concentré à les observer que vous ne vous rendez pas compte qu'une créature semblable se trouve tout juste derrière vous, elle a l'air agacée de ne pas pouvoir passer.

– Veuillez-bien me laisser entrer jeune homme, grogne la créature.

Avec cette longue barbe et cette façon de faire on dirait bien là un vieillard acariâtre. Vous faites un pas de côté afin qu'il puisse accéder à la chapelle. Il vous remercie et vous fait signe de vous installer à côté de lui.

– Ça fait longtemps que tu attends ? demande-t-il.

Heureusement, du mouvement du côté de l'autel (ou de ce qui en reste) met fin à ce moment quelque peu embarrassant ; une haute silhouette enveloppée dans un manteau fait son apparition. Elle a à la main un livre qui a l'air précieux.

– Mes frères ! dit-il d'une voix tonnante.

– AVE, ALIKAWA !! lui répondent en chœur tous les présents, y compris le vieillard à coté de vous ce qui vous fait sursauter.

La créature encapuchonnée semble savourer cette interruption. Puis elle fait signe aux fidèles de se calmer.

– Je suis heureux de vous voir ici réunis pour ce jour de prière, toutefois, aujourd'hui nous ne prierons point ! Sachez que le noble Roi de l'Ouest nous demande notre aide. Nous ne devons pas oublier que c'est grâce à lui que nous, trolls, contrôlons ce sanctuaire. Il est donc de notre devoir de lui venir en aide !

– Il a raison, acquiesce le vieux troll.

Vous aussi faites signe d'approuver, tandis que vous réfléchissez à comment vous sortir de cette situation absurde.

– Ce que vous devez faire est vite dit, continue Alikawa, si l'un de vous aperçoit cet homme à la peau noire, il devra l'attaquer et le tuer sur le champ. Mais faites bien attention : il est armé et dangereux.

Il termine en montrant un portrait qu'il fait passer de main en main. Quand arrive le tour du vieillard, vous remarquez dans son regard myope une lueur de surprise.

– Eh bien. C'est vrai que ce gars te ressemble beaucoup, dit-il en vous passant la feuille.

Il ne vous ressemble pas seulement, Wolf. C'EST VOUS !!

(Même si en un peu plus moche). Tout en essayant de contrôler ce léger tremblement de la main, vous passez la feuille à votre voisin. Vous ne pouvez que prier tous les dieux qui existent qu'aucun autre troll ne prête attention à votre aspect. Heureusement on dirait bien que leurs cerveaux ne soient pas très actifs : le portrait est rendu à Alikawa sans que personne ne se rende compte que le recherché est assis parmi eux.

Rendez-vous au **20**.

100

Dans la ville haute il y a nettement moins de confusion que dans les quartiers populaires. Vous errez pendant une bonne dizaine de minutes sans rencontrer âme qui vive, vous commencez même à douter que cette zone de la ville soit habitée. C'est une fois à proximité d'une caserne que vous entendez une voix murmurer comme si elle parlait à elle-même, solitaire au milieu d'une place dominée par un arc de triomphe et d'autres sculptures au centre d'un petit parc.

Non, ce n'est pas exact. Ce n'est pas une seule voix. Ce sont de nombreuses voix mais toutes identiques entre elles, quasiment indiscernables. Puis, au détour d'un croisement, vous les voyez enfin : un groupe de créatures extrêmement obèses, endossant des uniformes du Roi de l'Ouest. En vous apercevant à leur tour, elles se ruent vers vous en criant :

– Peau noire !! Peau noire !! Manger !!

Leurs bouches déformées prenant alors des dimensions inhumaines. On dirait bien qu'elles veulent faire une seule bouchée de vous. Et ce qui est pire, c'est qu'avec ces mâchoires elles en sont tout à fait capables !

Si vous les attendez de pied ferme pour les affronter, rendez-vous au **133**. Si vous préférez fuir, rendez-vous au **348**.

101

L'homme a vraiment de nombreuses armes en vente, il vous est donc spontané de lui demander s'il a quelque chose fait en Zeul.

– **Zsoooul** ? dit-il surpris par votre prononciation (qui, cela dit en passant, est tout à fait correcte). Je n'en ai jamais entendu parler, désolé. Vous pouvez me le décrire ? Complice la fatigue, vous baissez un peu trop votre garde et lui révélez que c'est le seul alliage capable de blesser un delak. Il montre un intérêt soudain, mais persiste à dire qu'il ne le connaît pas. Effectivement un soldat des Terres de l'Ouest non plus ne devrait pas en avoir connaissance.

Si vous avez une arme en Zeul et que vous la lui montrez, allez au **105**, sinon éloignez-vous au **49**. Notez que vous ne pourrez plus vous rendre au paragraphe 117.

102

Ce qui semblait être une mésaventure pourrait bien se révéler votre bouée de sauvetage. Le corps du tigre maintiendra à distance les autres prédateurs sauvages et sera tout aussi efficace pour empêcher la neige d'envahir votre refuge improvisé.

Après avoir positionné le corps afin de boucher l'accès de la grotte, vous vous écroulez de fatigue. Le lendemain matin, vous vous réveillez l'estomac dans les étalons et vous devez consommer deux Repas pour vous restaurer comme il se doit : effacez 2 Repas ou perdez 6 points de vie. (S'il vous reste un seul Repas vous perdez 3 points de vie). La bonne nouvelle est qu'il ne neige plus.

Vous pouvez vous remettre en route vers le **306**.

103

Il vous faudra un bon coup d'œil pour déceler quelque chose d'utile au milieu de tout ce bazar.

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **122**.

Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **345**.



104

Vous vous approchez avec circonspection de la villa. Elle semble inhabitée pour l'instant : il est probable qu'il s'agisse de la maison de campagne d'un riche habitant de Makiritas qui n'a pas très envie de villégiature en cette période de l'année. Le luxe de l'édifice réveille votre âme de voleur ; en un instant vous forcez la porte et êtes déjà en train de fouiller un peu partout. Le larcin vous procure des biscuits et des galettes équivalents à 2 Repas, 10 Pièces d'or en bijoux et surtout un Rubis Bleu qui était caché derrière un tableau. C'est un Objet Spécial capable de neutraliser les sorts. Prenez-le si vous n'en avez pas encore un, il vous sera certainement utile.

Satisfait de votre butin, vous décidez de dormir quelques heures dans un lit qui a l'air bien confortable. Le lendemain vous reprenez votre marche en suivant le sentier au **242**.

PS : Je me demande quelle sera la réaction du propriétaire de la maison quand il découvrira le désordre que vous avez fait... mais ne vous tracassez pas trop : tout compte fait, vous vous battez pour lui aussi !

105

Soit, le mal est fait, autant continuer jusqu'au bout. Vous lui montrez votre arme et l'homme ouvre grand les yeux.

– Mais c'est du Zeul ! Tu dis qu'il peut tuer les immortels ? Vous acquiescez et lui dites que ça se prononce *zsoouul*.

– Tu n'es pas un soldat, pas vrai ? continue l'armurier. Aucun garde de Makiritas ne pourrait connaître une telle chose. Tu es peut-être un allié de l'homme de l'Est ?

Mince ! Que faire, Wolf ? Vous êtes seuls dans le magasin.

Vous lui révélez votre identité au **53**, ou prenez la fuite au **49** ? Si vous fuyez, notez que vous ne pourrez plus visiter le paragraphe 117.



106

Vous baissez le levier et l'un des tonneaux s'ouvre. Pas de vin ou d'eau qui se déversent sur vous : c'était une cachette secrète. A l'intérieur vous trouvez 50 Pièces d'or, un Briquet (Objet du sac à dos), De la nourriture équivalente à 2 Repas, une Potion de Guérison (Objet du sac à dos, elle permet de ramener vos points de vie à leur niveau maximal, il n'y a qu'une dose et vous ne pouvez pas la boire pendant un combat) et pour finir, une splendide Épée avec une lame faite en Zeul (Arme).

Si vous osez voler les autorités, prenez ce que vous voulez et notez le code THIEF sur votre feuille d'aventure.

Puis rendez-vous au **98**.

107

Vous finissez à peine de prononcer le mot de passe que le portail s'ouvre, se refermant immédiatement derrière vous une fois que vous l'avez franchi. Votre cœur bat la chamade : vous avez réussi à pénétrer dans les hauts-quartiers de Maki-ritas ! Certes vous ne savez toujours pas où peut se trouver le Roi de l'Ouest, mais chaque chose en son temps, pour l'instant vous savourez pleinement cet instant de réussite. Sans perdre plus de temps, vous repartez immédiatement à la recherche de nouveaux indices.

Rendez-vous au **44**.

108

Vous explorez le reste du quartier sans toutefois ne trouver rien d'utile ou intéressant. Fatigué d'entendre crier de marchant qui empestent, vous rebroussez chemin et quittez la Rue des Encans.

Retournez au **66**, notez que vous ne pourrez plus aller au **75**.

109

Votre seul espoir est de frapper Glacial avec une torche avant le début du combat de façon à l'affaiblir en utilisant son élément dominant. Vous n'avez qu'une tentative pour allumer la torche avant que l'élémentaire ne soit sur vous.

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux vous réussissez, vous pourrez ainsi diminuer l'habileté de votre adversaire de 2 points.

Si vous êtes Malchanceux, le feu ne prend pas. Rendez-vous alors au **219** et combattez normalement.

110

Quasiment plié en deux, vous suivez avec circonspection le périmètre du palais royal. Vous atteignez l'arrière du palais où vous tâtez les murs à la recherche d'une éventuelle porte secrète. La chance ne vous sourit pas, mais votre exploration n'est pas entièrement infructueuse : vous trouvez deux fenêtres, l'une à mi-hauteur avec les contrevents cadénassés, et l'autre un peu plus haut qui semble plus facile à ouvrir et que vous pourrez atteindre en empilant quelques caisses se trouvant à proximité. Vous pourriez tenter de forcer les contrevents et ensuite casser une vitre. C'est probablement une folie, à cause du bruit que vous allez causer, mais après tout il ne vous reste plus beaucoup d'alternatives. Choisissez avec attention ce que vous voulez faire.

Si vous forcez une fenêtre, rendez-vous au **213**.

Si vous revenez sur vos pas, rendez-vous au **57**.

111

Vous vous approchez du portail détruit, les mains levées en signe universel de paix. Les gardiens ne doivent pas avoir une très bonne vue car ils lancent contre vous leurs chiens. Ils sont bien plus gros de ce qu'ils avaient l'air vu de loin, et ils ne semblent pas très amicaux non plus !

1^{er} MOLOSSE GEANT

HABILETE : 12 POINTS DE VIE : 10

2nd MOLOSSE GEANT

HABILETE : 11 POINTS DE VIE : 11

Si vous tuez les chiens, rendez-vous au **337**.

112

Le couloir de gauche vous conduit à un petit passage qui se termine en cul-de-sac et où deux grandes portes se font face. Difficile qu'on puisse les ouvrir en même temps sans qu'elles s'entrechoquent, mais après tout vous n'êtes pas ici pour discuter de l'architecture du palais, n'est-ce pas ? Aussi parce qu'une troisième porte, un peu plus dérobée sur la gauche, semble beaucoup plus intéressante. Elle est encastree dans le mur à un tel point qu'elle est quasiment invisible, et surtout elle est fermée à clef. Vous observez la serrure de plus près : elle a une forme bien particulière.

Si vous possédez une Clef en forme de Trapèze, elle semble correspondre à la serrure. Ouvrez la porte au **257**.

Sinon, vous pouvez emprunter le petit passage et ouvrir la porte de droite (au **303**) ou celle de gauche (au **146**).

Vous pouvez tout aussi bien revenir sur vos pas au **46**.

113

Vous parvenez à franchir la Porte Suprême grâce à une élégante roulade. Il vous est ensuite facile de retrouver la route en direction de la Place du Marché. Même de loin vous parvient le brouhaha d'un groupe de personnes qui y est rassemblé, et au-dessus duquel trône la voix de Charsal. Une fois sur place, vous fendez un dense rassemblement de paysans armés de façon rudimentaire avec fourches et bâtons. Entourant une petite estrade où se trouve Charsal qui les harangue, ils en appellent à la résistance et clament la chute du Roi de l'Ouest.

Rendez-vous au **211**.

114

Vous n'avez pas de plan bien défini pour découvrir les secrets de la forteresse, sauf bavarder avec les autres gardes, tout en faisant bien attention à ne pas dévoiler votre identité ou ce sera la fin ! Vous avez atteint la première tour de garde à proximité de la Place du Marché.

Qu'allez-vous faire ?

Si vous tentez de parler à des delaks, allez au **230**.

Si vous tentez de parler à des gardes humains, allez au **265**.

Si vous créez une diversion, rendez-vous au **184**.

115

Vous visez et lancez un Shuriken vers la nuque du garde (effacez-le de votre feuille d'aventure).

Lancez 4 dés.

Si le résultat obtenu est inférieur à votre habileté, vous le tuez sur le coup. Rendez-vous alors au **63**.

Si le résultat est égal ou supérieur, vous l'avez manqué. Rendez-vous au **97**.

116

– Je suis Wolf, l'homme de l'Est !! L'homme noir !! proclamez-vous en essayant de faire usage de tout votre charisme. Et je suis ici pour vaincre le Roi de l'Ouest ! Ce n'est pas moi que vous devez craindre mais votre chef, Charsal ! Il m'accuse d'être un monstre ? De quelle voix ose-t-il dire une chose pareille ? Je vous le dis : celle d'un traître qui se cache sous une fausse apparence !! Vous devez savoir que le vrai Charsal est mort il y a trois semaines déjà et je peux le prouver !

La foule murmure surprise par vos paroles. Charsal rétorque immédiatement, le regard défiant :

– Quelle bizarre accusation, homme de l’Est. Donc *je* serais mort ? Certes, le Roi de l’Ouest a cru me tuer un bon nombre de fois, mais comme tu le vois je suis toujours ici, vivant et en bonne santé, plus que jamais déterminé à combattre le démon qui a tué ma famille !!

– Tu n’es qu’un maudit menteur, Charsal !! Tu as rassemblé ces hommes avec la tromperie uniquement pour qu’ils soient massacrés pas les delaks cachés dans les alentours !

La foule commence à s’agiter. Ils ont confiance en Charsal, mais votre renommée a un ascendant sur eux, tout comme la peur d’y perdre leur vie. L’instant est crucial.

Si vous avez le code TRAITOR, allez au **228**.

Sinon, rendez-vous au **221**.

117

Les armuriers sont nombreux à Makiritas ; vous en visitez un qui en plus d’être un forgeron vend aussi des minerais et des métaux précieux. Son magasin est bien rempli.

Si vous avez le code ARMOR rendez-vous immédiatement au **56**.

Sinon tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **165**.

Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **101**.



118

– Hé, monsieur, murmurez-vous en vous approchant. Il fait semblant de ne pas vous entendre. On dirait bien qu’il cache quelque chose.

Vous décidez de jouer franc jeu.

– Ecoute, mon ami, je ne suis pas un vrai garde...

– Là-bas !!

Vous entendez des cris derrière vous et votre cœur s’emballe.

– Un des hommes de Charsal ! Attrapez-le !!

Vous n’avez pas le temps de vous retourner que l’homme vous attaque armé d’un poignard.

REBELLE

HABILETE : 14 POINTS DE VIE : 18

Si vous l’éliminez, rendez-vous au **197**.

119

Bougonnant à cause de cet involontaire baiser indirect avec un delak vous reportez votre attention vers le palais. Ce qui vous sauve la vie : les peaux-en-écailles sont en train de courir dans votre direction ! Vous réalisez alors pourquoi vous n’avez pas entendu de son. Le cor émet des sons sur une fréquence inaudible pour les humains ! Gardant votre sang froid, vous le jetez par terre (effacez-le de votre feuille d’aventure) et vous décidez de profiter de cette occasion. Vous attendez que l’entière troupe se soit éloignée de l’entrée, après quoi vous vous faufilez par le portail. Hourra !

Ou peut-être pas... Deux mains d’orque vous attrapent à l’improviste vous projetant à terre et vous vous retrouvez enchaîné. Désolé, Wolf, votre intrusion furtive se termine ici. Qu’en est-il de votre vie ? Pour le savoir, allez au **130**.

120

Vous continuez à marcher pendant tout l'après-midi, puis les arbres de la forêt se clarifient un peu laissant filtrer la lumière du soleil. Malgré cela, la température n'augmente pas pour autant. Par contre la neige scintille sous vos pieds comme si elle était faite en cristal, ce qui vous oblige à cligner des yeux pour ne pas être ébloui.

Vous atteignez ainsi une nouvelle bifurcation. Le chemin vers l'ouest montre plusieurs signes de passages. Tandis que celui se dirigeant vers l'est semble mieux entretenu et plus facile à parcourir avec moins d'arbustes et autres branches tombées qui gênent le passage.

Si vous prenez le chemin plus aisé vers l'est, allez au **244**.
Si vous choisissez celui qui semble plus utilisé et se dirigeant vers l'ouest, rendez-vous au **148**.



121

Vous vous enfuyez le plus rapidement possible risquant à tout instant de glisser sur le terrain humide. Vous n'avez aucun espoir face à de tels adversaires.

Si vous courez le long de la route vers le sud-ouest, rendez-vous au **245**. Si vous coupez à travers la neige sans trop tenir compte de la direction, rendez-vous au **290**.

122

Les nombreuses fioles et bouteilles n'ont pas d'étiquettes. Elles pourraient contenir n'importe quoi ; seul un décervelé les ouvrirait. En cherchant bien vous tombez sur un flacon différent des autres : il contient une fleur séchée aux gros pétales rouges et sur le verre est écrit : « *IPECAUPANA – ne pas mélanger avec de l'alcool* ». Si vous souhaitez garder cette Fleur d'Ipecaupana notez-la comme un Objet du sac à dos.

Retournez au **143**.

123

Après avoir suivi le sentier pendant une demi-heure, vous remarquez d'autres signes de civilisation. Vous avez rejoint ce qui devait être, il y a bien longtemps, un domaine agricole, l'épaisse couche de rouille sur les instruments témoignant du temps écoulé depuis leur dernière utilisation. Il en va de même pour les profondes fissures sur les murs d'une maisonnette un peu plus en avant vers l'est. Derrière un petit bois vous apercevez une grange. Curieusement elle semble en bien meilleur état que le reste du domaine.

Si vous explorez la grange, allez au **207**.

Si vous entrez dans la maisonnette en ruine, allez au **331**.

Si vous préférez éviter ces deux endroits, poursuivez le long du sentier au **26**.



Vous payez votre dû pour les objets que vous venez d'acquérir.

– Merci mon ami, dit le marchand, on voit bien que tu es un vrai connaisseur. Pour te remercier je te fais cadeau de ce collier d'ail multifonction. Tu peux l'utiliser pour assaisonner les pâtes ou pour combattre des non-morts ! Selon tes envies.

Vous refusez le « cadeau » craignant l'odeur que vous allez devoir supporter, mais il insiste.

– C'est important !! Contre les vampires, tu sais...
Notez le Collier d'Ail parmi vos Objets Spéciaux.

Si vous avez acheté le Vieux Livre, rendez-vous au **84**.

Si vous avez acheté l'Anneau Vert, rendez-vous au **346**.

Si vous n'avez acheté aucun de ces deux objets, allez au **108**.



Plus vous observez le va-et-vient des gens au palais et plus vous réalisez que l'option d'utiliser le réseau d'égout pourrait être votre seul choix viable. Il ne vous reste plus qu'à espérer que ce maudit Charsal ait été de parole et que là-dessous ne se trouve pas un quelconque monstre déforme qui se nourrit d'excréments.

En explorant les alentours, vous repérez deux bouches d'égout à proximité du palais, tous les deux dans des ruelles peu fréquentées. A première vue il n'y a aucune raison pour préférer l'une à l'autre, les deux se trouvant à la même distance du palais.

Si vous descendez dans la bouche d'égout sur votre droite, rendez-vous au **201**. Si vous optez pour l'autre, allez au **332**.

126

– Je suis heureux d'avoir pu t'aider, homme de l'Est, siffle le marchand.

En entendant ces mots vos nerfs déjà bien éprouvés cèdent complètement. Vous l'attrapez par la gorge menaçant de le tuer, mais l'homme vous supplie de ne pas le faire :

– Attends !! Je ne dirai à personne ton secret. Tu peux me faire confiance ! Nous sommes nombreux à ne plus supporter le Roi de l'Ouest !

Si vous lui faites confiance, rendez-vous au **293**.

Sinon, il ne reste plus qu'à l'éliminer au **212**.

127

Vous parvenez à franchir la porte, mais perdez deux Objets de votre sac à dos à cause de la précipitation : plus précisément le premier et le troisième de votre liste.

Effacez-les de votre feuille d'aventure et rendez-vous au **113**.

128

Vous n'avez que ce que vous méritez, bêtes immondes !! Ces derniers temps vous avez affronté bon nombre de dan-

gereux adversaires, mais ces delaks sont pire encore. Une fouille rapide des corps gisant au sol vous permet de trouver plusieurs objets utiles : un Anneau avec gravé une Plume (Objet Spécial), des Bottes de votre taille avec le même symbole (Objet du sac à dos), deux Epées (Armes), 10 Pièces d'or et de la nourriture suffisante pour deux 2 Repas. De plus, le chef portait au cou un Cor de Chasse (Objet du sac à dos). Vous jugez plus sûr de cacher les cadavres des vieillards et des reptiles sous la neige avant de poursuivre votre route. Ce faisant vous remarquez une étrange butte sur votre droite.

Si vous explorez la zone, rendez-vous au **290**.

Sinon, terminez votre besogne et poursuivez au **83**.

129

Vous êtes dans les égouts de Makiritas, un système de tunnels souterrains entièrement creusé dans la pierre. Le passage longe l'écoulement des eaux usées d'une couleur noire encre. Il n'y a pas d'odeur trop forte, du moins dans cette zone, mais d'un passage sur votre gauche provient une pestilence telle que vous en avez un haut-le-cœur. Sur votre droite, par contre, vous entendez un étrange bruit : on dirait une série de crépitements électriques.

Si vous prenez le passage de droite, rendez-vous au **235**.

Si vous prenez à gauche, rendez-vous au **195**.

130

Vous êtes conduit en présence d'un orque particulièrement grand, l'air pas du tout amical et le visage marqué par de nombreuses cicatrices. Il se présente comme Grunt, le chef des gardes. Il vous observe de la tête aux pieds et dit d'une voix grave :

– Ton déguisement est inutile, homme de l’Est. Je sais qui tu es. C’était vraiment stupide te ta part tenter d’infiltrer le palais royal. Je m’attendais à mieux de quelqu’un avec une telle réputation.

Vous grincez des dents et faites tinter vos chaînes.

– Fait ce que tu dois faire, serviteur de l’Ouest !!

Grunt secoue la tête devant votre futile tentative de prendre un air menaçant.

– Oh, mais je vais le faire, n’aie crainte. D’ailleurs je devrais t’emmener séance tenante chez le Roi de l’Ouest si je devais suivre ses ordres à la lettre. Toutefois, je me suis réveillé de bonheur ce matin et je souhaite te laisser une dernière chance de sauver ta peau. Raconte-moi une fable amusante et je te laisserai partir.

– Cesse de te moquer de moi, maudit !!

Attends, Wolf ! C’est certainement un piège, mais arrivé à ce point qu’avez-vous à perdre ?

Si vous avez acheté un Vieux Livre, allez au **294**.

Sinon tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **294**.

Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **305**.

131

Vos pénétrez dans l’édifice avec circonspection – inutilement, étant donné que les alchimistes vous ignorent totalement.

– Bonjour. Puis-je avoir une information ?

Votre demande tombe dans le vide. Ces encapuchonnés à la longue barbe sont trop occupés à courir dans tous les sens avec leurs alambics. Aucun ne semble avoir du temps pour un simple garde.

– Hé, je vous parle !!

Vous êtes le premier surpris que vos mots aient eu un quelconque effet. Un alchimiste s’arrête à coté de vous et vous

observe d'un air critique.

– Que veux-tu ? Nous sommes occupés. Si c'est pour les impôts on les a déjà payés. Si c'est pour les potions nous n'en avons plus. Si c'est pour toute autre chose, cela ne nous intéresse pas. Maintenant va-t'en.

– Tu ne devrais pas t'adresser ainsi à un soldat de l'Ouest, le réprimandez-vous.

L'alchimiste rit en entendant votre menace.

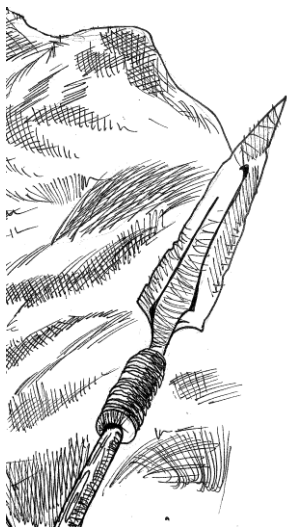
– Tu n'es qu'un garde. Du balai, nous devons travailler.

– Attends, Johren ! intervient un compagnon. Il y a quelque chose de singulier dans ce garde. Se pourrait-il...

Oups.

Si vous avez le code ALARM, rendez-vous au **210**.

Si vous ne l'avez pas, rendez-vous au **78**.





Vous avez atteint la forteresse (par. 132)

132

Voir de si près le repaire du Roi de l'Ouest vous emplît d'émotions contrastées, vous ne savez pas encore comment entrer dans la forteresse sans vous faire repérer. Les murailles qui entourent Makiritas sont très hautes et ne semblent offrir aucun point d'appui. Le seul accès semble être le portail principal d'où sortent chaque heure des soldats pour le change de la garde. Vous les observez pendant qu'ils marchent à l'unisson en faisant résonner à chaque pas les talons de leurs bottes décorées d'une plume en argent. A l'annulaire de leur main gauche brille un anneau avec le même symbole – une sorte de laisser passer, à en voir la façon dont ils le montrent avec orgueil aux gardes devant l'entrée. Ces derniers attirent toute votre attention : ce sont des delaks, des reptiles humanoïdes du Nord. Il se peut que vous en ayez déjà affrontés au cours votre voyage. Si cela n'a pas été le cas, sachez que vous l'avez échappée belle ! En effet, ils ne peuvent être blessés que par des armes faites en Zeul, un métal spécial créé par les Anciens, et de plus, ce sont des adversaires formidables.

Les minutes passent et un plan audacieux germe dans votre esprit. Vous pourriez vous mélanger aux gardes et puis vous éloigner dès le portail franchi.

Si vous avez un Uniforme, des Bottes et un Anneau avec une Plume, rendez-vous au **43**. S'il vous manque un ou plusieurs de ces objets, allez au **51**.

133

Avez-vous un Collier d'Ail ?

Si oui, allez au **307**.

Si non, allez au **356**.

134

Vous venez tout juste de sortir de la ruelle que vous voyez les gros s'approcher à nouveau. Ces maudites abominations sont vraiment insistantes ! Vous reprenez votre course le long de la place, jusqu'à ce qu'une main vous attrape et vous tire à l'intérieur d'une porte.

Rendez-vous au **231**.

135

Vous sortez l'eau de votre sac à dos et la lancez contre le Roi de l'Ouest. Cela ne dure que quelques secondes mais vous avez la sensation que ce sont des heures qui s'écoulent avant que le récipient ne se brise contre le masque doré du sorcier, l'inondant ainsi d'un liquide froid comme la glace. La réaction de Rax est immédiate : un cri de douleur, un rugissement déchirant qui résonne comme une musique à vos oreilles.

Rendez-vous au **267**.

136

Vos poumons vous font mal comme jamais avant, tout comme les blessures de votre corps. Vous ne savez pas si vous tremblez de froid ou à cause de la peur tandis que vous regardez le cadavre du monstre qui fond, redevenant partie de cet élément d'où il était né. Mieux vaut ne pas penser à toutes ces créatures monstrueuses qui vous attendent dans la forteresse.

Rendez-vous au **60**.

137

Si vous avez le code ALARM rendez-vous immédiatement au **336**. Si vous ne l'avez pas, continuez au **147**.

138

Vous frappez à la porte quasiment certain qu'on s'est moqué de vous. Mais le garde ne vous a pas trompé : au quarantième coup la porte s'ouvre sur une pièce meublée avec goût, riche en babioles de tous genres. Assis à une table se trouve un jeune homme aux cheveux longs et argentés. Il se présente en tant que Chancelier et vous demande ce que vous désirez.

Vous lui répondez que vous aimeriez connaître le mot de passe pour les hauts-quartiers. Il vous interrompt immédiatement en affirmant qu'il n'est pas autorisé à vous le révéler sans un ordre écrit du Roi de l'Ouest. Vous devez faire quelque chose pour le convaincre ou sinon essayer de trouver le mot de passe sans son aide.

Si vous l'éliminez pour ensuite fouiller la pièce, allez au **246**.

Si vous le menacez pour l'obliger à parler, allez au **144**.

Si vous tentez de le corrompre avec de l'or, allez au **239**.

Si vous préférez partir pour l'instant, retournez au **98**.



Mais que se passe-t-il ? La créature devant vous n'est plus le squelette maudit, mais une femme d'aspect royal ! Elle vous sourit et tente d'éclaircir vos doutes :

– Tu as bien fait de me libérer, aventurier. Laisse-moi te raconter mon histoire. Je suis la Sorcière de l'Ouest, la vraie souveraine de Makiritas, ou, plus exactement, je le fus il y a bien longtemps de cela. A cette époque j'avais un élève : Rax, que j'ai désigné comme mon successeur. Mais j'étais encore très jeune et Rax ne pouvait attendre ma mort. Sa soif de pouvoir était grande... et malheureusement je ne m'en suis pas aperçue à temps. A mon insu, il commença à étudier la magie noire à la recherche d'un moyen pour m'éliminer. Il y parvint. Il ne pouvait certes pas me tuer, mais il découvrit un moyen pour emprisonner mon esprit.

– Rax est le Roi de l'Ouest, exact ? demandez-vous à la sorcière réalisant que vous n'avez jamais su le vrai nom de votre adversaire. C'est lui qui vous a transformé en monstre ?

– Oui, c'était lui. Faisant usage de sa magie noire Rax a construit un cœur en acier et, pendant que je dormais, y a enfermé mon âme. Privé de mes pouvoirs, j'ai seulement réussi à m'enfuir, mais je me suis transformé peu à peu dans la créature que tu viens d'affronter. Pendant des années mes fidèles serviteurs à Makiritas ont tenté de voler le cœur. Maintenant, grâce à toi, je suis vraiment libre. Dis-moi noble aventurier, que puis-je faire pour te remercier ?

Vous souriez à la Sorcière de l'Ouest.

– A dire vrai nous avons le même objectif, votre altesse. Moi aussi je désire la mort de Rax depuis qu'il a volé la Sphère du Pouvoir à mon pays. Si nous pouvons l'affronter ensemble ce serait le remerciement le plus grand que je puisse recevoir.

La femme acquiesce.

– Je comprends. C'était donc ça son objectif depuis tout ce temps. J'aimerais pouvoir t'aider, toutefois Rax ne dois pas

savoir que je suis revenue. Je veux lancer une attaque surprise quand il s'y attendra le moins. Néanmoins je peux te donner un conseil : utilise le froid contre lui, c'est son point faible. Et ne bois pas le vin de Sindar. Ce diable est tout aussi dangereux que Rax, mais je crains que tu ne le découvres par toi-même bien assez tôt.

Vous n'avez pas le temps de lui demander qui est ce « *Sindar* » que la Sorcière disparaît dans un nuage de fumée comme le font si souvent les magiciens. Vous avez tout de même découvert une chose très importante : le point faible de votre ennemi juré ! Notez le code ICE sur votre feuille d'aventure.

Il n'y a plus rien d'intéressant dans la salle souterraine. Vous pouvez remonter l'échelle et vous rendre au **83**.

140

La nuit est certes glaciale, mais vous n'avez pas survécu jusqu'ici juste pour abandonner si près du but. Cela ne signifie pas pour autant que vous devrez forcément passer une autre nuit à la belle étoile : il y a un entrepôt qui semble ne pas être surveillé à proximité du point de relais. Vous vous installez du mieux que vous pouvez et passez une nuit tranquille jusqu'à l'aube, quand la température se fait un peu plus clémente et qu'il vous est possible de repartir.

Rendez-vous au **25**.

141

Sourire sournois. Sourcils levés. Main sur votre bourse. Modalité corruption activée !

– Je suis certains que vous êtes un homme du monde et que nous pourrions trouver une alternative à cette autorisation.

Le Chancelier ne vous répond même pas, il se limite à em-

pocher l'argent d'un mouvement leste, routinier, et vous informe que le mot de passe est « *anetra* ». Effacez de votre feuille d'aventure la somme que vous lui avez offert et remplacez le code **GUARD** par le code **PASSWORD**. Après quoi vous remerciez le Chancelier et sortez de son bureau. L'homme ne vous regarde même plus et vous laisse repartir.

Rendez-vous au **98**.

142

Vous savez que le bois isole de l'électricité, vous approchez donc l'objet de la barrière en essayant de comprendre si elle est dangereuse comme elle le semble. Elle l'est, mais pour un motif différent : à l'improviste, un éclair se détache des autres et frappe l'objet que vous teniez à la main. Vous lâchez prise en criant ; immédiatement d'autres éclairs viennent frapper l'objet le réduisant en cendres (effacez-le de votre feuille d'aventure). Vous en profitez pour traverser la barrière sans soucis.

Rendez-vous au **319**.

143

Vous entrez dans le petit château avec facilité, les portes s'étant écroulées depuis bien longtemps. La vaste entrée est vide, font exception deux panneaux suspendus au-dessus de deux couloirs. Sur l'un est écrit : « *SALLE DE MEDITATION* » tandis que sur l'autre « *BASSIN DE VENUS* ». Les escaliers qui menaient au premier étage se sont écroulés.

Vous pouvez emprunter le premier couloir (au **310**), le second (au **15**) ou quitter l'édifice (au **354**) ?

144

Vous pointez votre arme vers la gorge de l'homme et vous lui murmurez à l'oreille :

– Dis-moi le mot de passe ! Tout de suite !! Je ne plaisante pas, j'ai une arme et je n'ai pas peur de m'en servir !!

– C'est *antanara* !! *Antanara* ! Je te supplie ne me fait pas de mal ! crie l'homme terrorisé. Satisfait vous le poussez à terre et quittez la pièce en toute vitesse. Effacez le code **GUARD** de votre feuille d'aventure.

Puis rendez-vous au **98**.

145

Dès que vous touchez la barrière vous êtes frappé par une puissante décharge électrique : vous perdez 8 points de vie. Si vous êtes toujours en vie, vous découvrez que la barrière a perdu en puissance et vous pouvez maintenant la traverser sans problèmes.

Rendez-vous au **319**.

146

Ah, quelle puanteur ! Vous venez de trouver les cuisines du palais. Heureusement il n'y a personne au travail. Vous n'avez pas le temps de fouiller l'endroit, toutefois vous apercevez un petit coffre bleu sur une table qui vous intrigue.

Si vous possédez un Jeton Bleu, rendez-vous au **250**.

Sinon, vous pouvez sortir de la cuisine par la porte et vous rendre au **112**, ou tourner au coin et voir ce qui se trouve au bout d'un petit couloir au **303**.

147

Vous n'êtes pas seul à vous balader entre les monticules de neiges ; vous croisez le chemin d'un groupe d'humanoïdes obèses. Les créatures – toutes identiques pour ce qui est de leur apparence – rient et discutent entre elles dans un langage à vous incompréhensible. Elles ne répondent pas quand vous les saluez. Seule l'une d'elles murmure d'une voix monotone :

- Peau noire. Avance encore un pas et tu es mort. Peau noire.
- Peau noire ! répètent les autres en riant.

Si vous vous éloignez en silence, allez au **27**.

Si vous répondez à cette provocation, allez au **300**.

148

Le sentier occidental longe la forêt de conifères avant de se réunir à une large route pavée, peut-être la même que vous avez quitté hier. Vous pensez que le sentier a dû être créé afin de permettre aux habitants des villages voisins de rejoindre plus aisément la voie principale. En poursuivant plus en avant vous ne trouverez qu'une dense broussaille. Vous pouvez pénétrer dans les bois si vous le désirez, ou prendre la route qui va vers le sud.

Si vous entrez dans les bois, allez au **318**.

Si vous préférez la voie principale, allez au **277**.

149

L'élémentaire gît à vos pieds, mort. Tout autour de vous la bataille continue de faire rage. Vos soldats semblent être en mauvaise posture ! Je pense qu'il vaut mieux fuir avant que les sujets de Glacial ne s'aperçoivent de sa disparition.

Maintenant que les deux prétendants sont morts, vous n'avez plus rien à faire ici et vous n'avez aucune intention d'y perdre plus de temps.

Vous vous frayez un chemin au milieu du champ de bataille et vous vous éloignez en silence, sans susciter d'attention particulière. Vous reprenez l'escalade du mont jusqu'à ce que le bruit des armes et les cris des blessés ne soient couverts par le vent.

Rendez-vous au **60**.

150

Vous sortez de votre poche le tas de chiffons dans lequel vous avez enveloppé le Joyau de Lumière et l'ouvrez. Dès que vous le pointez vers le monstre, le zombie s'écroule au sol sans « *vie* ». Je ne sais pas si vous avez déjà eu l'occasion de le découvrir, mais la lumière magique est la meilleure arme pour combattre les non-morts ! Vous ne souhaitez pas rester dans cet endroit une minute de plus ; vous sortez en claquant la porte et vous vous éloignez rapidement.

Rendez-vous au **26**.

151

Vous vous approchez des orques les saluant en dialecte de Quarlam, la capitale des Terres de l'Est. Ils en restent bouche bée ! Immédiatement ils vous embrassent et vous font place à leur table. Ils vous demandent alors ce qui vous a poussé jusqu'ici et partagent avec vous leur propre expérience de voyage. Rapidement vous vous rendez compte que vous êtes tous en train de mentir : vous êtes à Makiritas pour la même et unique raison ! L'un des orques fait un geste de la tête pour indiquer le groupe de nains assis à côté. Ils sem-

blent n'avoir rien perdu de votre conversation.

Vous sortez rapidement de la taverne. A l'abri d'oreilles indiscrètes, les orques vous révèlent avoir voyagé jusqu'à Markiritas pour se venger après que leur village a été détruit lors de l'invasion. Il semblerait que les Terres de l'Est soient actuellement sous la stricte dictature des hommes-reptiles de Lernia, et que la vie dans les territoires d'orient, déjà assez dure en temps ordinaire, soit devenue un vrai cauchemar. Vous leur révélez que vous cherchez à recruter des mercenaires pour tuer le frère du Roi de l'Ouest ; il va de soi que les orques acceptent avec enthousiasme de vous prêter main forte.

Notez le code ORCS sur votre feuille d'aventure et retournez au **351**. Notez que vous ne pouvez plus vous rendre au paragraphe 35.

152

En tant qu'ancien voleur vous êtes conscient de la difficulté de trouver une cache de brigands, même en connaissant le langage secret. La seule chose que vous puissiez faire et de lancer un dé et obtenir un résultat compris entre 1 et 4.

Si vous y parvenez, rendez-vous au **10**.

Si vous obtenez un 5, votre recherche vous mènera dans un endroit imprévu. Rendez-vous au **321**.

Enfin, un 6 vous conduira tout droit au **29**.



153

Bien vu ! Ce ne sont pas des soldats du Roi de l'Ouest mais de simples mercenaires au service du plus offrant. Pour les enrôler vous devrez déboursier 30 Pièces d'or, ils se battront alors contre n'importe qui. Si vous avez assez d'argent, faites les modifications nécessaires et ajoutez le code HUMANS sur votre feuille d'aventure.

Retournez ensuite au **351**, notez que vous ne pourrez plus vous rendre au paragraphe 288.

154

Vous venez tout juste de vous éloigner que deux hommes habillés en noir s'approchent de vous.

– Que voulez-vous ? demandez-vous sur vos gardes.

Sans savoir vraiment pourquoi, ils vous donnent l'impression d'être encore plus dangereux que Sisal.

– Ton argent bien sûr, répond l'un d'eux. Si tu as fait des achats chez ce vieux renard tu dois en avoir beaucoup.

Attention, Wolf : votre instinct vous dit qu'ils mentent.

1^{er} ASSASSIN HABILETE : 15 POINTS DE VIE : 15

2nd ASSASSIN HABILETE : 14 POINTS DE VIE : 16

Si vous les éliminez, rendez-vous au **206**.

155

Votre stoïcisme a été récompensé : quelques minutes à peine et vous apercevez à l'horizon la forteresse de Makiritas ! Même d'aussi loin vous pouvez en deviner son aspect majestueux. Il ne sera pas simple de vous y infiltrer, et encore moins de l'atteindre vu que maintenant la neige vous arrive

à hauteur de genou. Comme si cela ne suffisait pas, de gros nuages commencent à obscurcir le ciel. Et finalement une tempête éclate à l'improviste.

Mais qu'est-ce que c'est que ce pays, Wolf ! Rien à faire, vous devez absolument trouver un endroit pour vous protéger des intempéries.

Rendez-vous au **59**.

156

Tillu disparaît dans l'eau. Il vous a lancé un sort de mutation ! Vous tentez de vous enfuir, mais vos jambes sont bloquées. Les bras aussi semblent paralysés, vous regardez vos mains et d'étranges membranes se forment entre vos doigts. Vous êtes en train de vous transformer en un homme-poisson !!

Si vous possédez le Talisman du Lion, un Joyau de Lumière ou un Médaillon Doré, rendez-vous au **21**, sinon au **325**.

157

Le vieux bibliothécaire semble avoir quitté la pièce. Plutôt que de subir sa colère vous préférez ne pas mettre en désordre ses précieux volumes et vous vous éloignez.

Rendez-vous au **46**.



158

Quel objet allez-vous utiliser contre le squelette maudit ?

Le Cœur Mécanique (allez au **9**) ?

Une Lance en Zeul (allez au **254**) ?

Le Joyau de Lumière (allez au **308**) ?

Si vous n'avez aucun de ces objets ou que vous ne souhaitez pas les utiliser retournez au **32** et combattez à l'ancienne.

159

Vous attaquez en masse les portes de Muja avec l'espoir que la force de vos troupes sera suffisante pour les abattre. Malheureusement les soldats de Sindar sont bien trop nombreux : Glacial et vous finissez trucidés. Votre mission échoue ici, en ayant voulu aider un bourgmestre fou à reconquérir ses terres.

Eh oui, être serviable n'est pas toujours une bonne idée !

160

En réalisant la vraie nature de votre arme, les delaks reculent effrayés. Vous en profitez pour en frapper un à l'épaule. De la blessure suinte du sang noir : grâce au Zeul vous pouvez les blesser !! Ne perdez pas plus de temps et attaquez !

1^{er} DELAK HABILETE : 13 POINTS DE VIE : 12

2nd DELAK HABILETE : 14 POINTS DE VIE : 14

Si vous lez tuez tous les deux, vous pourrez fouiller l'armurerie au **95**.



Deux grands reptiles vous font face (par. 161)

161

L'édifice n'est pas fermé à clef. Votre visage s'illumine d'un sourire à trente-deux dents quand vous pénétrez à l'intérieur et découvrez un dépôt d'armes. Il y a de tout ici, et de très bonne facture on dirait. Vous vous préparez à faire main basse de tous ces armements, quand d'un couloir apparaissent deux grands reptiles bipèdes aux écailles noires.

– *Ach...* ce n'est pas un endroit pour humains, ici ! dit l'un d'eux d'une terrible voix gutturale. La peine pour cette transgression est la mort!

Si vous répondez à cette provocation par des faits, allez au **208**. Si vous préférez renoncer à tout butin, fuyez au **52**.

162

Vous criez la réponse et les gens se taisent. Il est clair qu'aucun des présents n'a affronté les Souterrains de la Cité des Anciens, pensez-vous.

– Les animaux laissent vingt-sept empreintes chaque demi-mètre, donc cinquante-quatre empreintes au mètre. Si on multiplie cinquante-quatre par trois mètres on obtient la réponse.

– Bien observé, mon frère, répond avec amusement le marchand. Dommage que tu aies oublié de compter les membres de l'oncle Shank dans ton raisonnement !

Quelle erreur de débutant, Wolf ! Vous vous êtes concentré sur les pattes des animaux sans penser au fermier !! Rouge de honte vous vous éloignez de la place. Il ne manquerait plus que ce pénible spectacle de vous-même ait attiré un peu trop d'attention sur vous.

Rendez-vous au **241**.

163

Vous lui donnez votre épée et le nain vous tend l'autre main en disant :

– Ce sera 10 Pièces d'or. Merci.

Eh bien oui, vous pensiez quoi, qu'il l'aurait fait gratuitement ? Ça aurait été assez stupide vous ne trouvez pas ?

Si vous n'avez pas assez d'argent (ou que vous ne voulez pas payer) récupérez votre arme et rendez-vous au **262** après vous être excusé pour le dérangement. Si vous payez, déduisez 10 Pièces d'or de votre bourse et puis installez-vous dans un confortable fauteuil en attendant qu'il ait fini son travail (au **56**) ou sortez faire un petit tour (au **273**).

164

Les paysans regardent tout autour d'eux, l'air surpris, comme s'ils s'attendaient à trouver quelqu'un. Puis font demi-tour et reprennent la route vers la forteresse. Une idée vous traverse l'esprit : si vous parveniez à monter sur le chariot, il se peut qu'il vous emmène tout droit vers Makiritas ! D'un autre point de vue, leur comportement est plus que suspect et rester caché encore un peu pourrait être plus judicieux.

Si vous essayez de vous infiltrer parmi les paysans, allez au **245**. Si vous préférez rester caché, rendez-vous au **86**.

165

– Voilà, mes meilleurs armes au meilleur prix que je puisse faire. A prendre ou à laisser.

Le propriétaire semble agacé par votre présence. Vous vous demandez si c'est le cas de le punir étant donné qu'en théo-

rie vous êtes un soldat de l'Ouest. Vous décidez de surseoir, pour ne pas compliquer ultérieurement la situation, mais aussi parce que ses armes sont effectivement de très bonne facture.

Voici les armes en vente :

- Épée/Lance/Massue : 5 Pièces d'or chacune (Arme).
- 3 Shurikens : 15 Pièces d'or (ne comptent que comme un seul Objet Spécial, mais vous ne savez pas les utiliser).
- Hache de Guerre : 20 Pièces d'or (Arme. Cause 4 points de dommages, mais vous devez diminuer votre habileté de 1 point quand vous l'utilisez à cause de son manque de maniabilité).

Avant de repartir vous haussez un peu le ton afin de rendre plus crédible la mise en scène : vous menacez l'homme de l'arrêter s'il ne vous offre pas de meilleurs objets. Ni une ni deux, l'homme vous croit sur parole et sort de sous le comptoir un petit Explosif Runique d'origine naine (Objet du sac à dos). Il coûte 5 Pièces d'or, mais est très instable. L'armurier vous conseille de ne pas trop vous balader à l'intérieur de la forteresse avec un tel engin.

Notez le code ARMOR sur votre feuille d'aventure et finissez vos emplettes. Après quoi rendez-vous au **49**, avec toutes mes félicitations pour vos talents d'acteur.



166

Vous vous remémorez les instructions du nain et vous touchez le mur. La demi-portion avait raison : il y a une alcôve invisible cachée ici, et elle contient une magnifique Arbalète (Objet Spécial). Mais ce n'est pas n'importe quelle arbalète : elle est gravée d'une *rune à tête chercheuse* ! A partir de maintenant avant le début d'un combat (et en plus de tout autre attaque à distance que vous posséderiez) vous pourrez tirer un dard qui ira sans faute toucher votre adversaire lui causant AUTOMATIQUEMENT une perte de 6 points de vie. Vous n'avez que deux tirs à disposition, choisissez donc bien quand l'utiliser !

Maintenant, rebroussez chemin au **235**.

167

La bataille fait rage. Vos soldats semblent avoir des difficultés, vous décidez donc de vous jeter dans la mêlée pour prêter main forte. Après avoir éliminé quelques simples soldats, vous apercevez le commandant des troupes ennemies et vous vous dirigez droit sur lui. C'est un delak ! Si vous n'avez pas d'armes faites en Zeul vous ne pourrez le blesser et vous mourrez sous ses coups.

DELAK (officier) HABILETE : 16 POINTS DE VIE : 15

Si vous parvenez à le vaincre rendez-vous au **42**

168

Vous vous plaignez régulièrement des marchands fous, mais peut-être que vous vous trompiez : on dirait bien que pour une fois vous avez choisi le magasin d'un vendeur qui a l'air

courtois et sans aucun doute sain d'esprit, bien que son regard ne vous tranquillise pas vraiment. Seriez-vous en train de devenir paranoïaque ?

Si vous regardez sa marchandise, rendez-vous au **55**.
Sinon, retournez au **49**.

169

Patiemment et avec habileté vous construisez un radeau et commencez la navigation vers Makiritas. Le courant du fleuve est fort ; les troncs se déplacent rapidement sans toutefois être ingouvernables. Vous avez eu là une très bonne idée... si ce n'est qu'à mi-chemin du trajet, vous remarquez un étrange frémissement dans l'eau : ce sont des poissons, d'énormes poissons grands comme votre bras ! Vous n'avez pas le temps de vous baisser qu'ils sautent hors de l'eau comme des saumons et tentent de vous mordre le nez tout en criant :

– Idiot !!

Bien, Wolf. C'est le moment de vous défendre.

BANC DE ZANS HABILETE : 14 POINTS DE VIE : 18

S'ils ne parviennent pas à vous grignoter à mort, allez au **13**.



170

– Hé, vous, ne la touchez pas !!

Les orques rient de bon cœur et vous attaquent tous ensemble. A vous de leur apprendre les bonnes manières.

GROUPE D'ORQUES

HABILETE : 10 POINTS DE VIE : 15

Si vous les découpez en petits morceaux, allez au **302**.

171

Si vous avez le code NOISE, rendez-vous au **248**.

Si vous ne l'avez pas, rendez-vous au **362**.

172

– Comme tu l'auras deviné, mon nom est Tillu et je suis un zan, une noble race amphibie dont tu auras certainement entendu parler. Non ? C'est bien étrange. Ce qui veut dire que tu ne sais pas non plus que nous vivons dans les eaux froides de l'Argentglace, les seuls capables de résister à son terrible froid glacial ? Tu me diras maintenant : « Tillu, mais ici ce n'est pas l'Argentglace ! » Tu as raison, et tu veux savoir le motif ? Parce que je préfère vivre ici dans cet étang tempéré. Oh, qu'il fait bon de se prélasser dans cette eau chaude ! Pas de rhumatismes ni coups de froid. Certes, cela m'oblige à rester ici tout seul, loin de mes semblables, mais la solitude aussi peut avoir ses avantages. Vraiment, crois-moi. De nombreux avantages. Toi, tu ne te sens jamais seul ?

Bon, cet homme-poisson ne semble plus avoir toute sa tête, ses branchies ou ce que diable on peut dire dans ces cas-ci.

Vous faites pour vous en aller quand Tillu s'exclame :

– Ne pars pas !! Si tu me payes suffisamment je te donnerai un objet extrêmement utile.

Si vous acceptez son étrange proposition, allez au **247**.

Si vous pensez avoir perdu assez de temps comme ça, reprenez à la bifurcation au **123** sans vous retourner.

Si vous préférez l'attaquer pour mettre fin à sa misérable vie rendez-vous au **255**.

173

– Soit, crie l'homme, ta stupidité sera ta perte !!

Son corps prend feu le transformant en une torche humaine. Non, en fait, pour être plus précis, il se transforme en un élémentaire de feu, une créature magique des plus néfastes !

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **186**.

Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **87**.

174

Vous criez la réponse et les gens se taisent.

– Belle énigme, marchand. Tout autre personne aurait répondu cent-soixante-deux, en considérant uniquement les empreintes des animaux. Dommage qu'il y ait aussi l'oncle Shank qui marchait avec eux, et qui, jusqu'à preuve du contraire, a deux membres inférieures : donc la réponse est cent-soixante-quatorze.

– Excellente déduction, mon frère, répond amusé le marchand. Dommage qu'elle ne soit pas correcte. En effet l'oncle Shank ne pouvait pas laisser d'empreintes : car il était à cheval !!

Vous protestez avec véhémence en disant que l'énigme ne spécifiait pas ce détail, même si effectivement la présence d'un cheval parmi les vaches, poulets et un chien de berger

aurait dû vous mettre la puce à l'oreille. Malheureusement vos protestations restent lettre morte et ne font qu'attirer l'attention de la foule. Il vaudrait mieux vous éloigner d'ici avant que quelqu'un ne signale votre présence aux autorités.

Laissez donc le marchand à ses escroqueries et filez au **241**.

175

Ce n'est pas un édifice mais une statue, et partiellement détruite on dirait ; on peut seulement reconnaître un corps écaillé qui tient une grande épée. Sur le bas-relief vous pouvez lire, non sans difficulté, une vieille épitaphe : « *aux morts lors de la guerre contre Lernia et...* ». Le dernier mot a été effacé avec un burin. Vous vous demandez bien pourquoi ? Par contre quelqu'un a rajouté un texte avec une peinture noire sur le flanc droit de la sculpture.

TSHKHRDY DPMGB ZLKQB NKE JPZNO

MNSDY JC ZLAB EYA

On dirait un message codé, essayez de l'interpréter si vous le souhaitez.

Après quoi, revenez au **14**.

176

Vous vous asseyez avec les nains et leur offrez une tournée générale. Vous réalisez assez rapidement que ces nains sont très différents de ceux de la Cité des Anciens : ils ne sont nullement amicaux et vous disent avoir voyagé longtemps depuis le Nord pour... Soudain, l'un d'eux se met à crier :
– C'est l'homme de l'Est ! Celui qu'on recherche ! Attrapons-le !

Oh mince, Wolf ! Ils sont ici pour s'enrôler dans l'armée du Roi de l'Ouest !

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à vous enfuir au **351** en renversant la table (notez que vous ne pourrez plus vous rendre au paragraphe 35 sous peine de vous faire immédiatement arrêter !).

Si vous êtes Malchanceux, vous devez vous rendre au **305**.

177

Vus vous approchez du trône et êtes immédiatement frappé par une onde d'énergie psychique. Vous ne ressentez aucune douleur, mais vos jambes sont comme bloquées ! Evidemment le squelette se lève et s'approche...

Rendez-vous au **32**.



178

Ce ne sont pas des soldats ordinaires de l'Ouest : ce sont des delaks, ces dangereuses créatures de la lointaine terre de Lernia ! Vous parvenez à parer les premiers coups et à contre-attaquer, mais votre coup rebondit sur les dures écailles qui forment leur peau !

A moins de ne posséder une arme en Zeul vous découvrez que vous ne pouvez pas les blesser et vous devez fuir (rendez-vous au **50**). Si vous en possédez une, équipez-la immédiatement et préparez-vous à vous défendre !

1^{er} DELAK HABILETE : 13 POINTS DE VIE : 14

2nd DELAK HABILETE : 14 POINTS DE VIE : 15

Si vous parvenez à les éliminer tous les deux, ne baissez pas encore votre garde et rendez-vous au **369**.

179

Vous réalisez avec frayeur que vous êtes dans un cul-de-sac. Vos poursuivants ne vont pas tarder ! Heureusement il y a une petite porte métallique sur votre gauche, juste derrière la caserne. Vous posez la main sur la poignée et tentez de la tourner : la porte ne semble pas fermée à clef.

Si vous l'ouvrez, allez au **269**.

Si vous décidez d'affronter les monstres, allez au **133**.



180

Vous savez déjà ce que vous allez lire, n'est-ce pas ? Eh oui, c'est bien ainsi : quelqu'un vous a agressé pendant que vous dormiez. Ce sont des choses qui arrivent dans des situations de ce genre.

La prochaine fois essayez d'être plus vigilant.

181

La Rue de la Porte Suprême mène à l'accès pour la ville haute. Un gros portail bleu, qui n'est pas sans rappeler l'entrée du château de Lord Adam, bloque l'accès. Tout comme cette fois-là, il n'y a ni serrure ni poignée, il semble bien que l'ouverture se fasse par une quelconque sorcellerie.

Si vous connaissez le mot de passe, prononcez-le à voix haute et rendez-vous au **333**. Si vous ne l'avez pas, rebroussez chemin au **349**, il est inutile de tenter de le deviner.

182

Vous rejoignez les gros dans une ruelle étroite. Soudain, l'un deux vous tombe littéralement dessus après avoir sauté d'une terrasse et tente de vous arracher l'ail ! Rapidement les autres créatures sont sur vous. Ils vous ont conduit tout droit dans un piège !

FAGOCITES (affaiblis)

HABILETE : 16 POINTS DE VIE : 18

Si vous survivez, cachez les corps sous la neige et rendez-vous au **27**, en ayant pris soin de noter le code ALARM sur votre feuille d'aventure.

183

Vous lancez l'arme dans l'eau et exclamez à haute voix :
– Vénus, je t'invoque !!

Il ne se passe absolument rien. Vous essayez à nouveau en changeant les mots, mais même en utilisant toute votre connaissance des synonymes et des contraires, le résultat ne change pas. Vous sentez la colère monter en vous en repensant à la valeur de l'arme que vous venez de jeter si inconsciemment dans l'eau. D'un geste brusque vous frappez l'inscription avec la Lance en Zeul, que vous tenez entre vos mains, la brisant en deux morceaux.

C'est seulement à cet instant que vous vous rendez compte de votre stupidité et vous fuyez de la salle craignant une punition divine. Vous la mériteriez bien, toutefois Vénus était une divinité très miséricordieuse. La Lance en Zeul qui est réapparue dans votre main est encore plus résistante qu'avant : à partir de maintenant, quand vous toucherez un ennemi, elle causera 4 points de dommages au lieu des 3 habituels ! Et ce n'est pas tout, le seul fait de toucher l'arme vous procure une sensation de puissance : vous gagnez 1 point d'habileté de façon permanente et vous pouvez ramener vos points de vie à leur niveau maximal.

Plus que satisfait de ce résultat, vous remerciez les dieux comme il se doit et vous repartez au **143**, notez que vous ne pouvez plus vous rendre au paragraphe 15.

184

Vous entrez dans le poste de garde en criant :

– Je l'ai trouvé ! L'homme de l'Est ! Il est sur la Place du Marché !!

L'effet est immédiat : les soldats se ruent à l'extérieur, vous renversant presque au passage, ce qui vous laisse tout le

loisir pour explorer la tour. Il y a de nombreux documents éparpillés sur les tables et sur les étagères aux murs, mais vous n'avez pas le temps de tous les parcourir. Vous prenez une farde au hasard et la cachez sous votre uniforme. Une fois en sécurité vous découvrez avoir volé un ordre de patrouille pour la partie haute de la ville.

Au milieu d'autres informations sans aucun intérêt vous apprenez que dans cette zone vivent de dangereuses créatures appelées fagocites – des monstres capables d'engloutir un homme en une seule bouchée – et que pour ouvrir la Porte Suprême qui sépare les deux zones il faut utiliser un mot de passe que seul les officiers connaissent. Aucune note au sujet du Roi de l'Ouest. Vous jetez les papiers qui tombent sur le trottoir avec un tintement métallique : entre les feuilles était caché un petit Pendentif en forme de Tête de Scorpion, que vous pouvez ramasser (Objet Spécial).

Rendez-vous au **253**, notez que vous ne pouvez plus vous rendre au paragraphe 114.

185

Vous cherchez désespérément une cachette avant que le Roi de l'Ouest ne revienne. Pas d'armoires ici. Le baldaquin est solidement ancré au sol, mais vous voyez une trappe. Vous vous précipitez pour l'ouvrir... et des flammes en jaillissent si violemment qu'elles vous brûlent les mains ainsi que le visage et les cheveux. Vous refermez la trappe en criant et vous vous roulez par terre afin d'étouffer le feu qui a pris sur vos vêtements. Vous y parvenez, mais les dommages subis par vos doigts sont sérieux (vous perdez 2 points de vie de façon DEFINITIVE, modifiez votre valeur initiale comme il se doit). Encore tremblant comme une feuille vous fuyez la chambre paniqué et vous descendez les escaliers en trombe jusqu'à la cave. Dans votre hâte vous avez laissé la Clef en

forme de Trapèze dans la serrure (effacez-la de votre feuille d'aventure). Vous vous asseyez dans un coin pour tenter de retrouver votre calme. C'était un piège ? Quoi qu'il en soit, vous avez commis une erreur monumentale en sous-estimant le Roi de l'Ouest.

Rendez-vous au **238**.

186

Avec beaucoup d'agilité, vous parvenez à esquiver les décharges de feu de Sindar et vous vous approchez de l'entrée. Les autres invités sont en train de fuir de tous les côtés.

Vous en profitez pour fuir de la tour (au **261**) ou allez-vous attaquer le monstre (au **87**) ?

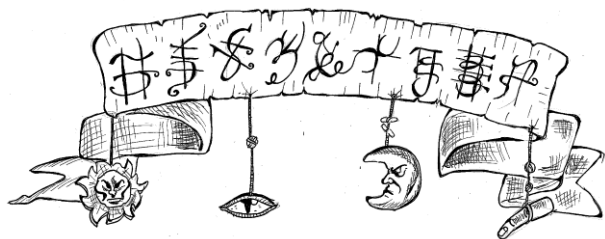
187

Vous fouillez le marchand à la recherche de quelque chose qui puisse l'identifier : impossible qu'il ne soit qu'un simple commerçant. Vous trouvez une Épée (Arme), 20 Pièces d'or et un Pendentif en forme de Queue de Scorpion (Objet Spécial). Sur son poignet il y a un tatouage avec un symbole similaire que vous pourriez déjà avoir vu quelque part ailleurs. Malheureusement vous n'avez pas le temps pour fouiller le magasin, ni même pour attraper d'autres objets au vol car les gardes pourraient arriver à tout instant.

Rendez-vous au **49**, notez que vous ne pourrez plus vous rendre au paragraphe 168.



Voici ce que vous lisez :



Vous y comprenez quelque chose ? Non ? Je m'en doutais !

Si vous possédez le Livre des Anciens, rendez-vous au **11**.
Dans le cas contraire retournez au **15**.

Vous vous rappelez les enseignements de votre maître :

– Wolf, fuir est la meilleure défense qui soit ! Si tu es en danger, fuis ! Et ne te retourne pas ! Combien de fois ses paroles vous ont sauvé la vie ? Bien trop pour vous les rappeler toutes. Mais cette fois-ci ce sera différent. Dès que vous tournez le dos à la foule quelque chose vous pousse à faire marche arrière et à affronter les accusations de Charsal. Appelez ça de l'orgueil, appelez ça de la folie. Certains appellent ça du courage.

Rendez-vous au **116**.

190

Votre armée semble avoir l'avantage ! Les portes de Muja sont tombées. Les assaillants font irruption balayant les défenses adverses, conquérant un quartier après l'autre. Satisfait de ce résultat vous détournez le regard de la bataille pour reprendre votre souffle. C'est alors que vous apercevez sur une butte Sindar et Glacial, debout l'un en face de l'autre. Les deux adversaires semblent échanger des propos, mais vous êtes trop loin pour entendre ce qu'ils disent. Soudain, leurs corps s'illuminent et ils se transforment en deux élémentaires, l'un fait de glace et l'autre de feu !

Lancez les dés pour savoir qui, des deux éternels ennemis, sortira vainqueur de ce duel.

SINDAR HABILETE : 20 POINTS DE VIE : 30

GLACIAL HABILETE : 18 POINTS DE VIE : 35

Chacun cause 5 points de dommages. Une fois le combat terminé, notez les points de vie restant au vainqueur.

Si c'est Sindar, rendez-vous au **65**.

Si c'est Glacial, rendez-vous au **270**.

191

– Que diable fais-tu ici, soldat ? Ta troupe devrait être dehors en train de traquer l'homme de l'Est ! crie un orque.
Vous vous trouvez dans une armurerie pleine à craquer de peaux-vertes en train d'astiquer leurs armes. Aucun d'eux ne vous a reconnu (grâce au ciel) mais vous risquez gros.

Si vous avez du Vin aux Epices, de l'Ipecaupana et de la Nourriture Infecte, rendez-vous au **251**.

Sinon, excusez-vous pour cette intrusion et retournez au **274**.

192

En entrant dans la grotte vous êtes accueilli par un grognement. C'est un loup noir, et il passe à l'attaque !

LOUP NOIR HABILETE : 9 POINTS DE VIE : 8.

Si vous survivez, rendez-vous au **24**.

193

Quelque chose se met à vibrer dans votre sac à dos. C'est l'Ecrin, comme si quelque chose tentait d'en sortir.

– C'est quoi ce truc ? demande Bain.

– Je ne sais pas, admettez-vous. Je l'ai trouvé dans la forêt.

– Et tu ne l'as jamais ouvert ?

– Il est fermé à clef, ou du moins c'est ce qui semblait. Regarde il est en train de s'ouvrir tout seul...

... Et vous bondissez en arrière effrayé !

– Qu'est-ce qu'il y a ?

– Une araignée !! Une araignée blanche, menue et dégoûtante !!

L'araignée est certes blanche, menue et dégoûtante, mais aussi très utile : elle s'est dirigée vers la serrure et y est entrée parvenant, je ne sais pas bien comment, à l'ouvrir.

– Une araignée cambrioleuse. J'aurai vraiment tout vu, commente Bain vous faisant signe de courir.

Rendez-vous au **298**.



194

Vous accélérez le pas dans la crainte d'être surpris par une autre tempête. Mais c'est tout autre chose qui vous surprend. Au détour d'un virage vous vous trouvez face à face avec un ragran, un reptile à quatre pattes très dangereux, tenu en chaîne par un orque armé d'une lance.

– Bonjour soldat, dites-vous l'air de rien.

Le ragran vous renifle et réagit en tentant de vous mordre. Soit, là où la diplomatie ne peut rien, les armes font l'affaire.

RAGRAN HABILETE : 13 POINTS DE VIE : 13

ORQUE HABILETE : 10 POINTS DE VIE : 8

Si vous les éliminez, rendez-vous au **16**.

195

Soudain quelque chose bondit hors de l'ombre, vous reculez d'instinct (et de peur), mais votre pied glisse. Heureusement vous parvenez à attraper de justesse une barre en métal qui dépassait du mur, évitant ainsi un plongeon tête première dans les eaux infectes. Vous vous relevez et tentez de localiser l'intrus.

Si vous possédez un Joyau de Lumière, une Torche et un Briquet, ou une Lanterne et de l'Huile pour l'allumer, allez au **266**, sinon au **359**.



196

Vous vous trouvez à proximité d'un vieux puits. Un peu plus loin un vieillard est en train d'installer un panneau où est écrit un terrible : « *pas boir – interdi umain* ». Une chance que vous l'ayez lu, car vous aviez une petite soif.

Si vous parlez au vieillard, rendez-vous au **341**.

Si vous pensez que c'est une perte de temps, retournez au **14** et choisissez un autre endroit à explorer.

197

– Bravo, camarade ! Bien fait ! se félicite avec vous un soldat de la forteresse quelque peu essoufflé par sa course. De quel district es-tu ? Je ne t'ai jamais vu ici.

Vous lui expliquez être une recrue et qu'en tentant de rejoindre la ville haute, vous vous êtes misérablement perdu.

Il acquiesce de la tête.

– Je comprends, sache que tu t'es complètement trompé ! Tu dois rebrousser chemin et prendre la Rue de la Porte Suprême afin d'arriver au portail. Mais attention, tu dois d'abord obtenir le mot de passe du Chancelier, et le bon, car si tu te trompes... tu risques de le regretter amèrement !

L'avertissement vous préoccupe un peu. Vous lui demandez où trouver ce fantomatique Chancelier.

– Dans la Rue des Anciens, comme toujours, dit le garde. Rappelle-toi de frapper à sa porte quarante fois, sinon il n'ouvrira pas. Il est quelque peu excentrique, que veux-tu. Dans mon village on dirait qu'il est frappé comme un porc-garou, si tu vois ce que je veux dire.

Je dirai que oui, étant donné l'échantillon d'humains que vous avez rencontré jusqu'à présent. Notez le code GUARD et gardez bien en mémoire le précieux conseil reçu.

– Hé, où vas-tu ? Tu dois recevoir la récompense pour ce que tu as fait ! Cela fait des mois que ce gars était recherché !

– Je te la laisse, camarade, dites-vous en souriant, j’ai à faire maintenant. Merci pour ton aide !

L’homme semble s’évanouir de joie et d’émotion. Vous le laissez avec son précieux *butin* et retournez au pas de course dans la Rue du Commerce.

Rendez-vous au **66** mais barrez le paragraphe 301 des choix disponibles.

198

Il déjà tard quand vous atteignez la bordure externe de la forêt. Le vert laisse à nouveau la place aux plaines enneigées illuminées par la pleine lune ; un panneau vous informe que vous êtes en train de parcourir la route principale vers la forteresse de Makiritas. S’il n’y avait pas eu cette indication, vous auriez pu penser que vous étiez perdu, étant donné qu’au sud le paysage est occupé par un vaste mont que la route gravit jusqu’à disparaître à l’horizon. Il semble bien que vous devrez faire un peu de grimpette pour atteindre la capitale, et la chose ne vous enchante guère. Entre-temps vous avez trouvé un petit point de relais au bord de la route. L’idéal lors d’une nuit froide comme celle-ci.

Si vous entrez dans l’édifice pour vous réchauffer un peu, allez au **314**. Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au **140**.



199

Vous avez la sensation que toute l'armée de l'Ouest est à vos trousses. Vous faites fi de toute précaution et vous vous lancez tête baissée vers le palais royal. Ça passe ou *vous* vous cassez, Wolf.

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **347**.

Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **245**.

200

– Tout cela n'a aucun sens... Pourquoi Charsal ne m'a-t-il pas tué si c'était vraiment un serviteur du Roi de l'Ouest ?

– Je suis heureux que tu me poses cette question. Tu dois savoir que Rax... à propos, tu savais que le Roi de l'Ouest s'appelle Rax ?

– Bain, je t'en prie, viens-en au fait.

– Tu as raison. Je disais : tu dois savoir que Rax a un esprit *très* diabolique. Je doute même qu'il soit humain, si je dois être sincère. La raison pour laquelle il ne t'a pas encore fait tuer est simple : il veut t'utiliser comme trophée. Il veut que ton exécution se fasse dans les règles de l'art, si possible au terme d'une grande bataille. Ainsi il pourra montrer à ses sujets que personne ne peut le défier et survivre.

– Et c'est pour ça qu'il m'a enfermé ici ?

– Exactement. Cet après-midi il organisera une réunion sur la Place du Marché et les delaks vont massacrer les rebelles. Puis ce sera notre tour : la cerise sur le gâteau !

Un *dessert* que vous préféreriez éviter si possible.

– Malédiction, nous devons sortir d'ici et vite !!

Vous tentez d'enfoncer la porte.

– C'est inutile, affirme Bain en restant assis. Elle est fermée

par un sort. Avec en plus un système d'alarme très complexe. Il vaut mieux attendre que les gardes viennent nous chercher. Vous ne partagez pas du tout son avis. Magie ou pas, vous devez bien pouvoir forcer cette serrure grâce à votre expérience de voleur.

Si vous possédez un Ecrin Gravé, allez au **193**, sinon au **92**.

201

Vous ouvrez la bouche d'égout avec facilité, puis redescendez l'échelle jusqu'à atteindre un tunnel plongé dans la pénombre. Vous prenez une profonde inspiration et vous faites vos premiers pas en direction du palais royal.

Rendez-vous au **216**.

202

Vous racontez à Sindar un bobard à propos d'un message secret que vous devez remettre en personne au Roi de l'Ouest, tout en taisant le fait que vous savez qu'ils ont un lien de parenté. Vous faites alors semblant de tomber des nues à cette nouvelle et demandez à Sindar s'il peut organiser une rencontre. Pour la première fois l'homme à la moustache perd son sourire.

– Je n'ai pas vu Rax depuis longtemps. Il n'aime pas sortir de la forteresse, il ne supporte pas le froid. Moi non plus d'ailleurs, mais pour lui c'est différent... vital, j'oserai dire. Désolé, mais comprenez que je ne puis vous aider.

Quelle découverte ! Le Roi de l'Ouest se nomme Rax et ne supporte pas le froid. Est-ce là une information utile ? Dans le doute, notez le code ICE sur votre feuille d'aventure.

Après quoi, savourez donc un bon verre de vin (au **77**) ou continuez à converser (au **93**).

203

La Rue des Alchimistes semble moins fréquentée que le reste du quartier. Il n'y a quasiment personne, seulement des mendiants qui vous interpellent d'une voix rauque pour que vous leur donniez quelques pièces d'or. La rue rejoint la place principale et son seul élément distinctif est le siège d'une corporation.

Pour visiter la Corporation des Alchimistes, allez **131**. Si cela ne vous intéresse pas, vous pouvez vous rendre au **349** ou revenir sur vos pas au **66**. Non, vous ne pouvez pas donner de l'argent aux mendiants. Nous ne sommes pas ici pour faire de la bienfaisance !!

204

Vous continuez votre progression jusqu'à ce que l'obscurité devienne impénétrable. Continuer ainsi de nuit dans un tel endroit serait de la folie ; mieux vaut grimper à un arbre pour y dormir attaché à une branche comme le font les elfes. Pour le moins ce sera une nuit sans imprévus.

A l'aube, rendez-vous au **242**.



205

Le Chancelier empoche l'argent avec un sourire réjouit et vous dit qu'il ne connaît pas le mot de passe. Vous protestez vivement lui demandant de vous rendre l'argent, mais l'homme fait mine de ne pas vous entendre. Effacez de votre feuille d'aventure la somme que vous lui avez offerte et décidez comment réagir.

Si vous le menacez pour l'obliger à vous révéler le mot de passe, allez au **144**. Si vous l'éliminez tout simplement pour ensuite fouiller la pièce, rendez-vous au **246**.

206

De toute votre vie c'est la première fois que vous affrontez des bandits aussi habiles avec une épée. Vous les fouillez, mais ne trouvez rien qui puisse vous aider à les identifier, mis à part un tatouage en forme de scorpion sur leur poignet gauche.

Mémorisez ce détail et retournez au **14**. Notez que vous ne pourrez plus vous rendre au paragraphe 268, il vaut mieux ne plus traîner ici.

207

L'intérieur de la grange est assez vaste par rapport à son entrée minuscule. Il n'y a aucune trace de récoltes ou d'animaux ; par contre, au milieu de l'édifice brûle un petit feu, un homme, le visage recouvert par une capuche, est assis à proximité. Vous avancez d'un pas, et l'homme dégaine une fine épée de son fourreau. La lame reflète la lumière du feu : elle a l'air extrêmement aiguisée.

Si vous attaquez cet homme en essayant de le prendre par surprise, rendez-vous au **229**. Si vous préférez attendre pour voir ce qui se passe, rendez-vous au **343**.

208

Vous dégainez votre arme et vous vous approchez des deux reptiles prêts à en découdre.

1^{er} DELAK HABILETE : 13 POINTS DE VIE : 15

2nd DELAK HABILETE : 14 POINTS DE VIE : 14

Dès que vous parvenez à leur infliger une blessure, interrompez le combat et rendez-vous au **6**.

209

Dès que vous pénétrez dans la pièce vous ressentez une étrange sensation d'inquiétude. Vous regardez tout autour de vous, mais il n'y a personne en embuscade. Vous commencez à fouiller dans les divers meubles, et à cet instant la sensation se fait encore plus pesante.

Si vous avez le code THIEF, rendez-vous au **28**.

Si vous ne l'avez pas, rendez-vous au **357**.



Johren en pleurerait de joie si ses vieux yeux fatigués le lui permettaient encore.

– C’est lui !! Je l’ai vu affronter les fagocytes ! C’est l’homme de l’Est, j’en suis sûr.

Vous vous préparez à combattre, mais les alchimistes se prosternent à vos pieds !

– Je te dois des explications, jeune héros, continue le vieillard. Nous ne sommes pas que des alchimistes. Nous sommes les derniers magiciens encore fidèles à notre vraie souveraine, renversée il y a de nombreuses années de cela par Rax, celui que tu appelles Roi de l’Ouest. Comme tu peux le voir, nous sommes trop vieux et n’avons plus de pouvoir suffisant pour affronter ouvertement le tyran, mais grâce à ton aide nous pourrions enfin obtenir vengeance.

Il cherche quelque chose dans ses poches et vous donne un petit flacon.

– Ce flacon contient de l’eau du fleuve Argentglace, la seule chose que le Roi de l’Ouest craint vraiment. Cela fait longtemps que je souhaite l’utiliser contre lui et je suis certain que tu en feras meilleur usage. Nous savons que Rax se cache dans son palais dans la ville haute. Il fait toujours attention à ne pas dévoiler ses déplacements, toutefois, nos espions nous ont informé qu’il ne quitte jamais les appartements royaux.

Notez le Flacon d’Eau du fleuve Argentglace dans votre sac à dos ainsi que le code ICE sur votre feuille d’aventure. Les alchimistes viennent de vous apporter une aide précieuse.

Vous les remerciez, rendez-vous au **203** pour continuer votre recherche. Mais barrez le paragraphe 131 des choix disponibles : il est préférable de ne pas mettre les anciens en danger en revenant ici.

211

– L’homme de l’Est ! entendez-vous crier tandis que vous vous approchez de l’estrade.

La foule se tait en un instant et tous les regards se portent sur vous ; ils vous scrutent indécis, partagés entre la suspicion et l’espoir. Il se peut que ces gens puissent vous aider, si ce n’est que le faux Charsal crie immédiatement :

– Attention, mes compagnons ! Qui nous dit qu’il ne s’agit pas là d’un autre piège du Roi de l’Ouest ? L’homme de l’Est a été capturé et vous le savez tous ! Celui-ci est peut-être un monstre qui a pris son apparence!

Avec quel toupet il ose dire ça ! Mais c’est un discours logique, Wolf. La dernière chose que vous souhaitez est d’être confondu avec un monstre du Roi de l’Ouest !

Vous pouvez fuir (au **189**) ou répondre aux accusations (au **116**).

212

Le commerçant se trouve être un très bon épéiste.

ASSASSIN HABILETE : 18 POINTS DE VIE : 10

Si vous parvenez à le vaincre rendez-vous au **187**.

213

Facile à dire mais pas si simple à réaliser.

Pour forcer la fenêtre aux contrevents cadencés vous aurez besoin d’une Perceuse, si vous n’en avez pas vous reportez votre attention sur la fenêtre plus en haut.

Dans les deux cas vous parvenez à créer un accès assez large

pour pénétrer dans le palais, mais vous ne pourrez pas passer avec votre sac à dos en même temps. Vous serez obligé de le faire passer avant vous, ce qui causera l'inévitable perte de quelques objets se brisant lors de sa chute.

Si vous passez par la fenêtre cadénassée, 6 Objets Spéciaux et 4 normaux resteront intacts.

Si vous êtes obligé de passer par la fenêtre plus en haut, les dégâts seront plus importants et seuls 3 Objets Spéciaux et 2 normaux resteront intacts.

Si vous passez par une des fenêtres, apportez les modifications nécessaires sur votre feuille d'aventure et allez au **320**. Si vous préférez sauvegarder tous vos précieux avoirs, rendez-vous alors au **57**.

214

Si vous étiez en train de vous poser la question de savoir où mène ce petit sentier, la réponse est : dans les griffes d'un loup très grand et affamé, qui a bondit d'un buisson à quelques pas de vous ! Vous devez faire face à cette attaque imprévue.

LOUP NOIR HABILETE : 10 POINTS DE VIE : 8

Si vous parvenez à le vaincre, poursuivez l'exploration du bois au **39**.

215

Les delaks sont en train de vous encercler. Heureusement vous aviez déjà un plan : vous prenez l'explosif de votre sac à dos, vous enlevez le cran de sûreté et vous le lancez contre les reptiles. Une poignée de secondes, et puis la place résonne d'une violente déflagration. Vous profitez de cet ins-

tant de chaos pour vous précipiter vers l'estrade et tenter de frapper le Roi de l'Ouest. A quelques pas de votre objectif Charsal se dresse devant vous armé d'une grosse massue et bien décidé à vous arrêter.

– Tu es bon acteur, dites-vous ironiquement. Mais seras-tu un tout aussi bon combattant ?

– Tu vas le découvrir assez vite, sale humain !

Son aspect change et sa vraie nature de reptile apparaît enfin.

DELAK (mutaforme) HABILETE :

16 POINTS DE VIE : 18

Si vous n'avez pas d'Armes en Zeul (ce qui à ce point de l'aventure me semble assez improbable) vous serez rapidement tué.

Si vous gagnez, rendez-vous au **276**.

216

Le trottoir devient de plus en plus étroit tandis que vous longez les eaux usées de la ville. Vous êtes obligé de marcher ras au mur avec la crainte permanente de glisser ! Après quelques minutes, le tunnel retrouve à nouveau des dimensions humaines, même si le trottoir s'interrompt subitement ne vous laissant que peu d'options. Il y a une bouche d'égout au-dessus de vous avec une flèche sur le mur qui pointe vers le haut, mais pas d'échelle pour l'atteindre. N'ayant aucune intention de prendre un bain dans cette eau putride, vous décidez de rebrousser chemin et de chercher un autre passage.

Rendez-vous au **235**.



Face à face avec le Roi de l'Ouest ! (par. 218)

217

Une pluie de flèches s'abat sur ces pauvres hères. Deux créatures à l'apparence de reptiles s'approchent armés d'arcs et d'épées, se congratulant réciproquement pour leurs excellents tirs.

– Attendez ! Je n'ai rien à voir avec eux ! dites-vous pour votre défense. En vain.

– Tue ce témoin ! ordonne le premier reptile tandis que le second s'avance menaçant.

Ce sont des delaks, les gardes d'élites du Roi de l'Ouest. Si vous n'en avez jamais affrontés avant sachez qu'ils ne peuvent être blessés qu'avec des Armes en Zeul. Si vous n'en possédez pas vous devez vous enfuir au **121**.

Dans le cas contraire, équipez-la et combattez !

DELAK (archer) HABILETE : 15 POINTS DE VIE : 15

DELAK (chef) HABILETE : 18 POINTS DE VIE : 15

Si vous les éliminez, rendez-vous au **128**.

218

Le Roi de l'Ouest frappe avec un puissant sortilège de feu ! Heureusement votre talisman permet de limiter les dommages (vous ne perdez que 2 points de vie).

– Félicitation pour tes ressources, homme de l'Est. Mais tu ne survivras pas à une autre attaque !

Et il a probablement raison. Courage, Wolf ! A votre tour de jouer !

Si vous avez le code ICE, rendez-vous au **304**.

Si vous possédez une Lance en Zeul et que vous avez tué Glacial avec, rendez-vous au **225**.

Sinon, bondissez sur votre ennemi et finissez-en une bonne fois pour toutes ! Rendez-vous au **87**.

219

C'est un combat acharné qui vous attend face à une puissante créature magique.

ELEMENTAIRE DE GLACE

HABILETE : 18 POINTS DE VIE : 35

Si vous survivez tant bien que mal, rendez-vous au **136**.

220

En entrant dans l'édifice une plaisante sensation de chaleur vous envahit. C'est la boutique d'un nain forgeron en train de travailler devant un petit creuset.

– Bonjour voyageur, vous salue-t-il. Il n'est guère prudent de s'aventurer dans les bois après une tempête. Tu risques de ne pas voir où tu vas ou de tomber dans une crevasse.

– Je l'ai remarqué, répondez-vous. Mais je n'ai pas beaucoup d'alternatives, malheureusement. Je dois rejoindre Makiritas au plus vite.

Le nain acquiesce et reprend à frapper sur l'enclume tout en sifflotant. Vous le regardez faire pendant quelques secondes, puis vous vous raclez la gorge et dites :

– Je... hem, je crois que je me suis perdu. Tu ne connaîtrais pas par hasard...

– La route pour la forteresse ?

– Oui, c'est cela !

– Non, je ne la connais pas.

Vous maudissez le mauvais sort, même si la chose était pré-

visible étant donné votre expérience en fait de nains.

Le nain observe votre armement et demande :

– Veux-tu que j'affûte une épée ? Mes armes sont parmi les meilleures de l'Ouest. Je ne sais pas pourquoi tu tiens tant à rejoindre Makiritas, il y a une telle confusion là-bas ! Mais il est certain qu'une bonne épée est toujours utile. Qu'en dis-tu ?

Si vous possédez une Épée normale (pas Runique ou en Zeul) et que vous acceptez son offre, rendez-vous au **163**.

Si vous refusez, vous sortez de la boutique de ce nain inutile et reprenez votre route vers le **262**.

221

La situation semble prendre un mauvais tour, pensez-vous. Vous vous retournez et partez en courant, toutefois votre réaction ne fait que corroborer les accusations de Charsal ! La foule vous croit un serviteur du Roi de l'Ouest et se lance à votre poursuite. Vous tentez de vous défendre ; malheureusement ils sont bien trop nombreux et finissent par vous attraper.

Votre mission se termine ici, de la main même de ces gens que vous vouliez aider.

222

Mince, Wolf ! Quel endroit ! On dirait bien qu'il y a un sanctuaire ici – ou ce qu'il en reste. Il y a d'anciens signes de combats un peu partout et les tours sont recouvertes par du lierre. On dirait bien que l'endroit est abandonné depuis longtemps, raison pour laquelle vous bondissez de surprise quand vous remarquez deux silhouettes cagoulées près de l'entrée. Elles tiennent en laisse deux gros chiens de garde.

Si vous vous approchez pour voir qui ils sont, allez au **111**.
Si vous préférez tourner les talons et revenir sur la route principale, rendez-vous au **198**.

223

Vous demandez au magicien où se trouve le Roi de l'Ouest, en prétendant avoir un important message à lui transmettre. Le vieillard vous répond visiblement énervé :

– Mais pourquoi tout le monde me demande la même chose aujourd'hui ? J'ai une tête de concierge ou quoi ? Il est à l'étage, comme d'habitude. Ou dans ses appartements. De toute façon il vaut mieux ne pas le rencontrer, il est de très mauvaise humeur aujourd'hui. Un gars de l'Est a réussi à s'infiltrer dans Makiritas.

Si vous quittez la pièce (avant qu'il ne vous observe de plus près et ne comprenne que vous êtes *le* gars en question) rendez-vous au **46**. Si vous préférez converser encore un peu, allez au **286**.

224

Le sentier est de plus en plus recouvert de neige jusqu'à disparaître entièrement. Il n'est pas très sage de s'aventurer dans un tel endroit, la neige est si haute que vous risquez à tout moment de... le sol se dérobe sous vos pieds et vous tombez dans une fosse (vous perdez 2 points de vie). Et ce n'est pas tout : un horrible monstre tentaculaire s'approche, prêt à vous dévorer !

FONGOIDE MORTEL

HABILETE : 17 POINTS DE VIE : 17

Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au **323**.

Vous priez pour que l'arme qui vous a sauvé la vie tellement de fois soit aussi efficace contre le Roi de l'Ouest. Vous dirigez la pointe vers sa poitrine, puis vous criez les mots magiques que le Spectre de l'Épreuve vous a appris :
 – DRAGOWOLF !!

Le Roi de l'Ouest se met à rire, mais s'arrête net quand une étrange lumière bleue se matérialise sur la pointe de la lance : c'est le pouvoir de Glacial qui est resté enfermé dans l'arme pendant tout ce temps ! Votre ennemi est alors frappé par un flux de poussière glacée et projeté à terre.

Rendez-vous au 267.



La marche vers la forteresse est harassante. Les forêts et les vallées que vous avez franchies jusqu'à présent n'étaient rien comparées aux montagnes qui entourent Makiritas. Le vent glacé ne fait rien pour adoucir le voyage : vos lèvres sont gercées et votre vue compromise. Vous en êtes réduit à avancer à tâtons. Au soir de cette pénible journée, vous atteignez enfin un village habité du nom de Malaj, la première implantation digne de ce nom sur la route qui mène à la forteresse. Il n'est pas protégé par un mur ou autre palissade, il ne semble même pas très peuplé. Qu'allez-vous faire, Wolf ? Il est exclu de poursuivre votre marche : vous êtes exténué et voyager de nuit dans les montagnes serait une vraie folie. D'un autre côté vous êtes recherché et *très* proche du Roi de

l'Ouest, il ne faut pas vous faire remarquer plus que nécessaire.

Si vous cherchez un magasin dans les rues voisines pour vous y approvisionner, allez au **33**.

Si vous entrez dans une auberge pour y passer la nuit, allez au **299**.

Si vous décidez d'aller explorer la place principale, rendez-vous au **315**.

227

Le cuisinier murmure quelque chose et vous donne un repas. Vous pouvez ajouter cette Nourriture Infecte dans votre sac à dos, mais surtout ne la mangez pas ! Puis l'homme vous pousse rudement vers la sortie en vous ordonnant d'apporter la nourriture aux soldats. Il vaut mieux obéir, car il n'a pas l'air très accueillant.

Rendez-vous au **112**.

228

Avec une pléthore de détails, vous donnez à la foule des informations que seule une personne interne à la résistance pourrait connaître. Charsal reste immobile, même si son expression trahit sa colère grandissante.

Un des rebelles crie :

– Le Roi de l'Ouest nous a trompés !!

Aussitôt imité par tous les autres.

Se voyant découvert, Charsal souffle avec force dans un sifflet et quitte l'estrade. Les delaks réagissent immédiatement au signal et se déversent sur la foule qui tente de fuir.

– Réorganisez-vous ! On peut réussir ! dites-vous pour encourager la foule.

Votre tentative est étouffée dans l'œuf par une flamme noire qui provoque la débandade de tous les présents. De terribles souvenirs resurgissent dans votre esprit : un autre peuple est en train de se faire massacrer, et encore une fois se trouve devant vous un homme avec un masque d'or.

– N'épargnez personne ! ordonne le Roi de l'Ouest en personne en montant sur l'estrade et pointant la Sphère du Pouvoir dans votre direction.

Si vous avez le code ZEUL, rendez-vous au **68**.

Si vous ne l'avez pas, mais que vous avez un Explosif Runique, allez au **215**.

Si vous ne possédez pas cet objet non plus, allez au **291**.

229

L'inconnu est un adversaire d'une agilité incroyable. S'il vous frappe, lancez un dé pour savoir combien de points de vie vous perdez à cause du coup.

MAITRE NINJA HABILETE : 20 POINTS DE VIE : 22

Si par miracle vous parvenez à le vaincre, allez au **243**.

230

Vous saluez militairement les reptiles et vous leur demandez comment ils vont.

Ils vous répondent d'une voix gutturale emplie de haine.

– Comment oses-tu nous adresser la parole, humain ! Es-time-toi heureux que je sois de bonne humeur, ou tu serais déjà en enfer.

Oups. Rappelez-vous à partir de maintenant qu'il est interdit aux soldats humains d'adresser la parole aux delaks.

Rendez-vous au **258**.

– Je t’ai immédiatement reconnu, dit un jeune homme à la poigne d’acier. Tu n’as rien à craindre de moi. Mon nom est Charsal et j’essaie de renverser le Roi de l’Ouest depuis quelque temps déjà.

Vous ne pouvez que marmonner, vu que l’homme s’obstine à maintenir sa main pressée sur votre bouche.

– Tu dois rester calme. Les fagocytes ne peuvent pas entrer ici, mais mieux vaut être prudent.

– Quelles raisons ai-je de te croire ? dites-vous une fois vos lèvres libérées. Laisse-moi partir tout de suite !

– Ah oui ? Cela ne te suffit pas que je ne t’aie pas encore tué ? répond Charsal. Tu es à ma merci, homme noir. Je pourrais te tordre le cou en une seconde. Si je ne le fais fait pas c’est uniquement parce que, et cela me déplaît de l’admettre, j’ai besoin de ton aide.

Le rebelle se décide enfin à relâcher la prise, juste pour vous plaquer au sol avec la seule force de ses bras. C’est un adversaire redoutable.

– Ceci pour te calmer un peu. Es-tu disposé à collaborer maintenant ?

Vous acquiescez sans changer d’attitude pour autant.

– Je m’en doutais. Pour atteindre Makiritas tu as dû affronter bon nombre de dangers. Tu serais un sot si tu faisais confiance au premier venu et un sot ne peut se faire détester autant par le Roi de l’Ouest, je le sais bien. Donc je ne te demande pas de me croire sur la parole, seulement d’écouter ce que j’ai à te dire. Je pense que tu peux me l’accorder.

Il indique le mur derrière lui, défraîchi comme le reste de la pièce.

– Ce vieil entrepôt est le repaire de mon groupe. D’ici part un passage secret qui porte directement à l’intérieur des appartements royaux. Il est sûr, ou du moins il l’était la der-

nière fois qu'on l'a utilisé. Une fois que tu seras à l'intérieur, mes hommes et moi attaquerons le bastion créant une diversion. Il faut que tu profites de la confusion pour tuer le Roi de l'Ouest. Penses-tu y parvenir ?

Vous optez pour répondre par une autre question.

– Tu as dit avoir besoin de moi. Pourquoi ? Tu es en train de m'envoyer en mission suicide ?

Charsal semble agacé.

– J'ai envoyé plusieurs de mes amis à la mort, certains étaient conscient de ce qui les attendait, d'autres pas. Mais pas toi. J'ai besoin de toi. Alors ? Feras-tu comme je t'ai dit ?

Si vous répondez par l'affirmative, allez au **284**.

Si vous préférez faire comme bon vous semble, allez au **240**.

232

Félicitations, Wolf ! Ces voleurs étaient coriaces, mais vous pouvez vous considérer satisfait. Le poison sur leurs armes est maintenant inefficace ; vous pouvez garder les Poignards (Armes). Plus intéressant est le butin caché entre les racines des arbres : en creusant un petit peu vous récupérez un Ecrin Gravé, une petite Tige en Métal, une série de Torches et un Briquet (tous des Objets du sac à dos) mais aussi une Baguette en Chêne à la pointe affilée (Objet Spécial) et une Épée au fourreau décoré (Arme). Vous examinez cette dernière : sa lame de couleur bleue semble être de très bonne facture. Il s'agit de Zeul (prononcez : *zsoooul*), le métal suprême créé par les Anciens ! Dieu seul sait d'où proviennent tous ces objets assez singuliers. Prenez ce que vous voulez, après quoi revenez sur vos pas.

Rendez-vous au **120**.



C'est la salle du conseil de guerre (par. 233)

Dès que vous ouvrez la porte vous êtes catapulté dans une situation désagréable : on dirait bien la salle du conseil de guerre du Roi de l'Ouest ! Vous vous faufilez rapidement derrière une colonne ; heureusement personne ne semble avoir remarqué votre arrivée. Assis autour d'une table se trouvent une dizaine de généraux et avec eux un homme facilement identifiable : c'est lui, le terrible Roi de l'Ouest de Makiritas !

– Mes compagnons, dit-il à ses officiers, notre plan se déroule à la perfection. Notre alliance avec Lernia a fait de nous le peuple le plus puissant des Quatre Terres, il semble que même les elfes du Sud aient l'intention de s'allier avec nous. Le moment est proche maintenant, où nous dominerons sur toutes les terres connues ! Rien ni personne ne pourra nous arrêter !

Regarder ainsi le masque en or qui recouvre le visage du sorcier fait bouillir votre sang. Tout le long de votre périple, vous n'avez jamais oublié sa terrible attaque dans vos terres, mais vous maîtrisez votre colère et tentez d'écouter le reste de son discours.

– Pour ce qui est des rebelles, quelle est la situation ? demande-t-il à l'un des généraux.

Le Roi de l'Ouest rit de bon cœur en racontant comment ces stupides habitants de Makiritas sont sous la surveillance d'un de ses serviteurs, qui est parvenu à identifier tous les dissidents et à élaborer un plan pour les éliminer une bonne fois pour toutes. Vous n'en croyez pas vos oreilles. Un doute germe dans votre esprit : et s'il était en train de parler de Charsal ? Ceci expliquerait pourquoi il n'a pas encore attaqué le palais. Ne sachant pas trop quoi en penser pour l'instant, notez le code TRAITOR sur votre feuille

d'aventure. La réunion continue pendant quelques minutes encore, puis le Roi de l'Ouest met fin à au conseil. Craignant que l'on vous découvre, vous sortez en catimini de la pièce. Vous essayez de vous cacher dans le couloir sur la gauche et trouvez un escalier qui mène à l'étage supérieur.

Montez les marches jusqu'au au **82**.

234

Vous leur racontez une version (très romancée) de vos précédentes aventures en tant que voleur dans les Terres de l'Est, de comment vous vous êtes lassé du climat chaud et humide de la ville de Quarlam, ainsi que de l'extrême pauvreté de ses habitants.

– Makiritas n'est pas mieux non plus, vous prévient l'un d'eux. Même si de temps en temps on trouve un bon butin. Justement, l'autre jour nous avons dévalisé...

– Tais-toi, Ben ! l'interrompt le premier gars qui semble être le chef. Nous ne savons pas encore si on peut faire confiance ou pas à ce collègue. En fin de compte il n'a pas encore prêté serment.

– Vous êtes en train de me demander de me joindre à votre guilde ?

Le chef répond d'un sourire édenté :

– Je ne vous pas pourquoi. Tu es à la recherche de nouveaux compagnons et nous pourrions avoir besoin d'un combattant comme toi. On voit au premier coup d'œil que tu es habitué aux champs de batailles.

– Que dois-je faire ?

– C'est simple. Tu devras te laisser bander les yeux et nous suivre jusqu'à la guilde. Là on te soumettra à quelques épreuves. Pour l'instant tu devras nous remettre tes armes, juste par précaution.

Si vous acceptez sa proposition notez vos armes entre des

parenthèses sur votre feuille d'aventure et allez au **260**.
Si vous pensez qu'il n'est pas sage de vous laisser bander les yeux par des inconnus (même si anciens collègues) refusez net cette proposition et rendez-vous au **309**.

235

Vous empruntez un couloir qui semble virer sur la droite. Bientôt vous vous retrouvez face à un obstacle imprévu : on dirait une barrière d'énergie magique. Des éclairs électriques zèbrent en continu l'espace entre le plafond et le sol, ce genre de choses qui semblent dangereuses à traverser. Il est improbable que ça puisse avoir une quelconque utilité dans les égouts d'une ville. On dirait plutôt un piège ou un mécanisme anti-intrusion.

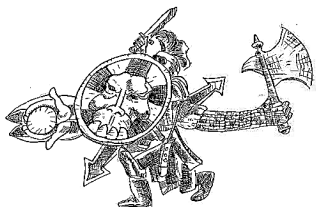
Si vous possédez une Baguette en Chêne ou une Croix en Bois, rendez-vous au **142**.

Sinon, il ne vous reste pas beaucoup de choix : soit vous revenez sur vos pas (au **195**) soit vous vous ruez contre la barrière au **358**.

236

Si vous avez le code THIEF, rendez-vous au **28**.

Si vous ne l'avez pas, rendez-vous au **344**.



– Attends !! criez-vous de tout votre souffle.

La silhouette disparaît ainsi que l'espace tout autour. Vous réalisez que vous êtes toujours debout sur l'estrade au milieu de la place, même si quelque chose dans votre aspect a changé. Vous n'avez plus vos vêtements de voyage : maintenant vous revêtez une armure dorée avec le symbole du dragon sur la poitrine.

L'armée du Roi de l'Ouest a été vaincue. A vos côtés se trouvent Bain ainsi qu'une dame d'aspect royal. Que vous l'ayez déjà rencontrée ou non, vous comprenez faire face à la Sorcière de l'Ouest, la vraie Reine de Makiritas renversée par Rax il y a longtemps de cela.

– Votre Majesté, le royaume est à nouveau à vous, dites-vous en souriant.

Vous lui tendez la Sphère du Pouvoir que vous serrez encore dans votre main droite. Dès que vous soulevez l'artefact tous les présents s'agenouillent à l'unisson !

– Lord Dragowolf, dit Bain d'un ton sérieux comme jamais vous ne l'aviez entendu parler avant, nous, les nains de la Cité des Anciens, nous inclinons devant toi et te jurons obéissance.

– Bain, es-tu devenu complètement fou ? répondez-vous amusé.

La Sorcière de l'Ouest pose ses fins doigts sur votre épaule.

– Non, Wolf. Ta destinée s'est avérée. Tu es maintenant le nouveau Seigneur des Quatre Terres.

QUOI ?! QU'EST-CE QUE ÇA SIGNIFIE ?!

Allez au **370** pour découvrir si vous avez bien compris.

238

Vous vous trouvez dans le garde-manger du palais. Il n'y a ici que de la nourriture et des tonneaux pleins d'eau. La dernière chose que vous souhaitez faire en ce moment c'est bien celle de manger : le Roi de l'Ouest est plus proche que jamais.

Si vous prenez quand même le temps d'explorer la pièce à la recherche de quelque chose d'utile, rendez-vous au **171**.

Si vous remontez les escaliers pour fouiller les étages supérieurs, rendez-vous au **46**.

239

Combien allez-vous lui donner ? Vaut-il mieux offrir beaucoup d'argent en comptant sur son avidité, ou jouer à la baisse dans la crainte d'être pris pour un riche pigeon ? La corruption est un art subtil à maîtriser, mais il n'y a plus de temps pour ce genre de discours inutiles.

Si vous offrez moins de 10 Pièces d'or, allez au **205**.

Si vous offrez entre 10 et 20 Pièces d'or, allez au **141**.

Si vous offrez plus de 20 Pièces d'or, allez au **283**.

240

Le visage de Charsal reflète sa colère.

– Dis donc, c'est quoi pour toi ? Une sorte de jeu ? Tu t'amuses à me provoquer juste pour voir comment je pourrais réagir ? As-tu la moindre idée de combien j'ai attendu ton arrivée ici à Makiritas ? De ce que tu représentes pour notre peuple ? Non, on ne dirait pas, car en fin de compte tu n'es qu'un sale noir sans cervelle, disposé à se faire tuer plutôt qu'admettre avoir besoin d'aide !

Vous souhaiteriez répondre à ces accusations, mais les mots ne trouvent pas leur chemin. Je crains que Charsal n'ait raison, même si vous ne l'admettriez pas pour tout l'or du monde.

Cet accès de colère a quand même servi au rebelle pour se défouler. Il reprend à parler plus calmement.

– Je t'ai choisi car tu as affronté jours et jours de voyage avec un seul objectif en tête. Tu as traversé la moitié du monde connu pour tuer l'homme que nous, à deux pas de lui, n'avons jamais réussi à éliminer. Tu es un symbole pour Makiritas, homme de l'Est. Tu es un mythe. Mes compatriotes ne m'ont pas vraiment suivi jusqu'à présent, mais ils te suivront *toi* une fois qu'ils sauront que tu es de leur côté. Alors ? Qu'en dis-tu ?

Vous décidez de faire confiance à cet étrange personnage – ou du moins de le lui faire croire, afin de le calmer.

Rendez-vous au **284**.

241

Vous êtes de plus en plus fatigué, la nuit tombe et vous n'avez pas encore trouvé un endroit pour dormir en toute sécurité. Vous vous arrêtez un instant pour réfléchir, quand quelqu'un vous hèle. Vous êtes prêt à vous enfuir craignant la présence d'un garde, mais derrière vous il n'y a qu'un jeune homme habillé en bleu.

– Reste où tu es, voyageur. Tu n'as rien à craindre. Mon nom est Glacial Thay et je suis le bourgmestre de Malaj. J'ai remarqué que tu es un aventurier, je souhaiterais donc t'engager pour une tâche très importante.

– De quoi s'agit-il ? demandez-vous, encore indécis si vous pouvez lui faire confiance ou pas.

Glacial regarde tout autour, comme pour s'assurer que vous

êtes seuls, puis murmure :

– Ce que je vais te dire est confidentiel, il ne faut pas que les gardes le sachent. A quelques kilomètres d’ici, à proximité de la forteresse, se trouve une ville très riche nommée Muja. C’était ma maison. Maintenant, elle est sous le commandement d’un homme cruel nommé Sindar, lequel a comploté pour prendre ma place m’obligeant à fuir dans cet endroit oublié des dieux. Je cherche quelqu’un pour s’infiltrer dans Muja et enrôler des mercenaires pour nous ouvrir les portes de l’intérieur. Je compte attaquer la ville et la reconquérir dès demain, mais je crains que mes forces ne soient pas suffisantes pour le faire. Qu’en dis-tu voyageur ? Je te payerai grassement si tu m’aides.

– Je suis désolé, mais je suis en voyage pour travail, répondez-vous, je ne puis perdre de temps ni me mettre à dos les soldats de Makiritas. Je ne raconterai à personne ce que vous venez de me dire, je vous le jure, mais je ne peux vraiment pas vous aider.

– Je comprends, réplique l’homme en arborant un regard énigmatique. Est-ce que le fait d’ajouter que Sindar est le frère du Roi de l’Ouest pourrait être utile ?

Effectivement cela change la donne, tout devient plus intéressant, mais ça rend aussi l’homme qui vous fait face encore plus suspicieux !

Si vous acceptez la proposition de Glacial, allez au **317**.

Si vous déclinez, rendez-vous au **73**.

242

Vous reprenez votre marche le long du sentier oriental (mais avant ça prenez donc une petite collation ou perdez 3 points de vie si vous n’avez plus de Repas). Heureusement la neige n’a pas recommencé, et le soleil resplendit dans le ciel – ce qui ne fait pas grande différence, car les arbres denses bloquent les rayons du soleil en augmentant la sensation de

froid.

Votre voyage se poursuit tranquillement pendant quelques heures jusqu'à ce que vous parveniez à une minuscule déviation qui apparaît entre les arbres. Faut-il aller voir où elle mène ou est-il préférable ne pas quitter le sentier principal ?

Si vous optez pour contrôler le petit sentier, allez au **214**.

Si vous poursuivez sur le principal, allez au **120**.

243

Quel combat ! Quelle habileté ! Quel affrontement épique ! Ou plutôt quelle chance effrontée, Wolf ! Qu'importe, même le maître ninja a souri quand vous lui avez infligé le coup de grâce : il semblait heureux d'avoir été vaincu par un adversaire habile comme vous. « *Au vainqueur le butin* » comme on dit, vous serez heureux de savoir que le maître possédait une Épée, des shurikens (que vous ne savez pas utiliser) et 10 Pièces d'or contenues dans son Manteau de Ninja. Ce dernier est en réalité un Objet Spécial capable de partiellement vous cacher de la vue de vos ennemis. Si vous le portez, vous pourrez ajouter 2 points à votre valeur d'habileté, mais attention : vous ne pourrez pas le faire si vous endossez déjà un Manteau Elfique (quoi ? vous portez encore cet affreux truc ?).

Vous donnez à l'homme une digne sépulture et puis repartez au **26**.



244

Bizarre ! La bifurcation vous conduit à un village délimité par une haute palissade, signe que les habitants craignent les prédateurs qui peuplent la forêt. Et pourtant, malgré de telles défenses, l'entrée est grande ouverte et il n'y a personne de garde. Quelque peu incohérent, vous ne trouvez pas ?

Si vous désirez visiter cet étrange village, allez au **14**.

Si vous préférez continuer votre chemin le long du sentier vers l'est, allez au **224**.

Si vous rebroussez chemin et prenez le sentier vers l'ouest, rendez-vous au **148**.



245

– Le voilà ! Attrapez-le !! crie quelqu'un.

– Je viens en paix, tentez-vous de répondre.

Une minute plus tard vous vous trouvez plaqué au sol, les mains liées.

Rendez-vous au **305**.

246

Surpris par votre réaction, l'officier tente de se défendre comme il peut.

CHANCELIER HABILETE : 10 POINTS DE VIE : 15

Si vous le tuez, rendez-vous au **72**.

– Excellent choix ! Tu vois cette plante là-bas ? Celle avec les fleurs aux pétales rouges ? C'est de l'ipecaupana. Tu dois savoir que selon la légende ses pétales ont un effet assez définitif quand on les mélange avec de l'alcool. Prends-en un peu : elle te sera certainement utile.

Vous ramassez avec précaution une Fleur d'Ipecaupana et vous la placez dans votre sac à dos où elle compte pour un objet. Vous ne savez pas trop où vous pourrez trouver de l'alcool au milieu d'une forêt, mais vous remerciez quand même Tillu pour son aide.

– Il n'y a pas de quoi, répond l'homme-poisson. Aussi parce que c'est à ton tour de me rendre la pareille. Ma requête est : que tu me tiennes compagnie. Dans cet étang. POUR L'ETERNITE !!

Rendez-vous au **156**.



– J'ai entendu du bruit ! Allons vérifier !!

Vous vous plaquez contre le mur, tandis que les soldats de l'Ouest descendent les escaliers en éclairant la cave avec leurs torches. Vous attendez qu'ils soient tous descendu puis vous remontez les marches derrière eux. Malheureusement, à l'étage vous attend une seconde patrouille armée jusqu'aux dents.

Rendez-vous au **305**.

Comme prévu, dès que vous installez à une table, les orques vous cherchent querelle :

– Hé, humain ! D’où viens-tu ? Tu as une couleur bizarre ! Comment fais-tu pour te voir dans la nuit ?

Un grand rire éclate parmi les présents. Il va de soi que vous avez l’habitude de ce genre de quolibets, mais cette fois-ci, complice la fatigue, quelque chose de déclenche en vous et vous répondez à l’orque sur le même ton.

– Au moins je ne suis pas d’un vert vomi comme quelqu’un que je connais !

La créature n’en croit pas ses oreilles. Vous vous mordez la langue : il est trop tard maintenant pour ravalier vos paroles. La rixe est inévitable.

Heureusement aucun des présents ne semble être un bon combattant. Vous évitez facilement les coups de poings qui vous sont destinés, et celui qui en paye le plus les frais semble être le tavernier, qui reçoit une bouteille sur la tête et un coup de chaise brisée uniquement pour avoir tenté de calmer les esprits. Quelques minutes à peine, et les clients semblent se frapper entre eux juste pour le plaisir, ayant complètement oublié l’homme à la peau noire et à la langue bien pendue qui a causé tout ce beau remue-ménage.

Evitant quelques divers objets volant à travers la pièce, vous récupérez discrètement 30 Pièces d’or de la caisse et sortez du local en sifflotant. On pourrait appeler cela « *une journée comme les autres* » dans votre pays natal.

Rendez-vous au **241**.



250

Il y a une petite fissure à l'arrière du coffre. En y insérant le jeton un mécanisme se déclenche et il s'ouvre : il renferme une bouteille pleine d'un liquide ambré. L'étiquette dit qu'il s'agit d'un Vin aux Epices, capable de vous rendre 5 points de vie si vous le buvez (ce que vous pouvez faire à n'importe quel moment sauf lors d'un combat).

Notez-le parmi vos Objets Spéciaux, et effacez le jeton de votre feuille d'aventure. Retournez au **146**.



251

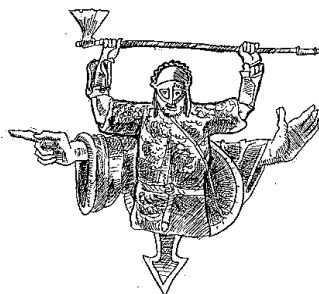
Vous dites à l'orque que vous lui apportez son repas et lui montrez la nourriture encore chaude. Il ne vous remercie même pas et commence à se goinfrer. L'odeur attire bientôt les autres orques et gobelins qui s'unissent au repas en demandant du vin à grande voix. Sans que l'on vous aperçoive, vous émiettez l'ipecaupana dans les verres remplis de vin ; en quelques secondes ils gisent tous à terre raides morts !

Satisfait du déroulement sans accrocs de votre plan, vous fouillez rapidement l'armurerie et trouvez parmi des Epées, Haches et Massues (Armes) une Cotte de Mailles (ajoute 2 points à votre habileté, Objet Spécial) et une caisse contenant de l'Explosif Runique (Objet du sac à dos).

Choisissez ce que vous voulez emporter, et effacez le vin et la nourriture infecte de votre feuille d'aventure. Retournez au **274** (notez que vous ne pourrez plus vous rendre au paragraphe 191).

Tandis que vous vous promenez près de l'entrée, vous croisez deux jeunes garçons aux chevelures ridicules. Ils sont en pleine dispute : on dirait que l'un d'eux a volé la fiancée de l'autre, mais il vous est impossible de comprendre lequel car les deux utilisent un dialecte local qui ne vous est pas familier. Il va de soi que la chose ne vous importe guère, chez vous ce genre d'affront se règle à coups de couteaux, certes pas en discutant. Enfin ! On dirait bien qu'ils vont en venir aux mains. Il y a encore l'espoir de voir du sang couler ! Quelle déception, le plus petit a immédiatement le dessous et il s'éloigne la queue entre les jambes, tandis que l'autre lui adresse des gestes et des insultes qui ne valent guère ceux de votre pays.

Piètre spectacle auquel vous venez d'assister. Vous réalisez alors que dans la fougue les deux ont fait tomber un papier : c'est un Pass pour la Zone VIP de la Salle des Concerts. Si vous le prenez notez-le comme un Objet Spécial, après quoi retournez au **14**. Notez que vous ne pourrez plus vous rendre au paragraphe 252. A quoi bon retourner dans un tel endroit ?



253

Vous venez d'atteindre la grande cour externe de la forteresse. Sur le sol couvert de neige il y a des traces de chariots et de chevaux qui se dirigent vers la droite, signe que c'est jour de marché. Vous n'avez aucune idée d'où pourrait se trouver le Roi de l'Ouest ni de comment faire pour le trouver.

Si vous prenez à droite vers la Place du Marché à la recherche d'objets utiles, allez au **49**.

Si vous préférez vous adresser aux gardes pour leur soutirer quelques informations, allez au **114**.

Si vous continuez vers le centre de la ville, allez au **334**.

NB rappelez-vous que tant que vous resterez à Makiritas vous ne pourrez pas effacer de votre feuille d'aventure l'Uniforme, les Bottes et l'Anneau avec la Plume sous peine d'être arrêté sur le champ.

254

Vous prononcez les mots magiques que le Spectre de l'Épreuve vous a appris :

– DRAGOWOLF !!

Après quoi vous serrez la lance de toutes vos forces et vous frappez le corps du monstre qui se brise en mille morceaux, répandant ses os un peu partout.

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux vous parvenez à fuir par l'échelle. Rendez-vous au **83**.

Si vous êtes Malchanceux le monstre se recompose immédiatement et passe à l'attaque. Rendez-vous au **32** et battez-vous ! Vous pourrez faire à nouveau usage de la lance, mais seulement après avoir vaincu le squelette maudit au combat.

255

– C'est donc ainsi, dit le poisson, tu cherches la bagarre, hein ?

Imaginez-vous la scène, Wolf. Vous, immergé jusqu'à la ceinture dans un étang sulfureux, tandis qu'un poisson géant saute tout autour de vous en vous mordillant les chevilles (ce qui vous fait perdre 1 point de vie à chaque coup réussi). Il vous suffit de gagner un seul tour contre Tillu pour le tuer. L'inconnue est de savoir combien de fois il vous mordra *lui* avant que vous ne parveniez à l'attraper !

TILLU HABILETE : 22 POINTS DE VIE : 3

Une fois que vous l'aurez embroché, vous découvrirez qu'il n'est même pas bon à manger. Séchez votre pantalon avec un bon feu, avant de retourner au **123** pour prendre l'autre déviation.



256

Vous approchez le front du judas en métal et vous mettez en pratique le reste des instructions. Au début il ne se passe rien ; puis le portail s'ouvre – laissant un passage à peine suffisant pour vous y faufiler – et se refermant immédiatement derrière vous une fois que vous vous trouvez de l'autre côté. Votre cœur bat la chamade : vous avez réussi à pénétrer dans les hauts-quartiers de Makiritas ! Mais vous ne savez toujours pas où peut se trouver le Roi de l'Ouest. Vous repartez immédiatement à la recherche de nouveaux indices.

Rendez-vous au **100**.

257

Vous êtes frappé par un terrible souffle d'air chaud. En contraste, la sensation successive est la terreur glaciale qui vous immobilise. Ce ne sont ni le peu de meubles présents, ni le lit à baldaquin parfaitement refait qui vous ont fait peur. C'est le manteau qui s'y trouve dessus, le même que le Roi de l'Ouest portait en ce jour dans les Montagnes Centrales. Gardez votre sang froid : ceci semble être la chambre privée de votre ennemi qui pourrait arriver à tout instant.

Si vous l'attendez et préparant une embuscade, allez au **185**.
Si cela vous semble un plan trop dangereux retournez au **112**.

258

Soudain, une sirène d'alarme résonne dans toute la forteresse. Les soldats bondissent et courent vers la place. Personne ne répond à vos questions pour savoir ce qui se passe, jusqu'à ce que vous arrêtiez de les poser, par crainte de dévoiler votre couverture. C'est seulement une fois que tous les soldats sont partis que vous retournez par où vous êtes venu. Vous ne pourrez plus visiter la tour de garde.

Rendez-vous au **253**, notez que vous ne pouvez plus vous rendre au paragraphe 114.



259

Le Roi de l'Ouest vous lance un sort de feu !

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, les flammes manquent leur objectif.

Si vous êtes Malchanceux, vous êtes frappé de plein fouet et perdez 10 points de vie.

Si vous survivez, retournez au **267** et reprenez le combat là où vous l'aviez interrompu, essayez de ne plus revenir à ce paragraphe !

260

Vous donnez vos armes aux voleurs et ils vous bandent les yeux. Vous êtes conduit au travers de la forêt et puis on vous fait monter sur un chariot. Le chariot poursuit sa route sur un chemin de terre pendant plusieurs heures. Le voyage est tellement long (et ennuyeux) que vous finissez par vous endormir ; à votre réveil vous vous trouvez enfin face au chef de la guilde des voleurs de Makiritas. Ou du moins c'est ce que vous croyez.

Rendez-vous au **305**.

261

Un chaos de cris et de feu se consume derrière vous. Essoufflé, vous vous cachez dans une maisonnette abandonnée près de la tour, tandis que les gardes de Sindar vous traquent. Vous attendez quelques heures que les eaux se calment.

Puis vous retournez au **351**, notez que vous ne pourrez plus vous rendre au paragraphe 96.

Vous continuez à errer d'un pas incertain entre les grands arbres tout en essayant d'ignorer le froid qui perce vos vêtements. Votre espoir est celui de trouver n'importe quel point de repère qui vous permette d'atteindre la forteresse ou pour le moins un village, un refuge, ou n'importe quoi qui ne soit pas une chèvre ou un sanglier, seuls êtres vivants que vous ayez croisés jusqu'à présent. Vous finissez enfin par trouver un sentier. Il ne semble pas très fréquenté, mais vous êtes heureux de l'avoir trouvé car cela signifie que vous n'êtes pas en train de tourner en rond. Vous décidez de le suivre jusqu'à une bifurcation. Au croisement vous voyez un panneau sur lequel est écrit un message d'avertissement, même si vous ne parvenez pas à comprendre auquel des deux sentiers il fait référence... Eh ! Attendez une minute, ce n'est pas ce qui paraît ! Voici ce que vous lisez :

MORT OU VIF !

Recherché, homme de l'Est, armé, de haute taille, facilement reconnaissable à sa peau noire. La prime pour celui qui le remettra, mort ou vif, aux delaks est de 500 pièces d'or. Tous les sujets du royaume sont invités à collaborer. Tous ceux qui seront découverts à aider le fugitif de quelque manière qui soit, seront condamnés à mort avec sentence immédiate.

Le Roi de l'Ouest a mis une prime sur vous !! Comment peut-il savoir que vous êtes ici et en route vers lui ? Il est probable qu'un makiritien que vous avez croisé vous a dénoncé... ou peut-être que vos mouvements sont surveillés depuis que vous avez traversé le Portail ! Quoi qu'il en soit, vous avez pour l'instant un problème plus urgent : sortir de cette maudite forêt.

Si vous prenez le sentier sur votre droite, allez au **80**.
Si vous optez pour celui de gauche, allez au **123**.

263

Vous êtes presque arrivé à la sortie des hauts-quartiers. La Porte Suprême est toujours ouverte, mais elle ne le restera pas encore pour longtemps. Vous bondissez, parviendrez-vous à la traverser à temps ?

Lancez un dé. Ajoutez au résultat le nombre d'assauts qu'a duré le combat avec le garde près du parc, si vous l'avez affronté, plus 2 autres points si vous vous êtes arrêté pour le fouiller.

Si le total obtenu est supérieur à 10, allez au **368**.

S'il est inclus entre 8 et 10, allez au **127**.

S'il est inférieur à 8, allez au **113**.

264

Cette pièce ressemble à celle du Chancelier, mais plus en désordre. Il y a des livres et des papiers gribouillés un peu partout, des alambiques, des bouliers et tous les objets typiques des lettrés – ou des fous.

Si vous avez le code WISE, allez au **157**.

Dans le cas contraire au **352**.

265

Vous saluez un groupe de jeunes recrues et vous vous arrêtez pour leur parler. Grâce à votre bagout vous parvenez à vous lier d'amitié. Vous apprenez ainsi que le Roi de l'Ouest passe toutes ses journées dans les hauts-quartiers de la ville, même si personne ne sait vraiment où exactement ni ce qu'il y fait. Vous comprenez que les soldats nourrissent une profonde admiration envers le sorcier au masque d'or, peut-être

à cause de son passé fort mystérieux. Vous en profitez pour obtenir des recrues quelques informations supplémentaires sur un autre sujet.

Si vous mentionnez l'homme de l'Est, allez au **71**.

Si vous orientez la conversation vers la Sphère du Pouvoir, allez au **280**.

Si vous parlez des delaks, allez au **76**.

266

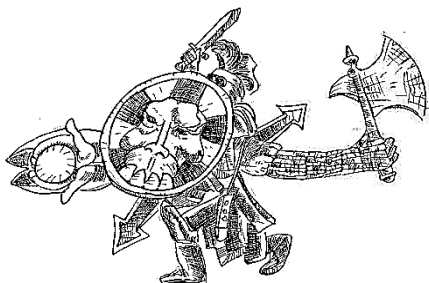
Vous éclairez l'ombre qui se met à crier de douleur. C'est une créature extrêmement petite, mais avec l'aide de votre source lumineuse vous pourrez aisément la frapper.

SALAMANDRE NOCTURNE

HABILETE : 10 POINTS DE VIE : 20

Le nombre élevé de points de vie de la salamandre tient compte aussi de la difficulté que vous aurez à la toucher tout en maintenant votre équilibre.

Si vous l'éliminez, poursuivez votre exploration au **216**.



267

Le Roi de l'Ouest est en train de se transformer ! Son masque tombe à terre révélant ainsi pour la première fois son vrai visage : ce ne sont que des flammes sans aucun trait humain !

– Tu vas me le payer cher !! crie-t-il. Prépare-toi à mourir !
Le moment de l'affrontement final est arrivé !

RAX, ROI DE L'OUEST

HABILETE : X-1 POINTS DE VIE : 24

Votre ennemi possède la même valeur d'habileté que vous, y inclus vos éventuels bonus, mais avec le modificateur indiqué.

Si le Roi de l'Ouest parvient à vous frapper par trois fois de suite, notez ses points de vie et allez au **259**. Si vous libérez le monde de sa présence maléfique, allez au **282**.

268

Malédiction ! Vous savez où vous vous trouvez ? Étalages, paniers, tentes ouvertes... Oui, c'est cela : c'est bien un marché en plein air, Wolf, le pire endroit pour quelqu'un qui comme vous déteste les marchands !! Soyez heureux qu'il ait l'air presque abandonné. Il n'y a qu'un seul vendeur derrière les étalages, et il est en train de vous fixer depuis votre arrivée dans la place. Vous le regardez à votre tour conscient de l'erreur que vous venez de commettre. Le vent se transforme alors en un vrai et propre sifflement, digne bande sonore pour le duel qui se prépare.

Comme par magie – ou comme s'il avait reçu un signal – l'homme disparaît de derrière son étalage. Et réapparaît derrière vous un dixième de seconde plus tard.

– Sssalutations !! Sssalutations, monssssieur ! Quel plaisir

de vous voir ! Ssseriez-vous en train de chercher quelque chosse, monsssieur ? Quelque chosse de précieux ? Dites-moi !! Et Sssissal ssse fera un plaissir de vous aider !!

– Je ne cherche rien de particulier, répondez-vous, et pourriez-vous éviter de me crachoter au visage pendant que vous parlez ? C'est assez désagréable.

– Veuillez m'excusser ! Veuillez m'excusser, monsssieur ! renchérit-il en empirant la situation. C'est l'habitude ! L'habitude, je vous dit ! Venez !! Venez ! J'ai de très belles chosses à vous montrer, oui, oui, sssssuivez-moi !!

Magnifique, un autre fou à lier. Il ne vous manquait plus que celui avec un défaut de prononciation pour compléter votre album ! Vous avez vérifié si dans votre sac à dos se trouve un Aimant à Fous ? Je dis ça, je dis rien.

De toute façon il est trop tard pour faire marche arrière, rendez-vous au **90**.

269

Vous entrez à toute vitesse dans l'édifice et refermez la porte derrière vous à double tour. Immobile, vous tendez l'oreille. Il n'y a aucun bruit : il semble bien que les gros soient revenus sur leurs pas. En soupirant vous prenez enfin le temps d'observer l'endroit où vous vous êtes réfugié. C'est une pièce sombre, avec un escalier qui descend vers le bas. Vous vous penchez et entrevoyez un garde au pied des marches. Si vous voulez descendre il faudra l'éliminer.

Se vous avez un Globe en Fer et une Petite boîte de Graisse et que vous souhaitez les utiliser, rendez-vous au **289**.

Si vous possédez des Shurikens et que vous savez comment les utiliser, rendez-vous au **115**.

Si vous attaquez le garde au corps à corps, allez au **97**.

Si vous ouvrez la porte et repartez, allez au **134**.

270

Vous rejoignez votre allié au pas de course exultant pour sa victoire, mais à mi-chemin un rayon de glace frappe le sol devant vous, vous arrêtant net.

– Attends, qu'est-ce que tu fais ? C'est moi, Wolf !

Comme seule réponse vous recevez une autre attaque.

– Je suis désolé, dit l'homme d'une voix glaciale comme son corps. Je ne peux pas te laisser vivre après m'avoir vu sous ma vraie forme. Sans rancune.

Sans rancune, mon œil !

ELEMENTAIRE DE GLACE

HABILETE : 18 POINTS DE VIE : X

Ce monstre débute le combat avec le nombre de points de vie qu'il lui restait au terme du précédent affrontement.

Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au **149**.



271

Même décapité, le zombie continue de vous attaquer en frappant à l'aveugle avec ses ongles. La puanteur de ce monstre vous soulève le cœur : diminuez votre habileté de 1 point pendant toute la durée du combat.

ZOMBIE ACEPHALE

HABILETE : 8 POINTS DE VIE : 15

Si vous réduisez ses points de vie à 0 ou moins, allez au **322**.

– Je pense savoir où se trouve le diadème que vous recherchez, dites-vous aux elfes, optant pour un petit sourire malin. Les oreilles-en-pointes n'en reviennent pas. Ils vous ordonnent de leur révéler immédiatement l'emplacement du trésor, mais vous n'êtes pas né de la dernière pluie, et vous leur arrachez la promesse de s'unir à vos troupes en échange de l'information. Les elfes sont à votre merci et jurent de vous aider. Imaginez leur expression quand vous sortez le diadème de votre sac à dos ! Mais une promesse est une promesse, et pour un elfe il est inconcevable de revenir sur sa parole.

Notez le code ELVES sur votre feuille d'aventure et rendez-vous au **351**, vous ne pourrez plus vous rendre au paragraphe 36 et effacez le diadème de vos Objets Spéciaux.

Vous êtes sur le chemin du retour quand un cri vous fait sursauter. Vous vous approchez sous le couvert des arbres et vous observez de nombreuses créatures ressemblant à des reptiles à proximité de la maison du forgeron. Le nain est au sol, enchaîné.

– Parle !! Où se trouve l'homme de l'Est ?

– Je vous assure que je ne sais pas de quoi vous parlez...
AAAH !!

L'une des créatures vient de frapper le nain à la nuque avec un violent coup de poing. Puis il dit d'une voix gutturale :

– *Ak rok...* Cherchons ! Il n'est certainement pas loin !

Vous attendez qu'ils s'éloignent dans la direction opposée et vous vous approchez du forgeron, vous l'appellez mais il ne réagit pas. Vous le retournez sur le dos : ses yeux sont vitreux. Il est mort ! Ces reptiles doivent avoir une force colossale...

Effrayé, vous vous précipitez dans l'édifice. Vous découvrez que le nain avait eu le temps de travailler sur votre Épée : à partir de maintenant, quand vous l'utiliserez, vous pourrez ajouter 1 point à votre valeur d'habileté. En fouillant la maison vous trouvez aussi de la nourriture suffisante pour deux Repas et 20 Pièces d'or (y compris les 10 que vous lui aviez données). Elles ne lui seront plus d'aucune utilité, vous décidez donc de les prendre avant de repartir.

Avant de quitter la zone vous regardez une dernière fois le corps du nain gisant au sol. Pris de pitié vous décidez de l'enterrer dans la neige avant de vous remettre en route.

Rendez-vous au **262**.

274

Le couloir mène à deux portes fermées : l'une sur votre gauche, plus grande (pour l'ouvrir allez au **191**) et une sur la droite, moins imposante (au **264**). Face à vous, le couloir se termine par une fenêtre d'où filtre la faible lumière du soleil couchant, elle illumine ce qui semble être un petit escalier sur la gauche qui mène à l'étage supérieur.

Vous pouvez l'examiner au **279**, ou retourner dans la salle d'attente au **46**.

275

Dès que vous nommez Glacial (en précisant que vous êtes ici pour enquêter sur lui après que ses hommes vous ont attaqué) le visage de Sindar s'assombrit tout à coup.

– Vous avez raison de le surveiller de près, Major. Je pense que ce maudit a l'intention de nous attaquer. Vous n'allez pas le croire, mais il prétend que je lui ai soutiré une partie des terres, malgré le fait que le Tribunal de Makiritas m'ait

donné pleinement raison. Ce ne sont que des accusations absurdes et sans fondement. J'ai toujours œuvré dans la légalité et quiconque ici peut le confirmer.

Tous les présents acquiescent, l'air hébétés plus que de raison. Puis reprennent à boire du vin.

Allez-vous faire de même (au **77**) ou préférez-vous éviter pour l'instant et continuer la conversation (au **93**) ?

276

D'un bond vous atteignez l'estrade. Tout autour de vous l'affrontement entre les rebelles et les delaks continue de faire rage.

– J'aurais dû m'assurer que tu étais mort, dit le Roi de l'Ouest d'une voix chargée de haine.

– Tu aurais dû, mais tu ne l'as pas fait, répliquez-vous tout en vous préparant à régler les comptes avec lui une fois pour toutes.

Le sorcier dirige la Sphère du Pouvoir vers vous.

– Ne te préoccupe pas, homme de l'Est. Je ne commettrais pas deux fois la même erreur. Meurs !!

Si vous possédez un Joyau de Lumière, un Médaillon Doré, un Rubis Bleu ou l'Anneau Enchanté du vieux Worth, rendez-vous au **218**. Si vous n'avez aucun de ces Objets Spéciaux, rendez-vous au **87**.

277

Vous parcourez la route à bon rythme pendant toute la journée. Dans l'après-midi, les nuages s'amoncellent à l'horizon ; au soir, il neige déjà. Ce n'est pas une tempête trop violente, mais vous ne voyez pas plus loin que le bout de votre nez ! Comme si cela ne suffisait pas la nuit est en

train de tomber. Vous êtes obligé de chercher un endroit pour vous abriter des intempéries, et parvenez heureusement à trouver une anfractuosité dans la roche.

Une fois au sec, vous vous laissez tomber à terre fourbu en vous serrant dans vos vêtements à la recherche d'un peu de chaleur. Perdu dans vos pensées, vous bondissez en entendant un bruit suspect à l'extérieur. Vous sortez avec précaution la tête de la grotte, mais vous ne voyez personne, vous restez donc immobile pendant quelques minutes, mais le bruit ne se reproduit pas. Peut-être l'avez-vous seulement imaginé ?

Si vous décidez de retourner vous coucher, allez au **180**. Si vous préférez rester éveillé toute la nuit à l'affût, allez au **4**.

278

– Vous êtes en retard, monsieur. Les autres sont déjà en train de dîner !

Se méprenant sur votre personne, l'énergumène vous précède dans une grande salle où de nombreux convives sont en train de manger goulûment, assis autour d'une très grande table. L'homme s'approche d'une personne assise en bout de table et lui murmure quelque chose à l'oreille. Celle-ci acquiesce de la tête et se met à lisser ses fines moustaches, avant d'indiquer une chaise à côté de lui.

– Je vous en prie, Major ! Unissez-vous à nous, nous avons beaucoup à discuter !

Votre instinct vous dit qu'il doit s'agir de Sindar, le frère du Roi de l'Ouest. Glacial ne s'était pas épargné en le décrivant ; c'est pour ça que, peut-être, il apparaît à vos yeux moins dangereux qu'il ne l'est en réalité.

– Installez-vous ici, insiste Sindar en déplaçant la chaise. Vous ne pouvez temporiser plus longtemps. Vous vous ins-

tallez en saluant les présents et vous vous excusez pour votre retard. Sindar vous offre du vin et continue :

– Quel bon vent vous mène à Makiritas, Major Appenheim ? Vous avez une petite mine ! On dirait que vous avez parcouru à pied toutes les Terres de l'Ouest !

Bien : vous êtes maintenant le Major Appenheim et vous devez inventer une excuse pour justifier votre aspect si peu militaire...

Si vous répondez que votre caravane a été attaquée par des brigands et que vous avez été obligé de faire escale en ville, allez au **67**.

Si vous mentionnez le Roi de l'Ouest en affirmant avoir voyagé jusqu'ici pour lui parler, allez au **202**.

Si vous accusez Glacial de tous vos malheurs, allez au **275**.

279

C'est bien un escalier, Wolf. Un escalier qui monte vers le haut. Votre instinct d'aventurier vous dit que tout en haut se cache quelque chose d'intéressant.

Si vous montez, rendez-vous au **82**. Sinon retournez au **274** et continuez l'exploration de cet étage.

280

– Comme tu le sais bien il nous est interdit d'en parler. Mais je pense que, un jour ou l'autre, cette chose qu'on ne peut nommer nous aidera à régner sur les Quatre Terres, comme au temps des Anciens !

– Et comment ferons-nous avec les Terres de l'Est ? demandez-vous en craignant la réponse. Après tout, selon la règle établie par les Anciens, c'était leur tour de garder cette chose qu'on ne peut nommer.

– Les Terres de l’Est ? intervient un second garde. Ce ne sont que des bons à rien, capables uniquement de chaparder et de vivre au jour le jour. Peaux noires de mes deux... bah !! Puis il se rend compte que vous avez la peau noire et ajoute :
– Hem, j’espère que tu n’es pas de cette région, bien entendu. Je ne voudrais pas t’avoir offensé.

Vous le tranquillisez en précisant que vous n’avez aucun lien avec l’Est, mais un troisième garde arrive et frappe le second sur la tête le sermonnant :

– Tu dois arrêter avec le racisme, Joe. Grunt t’a déjà puni une fois et tu t’en es tiré seulement parce que tu es doué pour raconter des fables.

Joe se gratte la tête confus et acquiesce. Vous ne savez pas qui est ce Grunt, mais vous ferez bien de noter son amour pour les fables.

Rendez-vous au **258**.

281

La nuit s’écoule tranquille. Au petit matin vous vous gratifiez d’un riche petit déjeuner chaud : vous récupérez 5 points de vie. Si vous le souhaitez, le propriétaire peut vous vendre des vivres au prix de 3 Pièces d’or par Repas (vous pouvez en acheter autant que vous voulez dans la limite de la place disponible et de votre bourse). Une fois vos achats complétés, vous reprenez votre voyage le long de la route principale.

Rendez-vous au **25**.





Une silhouette féminine avec une queue de dragon (par. 282)

Dès que vous portez le coup fatal, Rax hurle et lève les mains au ciel. Son corps fait de flammes se dissout dans les airs dans une myriade de petites explosions de lumière. Vous ne parvenez pas encore à le croire. Vous venez de tuer le Roi de l'Ouest de Makiritas ! Mais il est encore trop tôt pour crier victoire : tout autour de vous les gens se battent encore avec rage. Vous vous baissez pour ramasser la Sphère du Pouvoir, qui a roulé comme si de rien n'était jusqu'à vos pieds, mais dès que vous la touchez, vous sentez une énergie envahir tous vos sens. Quand vous parvenez enfin à ouvrir les yeux, vous êtes en train de flotter dans un espace que vous avez déjà vu.

– Que se passe-t-il ? Devant vous est apparue une image translucide : une silhouette féminine avec une queue de dragon. Vous l'avez déjà rencontrée quand vous avez quitté la Cité des Anciens et tout comme cette fois-là elle communique avec vous par la télépathie :

– Tu t'es bien comporté, Lord Dragowolf. Tu as affronté des dangers inimaginables, parvenant jusqu'ici sans jamais fléchir, faisant preuve de force, de courage et de noblesse.

– Qui es-tu ? demandez-vous un peu hésitant.

– Je suis le Dragon, l'esprit des Quatre Terres. Je suis ton chemin depuis le jour où Rax s'est emparé de la Sphère du Pouvoir. Il n'était pas digne de la posséder, mais je ne pouvais rien faire pour l'en empêcher. J'avais besoin d'un champion, quelqu'un capable de mener à bien une tâche impossible. Toi : le seul survivant d'un massacre.

Vous ne pouvez retenir un éclat de rire, étant donné que ce n'était là qu'une question de chance, mais l'esprit ne semble aucunement perturbé.

– Je le sais bien. Cela change-t-il quelque chose ? Je n'avais pas besoin d'un casse-cou, Lord Dragowolf. Je n'avais pas besoin d'un héros sans peur et sans reproche, prêt à se lancer tête première dans n'importe quelle bataille. J'en ai connu

nombreux pendant ma longue existence et je peux te garantir qu'ils survivent rarement à leur ardeur. J'avais besoin de quelqu'un de fourbe, de quelqu'un de droit, d'un couard si la situation le nécessitait et d'un brave au moment voulu. Toi, Wolf des Terres de l'Est ! Et maintenant je t'appartiens.

Rendez-vous au **237**.

283

Vous ouvrez la bourse, avec un sourire sans équivoque. Le Chancelier sourit à son tour. Eh bien, Wolf. On dirait qu'il n'y a pas de langage plus universel que la corruption. L'homme empoche l'argent d'un mouvement leste et le fait disparaître dans une poche interne de sa veste. Il vous informe que le mot de passe est « *anatanara* ». Effacez de votre feuille d'aventure la somme que vous lui avez offerte ainsi que le code GUARD, puis partez d'ici.

Rendez-vous au **89**.

284

Charsal vous accompagne vers le mur.

– J'aimerais avoir plus de temps, mais je dois rejoindre mes compagnons. Une dernière recommandation : attends bien le signal et n'entre en action que quand le moment sera venu.

– Quel est le signal ?

– Tu le reconnaîtras facilement. Je dois y aller maintenant. On se reverra.

Charsal ouvre l'accès du passage secret et le referme derrière vous. L'ouverture conduit à une échelle et de là aux égouts de la ville. Avant de descendre vous appuyez votre oreille contre le mur : vous entendez la porte de l'entrepôt s'ouvrir et se refermer. Le rebelle est parti.

Si vous n'avez pas entièrement confiance en lui, c'est le bon moment pour rebrousser chemin au **38**. Si avez décidé de vous joindre à la révolution, descendez l'échelle au **129**.

285

Vous prenez votre arme et vous courez vers le garde le plus vite possible. Heureusement il semble fatigué à cause du lourd sac qu'il traînait.

GARDE (fatigué) HABILETE : 14 POINTS DE VIE : 9

Notez le nombre de tours nécessaires pour en venir à bout. Si vous gagnez, vous pouvez fuir au plus vite au **85**, ou prendre le temps de le fouiller au **335**.

286

Vous dites au vieillard que vous cherchez un livre, ce qui semble le surprendre.

– Ah bon ? Donc tu sais lire ? Et de quel livre aurais-tu besoin ?

– Hum... *Comment cuisiner les navets avec l'alchimie* ! improvisez-vous en donnant de rapides coups d'œil aux livres sur la table. Cela fait une vie que je le cherche, mais à la bibliothèque de mon village ils ne l'ont pas.

– Je n'en doute pas un instant, c'est une pièce unique ! vous répond le vieux d'une voix joyeuse. Je dois te remercier, soldat. C'est des années que plus personne ne me demandait un livre en prêt ! Je commençais à me demander s'il n'y avait plus que des incultes ici. Tiens, prend le volume. Un pavé de première. Je ne me rappelle plus qui l'avait amené ici, mais je dirais que tu peux le garder pour toujours. De toute façon il n'intéresse personne.

– Il y a un nom sur le frontispice, *Rufus Touchelefond*. C'est peut-être le propriétaire.

– Ah oui ? C’est regrettable, ça diminue la valeur de l’œuvre. Mais au fond, qu’importe ? Personne n’apprécie vraiment ma bibliothèque. Ils ne viennent ici que pour profiter du papier toilette gratuit.

Vous le laissez à ses marmonnements et mettez le Gros Livre dans votre sac à dos. Si un jour vous venez à rencontrer le propriétaire et que vous souhaitez lui rendre le livre, ajoutez 10 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si le texte n’aura aucun sens, cela signifie que vous vous serez trompé de personne.

Pour l’instant notez le code WISE sur votre feuille d’aventure et rendez-vous au **46**.

287

Vous cachez le corps du garde derrière des rochers et récupérez ce qu’il vous manque. L’Uniforme et les Bottes sont des Objets du sac à dos, tandis que l’Anneau est un Objet Spécial.

Habillez-vous comme il se doit et rendez-vous au **43**.

288

C’est un petit parc, désert excepté pour quelques hommes armés qui confabulent entre eux. A en juger par leur accent ils doivent être originaires du Nord et c’est un problème, car les hommes de Lernia sont des alliés du Roi de l’Ouest. Cependant, la façon dont ils comptent leur argent et font briller leurs armes laisse à penser que ce sont là des mercenaires.

Si vous tentez de les enrôler, quel qu’en soit le risque, allez au **153**. Si vous préférez ne pas risquer, retournez au **351**.

289

Vous prenez le globe et l'enduissez de graisse, après quoi vous le faites glisser le long de la paroi en pente, en visant la tête du garde... En plein dans le mille ! L'homme s'écroule à terre évanoui vous donnant le temps de descendre les marches. Une fois à côté de lui vous lui donnez le coup de grâce.

Effacez les deux objets de votre feuille d'aventure et rendez-vous au **63**.

290

Dès que vous faites un pas dans la neige, votre pied ne trouve plus d'appuis et vous chutez vers le bas. Vous vous relevez un peu amoché mais sans blessure grave : vous êtes tombé dans une petite salle souterraine. Cela est déjà assez surprenant en soit, vu qu'il n'y avait aucun signe d'accès, mais ce qu'il l'est encore plus ce sont le trône au milieu de la salle et le squelette qui s'y trouve. On dirait bien que cet inconnu est mort de faim, toutefois une petite échelle sur le mur semble conduire à l'extérieur.

Si vous essayez de remonter l'échelle, vous vous retrouverez au **83**. Si vous décidez d'explorer cet endroit, allez au **353**.

291

Vous bondissez vers le Roi de l'Ouest, mais un groupe de delaks s'interpose. Vous vous préparez à les affronter, mais ce faisant vous tournez le dos à votre adversaire qui vous réduit en cendre avec une boule de feu.

Votre aventure se termine ici, à un pas de votre objectif.

292

Vous essayez à nouveau plusieurs fois, mais le cor semble cassé ou du moins ne pas fonctionner. Vous abandonnez après la cinquième tentative, sursautant à la vue d'une troupe de delaks qui vous entoure. Vous n'aviez peut-être pas entendu le son du cor, mais *eux* ils l'ont entendu très bien. Inutile de résister : ils sont trop nombreux. Vous capitulez et vous vous laissez emmener de force.

Rendez-vous au **305**.

293

Vous quittez le magasin et vous vous retrouvez face à face avec une patrouille de delaks qui vous arrêtent. Vous n'auriez pas dû vous fier...

Rendez-vous au **305**.

294

Un peu embarrassé, vous commencez à raconter l'histoire du petit Chaperon Rouge, tout en essayant de ne pas croiser les regards des autres orques qui ricanent. Vous vous consolez en pensant que ce sera la dernière humiliation que vous subirez de votre vie. En réalité on dirait que vous êtes en train d'obtenir un grand succès.

– Bravo, bravo ! vous interrompt Grunt. Tu racontes bien, avec une excellente dialectique, et tu n'es pas troublé par le fait d'être enchaîné et entouré d'ennemis. Tu me plais. Tu peux t'en aller.

– Je peux vraiment ? demandez-vous pendant que les orques vous libèrent.

Grunt montre ses crocs en ce qui devrait être un sourire.

Puis il indique la peau de ses joues, ridée mais ayant encore une tonalité foncée. Comme la vôtre...

– Mais bien sûr que tu peux. Mais ne me fait pas repentir de mon choix, homme noir.

Vous le remerciez d'un mouvement de la tête. Vous les laissez derrière vous et trouvez assez facilement une autre porte. Vous avez atteint le garde-manger du palais royal !

Rendez-vous au **238**.

295

Le vieillard aperçoit la tige qui dépasse de votre sac à dos et l'attrape de toutes ses forces restantes. Puis l'insère dans une espèce de cœur mécanique qu'il cachait sous sa veste. Il semble soulagé, mais c'était sans tenir compte de ses poursuivants : une nouvelle flèche le frappe en plein dans le dos l'abattant pour de bon.

– Att... ention à... Gl... G... Glac... essaye-t-il de dire avant de rendre l'âme.

Vous attrapez le Cœur Mécanique avant qu'il ne tombe de sa main (Objet du sac à dos) et vous vous préparez à affronter le mystérieux assassin.

Rendez-vous au **217**.

296

Vous prenez votre élan et parvenez à traverser le mur d'électricité. Vous vous en sortez sans trop de mal, quelques brûlures à peine (vous perdez 2 points de vie).

Si cela ne vous a pas tué, rendez-vous au **319**.

297

Vous tirez la poignée, mais la porte est fermée à clef.

Si vous possédez une Clef en forme d'Etoile vous pouvez aller au **233**. Sinon retournez au **46**.

298

Vous vous précipitez à l'extérieur de la prison. Vous êtes dans la ville haute, à proximité de la caserne.

– Je dois immédiatement retourner au palais ! exclamez-vous.

Bain vous le déconseille :

– Il n'y a pas le temps. Ce n'est qu'une question de minutes avant que Charsal ne massacre les derniers gars encore de notre côté.

– On se sépare, proposez-vous. Récupère les autres nains et rejoins-moi sur la Place du Marché. On va mettre fin aux agissements du Roi de l'Ouest une fois pour toutes !

Bain accepte et se met à courir en direction des égouts. Pendant ce temps vous courez comme un éclair en direction de la Porte Suprême ; le Roi de l'Ouest a encore une fois sous-estimé vos capacités, mais cette fois-ci ça va lui coûter cher.

Une fois traversé le parc avec les statues, vous croisez un garde traînant un sac qui se dirige dans la même direction que vous. Vous pourriez l'attaquer, mais vous risquez de perdre trop de temps ou de mettre en alerte la forteresse. Que faites-vous ?

Vous l'attaquez au **285**, ou tentez de l'éviter au **316** ?

299

Vous finissez par trouver une petite auberge dans la partie méridionale de la ville, où vous espérez pouvoir vous restaurer tranquillement. L'endroit semble petit, mais accueillant, l'idéal pour se reposer. La porte à peine franchie, vous apercevez un groupe d'orques à la peau verte. Ils ne semblent pas être des soldats du Roi de l'Ouest, mais cela n'exclut pas qu'ils pourraient quand même vous chercher des noises.

Si vous entrez dans l'auberge, allez au **249**.

Si vous préférez éviter, ressortez vite fait au **241**.

300

Possédez-vous un Collier d'Ail ?

Si vous en avez un rendez-vous immédiatement au **338**.

Sinon, allez au **356**.



301

La Ruelle des Chiffonniers conduit à l'un des quartiers les plus malfamés de Makiritas. Personne ne vous l'a dit, mais vous pouvez facilement le deviner au manque d'illumination, à la saleté envahissante, ou à cause du gars enveloppé dans un manteau qui est entré dans la ruelle peu avant vous. Il a tout d'une personne louche, et en considérant que vous l'êtes un peu vous aussi, il pourrait paradoxalement se révéler être un allié.

Si vous tentez de l'aborder, rendez-vous au **118**.

Sinon revenez sur vos pas au **66**.



Vous vous trouvez dans le réfectoire des gardes (par. 303)

302

La femelle goblin vous remercie de lui avoir sauvé la vie. Pour vous récompenser elle vous donne tout ce qu'elle possède : 10 Pièces d'or, de la nourriture suffisante pour 2 Repas et un Ticket pour accéder gratuitement à la Salle de Jeux (Objet du sac à dos).

– J'espérais pouvoir y faire fortune, dit-elle, mais je n'y ai trouvé que des gens malintentionnées. Je te remercie, humain. A partir de maintenant j'essayerai de vivre honnêtement.

Un peu embarrassé, vous acceptez ses dons et lui souhaitez bonne chance.

Retournez au **351** (notez que vous ne pourrez plus vous rendre au paragraphe 70).

303

Il n'y a pas de doutes : vous vous trouvez dans le réfectoire des gardes. Vous voyez des gobelins qui s'affairent avec des brosses et de la vaisselle, contrôlés à vue par un gros humain en sueur et qui sent mauvais, le visage rouge et les yeux embrumés typiques des ivrognes. Quand il s'aperçoit de vous le cuisinier vous demande, d'une voix surprise, ce que vous faites ici. On dirait qu'il est très ennuyé par votre présence.

Si vous lui dites que vous venez récupérer de la nourriture pour les autres gardes, allez au **227**. Si vous vous excusez en prétendant vous être trompé de salle, retournez au **112**.



304

Avez-vous de l'Eau d'Argentglace ?

Dans l'affirmative, rendez-vous au **135**.

Sinon, votre seul espoir est de ramasser de la neige et de parvenir à le toucher avec. Cela peut sembler ridicule au plus haut point – et il n'est pas dit que vous parveniez à le toucher – mais c'est toujours mieux que de jouer à faire la cible mouvante !

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **69**.

Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **87**.

305

Vous êtes emmené en présence du Roi de l'Ouest qui ordonne de vous exécuter de façon exemplaire.

Votre mission se termine ici.

306

Un nouveau bruit, ce sont des sabots cette fois, anticipez l'arrivée de plusieurs paysans à bord d'un chariot. Ils sont en train de parcourir la route en direction opposée à la vôtre. Les chevaux peinent à cause de la neige, tandis que le cocher regarde anxieux la route à l'affût de tout danger potentiel. Ce sont les premiers humains que vous croisez sur cette route – ce qui, d'un certain point de vue, pourrait aussi sembler suspect. Faut-il les arrêter ?

Si oui, faites-leur signe et rendez-vous au **245**.

Si vous préférez rester caché, rendez-vous au **164**.

307

Dès qu'ils aperçoivent votre collier les créatures ferment leur gueules et commencent à trembler comme des feuilles. Elles n'osent plus s'approcher, mais ne renoncent pas pour autant à cette chasse. Elles sont trop nombreuses pour espérer les affronter ; vous profitez de leur hésitation pour fuir par le parc jusqu'à ce qu'une main vous attrape et vous tire à l'intérieur d'une porte.

Rendez-vous au **231**.

308

Il est notoire que les non-morts ne supportent pas la lumière du jour. Le hasard veut que vous ayez sur vous une source de lumière continue. Vous sortez en toute hâte le joyau de votre poche et le pointez vers le visage du squelette. Le monstre tente vainement de couvrir son crâne avec ses mains ; en quelques instants son corps disparaît, pulvérisé par la puissance de votre talisman.

Maintenant sortez de ce piège infernal et fuyez au **83**.



309

Avant que vous n'ayez eu le temps de bouger un muscle, les voleurs tentent de vous frapper. Heureusement ils ne vous ont pas surpris ou vous seriez déjà mort.

1^{er} VOLEUR HABILETE : 12 POINTS DE VIE : 8

2nd VOLEUR HABILETE : 11 POINTS DE VIE : 9

3^{ème} VOLEUR HABILETE : 10 POINTS DE VIE : 10

Restez sur vos gardes : à chaque fois qu'ils vous frappent vous perdez 4 points de vie à cause du poison qui enduit leurs armes.

Si vous remportez les trois combats, rendez-vous au **232**.

310

Le couloir est épuré de toute décoration et conduit à une petite porte sans aucune indication. Pas de « *Salle de Méditation* » pour le moment.

Si vous avez le code MEDIC allez immédiatement au **360**.

Si vous ne l'avez pas, vous pouvez ouvrir la porte au **91** ou revenir sur vos pas au **143**.

311

La petite étoile de tout à l'heure a piqué votre curiosité. Vous prenez en main les Shurikens que vous avez achetés chez Sisal en espérant que le maître n'interprète pas votre geste comme une agression ; puis vous demandez au ninja s'il peut vous enseigner leur utilisation. Le maître accepte avec plaisir (il ne se fait pas appeler *maître* pour rien !). Avec patience et habileté – et toujours en gardant un reli-

gieux silence – il vous montre comment lancer un Shuriken.

C'est vraiment un très bon professeur. A partir de maintenant, avant chaque combat, vous pourrez tenter de frapper votre ennemi avec un (et seulement un) Shuriken en lançant 4 dés. Si vous obtenez un total inférieur à votre habileté, vous infligerez 3 points de dommages à votre adversaire. Attention : que vous l'ayez ou pas touché, le Shuriken utilisé est considéré comme perdu.

Le maître peut vous offrir quelques Shurikens en plus au prix de 4 Pièces d'or l'unité, argent qu'il consacrera à son temple une fois rentré chez lui. Vous pouvez en acheter autant que vous voulez (comme vous le savez déjà, ils n'occupent qu'une seule place parmi vos Objets Spéciaux) après quoi vous le saluez avant de repartir.

Rendez-vous au **26** rafraîchi dans le corps et l'esprit.

312

Vous courez de toutes vos forces quand vous entendez crier :
– Par ici, vite ! Tu seras en sécurité !

Sans réfléchir aux conséquences, vous entrez à toute vitesse dans un petit édifice parvenant ainsi à semer vos poursuivants. Une fois à l'intérieur une main vous attrape par derrière.

Rendez-vous au **231**.

313

– Excusez-moi, serait-ce votre livre par hasard ?

Rufus blêmit en voyant la couverture. En plein dans le mille : c'est bien lui le propriétaire (effacez le gros livre de votre feuille d'aventure).

- Mon, mon livre de recettes ! bégaye-t-il dérouté. J’y crois pas ! Je l’ai cherché partout !! Il était où ?
- A deux pas d’ici, dans la bibliothèque...
- **DANS LA BIBLIOTHEQUE !!** Normal que je ne l’aie plus retrouvé ! Oh, celui qui a osé me jouer ce sale tour aura bientôt une surprise dans son prochain galimafrée, tu peux en être certain ! **WILLIS !!** Prends le vin, le bon ! Nous devons fêter ça !!
- A vrai dire, monsieur, il nous est interdit de boire en service...
- J’en ai ras le bol de tes insubordinations, Willis !! Obéis si tu ne veux pas que les gardes aient du ragoût de gobelin pour dîner !

On dirait bien que le cuisinier s’est pris d’amitié pour vous, Wolf. Pas moyen de se soustraire à ses effluves amicales (et de sueur) pendant qu’il vous raconte la moitié de sa vie, de comment elle croise le livre que vous avez retrouvé, de comment il a trouvé du travail à Makiritas après une vie passée à entrer et sortir de prison, et de bien d’autres choses éventuellement intéressantes à écouter, mais pas quand vous avez une mission de vitale importance à accomplir. Pendant tout ce temps, Rufus siffle de grandes quantités de vin – qui non seulement est excellent, mais possède aussi des propriétés curatives : vous récupérez 2 points de vie juste en l’ayant goûté. Le cuisinier par contre semble un puit sans fond. Il finit par s’écrouler sur la table, ivre mort, faisant tomber deux clefs qu’il portait à sa ceinture.

C’est une occasion en or ; vous les ramassez en cachette (notez la Clef en forme d’Etoile et la Clef en forme de Tra-pèze parmi vos Objets Spéciaux) puis vous quittez la salle avant que lui ou ses gobelins ne s’aperçoivent du vol.

Rendez-vous au **112**.

314

C'est la pagaille ici. Et c'est tant mieux au vu de votre statut de recherché. Il se peut que les gens ne fassent pas trop attention à la couleur de votre peau. Vous vous approchez du comptoir pour demander au propriétaire combien coûtent une chambre et un repas chaud ; vous l'observez attentivement pour déceler en lui tout signe de suspicion : rien pour l'instant. Complice le vacarme ambiant l'homme semble vous ignorer. Il se limite à dire :

– 8 Pièces d'or.

Si vous ne pouvez pas payer ou si le prix vous semble trop cher, repartez au **140**. Si vous restez, réglez la note au **31**.

315

Malgré l'heure tardive la place est encore noire de monde. La raison est vite trouvée : l'illustre marchand/illusionniste oriental Eagle le Magnifique à fait étape ce soir à Malaj et il est en train de soumettre la foule présente à l'une de ses célèbres énigmes.

– Bien, mes amis ! dit-il d'une voix chaude et pleine de passion. Celui, ou celle, qui résoudra ma prochaine énigme recevra un prix exceptionnel ! Ecoutez avec attention : l'oncle Shank est en train de conduire tous ses animaux aux pâturages. Les animaux de l'oncle Shank sont : quatre vaches, un cheval, deux poules et un chien estropié à qui il manque une patte. Si chaque demi-mètre parcouru chacun d'eux laisse une empreinte par membre qu'il possède, combien d'empreintes y aura-t-il après avoir effectué trois mètres de route ?

Connaissez-vous la réponse, Wolf ? Dans ce cas rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous n'êtes pas capable de donner une réponse précise, rendez-vous au **329**.

316

Si vous possédez un Manteau de Ninja (pas un Manteau Elfique !), vous parvenez à dépasser le garde sans problèmes. Rendez-vous au **85**.

Dans le cas contraire vous devez tenter votre Chance.

Si vous êtes Chanceux il ne vous aperçoit pas et vous pouvez vous rendre au **85**. Sinon vous devez l'affronter ! Rendez-vous au **285** mais ajoutez 2 au nombre de tours de combats effectués à cause du temps perdu pour tenter de l'éviter.

317

Vous passez une agréable nuit dans les appartements privés de Glacial où le bourgmestre met aussi à votre disposition ses médecins personnels pour soigner vos blessures (vos points de vie retrouvent leur valeur initiale). Au petit matin vous vous préparez à partir pour accomplir votre mission. Glacial vous donne quelques informations en plus sur l'homme que vous allez affronter :

– Sindar est quelqu'un d'extrêmement dangereux. Ne t'approche de lui pour aucune raison. Limite-toi à trouver des mercenaires dans la ville, je suis certain que tu trouveras de nombreux aventuriers prêts à le trahir.

Il grince des dents quand il parle de lui, signe flagrant de sa haine envers son rival.

– Qu'est-ce qui te fait croire qu'ils me laisseront entrer ? demandez-vous.

Glacial répond en souriant :

– Ils vont le faire. On voit tout de suite que tu es un guerrier, et Sindar est toujours à la recherche de nouvelles troupes. Sa soif de pouvoir est immense.

Vous quittez Malaj alors que le soleil n'est pas encore levé. En suivant les indications de Glacial vous rejoignez rapide-

ment les murs de la ville sujet du contentieux. Les gardes vous arrêtent pour un contrôle, mais dès qu'ils entendent que vous êtes un mercenaire, ils s'écartent et vous laissent passer : le bourgmestre avait raison. C'est maintenant que la partie la plus difficile commence, il vous faut trouver des hommes à enrôler.

Rendez-vous au **351**.



318

Votre choix est certes prudent, mais pas très logique : la neige vous arrive aux genoux maintenant. Personne ne semble avoir parcouru ce passage ces deux ou trois derniers jours, et la neige fraîche réduit fortement votre vitesse de mouvement. Comme si cela ne suffisait pas, après quelque temps vous perdez tous sens de l'orientation, risquant même de ne plus pouvoir revenir sur vos pas si nécessaire. La perspective n'est pas très alléchante, en particulier en tenant compte du fait qu'une tempête pourrait se déclarer à tout instant.

Heureusement vous finissez par trouver une petite habitation entre les arbres, le premier signe de vie au milieu de ce labyrinthe vert. Elle n'est pas abandonnée – on peut apercevoir de la lumière à travers les fenêtres – toutefois les étranges empreintes tout autour vous mettent en alerte : on dirait qu'elles ont été laissées par de gros reptiles à deux pattes.

Si vous entrez pour demander de l'aide, allez au **220**.

Si vous préférez ne pas prendre de risques, poursuivez votre marche dans la forêt au **262**.

319

Le tunnel conduit à une vieille porte en métal, rouillée par le temps et qui grince quand vous tentez de l'ouvrir. Une entrée de service du palais ? Vous entrouvrez lentement l'accès, mais vous n'avez pas le temps de le traverser que plusieurs mains d'orques vous agrippent et vous immobilisent au sol.

– L'homme de l'Est !! Exactement comme on avait prévu ! s'exclame l'un des orques tandis qu'il attache vos bras derrière le dos avec des chaînes.

– Ne tente rien ou tu le payera cher, vous menace un autre. On va te ramener à notre chef, le général Grunt. Il décidera de ton sort.

Rendez-vous au **130**.

320

Vous passez par la fenêtre en tombant tête première dans une pièce meublée. La chute aurait pu être fatale, mais vous parvenez à l'amortir et vous vous en sortez sans trop de mal. Il n'en va pas de même pour les objets qui se sont brisés quand vous avez lancé votre sac à dos. Heureusement il n'y a personne dans la pièce.

Reprenez votre chasse au **46**.



321

Quelque chose n'a pas bien fonctionné : vous n'avez trouvé aucun butin. Par contre, vous avez rejoint une route pavée de grande dimension qui traverse la forêt du nord au sud. Ce ne serait pas sage de perdre plus de temps, vous abandonnez à contrecœur l'idée de trouver le trésor et vous suivez la route que vous venez de découvrir.

Rendez-vous au **277**.

322

Après votre coup fatal, tout être vivant serait mort, mais un zombie ne peut pas mourir du simple fait *qu'il est déjà mort* !

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, vous l'avez réduit en des morceaux suffisamment petits pour qu'il soit inoffensif. Vous pouvez alors fuir au **26**. Si vous êtes Malchanceux, retournez au **271** pour lui infliger encore 10 points de dommages et puis revenez ici. Répétez le procédé jusqu'à ce que vous y parveniez (ou qu'il vous tue au combat).

323

Le fongoïde s'écroule au sol, son sang noir souillant la neige. Après avoir récupéré vos forces, vous parvenez, non sans peine, à vous hisser hors de la fosse. Cette fois-ci vous décidez sagement de rebrousser chemin : marcher dans la neige fraîche est trop dangereux et il vaudrait mieux éviter de nouvelles rencontres de ce genre !

Si vous décidez de visiter le village fortifié, allez au **14**.
Sinon, prenez le sentier qui se dirige vers l'ouest au **148**.

324

Votre attaque ne cause aucun dommage ! Ces créatures ne sont pas d'ordinaires bêtes humanoïdes : elles sont extrêmement musclées et leur épiderme est dure et écailleuse. C'est peut-être des...

– Tu es mort ! siffle le premier reptile en pointant son sabre vers vous. Tes armes sont inefficaces contre les delaks de Lernia !

Si vous possédez une Lance en Zeul ou une Épée en Zeul, équipez-la au plus vite et rendez-vous au **160**.

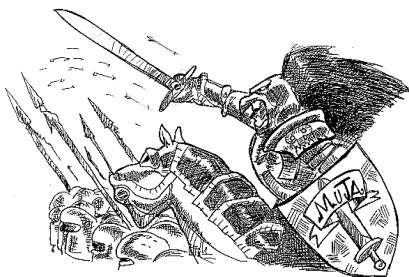
Si vous ne les possédez pas, il ne vous reste que fuir au **52** ou tenter d'attraper une arme au hasard parmi celles qui se trouvent dans l'armurerie en espérant qu'elle soit efficace. Si vous procédez ainsi allez au **58**.

325

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **21**.

Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **30**.



326

– Hé, où vas-tu ? Tu ne vas pas partir comme ça sans avoir écouté mon histoire ?

Quelle histoire pourrait bien vous raconter une telle créature ?

Si vous êtes curieux de le savoir, allez au **172**.

Sinon, ignorez ses supplications et allez au **123**.

327

Vous avez trouvé une taverne à moitié vide. Les seuls clients présents sont un groupe d'elfes du Sud, assis près de la cheminée, ils semblent pâtir du froid auquel ils ne sont pas habitués. Vous réfléchissez sur le fait que humains et elfes n'ont jamais eu de bonnes relations, mais peut-être que les oreilles-en-pointe sont ici pour combattre le Roi de l'Ouest... ou peut-être pour s'allier à lui ! Il vous faudrait une boule en cristal, Wolf.

Si vous tentez d'en faire vos alliés, rendez-vous au **94**.

Sinon, retournez au **351**.

328

Bain aperçoit le pendentif que vous portez au cou et demande où vous l'avez trouvé.

– Hein ? Dans une des tours des gardes ou sur un type suspect. Je ne me rappelle plus très bien, répondez-vous en coupant court.

Mais Bain insiste.

– En as-tu un autre semblable par hasard ? Tu peux me les donner une seconde ?

– Si tu y tiens... Les voici.

Vous remettez les deux moitiés de scorpion au nain. Unies

entre ses mains on dirait qu'elles resplendissent de lumière propre, et ce n'est pas tout ! Un rayon de lumière vient frapper le mur faisant apparaître de nulle part des écrits sans équivoque : ce sont les noms de tous les makiritiens impliqués dans le groupe de Charsal, avec l'ordre explicite de les arrêter et de les tuer dans les lieux et heures indiquées.

– Uo-o-oh ! s'écrie Bain d'un air satisfait. On dirait bien que tu as mis la main sur quelque chose d'intéressant. Ces pendentifs sont utilisés par le Roi de l'Ouest pour transmettre des ordres secrets à la guilde des assassins. Nous avons maintenant la preuve que parmi les rebelles se cache un traître. Notez le code TRAITOR sur votre feuille d'aventure si vous ne le possédez pas déjà.

Puis rendez-vous au **200**.

329

– L'énigme ne peut être résolue, criez-vous. Les gens se taisent et vous observent. Quelqu'un de superficiel pourrait se limiter à compter les pattes des animaux ignorant la présence de l'oncle Shank marchant à leur côté. Lequel pouvait tout aussi bien monter le cheval et ne laisser aucune empreinte ! Il est donc impossible de pouvoir donner une réponse exacte sans avoir au préalable éclairci ce détail. Et je crois que tu le savais très bien. Est-ce correcte, le Magnifique ?

Le marchand vous regarde fou de rage. Il est habitué aux ignares paysans de l'Ouest et personne jusqu'à présent n'était venu à bout de son piège. Avec un sourire vous attrapez la récompense prévue et vous vous éloignez au milieu des murmures d'admiration de la foule.

En examinant votre nouveau bien, vous réalisez qu'il s'agit d'un splendide Poignard (Arme) dont la lame est faite en

Zeul, ce précieux métal des Anciens. Dieu seul sait où Eagle a pu le voler !

Rendez-vous au **241**.

330

C'est frais et dispos, qu'au matin de bonne heure vous quittez la ville. Après quelques kilomètres vous rencontrez Glacial, immobile, les bras croisés. Il vous attendait !

– Je me doutais que tu n'aurais pas accepté un refus aussi facilement.

Mais ce que vous ne pouviez pas imaginer c'est la vraie nature de l'homme : malgré le gel ambiant il est torse nu. S'opère alors une métamorphose que vous observez médusé. Son corps se recouvre peu à peu de fragments de glace jusqu'à ce qu'il en soit entièrement recouvert, tout en émettant des jets de vapeur glacés et tranchants comme une épée.

– Je suis désolé, homme de l'Est. Sans rancune.

C'est un élémentaire de glace !!

Si vous possédez une Torche et un Briquet, allez tout de suite au **109**. Sinon, rendez-vous au **219**.

331

Un taudis, il n'y a pas meilleur terme pour décrire cet endroit. Les murs sont décrépis et il n'y a rien qui se trouve à la bonne place. En ouvrant la porte vous êtes accueilli par un homme assis sur un banc. Il semble très pauvre, voir même mort à en juger par la puanteur des vêtements en lambeaux.

Si vous vous approchez du corps pour confirmer le décès, allez au **88**. Sinon, l'édifice ne révèle rien d'intéressant et vous quittez l'endroit au **26**.

332

Vous ouvrez facilement la bouche d'égout, puis redescendez la petite échelle métallique dans la pénombre des égouts. D'ici vous pourrez poursuivre en direction du palais royal.

Rendez-vous au **319**.

333

Avez-vous le code **PASSWORD** ?

Si oui, allez au **107**. Si non, rendez-vous au **44**.

334

En essayant de ne pas trop attirer l'attention vous parcourrez la voie principale qui traverse la forteresse. Tandis que vous marchez, vous réfléchissez à ce que vous allez faire : vous craignez en effet que l'uniforme de soldat ne soit pas suffisant pour atteindre les quartiers plus sécurisés de la ville, et qu'il vous faudra un autre stratagème pour y accéder. Pendant ce temps, tout autour de vous les gens vaquent à leurs activités quotidiennes, travaillant comme toujours pour joindre les deux bouts. Jamais, même dans vos pires cauchemars, vous auriez pu imaginer que la forteresse de Makiritas était si semblable à votre pays natal. Ceci ne ressemble en rien à un nid du mal, Wolf. C'est une ville comme une autre, habitée par des gens normaux qui ont seulement la malchance d'être sous la coupe d'un dictateur sans scrupules.

Renforcé dans votre but de mettre fin à son joug, vous devez décider de la prochaine action à faire pour trouver la cachette du Roi de l'Ouest et le vaincre une fois pour toutes.

Si vous explorez la Rue des Anciens sur votre gauche, allez

au **27**. Si vous tournez dans la Rue du Commerce sur votre droite, allez au **66**. Si vous continuez tout droit le long de la Rue de la Porte Suprême, rendez-vous au **181**.

335

Vous fouillez rapidement le corps du garde, sans trouver rien d'intéressant, mis à part les éléments distinctifs des gardes de Makiritas que vous possédez déjà. Il en est autrement pour le sac qu'il transportait : au milieu de plusieurs Epées que vous pouvez prendre (Armes) se trouve une Potion de Soins capable de vous redonner 5 points de vie (vous pouvez la boire n'importe quand sauf lors d'un combat).

Rangez-la dans votre sac à dos et rendez-vous au **85**.

336

Vous réalisez avec stupéfaction qu'il n'y a plus rien sous la neige où vous aviez caché les fagocytes. Les corps des créatures semblent avoir fondu !

Il vaut mieux retourner au **27** et ne plus perdre de temps ici.

337

Encore sous le choc de cette attaque surprise, vous voyez les deux créatures courir vers vous. Et ce n'est pas pour s'excuser pour leurs chiens : ce sont des zombies et du genre très dangereux !!

1^{ère} GOULE HABILETE : 15 POINTS DE VIE : 15

2^{nde} GOULE HABILETE : 15 POINTS DE VIE : 15

Si vous réduisez en pièces ces deux non-morts allez au **12**.

338

– Peau-noire ? répondez-vous sur ton de défis. Au moins moi je peux voire mes pieds quand je marche. C'est vous qui devriez avoir ma peau, pâles comme vous l'êtes.

Les gros ne réagissent pas : immobiles ils vous fixent d'un regard éberlué. A vrai dire ils ne semblent même pas conscients... L'un d'eux s'approche en ouvrant sa bouche, mais quand il aperçoit votre collier d'ail, il crie avant de s'enfuir en courant, suivi de près par ses compagnons. Tremblant comme des feuilles, ils se cachent à un coin de rue. Après quelques minutes ils semblent se calmer et continuent de vous observer de loin, sans plus oser se rapprocher. Quelle réaction soudaine et inattendue !

Si vous voulez leur donner une bonne leçon, allez au **182**.

Si vous préférez les ignorer et les laisser en paix, allez au **27**.

339

Si vous avez le code **GUARD**, rendez-vous au **138**.

Si vous ne l'avez pas, rendez-vous au **367**.

340

Le souffle d'air vous a projeté contre le mur (et vous a fait perdre 5 points de vie).

– C'était l'antivol ! s'exclame Bain en nettoyant son visage recouvert de poussière. En tous cas, comme cambrioleur tu ne t'en sors pas trop mal !

Rendez-vous au **298**, tout en massant votre dos endolori.

– Excusez-moi, brave homme, demandez-vous. Pourriez-vous me dire comment obtenir l'autorisation pour puiser l'eau du puits ?

Le vieillard vous répond avec le regard le plus déroutant que vous n'ayez jamais vu :

– EEEEEEEE-EEEEEH ? dit-il, la bouche édentée grande ouverte.

Vous décidez de vous exprimer dans un langage plus compréhensible pour lui.

– Excusez-moi, vieillard. Comment-faire-pour-boire ?

– Ah boir' ? répète le vieillard. Aia' i' a', là.

– Désolé, je dois vous avoir écrasé un pied.

– Nooon, qu'es' t'as compri' ! continue l'homme. Aia' i' a', là, au fort ! j'suis l' gardien.

– Enchanté, monsieur Gardien.

– Aooooh, mais t'es vraimen' ballo', j'suis l' gardien, pas Gardien qu'as-tu compri' !! Et si les lezar' m'attrap' ils me déplum', c'est clair ou pa' ? Maintenan' barr' toi que tu m'les cass', et qu'j'ai du travai' moi, qu'ici y'a rien qui fonction', et qu'ils ont tous les boul', et qu'j'ai aussi ma fem' et ma fil' à la maiso' qui me cass' les pie' MAIS EST-CE POSSIBL', JE ME DI', QUE DANS C'PAYS IL SUFFI' QU'ARRIV' QUELQU'UN...

– Faites attention, ne vous agitez pas ainsi ! Vous risquez de...

– AAAAAAAAAAAAAARGH !!

SPLASH

– ...tomber dans le puits. Justement.

Bon. Il vaudrait mieux vous éloigner d'ici et faire mine de rien.

Retournez au **14**, notez que vous ne pourrez plus vous rendre au paragraphe 196.

Vous décidez d'utiliser l'astuce la plus vieille au monde.

– Hé, mais c'est quoi cette chose là-bas ?

Tout le monde se retourne, y compris Sindar. Sans qu'il ne s'en rende compte vous laissez tomber un petit pétale d'ipecaupana dans son verre.

– Excusez-moi, je dois m'être trompé ! ajoutez-vous.

Ce qui cause des murmures de mécontentement parmi les présents.

Vous levez alors votre verre et exclamez à haute voix :

– Trinquons ! A Lord Sindar et aux bonnes affaires que nous allons conclure ce soir !

L'homme aux moustaches sourit et vide son verre alors que vous faites juste semblant d'y poser vos lèvres. L'effet est immédiat : Sindar se lève en toussant sans contrôle. Puis son corps semble irradier de lumière ! Vous n'êtes pas un herboriste, mais vous doutez fort que ça puisse faire partie des effets de l'ipecaupana.

Si vous détalez vite fait, allez au **261**.

Si vous attendez pour voir ce qui va se passer, allez au **173**.

Ce n'était pas un geste agressif, mais bel et bien un signe de paix. L'homme pose son épée devant lui, se montrant ainsi sans défenses, et vous invite à en faire autant. Tout cela dans le silence le plus rigoureux ; votre première tentative d'établir une conversation orale est stoppée nette par un mouvement sec de cet étrange personnage. A la seconde, une étoile ninja frôle votre nez de quelques centimètres. Vous lui demandez – avec des gestes – ce que vous devez faire pour communiquer sans qu'il vous frappe. L'homme indique un

tas de terre fraîche à vos pieds, puis, en faisant usage d'un roseau, il commence à écrire avec une élégante calligraphie – mais j'imagine que ce dernier détail ne vous aura pas trop surpris.

Il se présente en tant que maître ninja de la région la plus méridionale des Terres du Sud arrivé ici dans le cadre d'un voyage spirituel. Il dit (pardon, il écrit) s'être installé dans la grange pour s'entraîner et méditer. Il vous déconseille de visiter la maison à côté : elle est infestée de morts-vivants qu'il utilise comme pantins pour s'entraîner.

Vous le remerciez pour son conseil et lui demandez, avec votre écriture maladroite, s'il aurait des informations utiles au sujet du Roi de l'Ouest ou du chemin pour arriver à la forteresse. Malheureusement le ninja écrit qu'il ne s'intéresse guère aux affaires matérielles et de ne pas savoir qui est ce *Roi de l'Ouest* dont vous parlez.

Si vous possédez des Shurikens, rendez-vous au **311**.
Sinon, laissez le maître méditer et repartez au **26**.

344

Comme vous l'aviez prévu, la porte s'ouvre sur un débarras plongé dans la pénombre. En cherchant à tâtons vous sentez un interrupteur sous vos doigts et vous le pressez involontairement. Immédiatement la salle s'illumine d'une lumière magique, elle contient des tonneaux et un petit levier qui sort du mur. Seul votre sixième sens de voleur vous a permis de le trouver.

Si vous le baissez, rendez-vous au **106**. Sinon, retournez dans le couloir avec les trois portes au **98**.

345

Les nombreuses fioles et bouteilles n'ont pas d'étiquettes. Elles pourraient contenir n'importe quoi ; seul un décervelé les ouvrirait. Vous décidez de les remettre en place et de quitter la pièce.

Rendez-vous au **143**.

346

Vous passez l'Anneau à votre doigt et découvrez qu'il est fait en papier-mâché ! Pas vraiment ce que vous espéreriez d'un anneau magique. Mais bon, on ne sait jamais, avec ce genre d'objets infernaux... Si vous le gardez rappelez-vous que c'est un Objet Spécial.

Si vous avez aussi acheté le Vieux Livre, vous pouvez l'examiner au **84**. Sinon, rendez-vous au **108**.

347

Je ne sais pas comment, mais vous y êtes arrivé, Wolf. Vous avez traversé la moitié de la ville bondissant d'une ruelle à l'autre, en risquant à chaque fois l'impossible, mais maintenant, ce qui vous fait face est sans équivoques le palais royal : un édifice magnifique, noir comme la nuit, avec des tours et des pinacles qui pointent haut vers le ciel. Un énorme portail à l'aspect résistant comme celui des murailles externes de la ville vient à compléter le tout. A en juger par les allées et venues des delaks qui font la garde, vous n'êtes pas encore au bout de vos peines. Vous devez trouver un moyen de les éviter, sinon tout ce que vous aurez entrepris jusqu'ici aura été inutile.

Si vous possédez un Cor de Chasse et que vous voulez l'utiliser, allez au **19**.

Si vous faites le tour du périmètre à la recherche d'un autre point d'accès possible, allez au **110**.

Si vous en revenez à votre plain initial qui était de passer par les égouts, allez au **125**.

348

Par où allez-vous fuir : en traversant la place et le parc (au **312**) ou en vous glissant dans une ruelle peu éclairée à l'arrière de la caserne (au **179**) ?

349

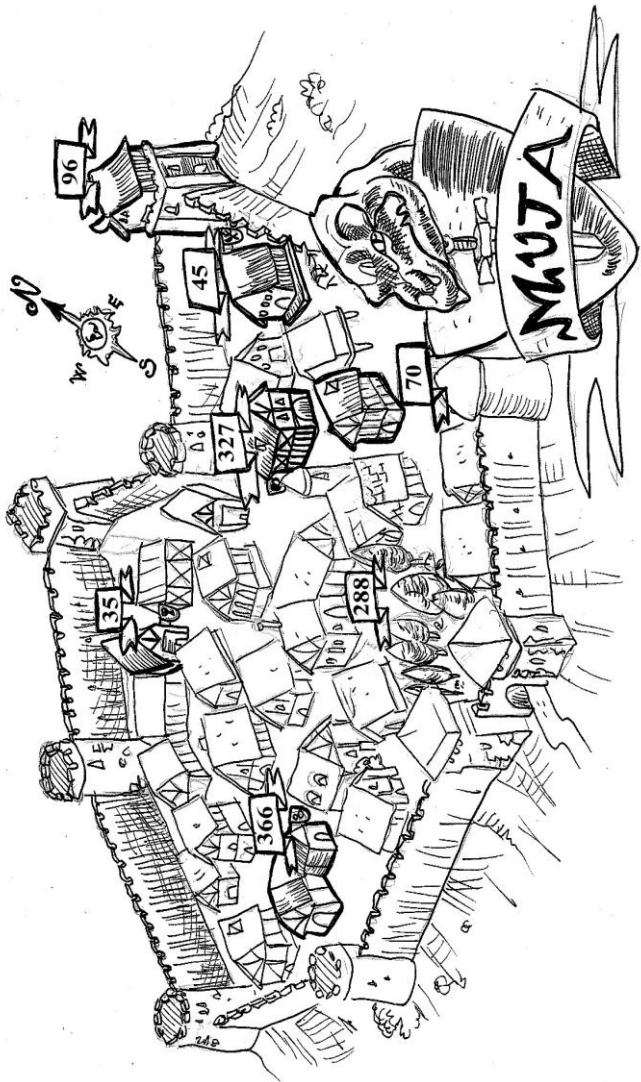
Vous êtes sur la route principale qui traverse la forteresse. Sur la gauche se trouve la zone résidentielle, tandis que le quartier des commerçants est sur votre droite.

Si vous explorez la Rue des Anciens sur votre gauche, allez au **27**. Si vous tournez dans la Rue du Commerce sur votre droite, allez au **66**. Si vous continuez tout droit le long de la Rue de la Porte Suprême, rendez-vous au **181**.

350

D'un puissant bond vous parvenez à atteindre le rivage, juste avant que les troncs ne précipitent le long de la chute d'eau, s'écrasant sur les roches en dessous dans un vacarme effrayant. Vous l'avez échappée belle ! Une seconde de plus et vous étiez bon pour nourrir les poissons (et les zans).

Retrouvez un peu votre calme et rendez-vous au **194**.



351

Consultez le plan ci-contre et choisissez la zone que vous souhaitez explorer, après quoi rendez-vous au paragraphe correspondant s'il est disponible.

Une fois fini, vous pouvez rejoindre Glacial au **363**.

352

Bien évidemment il y a aussi des bureaux, au plus grand desquels est assis un vieillard à la longue barbe, portant un chapeau pointu d'une couleur bleu ciel. Sans quitter ses livres des yeux, l'homme remarque à peine votre présence et vous lance un laconique :

– Tu veux quoi, soldat ?

Si vous lui demandez où se trouve le Roi de l'Ouest, rendez-vous au **223**.

Si vous inventez une quelconque excuse, allez au **286**.

Si vous vous congédiez poliment, allez au **46**.

353

Il n'y a rien d'intéressant dans cette étrange pièce, mis à part la couronne rouillée sur la tête du squelette.

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **5**.

Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **177**.



354

Vous pouvez explorer les trois zones encore intactes (plus ou moins) : une tour en ruine à l'est (au **62**), une chapelle légèrement en meilleur état à l'ouest (au **99**) ou le donjon principal recouvert de lierre (au **143**). Vous pouvez tout aussi bien quitter le sanctuaire au plus vite et revenir sur vos pas au **198**.

355

Le troll se met à crier et s'enfuit dans le couloir profitant d'un instant de distraction de votre part. Vous tentez de le poursuivre, mais il semble s'être évanoui dans les airs, il ne vous reste plus qu'à retourner dans la pièce pour la fouiller. Dans un débarras vous trouvez 20 Pièces d'or, un gigot d'agneau désossé (suffisant pour 1 Repas) et plusieurs fioles pas très rassurantes. Vous ne savez pas comment ouvrir les cloches en verre et même si vous pouviez le faire, ce ne serait probablement pas une bonne idée : mieux vaut laisser ces cadavres reposer en paix.

Si vous examinez les fioles avec plus d'attention, allez au **103**. Si vous préférez ne pas jouer au petit chimiste retournez au **143**.

356

Tétanisé, vous regardez l'un des gros qui ouvre grand la bouche ! Vous êtes avalé en une bouchée et immédiatement digéré. Les fagocytes sont des créatures infernales du Roi de l'Ouest, créés dans le seul but de vous trouver et de vous détruire.

Et elles viennent de remplir leur mission avec brio.

357

Cette pièce ne vous inspire aucune confiance : il y a des dessins de scorpions partout qui rendent l'atmosphère menaçante. Il vaut mieux repartir avant de rencontrer quiconque vit ici.

Retournez au **98** et effectuez un autre choix.

358

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **296**.

Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **145**.

359

Vous devez combattre à l'aveugle tout en faisant attention à ne pas glisser.

SALAMANDRE NOCTURNE

HABILETE : 12 POINTS DE VIE : 40

Le nombre élevé de points de vie de la salamandre tient compte aussi de la difficulté que vous aurez à la toucher dans votre situation actuelle.

Si vous l'éliminez, poursuivez votre exploration au **216**.



360

Une seconde, Wolf. Qui est à l'origine des bruits qui proviennent de la pièce ? Ce sont des... zombies ! Une armée de zombies s'extirpe des cloches pour se diriger vers vous comme une marée noire. Vous devez en éliminer au moins un avant de pouvoir fuir.

GOULE HABILETE : 15 POINTS DE VIE : 15

Si vous parvenez à la vaincre, fuyez le plus rapidement possible au **354** (barrez le paragraphe 143 des choix possibles et ne revenez plus jamais ici !)

361

Le sentier s'enfonce dans les bois sur un terrain relativement bien tracé. Ce qui vous porte à croire qu'il doit être régulièrement utilisé par toutes sortes de créatures, toutefois pendant votre marche vous ne rencontrez qu'une famille d'inoffensives chèvres. Vous poursuivez à bonne allure pendant le reste de la journée. Le sentier s'enfonce toujours plus dans la végétation, puis remonte en territoire montagneux. En début de soirée vous atteignez une bifurcation : à l'ouest le sentier se dirige vers une villa, perdue au milieu de nulle part. A moitié cachée entre les rochers, c'est une petite grotte que vous apercevez vers l'est.

Si vous l'explorez, allez au **192**.

Si vous préférez rejoindre la villa, allez au **104**.

Si vous poursuivez le long du sentier principal, allez au **204**.



362

Vous ne trouvez rien d'utile ici, mais vous entendez des bavardages à haute voix provenant des salles à l'étage supérieur. Le Roi de l'Ouest pourrait se cacher dans l'une d'entre elles, vous devez faire extrêmement attention... Par exemple en évitant de faire tomber des choses par terre, comme vous venez tout juste de faire, Wolf. Le bruit se répercute contre les murs causant un fracas du diable !! Heureusement personne ne vous a entendu. La « chose » était un petit vase qui s'est brisé en révélant un Jeton Bleu. Si vous le gardez notez-le comme un Objet du sac à dos, mais FAITES PLUS ATTENTION quand vous vous déplacez, misère de misère !

Notez le code NOISE et retournez au **238**.

363

Une fois la nuit tombée, vous quittez la ville pour rejoindre les forces de Glacial cachées dans les montagnes. Les soldats de Malaj sont en effervescence prêt à déferler sur la ville. Parmi eux, le plus tendu est certainement le bourgmestre. Enveloppé dans ses habits de couleur bleue il fait les cent pas, un petit nuage se formant à chaque fois qu'il soupire.

– C'est l'heure, dit-il les yeux humides, on va enfin reprendre ce qui nous appartient. Ceci étant, j'espère que tu as réussi à trouver quelqu'un qui nous ouvre les portes de l'intérieur, sinon ce sera un vrai massacre.

C'est juste, Wolf. Avez-vous trouvé des alliés pour vous venir en aide ?

Contrôlez si sur votre feuille d'aventure vous avez noté les codes suivants : ORCS, ELVES et HUMANS.

Si vous avez les trois codes, rendez-vous au **190**.

Si vous en avez deux, rendez-vous au **42**.

Si vous n'en avez qu'un, rendez-vous au **167**.

Aucun ? Rendez-vous au **159**.

364

Votre saut est trop court, vous tombez comme une pierre dans les eaux glaciales de l'Argentglace. Si le choc thermique ne vous a pas tué sur le coup, l'hypothermie s'en chargera avant même que vous n'ayez atteint le rivage.

Désolé.

365

– Qu'est-ce que tu fais ici ?

– Comment ce que je fais ici ? Je t'ai suivi, non ? Ou, pour être plus précis, je suis retourné dans la Cité des Anciens, j'ai demandé de l'aide à mes compagnons et on t'a devancé à Makiritas pour payer notre dette envers toi. Tu sais, c'est grâce à toi si nous avons délivré les Souterrains des sbires du Roi de l'Ouest. Ce n'est pas un accomplissement à sous-estimer.

Malgré la situation critique dans laquelle vous vous trouvez, vous ne pouvez que sourire en regardant le visage rougeaud de Bain. C'est bien la seule personne au monde qui puisse garder un tel calme après avoir été capturé par le Roi de l'Ouest.

– Et puis, qu'est-ce qui s'est passé ?

– Alors qu'on te cherchait, nous sommes entrés en contact avec un groupe de rebelles, et avons été capturés juste après. Certains ont pu s'échapper en se cachant dans les égouts, d'autres n'ont pas réussi. Moi je suis resté ici car j'avais le pressentiment que j'allais te rencontrer.

– Moi aussi j'ai rencontré un rebelle, un certain Charsal. Tu penses qu'il aurait pu nous trahir ?

– Rien de plus simple, concorde Bain. Surtout si on tient compte du fait que le vrai Charsal est mort il y a trois semaines.

QUOI ?!

– Mais... ? Comment fais-tu a... ?

– Intuition, explique-t-il en touchant sa tempe.

Effectivement, vous aviez oublié les pouvoirs psychiques de Bain. En plus, cette information explique bon nombre de choses étranges qui vous sont arrivées dans le palais royal.

Si vous possédez un Pendentif en forme de Queue de Scorpion et un autre avec sa Tête, rendez-vous au **328**.

Si vous n'avez qu'un seul des deux pendentifs, voir aucun, rendez-vous au **200**.



366

Cet édifice est une Salle de Jeux. Vous n'avez aucune intention d'investir de l'argent ici, probablement tout y est truqués, mais vous pourriez y trouver des mercenaires. Après tout, cet endroit a été construit pour attirer ce genre de personnes : les hommes d'armes n'ont jamais su résister à l'appel des jeux de hasard et de l'or facile. Le seul problème serait celui d'amadouer le gros orque à l'entrée pour qu'il vous laisse passer.

Si vous avez un Ticket pour la Salle de Jeux, effacez-le de votre feuille d'aventure et rendez-vous au **40**.

Sinon retournez au **351** : la dernière chose que vous souhaitez ajouter à votre CV est une bagarre avec un orque videur.

367

Vous frappez à la porte, mais personne ne vous répond ; peut-être que l'officier est en pause ou que le service est interrompu pour une raison ou une autre.

Retournez au **98** et faites un autre choix.

368

Trop tard ! Vous avez mal calculé le temps avant de sauter et la porte vous écrase pendant qu'elle se referme !

Votre vie et votre mission se terminent ici.

369

Dès que le dernier delak s'écroule sans vie, le commandant dégainé son sabre et s'avance vers vous. Pas le temps de souffler, reprenez le combat !

DELAK (chef) HABILETE : 18 POINTS DE VIE : 15

Si vous réussissez à le vaincre, rendez-vous au **2**.

370

Encore incrédule, vous marchez le long des bastions du palais royal de Makiritas revêtu d'une armure dorée. Au début de cette aventure vous n'étiez rien d'autre un mercenaire. Et maintenant vous êtes le nouveau Seigneur des Quatre Terres, le possesseur de la Sphère du Pouvoir, l'artefact qui permet de dominer les peuples !

Ce n'est que maintenant que vous comprenez pleinement la

signification des paroles que l'Archiduc prononça avant de mourir : sois digne du dragon signifiait *sois digne de régner sur ces terres*. Et vous avez réussi, Wolf ! Maintenant vous gouvernez non seulement les Terres de l'Est, d'où vous provenez, mais aussi sur l'occident contrôlé par Xyan, la Sorcière de l'Ouest, qui est devenue votre mentor et conseillère. Bain a été nommé général de l'armée (mais il sera bientôt rétrogradé à simple majordome s'il n'arrête pas de causer des ennuis) et il voyage de par les Quatre Terres avec ses compagnons, des orques et des humains, répandant partout la paix et la justice de Lord Dragowolf.

On dirait bien que pour vous se profile une vie tranquille, loin du sang et des dangers du champ de bataille. En réalité vous savez qu'il n'en sera pas ainsi. Il est vrai que maintenant vous êtes un roi, mais vous n'en restez pas moins un aventurier. Et il y a encore les elfes du Sud à convertir à votre cause, sans oublier les delaks, et toutes ces créatures cauchemardesques qui hantent les terres de Lernia au nord.

Vos aventures ne se terminent certainement pas ici... Tandis que vous contemplez l'horizon, vous sentez en vous une nouvelle certitude.

Wolf, vous êtes maintenant digne du dragon !!



FEUILLE D'AVENTURE

HABILETÉ

POINTS DE VIE

Vous ne pouvez dépasser votre valeur initiale ; 0= mort.

ARMES

1. _____
2. _____
3. _____

OR

Max = 100

REPAS

Max = 10

SAC À DOS (*max 8 objets*)

1	5
2	6
3	7
4	8

OBJETS SPÉCIAUX (*max 12*)

HABILETÉ

POINTS DE VIE

HABILETÉ

POINTS DE VIE

NOTES

HABILETÉ

POINTS DE VIE

TABLE DU HASARD (1 DÉ)

1	4	5	3	6	2	6	5	1	2	4	3
4	2	6	1	3	5	4	1	6	2	3	5
2	1	3	4	5	6	3	6	4	5	2	1
6	5	1	2	4	3	4	2	6	1	3	5
4	3	2	6	1	4	2	1	3	4	5	6
2	3	5	4	6	1	3	5	4	6	5	1
3	4	2	5	1	3	4	6	3	2	1	6
4	5	1	2	6	1	3	2	4	1	4	3
2	6	1	5	4	5	2	3	1	6	5	2
3	1	2	5	4	6	3	2	5	4	6	1
4	5	3	6	2	3	4	6	1	5	2	6
2	6	3	5	4	1	3	5	2	1	6	5
5	3	1	6	2	4	5	1	6	2	3	4
6	5	4	3	1	2	1	2	5	4	6	3
3	4	2	1	5	6	5	3	1	6	2	4

TABLE DU HASARD (2 DÉES)

6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6
7	5	6	9	8	5	7	3	6	11	8	9
3	12	7	2	10	8	4	11	7	4	10	6
4	8	5	6	9	7	10	8	9	6	5	7
6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6

LE ROYAUME DE MAKIRITAS

Traduit de l'italien par Alessandro Perna

Il y a des histoires qui ont comme protagonistes des héros, des magiciens, des hommes courageux sans taches ni peurs. Et puis il y a vous, Wolf.

Dans ce livre le protagoniste c'est vous !

Préparez-vous à endosser les vestes délabrées de Wolf, un jeune voleur à qui a été confié une tâche bien plus grande que lui.

Vous êtes enfin arrivé à Makiritas, le Roi de l'Ouest est tout proche ! Parviendrez-vous à survivre au froid glacial de cette région ainsi qu'aux nombreux pièges qui se cachent dans cette terre lointaine ? Ceci est le monde de DRAGOWOLF, un monde où les héros n'ont pas la vie facile.

Dans ce livre le protagoniste c'est vous !

Soyez digne du dragon !

Couverture : Ari Suonpää
(www.arisuonpaa.com, ari.suonpaa@iki.fi)

librogame'S LAND

libriNOSTRI

3



Dragowolf