



UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS
Chroniques de Titan

JÉRÔME WIRTH

13

LE TRÔNE D'ARION

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

LE TRÔNE
D'ARION

BRUENOR JEUNESSE

Chroniques de Titan

Tome 13

LE TRÔNE D'ARION

Le petit village de Mallony et ses environs sont le théâtre d'étranges phénomènes depuis quelques semaines. VOUS êtes un jeune berger qui vient de fêter ses dix-huit ans et vous allez bientôt vous retrouver au centre d'événements qui vous forceront à élucider ce mystère et vous mettront sur la route de la cité royale d'Arion. Durant ce périple dangereux vous devrez faire face à votre propre passé. Mais saurez-vous rester maître de votre destin ou deviendrez-vous le jouet de forces qui vous dépassent ?

Venez vivre des récits extraordinaires en participant à de formidables aventures. Deux dés, un crayon et une gomme seront vos seules armes pour affronter les dangers des LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS.

*Couverture illustrée par Neocore Games
(King Arthur II : The Role-Playing Wargame)*

BRUENOR JEUNESSE



Pour le Trône d'Arion

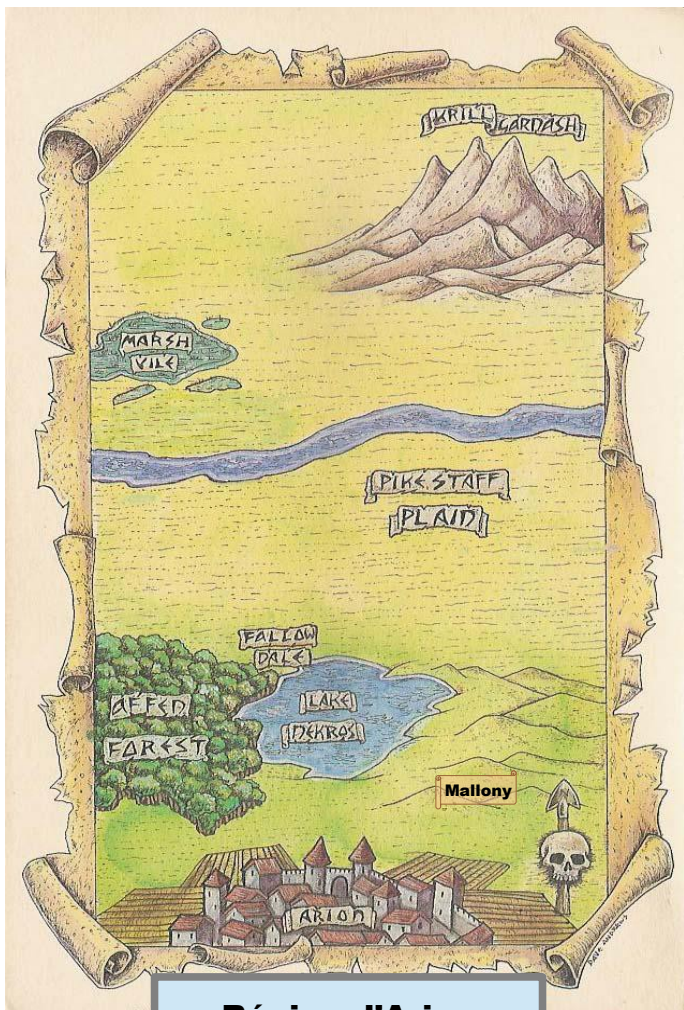
de Jérôme Wirth

Chroniques de Titan / 13



Couverture réalisée par Stteiph.

Illustration de couverture provenant de Neocore Games (King Arthur II : The Role-Playing Wargame).



Région d'Arion

Le Casque de Brendan

Après sa victoire contre les forces du Chaos, Brendan Hache-de-Sang proclamé souverain d'Arion, eut l'intuition (ou faut-il y voir une révélation?) que la noblesse de son sang et le courage qui lui était attaché ne suffiraient pas à garantir la paix et la prospérité de la cité. Il eut donc la sagesse de créer le Conseil des Anciens et de soumettre son pouvoir à ses délibérations.

Mais pour éviter que ses descendants n'outrepassent l'avis des Anciens, il demanda à ceux-ci, parmi lesquels siégeaient les meilleurs magiciens du pays, de lancer un sortilège de Constriction sur son casque, symbole de sa lignée. Quiconque usurperait le trône d'Arion serait victime du sortilège, le casque enserrant son crâne dans un étau tellement insupportable qu'il serait obligé de le retirer. Cela valait pour tous ceux qui n'auraient pas le sang des Hache-de-Sang dans leurs veines, mais aussi pour ceux de ses descendants qui trahiraient l'honneur du trône. Aucun Hache-de-Sang ne pourrait renier la parole ou le sceau royal, aucun Hache-de-Sang ne pourrait s'opposer par la force à l'autorité du conseil des Anciens, au risque de perdre la légitimité que seul le Casque de Brendan assurait. C'est ainsi que fut frappé le Sceau du Souverain sur le Casque de Brendan, l'un des douze

Sceaux chargé de protéger le monde du Chaos.

Les précautions de Brendan n'étaient pas inutiles. Il s'en fallut à peine de deux générations pour que son petit-fils, Kelian Hache-de-Sang, contre l'avis du Conseil des Anciens, publie une ordonnance de mobilisation pour déclarer une guerre injustifiée à la cité de Corda. Sitôt l'ordonnance promulguée, le souverain fut pris de tels maux de tête qu'il s'effondra de douleur avant de rejeter le casque ensorcelé. Il dut garder le lit pendant une semaine alors que son frère Aaren reprenait le Casque de Brendan et s'asseyait sur le trône. Le conseil des Anciens condamna Kelian, marqué au front à vie du sceau de l'infamie, aux galères pour éloigner le désordre du Royaume.

Par la suite, l'habitude se transmet de père en fils de respecter le pacte de Brendan si bien que le sortilège de Constriction tomba peu à peu dans l'oubli. Mais la loyauté légendaire de la dynastie des Hache-de-Sang contribua à faire d'Arion un royaume florissant où les commerçants de tous horizons savaient trouver un refuge sûr.

Si ce pacte magique avait su montrer son utilité il s'avéra aussi dangereux. Le légendaire Souverain d'Arion qui vainquit la sorcière Morgane aux monts de Krill Garnash dans un combat épique, avait deux enfants : le prince Jonthane, son héritier, et la princesse Elegana, sa sœur jumelle. Alors que celle-ci était âgée de quinze ans il s'avéra qu'un Démon

Yachar sévissait dans la contrée, terrorisant les paysans et menaçant de s'attaquer à la cité. Le roi promit la main de sa fille à celui qui lui livrerait le Yachar. Malheureusement pour lui, celui-ci avait connaissance du sortilège de Constriction et il se rendit lui-même à la cour du souverain, prenant d'abord l'apparence d'un prince pour franchir les portes de la ville puis révélant son identité démoniaque au cours d'un banquet donné en son honneur. Dans une gerbe de flammes, il balaya les tables, les mets et les couverts, et s'adressa au Souverain en le défiant :

« Roi, je me suis livré moi-même. Tu dois tenir parole et me donner ta fille pour épouse. »

Le roi prit la décision d'agir par la ruse. Il promit au Démon la main de sa fille et lui offrit le gîte pour la nuit. Au crépuscule il convoqua le chef de la garde et lui demanda de se saisir du Démon pendant son sommeil pour le jeter dans un cachot du donjon. Mais aussitôt le soldat sorti pour exécuter sa mission, le cerceau du casque enflamma le crâne du malheureux. Se rappelant la légende qui courait à propos du casque, le Souverain bien-aimé, le légendaire guerrier, plutôt que d'abdiquer son trône, décida de rappeler la garde. Le Yachar triomphant emporta Elegana pour lui faire connaître le rituel des noces noires et on n'entendit plus parler de lui pendant des années.

Le Souverain vieillissant, terrifié par sa propre lâcheté et rongé par les remords, ne survécut lui-même que quelques années et Jonthane lui succéda sur le trône. Deux années plus tard, Elegana reparut à la cour après avoir été libérée par un elfe sylvain, le même qui par la suite allait terrasser le prince des Démons Ishtra. C'est en souvenir de l'épée qui avait vaincu le Yachar, Telessa, que Jonthane décida de donner ce nom à sa fille. La reine ayant été emportée par la maladie, il installa Elegana à ses côtés pour l'aider à diriger Arion.

Mais Jonthane eut lui aussi à souffrir du pacte de Brendan qui agissait parfois comme une malédiction : Arachnos le Voleur de Vie, ayant également compris la puissance du sortilège de Constriction, enleva à son tour Telessa, réclamant comme rançon le contrôle des mines d'or d'Arion garanti par une ordonnance marquée du sceau royal, le sceau que ni Jonthane ni ses héritiers ne sauraient trahir. Si la conspiration fut déjouée elle faillit coûter à Jonthane la moitié de son royaume et la vie de sa fille.

Les Démons Cornus

Yachar

Cette espèce de Démons est particulièrement virulente dans les contrées proches d'Arion, et notamment aux abords de la forêt d'Yffen. Lorsqu'ils pénètrent le plan de Titan (souvent invoqués par des êtres malfaisants), ils prennent en général une forme humaine. Leurs épaules sont surmontées de crânes de bélier sanguinolents et leurs yeux rouges terrifient quiconque les rencontrerait. C'est sous cet aspect qu'ils prennent plaisir à ravir les âmes perdues (ivrognes ou vagabonds) et à les ramener sur les plans infernaux. Ils ne peuvent en général pas séjourner très longtemps sur Titan. C'est en combattant l'un de ces Démons malfaisants que Hever a pu lui arracher une corne, trophée qui orne aujourd'hui la salle du trône du palais d'Arion. La corne d'Hever est réputée pour terroriser les êtres malfaisants.

Les mages et sorciers savent cependant que, sous leur forme infernale, les Yachar peuvent s'avérer beaucoup plus puissants. On les décrit comme des créatures reptiliennes aux cornes de bélier et aux longues griffes acérées. Les démonologues pensent que sous cette forme leurs pouvoirs sont proches de ceux des

Démons Infernaux, parmi les plus dangereux. C'est pourquoi leurs services sont très appréciés des lieutenants des Princes Démons dans leurs intrigues pour contrôler le Palais d'Agonie.

Le Démon Yachar qui a ravi Elegana possédait visiblement des pouvoirs de transformation qui lui ont permis de duper la cour d'Arion. Sa défaite contre Eldenourin a permis une nouvelle fois de débarrasser la région de ces manifestations horribles, mais le Conseil des Anciens redoute déjà le temps où les Yachar, de plus en plus maléfiques, reviendront hanter la contrée.

COMMENT COMBATTRE LES CREATURES D'ARION

Vous êtes un jeune pasteur de 18 ans, vigoureux mais peu rompu à l'art des combats. La quête qui vous est assignée sera d'autant plus ardue qu'il vous faudra savoir éviter les combats trop difficiles ou compenser vos faiblesses par d'autres moyens.

Habilité, Endurance, Chance et Chaos

Votre *total de départ* d'HABILITÉ est de 7.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 à ce nombre et inscrivez ce nombre dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*. Il s'agit de votre *total de départ* d'ENDURANCE.

Votre *total de départ* de CHANCE est de 10.

Votre total initial de CHAOS est de 3.

Combats

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite, sinon - ou si vous décidez de toute façon de combattre - il vous faudra mener la bataille comme suit :
tout d'abord, vous inscrirez les points d'HABILITÉ et d'ENDURANCE de la créature sur une feuille. Les

points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.

2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.

3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5.

5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre - reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.

4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de deux points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal (voir rubrique Utilisation de la chance dans les combats).

5. La créature vous a blessé, vous ôtez alors deux points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir rubrique Utilisation de la chance dans les combats).

6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. (Faites de même pour vos

points de CHANCE si vous en avez fait usage - voir rubrique Utilisation de la chance dans les combats)

7. Commencez le deuxième *Assaut* (en reprenant les étapes de 1 à 6).

Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Fuite

À certaines pages, vous aurez la possibilité de fuir un combat s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si vous prenez la Fuite, cependant, la créature vous aura automatiquement infligé une blessure tandis que vous vous échappez. (Vous ôterez alors deux points à votre ENDURANCE.) C'est le prix de la couardise. Pour cette blessure, vous pourrez toutefois vous servir de votre CHANCE selon les règles habituelles (voir rubrique Utilisation de la chance dans les combats). La Fuite n'est possible que si elle est spécifiée à la page où vous vous trouverez.

Combat avec plus d'une Créature

Si vous croisez plus d'une créature, lors de certaines rencontres, vous lirez à la page correspondante les instructions qui vous permettront de mener la bataille.

Parfois, vous les affronterez comme si elles n'étaient qu'un seul monstre ; parfois, vous les combattrez une par une. Si vous devez les combattre toutes en même temps, au début de chaque *Assaut* vous devez choisir laquelle vous désirez attaquer. Ensuite lancez les dés pour chacun de vos adversaires pour déterminer leurs *Forces d'Attaque* et faites de même avec la vôtre. L'*Assaut* se déroule de la manière habituelle avec l'adversaire que vous avez choisi de frapper, cependant vous devez comparer votre *Force d'Attaque* avec celles de tous les autres adversaires. Si un de ces adversaires a une *Force d'Attaque* supérieure à la vôtre, il vous blesse et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez une *Force d'Attaque* supérieure à un adversaire que vous n'avez pas choisi de frapper, vous ne le blessez pas, vous ne faites qu'esquiver son attaque.

Chance

À plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes) vous aurez la possibilité de faire appel à votre CHANCE pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais attention ! L'usage de la chance comporte de grands risques et si vous êtes Malchanceux, les conséquences

pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la chance : jetez deux dés. Si le nombre obtenu est égal ou inférieur à vos points de CHANCE, vous êtes Chanceux, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce nombre est supérieur à vos points de CHANCE, vous êtes Malchanceux et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous Tenterez votre Chance, il vous faudra ôter un point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous ferez à votre chance, plus vous courrez de risques.

Utilisation de la Chance dans les Combats

À certains moments de l'aventure, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance* et serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux.

Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours choisir d'utiliser votre chance, soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* de la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous avez infligé une blessure

grave et vous pouvez ôtez deux points de plus au score d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes Malchanceux, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter un point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté qu'un seul point).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors un point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de deux points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez qu'un point en moins). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore un point à votre ENDURANCE.

Rappelez-vous que vous devez soustraire un point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Utilisation du Chaos dans les Combats

Il vous arrivera sans doute dans cette aventure d'affronter des créatures dont l'Habilité sera sensiblement supérieure à la vôtre. Pour compenser ce handicap vous aurez alors le choix d'utiliser vos points de Chaos. Vous pouvez faire ce choix en début de combat, ou même en cours de combat si vous vous

trouvez en difficulté.

Cela signifie que vous serez autorisé *jusqu'à la fin du combat* à additionner vos points de Chaos à votre total d'Habilité. Chaque fois que vous aurez recours au Chaos dans un combat, vous ajouterez 1 point à votre total de Chaos à l'issue du combat.

Testez votre Habileté

À certains moments de l'aventure, il vous sera demandé de *Tester votre Habileté*. La règle pour *Tester votre Habileté* est la même que pour *Tenter votre Chance* si ce n'est que vous ne déduisez pas un point de votre total d'HABILITÉ après avoir réalisé le test.

Lors d'un test d'Habilité, vous pouvez choisir d'augmenter votre total d'HABILITÉ de votre nombre de points de CHAOS de la même manière que lors d'un combat. L'utilisation de votre CHAOS pour un Test d'Habilité augmentera également votre total de CHAOS d'1 point.

Testez votre Chaos

Vous pouvez aussi être amené à *Tester votre Chaos*. Vous procédez de la même façon que pour les tests de Chance et d'Habilité. Soyez tout de même conscient que la réussite d'un Test de Chaos n'est pas forcément

un bon signe !

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Habileté

Vos points d'HABILETÉ ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. À l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre score d'HABILETÉ.

Endurance

Vos points d'ENDURANCE changeront beaucoup au cours de votre aventure en fonction des combats que vous aurez à livrer à des monstres ou des tâches ardues qu'il vous faudra accomplir. Lorsque vous approcherez du but, votre niveau d'ENDURANCE sera peut-être dangereusement bas et les combats se révéleront alors risqués, aussi, soyez prudent !

Un repas vous rend 4 points d'ENDURANCE. Lorsque vous prenez un repas, ajoutez 4 points à votre ENDURANCE et retirez 1 Provision. Rappelez-vous toutefois que vos points d'ENDURANCE ne peuvent pas excéder votre *total de départ*.

Chance

Vos points de CHANCE augmentent au cours de

l'aventure lorsque vous êtes particulièrement chanceux, ils peuvent même excéder votre niveau initial. Les détails vous seront donnés au long des pages. Rappelez-vous cependant que vos points de CHANCE ne peuvent en aucun cas excéder 12.

Chaos

Votre score de CHAOS sera amené à augmenter en fonction des événements et bien sûr de l'utilisation que vous en ferez. Vous aurez cependant diverses occasions de faire diminuer votre total de CHAOS au cours de cette aventure.

Si par aventure votre total de CHAOS venait à atteindre le niveau 12, vous devrez alors vous rendre immédiatement au paragraphe **30**.

Équipement

Vous commencez cette aventure sans arme mais équipé d'une houlette de berger que vous avez appris à manier comme une arme.

Vous êtes coiffé d'un bonnet en laine et vous portez autour du cou une petite bourse en cuir que vous remplissez d'herbes à l'occasion.

Vous êtes également muni d'un sac à dos qui vous permettra de transporter les objets que vous récolterez au cours de votre aventure. Ce sac peut contenir jusqu'à 10 Repas mais il est pour l'instant vide.

Feuille d'Aventure

Habilité <i>Total de départ:</i>

Endurance <i>Total de départ:</i>

Chance <i>Total de départ:</i>

Equipement:

Chaos:

Notes:

Rencontre avec un monstre

Habilité: Endurance:

Habilité: Endurance:

Habilité: Endurance:

Habilité: Endurance:

Habilité: Endurance:

Habilité: Endurance:

Habilité: Endurance:


Habilité: Endurance:

Habilité: Endurance:

Calendrier d'Arion

Journées

 +1 Chaos

 +1 Chaos

 +1 Chaos

 +1 Chaos

...

...

Indications sur le Jeu

Vous aurez besoin sans doute de plusieurs tentatives pour accéder à la meilleure fin de ce livre. Certains chemins aboutiront à une impasse ou une mort certaine mais vous découvrirez qu'il existe pour vous différentes options pour parvenir à vos fins. À vous de faire vos choix !

De nombreux événements sont régis par le hasard (ou le Chaos!) mais là aussi vous apprendrez à influencer sur le sort pour qu'il vous soit au maximum favorable. Toutefois une série de jets de dés malheureux peut s'avérer fatale pour vous. Pour cette raison, certains paragraphes ont été conçus comme *paragraphes de sauvegarde*. Ils sont indiqués par un (s). Lorsque vous atteignez un tel paragraphe il est conseillé de noter les caractéristiques et les objets détenus par votre héros pour pouvoir y revenir plus tard. De cette manière, si vous avez le sentiment d'avoir bien progressé dans la direction que vous avez choisie, vous n'aurez pas besoin de repartir du début et de vous en remettre à nouveau au Destin !

À un certain moment de l'aventure, vous aurez besoin de compter les journées passées. Référez-vous à ce moment au calendrier d'Arion en page 21.

Vous découvrirez aussi quelques objets particuliers essentiels pour votre quête. Leur fonctionnement vous

sera décrit dans le texte mais il peut être délicat à mémoriser. Nous vous conseillons donc de noter le numéro de paragraphe décrivant le fonctionnement de l'objet, et même de conserver cet aide-mémoire pour les parties ultérieures.

Bonne route, et que les Dieux de Titan vous soient favorables !

Une chèvre rousse

Vous êtes un jeune pâtre vivant aux confins du Royaume d'Arion, au sud-est du lac Nekros. Vous venez tout juste de fêter vos dix-huit ans et aujourd'hui, comme à l'accoutumée, vous avez mené vos chèvres au pâturage et vous vous êtes étendu dans l'herbe, profitant de la légère brise qui vous lèche le visage et de la dispute incessante des oiseaux. Serena votre mère adoptive est à la ferme, certainement en train de cuire une tarte aux baies écarlates pour fêter votre sortie de l'enfance.

Depuis que vous êtes tout petit les chèvres de Serena vous ont adopté comme si vous étiez l'un des leurs. Votre seule présence suffit à les apaiser et à tenir les prédateurs à distance, c'est pourquoi vous en profitez généralement pour paresser en mâchouillant des fleurs de Tantum aux vertus apaisantes. Serena se moque gentiment de vous mais elle sait qu'avec un autre ses chèvres seraient moins bien gardées, et le fromage qu'elle prépare avec leur lait ne serait sans doute pas aussi onctueux.

Aujourd'hui pourtant vous percevez des signes de nervosité parmi votre troupeau. Des bêlements intempestifs viennent perturber votre repos, ils se font de plus en plus agressifs et pour finir vous entendez

vos chèvres s'éparpiller et vous vous redressez curieux de connaître la raison de cette agitation.

Votre troupeau forme maintenant un large cercle autour d'un animal que vous n'aviez jamais vu. Il s'agit d'une chèvre au pelage roux et aux yeux flamboyants qui tient toutes ses congénères en respect. Vous êtes sûr que ce n'est pas non plus l'animal d'un autre troupeau, il se dégage de cette bête une aura malsaine qui fait courir un frisson dans votre échine.

Vous vous approchez prudemment.

Rendez-vous au **1 (s)**.

1ère Partie

Le Prince Yachar

1 (s)

Lorsque vous vous approchez de l'étrange animal, celui-ci gonfle son dos à la manière d'un chat puis explose dans une gerbe de flammes. Effrayé, vous vous protégez le visage avec le bras et courez vous mettre à couvert dans les fourrés. Vous ne sauriez dire pourquoi vous n'avez pas été tellement surpris par la transformation mais la peur vous noue le ventre, et c'est une peur qui émerge du plus profond de vos entrailles.

Le Démon qui se tient maintenant dans la prairie est dressé sur deux pattes de chèvres, il a un torse humain rouge et velu et une face de chauve-souris qui vous guette de ses petits yeux jaunes. Sa voix crépite dans vos oreilles comme un brasier :

« N'aie pas peur, jeune homme ! Je suis Mordhâl, c'est ton oncle qui m'envoie... Ton oncle te cherche, il m'a chargé de te mener à lui. Tu as l'âge maintenant... »

Tout ceci est complètement incompréhensible pour vous. En plus de ce Démon qui veut vous emporter,

voilà que votre corps est gagné d'un tremblement irrépressible, comme s'il tentait de répondre à l'appel du Chaos.

Testez votre Chaos. Si le test est réussi, allez au **133**. Sinon rendez-vous au **126**.

2

Vous vous découvrez et tendez votre bonnet à l'homme en haillons dont le visage s'illumine d'un large sourire édenté.

Si vous êtes maquillé, allez au **205**, sinon rendez-vous au **239**.

3

L'image se trouble et tout d'un coup vous vous trouvez face au visage inquiet d'une vieille femme qui oscille au milieu de spirales incandescentes.

« Réveille-toi, jeune Prince ! Je suis Vashti l'Intemporelle et je viens déchirer tes rêves parce que tu es en grand danger ! »

Vous vous réveillez dans un hoquet, essayant goulûment d'aspirer l'air de la chambre. À votre grande horreur une créature est bien agenouillée sur votre bassin, mais il s'agit d'un être décharné dont les cheveux filasses encadrent les orbites vides. Vous

tentez de vous dégager de son étreinte mais vous vous apercevez que vos mains sont nouées aux montants du lit avec ce qui semble être les viscères d'un animal.

Si vous bénéficiez de la Bénédiction de Vashti, rendez-vous au **312**.

Sinon *Testez votre Habileté*.

Si le Test est réussi, allez au **312**, sinon rendez-vous au **70**.

4

Vous êtes réveillé en pleine nuit par le craquement d'une branche et vous sentez une main qui glisse sous votre manteau pour attraper votre bourse. Voilà un rôdeur bien effronté !

Est-ce que vous voulez continuer à faire semblant de dormir (**97**) ou bondir sur vos pieds pour affronter le malandrin (**90**)?

5

Heureusement pour vous c'est le Démon-Serpent qui cède le premier devant la force du piège à Démons ! Il disparaît progressivement par l'ouverture de l'outré et vous la rebouchez calmement sous les regards ébahis de l'assistance (notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous ne pourrez plus utiliser cette

outré).

L'aubergiste s'approche pour vous féliciter, alors que vous remarquez que le bateleur en redingote jaune a profité de la confusion pour s'éclipser. Le propriétaire des lieux est particulièrement ravi que vous ayez neutralisé le Démon sans mettre à sac l'établissement et il vous déclare invité permanent de *Chez Chass'Elfes* (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*).

Vous décidez d'en profiter dès cette nuit. Rendez-vous au **404**.

6

La route qui vous mène à Arion au milieu des plaines n'offre malheureusement que peu d'abri et le soleil pesant qui vous accompagne a tôt fait de vous fatiguer. Heureusement les murailles de la cité sont déjà en vue.

Si vous êtes équipé de l'épée de Xandryll, rendez-vous au **474**, sinon allez au **484**.

7

Vous n'avez pas de peine à suivre les deux brutes et la mule qui les conduit paresseusement. Au bout d'un peu plus d'un kilomètre, ils quittent la route pour

s'engager dans les champs vers un bosquet où ils rangent la charrette et l'animal.

C'est visiblement ici que les chasseurs Coeur-Noir ont leur campement. Profitant de ce qu'ils sont occupés à décharger les barriques, vous vous glissez à votre tour entre les arbres pour les observer. Des couvertures reposent à-même le sol et un tas de cendres témoigne du fait qu'ils occupent ce lieu depuis plusieurs nuitées.

Le soleil est maintenant en train de se coucher et les deux comparses se mettent en devoir d'allumer un nouveau feu avec des branchages et un briquet d'amadou. Les voilà bientôt assis en train de se féliciter de leur butin et l'un d'eux propose de goûter le breuvage contenu dans les tonneaux.

Vous comprenez qu'ils ont soigneusement choisi leur victime, le marchand transportait une cargaison d'un alcool que ces créatures appellent « Vin d'Enfer ». Le plus grand des deux se lève et fait rouler un tonneau jusqu'à eux, puis il le redresse et perce le sommet d'un coup de cimeterre.

Si vous avez un talisman de chance sur vous, allez au **282**.

Sinon, est-ce que vous souhaitez attaquer les deux Chasseurs Coeur-Noir maintenant (**166**), est-ce que vous préférez attendre qu'ils soient enivrés (**124**) ou

bien jugez-vous plus prudent de tout simplement rebrousser chemin et chercher un abri pour passer la nuit (16)?

8

Vous pénétrez dans la petite rotonde aux murs tapissés d'argile. Douze meurtrières sont percées régulièrement à la base de la voûte pour laisser filtrer la lumière du soleil. Vous remarquez qu'en fonction de l'heure et de la saison le rai de lumière vient éclairer une partie différente du mur d'argile où sont peints des petites scènes de la vie paysanne. En ce moment même le soleil couchant de cette fin d'été vient effleurer l'image d'une fourche brandissant un ballot de foin. Sur le sol une coupe recueille une offrande de fruits laissée là pour Glantanka.

Vous vous allongez à même le sol, la tête au pied de la coupe et vous cherchez le sommeil. Au milieu de la nuit l'air épais éclate en orage comme vous le craigniez. Vous avez eu bien raison de vous abriter ici pour éviter la pluie. Quelques éclairs zèbrent le ciel puis vous replongez dans vos rêves.

Pourtant vous êtes à nouveau réveillé par des cris et une étrange lueur orange. Vous vous levez et passez la tête à l'entrée de la chapelle. La pluie s'est arrêtée depuis longtemps et ce que vous contemplez au loin est la lumière d'un incendie, certainement l'auberge où

vous vous proposiez de passer la nuit. Dans les airs une ombre inquiétante décrit des cercles puis plonge régulièrement pour cracher des flammes sur le brasier.

Si vous avez un cristal rouge sur vous, allez au **95**. Sinon rendez-vous au **177**.

9

Si vous n'êtes pas encore entré dans la tente et que vous souhaitez le faire, allez au **174**.

Si vous y êtes déjà entré et que vous souhaitez y retourner, allez au **24**.

Sinon retournez aux quais (**334**).

10

Dès la première gorgée le goût âpre vous arrache le palais et vous crachez par réflexe. Alors que vous essuyez votre bouche le marchand vous reprend l'outre, dépité.

« C'est vraiment si mauvais que ça ? J'avoue que je n'en bois pas moi-même. Comme je vous ai dit, c'est plutôt pour les Orques.

Mais j'en livre aussi à une taverne d'Arion où les elfes aiment bien s'encanailler. Le patron ajoute des épices pour atténuer le goût je crois... »

Rendez-vous au **243**.

11

Après une fin de nuit exécration, vous vous réveillez passablement courbatu. Vous avez gagné un bon rhume (retranchez 2 points à votre ENDURANCE) et tous vos repas sont gâtés (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*). En outre, si vous étiez maquillé, notez que votre maquillage est maintenant effacé.

C'est d'une humeur maussade que vous reprenez la route d'Arion, davantage pressé par l'envie de quitter ces lieux que par votre désir de marcher. Rendez-vous au **6**.

12

Vous vous réveillez, étourdi. Votre nez est plongé dans une cendre épaisse et lorsque vous relevez la tête un spectacle inattendu vous coupe le souffle. Une immense montagne rocheuse s'élève jusqu'aux cieux où le noir et l'ocre se disputent l'absence de soleil. Ses flancs sont percés de cavités d'où des silhouettes grotesques s'envolent en piaillant et à sa base une caverne ouvre sa gueule de pierre armée de stalagmites menaçants pour dérouler sa langue de lave jusqu'à vous.

Instinctivement vous tournez la tête sur votre droite

où deux chênes majestueux semblent braver la stérilité de la plaine qui s'écoule derrière vous. Puis vous portez un regard effaré aux deux pattes griffues qui vous tiennent lieu de mains et qui ont servi à vous relever.

Si vous portez la marque du Démon ou la marque de la Liche, allez au **440**, sinon rendez-vous au **413**.

13

Testez votre Chaos. Si le Test est réussi, allez au **348**, sinon rendez-vous au **79**.

14

Vous identifiez la maison de la Confrérie des Akarites, aux murs décrépis. Les Akarites ont connu la déchéance depuis la trahison d'Aka Ranth, déchéance qui a elle-même coïncidé avec l'affaiblissement du Conseil des Anciens. Ils ont toutefois conservé un représentant au Conseil.

Vous frappez le heurtoir et la tête d'un vieillard apparaît. Il est revêtu d'une bure bleu lavande ornée d'une rangée d'ancres de marine. Vous demandez à voir Aka Torz et il paraît pour le moins surpris.

« Le frère Torz est à l'étage, mais il n'attend personne... »

Vous lui expliquez que vous voulez demander une audience au Palais et que vous devez passer par Aka Torz. Il fronce les sourcils et bougonne :

« Oui, certes... je vais vous mener à lui. »

Vous suivez le vieillard qui remonte les pans de sa toge pour ne pas trébucher dans l'escalier. Pendant la montée une odeur désagréable vous irrite le nez. À l'étage un autre mage est à moitié assoupi sur un fauteuil, les mains posées contre son ventre bedonnant. À ses côtés un étrange oiseau se tient sur un perchoir : ses plumes sont blanches, ses yeux injectés de sang et son long bec se termine par une étrange ventouse. Une bassine posée au bas du perchoir recueille les déjections du volatile. C'est de là que vient l'odeur acide qui vous a assailli dans l'escalier.

Aka Torz se réveille et il vous demande en maugréant la raison de votre visite. Vous lui répétez que vous souhaitez obtenir une audience au Palais.

« Et voilà... encore un ! Ah, frère Ranth, quelle malédiction tu as jeté sur nous... relégués au rang de gratte-papiers ! Où est la puissance des Akarites, dites-moi... »

Vous n'avez pas de réponse pour lui.

« Bah... et j'imagine que vous n'avez pas de lettre de recommandation, jeune garçon ? »

Si vous avez une lettre de recommandation, allez au **43**. Sinon rendez-vous au **437**.

15

Les gardes ne cachent pas leur étonnement lorsque vous exhibez le coquillage. Ils s'éloignent de quelques pas et se lancent dans un mystérieux conciliabule, puis l'un d'eux vous demande d'attendre et il pénètre dans la demeure du Chancelier. L'autre vous surveille, l'oeil méfiant.

Au bout de quelques minutes le premier revient et il vous invite à le suivre. Le Chancelier vous accorde une audience. Vous le suivez à travers un hall pavé de marbre, puis vous gravissez un escalier jusqu'à un long couloir aux murs de palissandre. Il vous introduit enfin dans le bureau du Chancelier. Celui-ci se tient assis derrière un pupitre de verre, le visage soucieux. Vous êtes frappé par son visage blond et poupon qui présente malgré tout les prémices de quelques rides.

Si vous portez un collier autour du cou, allez immédiatement au **345**, sinon rendez-vous au **381**.

16

Il est maintenant très tard et vous êtes épuisé. Par chance vous avisez sur le côté de la route une belle

meule de foin qui sera un abri idéal pour éviter les mauvaises surprises cette nuit.

Vous vous lovez dans ce nid de paille et dormez d'un sommeil profond. Votre nuit est courte mais réparatrice et vous regagnez 2 points d'ENDURANCE. Vous vous étirez face au soleil levant et reprenez la route qui sillonne entre les vallons jusqu'à Arion.

Rendez-vous au **152**.

17

Un peu étonné de votre question, il empoigne l'arme en mimant un combat.

__ C'est une massue... vous la prenez dans la main et vous tapez avec.

Vous regardez avec irritation les 2 Pièces d'Or posées sur la table et il ajoute, plus sérieusement :

__ Bon, ça pourrait vous être utile face à des forces élémentaires de l'air... mais franchement ça ne suffirait pas à vous empêcher de finir en pièces.

Il vous rend l'arme avec délicatesse. Rendez-vous au **76**.

18

Vous vous jetez sur Phyllora avec l'intention de la terrasser. La sorcière jouit de pouvoirs magiques particulièrement efficaces en présence du Chaos. Elle projette avec sa main des ondes d'énergie qui vous brûlent de l'intérieur. Aussi, chaque fois qu'elle remporte un *Assaut*, vous devrez décompter en plus des 2 points d'ENDURANCE habituels, 1 point supplémentaire pour chaque tranche de 3 points de CHAOS dont vous êtes chargé.

PHYLLORA HABILITÉ 10 ENDURANCE 10

Si vous êtes vainqueur de ce combat, rendez-vous au **93**.

19

Vous faites vos adieux à l'hôtesse qui vous a si bien accueilli. Tandis que Magaled vous fait promettre de revenir la voir, vous notez que devant l'âtre fumant de la cheminée le Baron Den Snau n'a pas bougé de toute la nuit. Ses lèvres sont crispées sur ce qui ressemble à un sourire ironique et un frisson désagréable se propage le long de votre dos.

Magaled pose sa main blanche sur votre joue et vous force à la regarder. Ses yeux noirs sont sur le point de vous engloutir.

« Vous penserez à moi, n'est-ce pas, mon cousin ? »

Vous hochez la tête silencieusement puis, après un salut maladroit, vous franchissez le seuil pour descendre le perron de la demeure des Den Snau. Notez que vous avez passé une nuit supplémentaire à Arion et retournez au **320** pour y poursuivre votre exploration de la cité.

20

D'un hochement de tête vous signifiez au marchand que vous n'avez pas vu de tel objet. Désappointé, il reprend sa recherche en maugréant.

« C'est mon porte-bonheur vous comprenez. Si je le perds, les dieux seuls savent ce qui peut m'arriver ! Je l'ai trop utilisé, je le savais... Si vous en abusez, la chance finit par vous fuir, vous saviez cela ? »

Un long silence conclut son monologue puis il va s'asseoir sur le bord du chemin en soupirant.

« Je l'ai perdue. C'est fini... »

Son regard se perd encore de longues minutes parmi les champs de blé et vous pensez qu'il vous a totalement oublié. Puis il se redresse d'un bond étonnant et vous sourit.

« Allez, il ne sera pas dit que je me laisserai abattre ! Ma chance me retrouvera en chemin.

Et je n'ai même pas encore pris la peine de vous récompenser...»

Il sort 2 Pièces d'Or de sa bourse qu'il glisse dans votre main (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*).

Rendez-vous au **158**.

21

Vous ne comprenez pas un traître mot de ce que Phyllora raconte et vous lui demandez qui est Amareez. Elle soupire.

« C'est une terrible histoire que je vais te raconter mon garçon. Amareez est le frère du Démon Yachar qui a capturé ta mère, Elegana. J'imagine que tu as entendu parler de ça... »

Le mariage du Démon avec la Princesse Elegana est effectivement une tragédie bien connue dans tout le royaume d'Arion. C'était il y a une vingtaine d'années... un peu moins peut-être. À cette évocation un léger tremblement parcourt vos membres, que Phyllora apaise en passant la paume de sa main contre votre nuque.

« Tu as compris je pense... ce Démon est ton père. Il a forcé Elegana à s'accoupler pour créer un héritier à la couronne d'Arion. Un héritier qui pourrait lui assurer

la puissance et la reconnaissance de ses maîtres ! »

Phyllora peut ressentir chacun de vos tressaillements, elle sait que vous êtes touché au plus profond de votre âme et la pression de ses doigts accompagne délicatement la libération de vos émotions. Des larmes se forment aux commissures de vos paupières.

« Heureusement Eldenourin a libéré ta mère... »

Rendez-vous au **180**.

22

Vous faites un nouveau tour et vous vous apercevez rapidement que l'établissement du *Crabe Noir* est désormais fermé. Un poivrot visiblement désoeuvré fait le pied de grue devant les portes closes et vous apprend que le patron a été coincé par la Garde Municipale pour un trafic d'herbes euphorisantes. Ça n'a pas grand chose pour vous surprendre, à vrai dire.

Chez Chass'Elfes en revanche est toujours bien ouvert. Si vous voulez vous y rendre, allez au **420**. Sinon retournez au **250**.

23

Aucun mouvement ni aucun bruit ne vous permettent de repérer la cachette du curieux qui vous espionnait. Comme vous vous voyez mal fouiller une à une les maisons des habitants vous décidez d'abandonner votre recherche.

Est-ce que vous souhaitez retourner à la forge pour attendre le retour de Xandryll avec son apprenti (122) ?

Est-ce que vous préférez plutôt (si vous ne l'avez pas déjà fait) vous rendre à la taverne ou aller chez le barbier (212)?

24

Le prêtre est en train de parler à une vieille dame et il vous reconnaît aussitôt. Il s'interrompt et vous demande en souriant :

« Alors, mon garçon, ça va comment ? »

Pour quelle raison êtes-vous revenu ?

Vous désirez montrer au prêtre un coquillage blanc (302).

Vous n'êtes pas converti et vous désirez vous convertir (349).

25

L'homme au crâne rasé vous explique que la Shâkrya est obligatoire pour les Enfants de Vanator et que c'est également essentiel dans le chemin qui mène à l'Initiation. Les Enfants doivent se regrouper à l'abri dans des lieux sûrs, en attendant le moment de l'Usurpation. Dans la pratique ils rejoignent le Port d'Arion pour aller coloniser des îles inhabitées au large de Khûl. Dans sa grande générosité le Chancelier Falashti affrète des galères qui convoient les Enfants de Vanator jusqu'à leur destination. L'Initié espère voir le jour où Vanator et Falashti effectueront leur Shâkrya... ce sera le moment du grand combat !

Vous remerciez l'Initié pour ces explications et, perclus de fatigue, vous prenez congé pour aller vous coucher. Notez que vous avez rencontré l'Initié.

Est-ce que vous souhaitez maintenant payer 4 Pièces d'Or pour prendre une chambre à l'auberge (259), ou sortir d'ici pour trouver un abri gratuit au-dehors (101)?

26

Le soir tombe maintenant et vous vous apprêtez à passer votre première nuit à Arion. À la Porte des Crânes, vous avez eu déjà un aperçu de ce que peut

coûter la vie ici. Aussi vous aimeriez bien éviter d'entamer votre bourse avant d'avoir trouvé un moyen de gagner un peu d'argent.

Si vous avez un coquillage sur vous, rendez-vous au **346**. Sinon allez au **284**.

27

Vous abaissez la poignée et pénétrez dans une antichambre sombre et poussiéreuse. Le rat qui apparemment se nomme Kesh saute du rebord de la lucarne et vient vous renifler les chausses en émettant des grognements. La pièce débouche sur une arcade qui s'ouvre vers une salle faiblement illuminée.

Une longue silhouette noire vient masquer la lumière. Elle lève paisiblement la main :

— Je suis Cathron. Je suppose que vous venez requérir mes services.

L'homme qui vous fait face est vêtu d'une robe pourpre qui descend jusqu'au sol. Il a la peau jaune et une chevelure noire de jais qui court jusqu'aux épaules. C'est souvent ainsi qu'on vous a décrit les hommes du Tôchimim.

Si vous avez sur vous des pépins de pomme, allez au **169**. Sinon rendez-vous au **76**.

28

Les Orques ne sont en général pas très rapides et celui-ci vous semble particulièrement pataud, embarrassé de son tas de bois. Vous n'avez aucune peine à le rattraper et vous vous jetez immédiatement sur lui.

ORQUE HABILITÉ 6 ENDURANCE 8

Si vous êtes vainqueur de ce combat, rendez-vous au **134**.

29

Confusément, vous comprenez que vous avez été empoisonné et vous vous précipitez pour ingurgiter l'anti-poison. La douleur ne cesse pas immédiatement mais elle n'empire pas. Vous vous laissez tomber sur le sol, le visage tourné vers le plafond où les taches de mousse s'éparpillent dans un motif mystérieux. Vous implorez désespérément les dieux de Titan de ne pas vous laisser mourir aussi près de votre objectif...

Vous avez déjà perdu 3 points d'ENDURANCE.

Si vous êtes toujours en vie, il faut croire que les dieux vous ont entendu, ou que l'anti-poison est particulièrement efficace, puisqu'au bout de quelques minutes vos muscles raidis se détendent et la douleur s'évanouit.

Une idée germe alors dans votre esprit. Vous fermez les yeux pour vous allonger sur le côté. Celui qui a planifié votre mort enverra certainement quelqu'un vérifier l'efficacité de sa méthode...

Il faut presque une heure avant que vous entendiez la grille grincer et s'ouvrir. Des bruits de pas s'approchent de vous et une main fébrile vient tâter votre pouls.

Vous vous redressez d'un coup en agrippant brutalement la gorge de votre visiteur, puis vous le traînez sur plusieurs mètres jusqu'à presser sa tête contre le mur de la cellule. Vous reconnaissez le visage juvénile du garçon qui vous a apporté le brouet empoisonné et vous appuyez encore un peu plus. Ses yeux exorbités vous supplient pendant que vous le fouillez de l'autre main. Vous détachez de sa ceinture un poignard qui pourrait vous être utile (+1 à la *Force d'Attaque*) et vous lui demandez dans un souffle qui l'a envoyé et où vous pouvez récupérer vos affaires.

Alors que vous relâchez légèrement la pression pour le laisser parler, il répond d'une voix étranglée :

« C'est... c'est Asynus qui m'a envoyé... je n'en sais pas plus, il m'a demandé d'apporter le repas puis de venir voir comment vous vous portiez... je vous en supplie ! »

Il ajoute que vos affaires se trouvent dans la salle de

garde, sur la droite du couloir. Le pauvre bougre semble terrorisé, aussi vous décidez de desserrer votre étreinte. Le visage encore violacé, il se met alors à hurler de toutes ses forces :

« Au secours ! La garde !!! Le prisonnier veut s'échapper... »

Vous l'assommez d'un coup sec, pestant contre votre naïveté, puis vous enjambez son corps pour ouvrir rapidement la grille. Vous n'avez certainement pas beaucoup de temps. Sur votre gauche le couloir donne sur un escalier qui monte, alors que sur la droite il aboutit à une porte entrouverte. Il s'agit probablement de la salle de garde où se trouvent vos affaires, et elle est éclairée. Mais est-ce que vous pouvez faire confiance aux réponses du jeune écervelé ?

Si l'Épée du Chaos faisait partie des effets qui vous ont été confisqués et si vous avez au moins 5 points de CHAOS, allez au **478**.

Sinon, vous pouvez choisir d'aller vers l'escalier sur la gauche (**263**), ou vers la salle de garde sur la droite (**343**).

30

Une douleur soudaine vous déchire les entrailles. Vous sentez les forces démoniaques de l'Abîme aspirer irrémédiablement votre substance et vous

observez votre corps qui s'effondre comme un pantin désarticulé. Vous criez mais plus personne ne vous entend, hormis les visages tordus qui peuplent le tourbillon où vous êtes entraîné...

Rendez-vous au **12**.

31

Dès que vous entrouvrez la porte vous êtes tétanisé par la scène qui s'offre à vous : Xandryll le forgeron est cloué contre la paroi opposée, une épée enfoncée dans son bas-ventre. Ses yeux vitreux sont demeurés ouverts alors que la mort l'a emporté et une rigole de sang s'échappe de sa bouche.

Encore tremblant de cette découverte vous essayez de rassembler vos esprits pour décider de la meilleure conduite à tenir.

Voulez-vous :

Fouiller la remise dans l'espoir de trouver un indice qui vous permette d'identifier l'assassin (**162**).

Empoigner l'épée et l'extraire du corps du forgeron (**123**).

Quitter les lieux pour aller prévenir les villageois (**118**).

32

Vous êtes réveillé un peu brutalement par l'Initié qui vous fait comprendre que vous devez libérer rapidement votre place. Il vous explique clairement que vous ne pourrez pas revenir parce qu'il doit donner la priorité aux fidèles qui affluent. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous ne reviendrez pas à l'hospice (96).

Lorsque vous sortez de la bâtisse en bois, les rayons du soleil vous accueillent dans l'enfilade de la ruelle si bien que vous devez plisser les yeux pour ne pas être ébloui.

Testez votre Habileté.

Si le Test est réussi, allez au **307**, sinon rendez-vous au **357**.

33

Ce n'était peut-être pas la meilleure des idées de vous rendre directement ici alors que tous les gardes et soldats d'Arion ont reçu votre signalement. Les deux guerriers en faction à l'entrée du Palais des Hache-de-Sang sont lourdement armés et ils vous ont immédiatement repéré. C'est un combat acharné qui s'annonce et vous devrez les affronter en même temps.

HABILETÉ ENDURANCE

1er GARDE	9	10
2ème GARDE	10	8

Si vous êtes vainqueur vous n'avez plus qu'à vous enfuir avant de devoir affronter tous les soldats du palais rameutés par le raffut. Vous regagnez les Quartiers Nord, découragé à l'idée que vous ne pourrez plus entrer au Palais par la voie officielle (400). Il va vous falloir trouver un autre moyen de pénétrer dans la forteresse blanche.

Retournez au **320**.

34

Alors que vous avancez depuis cinq minutes, la brume disparaît soudain comme par enchantement. Enfin débarrassé de ce phénomène désagréable, vous accélérez le pas et vous avez tôt fait d'atteindre l'orée du bois. À ce moment un hurlement démoniaque déchire l'air dans votre dos et un frisson vous parcourt l'échine. Bien que la voix vous parût inhumaine vous avez cru y percevoir une tonalité féminine...

Ajoutez 1 point à votre total de CHAOS.

Comme le soleil n'est pas trop bas sur l'horizon, vous décidez de marcher encore quelques kilomètres avant de chercher un lieu pour vous reposer.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, allez au **268**, sinon rendez-vous au **121**.

35

Vous contrôlez non sans mal vos impulsions et vous recentrez finalement votre attention sur le garde en train de s'impatienter :

« Alors, qu'est-ce que vous décidez ? »

Est-ce que vous souhaitez régler le prix demandé, si vous disposez des 5 Pièces d'Or (**91**)?

Si vous disposez d'un laissez-passer est-ce que vous voulez en faire usage (**144**)?

Si vous préférez tenter le passage en force, rendez-vous au **128**.

36

Les deux adorateurs vous maintiennent fermement tandis que le Supérieur approche sa torche de votre torse dénudé.

Si vous possédez un cristal blanc, rendez-vous au **254**.

Si vous avez un collier serti de cristaux, rendez-vous au **304**.

Si vous n'avez rien de tout cela, allez au **195**.

37

Vous bandez vos muscles pour contenir la créature qui cherche à s'échapper et non sans difficultés vous parvenez à vous libérer de son étreinte et refermer l'outre.

Les griffures infligées par le Démon des Bois pendant que vous vous débattiez vous coûtent 2 points d'ENDURANCE.

Le souffle court, vous vous asseyez un instant sur le sol en terre et vous réfléchissez. Ces outres sont sans aucun doute des pièges magiques destinés à enfermer les Démons. Voilà qui pourrait s'avérer très utile.

Si vous n'avez pas déjà subtilisé l'outre vide, il est encore temps de le faire. Lorsque vous serez opposé à un Démon dans un combat, vous pourrez tenter de l'utiliser en retranchant 15 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez et en vous rendant au paragraphe correspondant.

Rendez-vous maintenant au **218** et faites un autre choix.

38

L'homme au crâne rasé vous tape sur l'épaule. Il vous dévisage d'un air entendu :

« Je ne sais pas si vous avez ressenti comme moi les

forces qui se sont abattues cette nuit sur l'auberge... notre Initiation nous habitue à percevoir ces phénomènes. Il se passe des choses, des événements de première ampleur, croyez-moi ! »

Puis il respire à son tour l'air matinal de la campagne et fouille dans sa besace avec un sourire détendu.

« Puisque vous allez à Arion, franchement, passez à l'hospice des Enfants de Vanator. Ne serait-ce que pour être hébergé. Et qui sait, peut-être que mes Frères pourraient vous aider ? »

Le sens énigmatique de cette dernière phrase éveille votre curiosité tandis que l'Initié vous tend un coquillage gris (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*).

« Prenez ça en signe de reconnaissance. Il vous faudra le montrer à l'entrée de l'hospice. »

Puis l'homme et ses compagnons vous font leurs adieux et ils s'engagent sur la route que vous-même allez bientôt suivre.

Rendez-vous au **341**.

39

Il prend votre coquillage et le jette dans la caisse derrière lui (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*).

« Eh bien, mon jeune ami, il est temps pour toi d'embarquer... »

Il se lève et vous pousse calmement mais fermement hors de la tente. Vous longez le quai jusqu'à l'embarcadère de bois où un autre Initié vous accueille en souriant.

« Bienvenue pour le voyage vers le refuge des Enfants de Vanator... monte, mon garçon ! »

Il n'entrait pas dans vos plans de naviguer vers des îles lointaines alors que vous êtes à la recherche de votre mère, ici, à Arion. Il est encore temps pour vous de vous enfuir.

Est-ce que vous souhaitez fausser compagnie aux Initiés (365), ou bien vous embarquer sur le bateau et tenter de vous échapper plus tard (295)?

40

Vous vous accroupissez derrière un buisson, peu désireux de vous mêler de cette affaire. Le marchand n'essaie même pas de se défendre et il a tôt fait de succomber sous les cimenterres des chasseurs Coeur Noir.

Après s'être débarrassé du cadavre, ils prennent le contrôle de la carriole et lui font faire demi-tour sur le chemin vers le nord-est.

Est-ce que vous souhaitez suivre les assassins du

malheureux pour voir où ils emportent leur butin (7) ?

Est-ce que vous préférez continuer votre chemin et trouver un endroit où passer la nuit (16)?

41

Bercé par le tangage du bateau, vous passez finalement une nuit agréable à la belle étoile et les gardes ne viennent pas vous déranger.

Notez sur votre calendrier que vous avez passé une nuit à Arion.

Très tôt le matin le pêcheur vous réveille pour partir vers le large. Vous empoignez les rames et il vous guide à travers la rade.

Vous passez plusieurs heures à relever des filets qu'il avait disposés la veille. Les prises sont très bonnes et votre hôte inattendu est ravi lorsque vous regagnez le quai pour décharger.

« Voilà qui devrait me faire une belle vente ! Tiens, pour toi... »

Il vous tend 2 Pièces d'Or que vous empochez prestement.

Lancez trois dés. Si le total est inférieur à votre score actuel d'ENDURANCE, rendez-vous au **356**. Sinon allez au **197**.

La présence de ces deux chênes ici est par trop étrange, et vous pensez immédiatement aux portails qu'a évoqués Cathron devant vous. Alors que deux silhouettes menaçantes émergent de la gueule de pierre, vous vous précipitez entre les deux arbres dont les branches forment une arche accueillante.

Un miroir chatoyant fait alors son apparition sous vos yeux et vous y êtes aussitôt happé, puis transporté au milieu d'une timide clairière. Ce lieu paisible est nappé d'une brume dont le scintillement enchanteur tranche avec la désolation du paysage auquel vous venez d'échapper.

Une vieille femme, assise sur une pierre, vous dévisage avec bienveillance. Vous constatez que vous avez repris apparence humaine.

« Sois le bienvenu dans la Vallon des Servantes, jeune prince ! Je suis Vashti l'Intemporelle et je t'attendais... »

Vous restez interdit et elle poursuit.

« Il y a bien longtemps déjà, alors que nous combattions le Chaos, j'avais réussi à planter ce portail aux abords du Palais d'Agonie. Je pensais que tu serais peut-être amené là un jour. Apparemment j'ai eu raison... »

Vous demandez à Vashti comment elle pouvait connaître votre existence à l'époque des guerres contre le Chaos.

« Tu es Celui Qui Doit Naître Deux Fois, ton existence est connue de tous ceux qui savent lire le monde. Mais ton destin n'est toujours pas écrit... »

Elle s'empare de votre main et glisse son ongle contre votre paume.

« Ta ligne de vie est floue, incertaine, tu vas la tracer à la force de ta volonté ! Je suis contente que Phyllora ait pu te transmettre mon petit message. Tu n'as pas su te contrôler et tu es devenu un Démon, mais tu es venu me trouver ! Nous avons donc encore une chance... »

Elle vous demande deux pépins de pomme que vous lui tendez anxieusement. Sous vos yeux ébahis elle les plante entre les herbes et deux pommiers poussent majestueusement jusqu'à hauteur d'homme.

« Voilà la porte qui doit te ramener. Mais je ne peux pas te renvoyer d'où tu es venu sous peine de te condamner au Palais d'Agonie pour l'éternité. Heureusement, comme je te l'ai dit le temps est ici aboli.

Je peux donc te ramener avant le moment de ton échec. Réfléchis bien... »

Si vous avez pris le soin de noter vos caractéristiques aux paragraphes de sauvegarde libellés (s), vous pouvez donc maintenant retourner à l'un d'eux.

« Comme tu vas recevoir ma bénédiction, prince, tu bénéficieras également d'un petit coup de pouce du destin ! »

Au moment de retourner au paragraphe choisi, vous pourrez choisir l'une des trois faveurs que vous propose Vashti :

- dépenser 2 points de CHANCE pour gagner 1 point d'HABILETÉ
- dépenser 1 point de CHANCE pour perdre 1 point de CHAOS
- dépenser 3 points de CHANCE pour perdre 2 points de CHAOS

Notez également que vous avez bénéficié de la bénédiction de Vashti et choisissez maintenant où vous souhaitez vous rendre.

43

Lorsque vous fouillez dans votre besace pour en extraire la lettre, le regard hostile du vieux mage laisse place à une expression intriguée. Il déroule le

parchemin en se raclant la gorge.

__ Voyons-voir ça.

Si la lettre est signée par le Chancelier Falashti, rendez-vous au **419**, sinon allez au **378**.

44

Inutile de perdre plus longtemps votre temps par ici, vous ne saurez pas ce que vous voulait cet inconnu. Résigné vous retournez sur vos pas.

Est-ce que vous voulez maintenant aller chez Xandryll, si vous ne l'avez pas déjà fait (**80**) ?

Est-ce que vous préférez vous rendre chez le barbier, si vous ne l'avez pas déjà fait (**212**) ?

Sinon, vous jugerez peut-être qu'il est maintenant temps de vous remettre en route vers Arion. Mais auparavant vous pouvez, si vous le souhaitez, repasser par la taverne et y commander pour 1 Pièce d'Or un repas qui vous fera regagner 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous ensuite au **100 (s)**.

45

Vous tirez l'anneau et soulevez la lourde trappe en tâchant de la faire retomber silencieusement contre le sol. L'ouverture donne sur un escalier d'une quinzaine de marches qui mène à une porte fermée.

Vous descendez prudemment dans la semi-pénombre pour examiner plus attentivement cette porte. Vous constatez alors qu'un anneau de cristal bleu est serti dans le mur de pierre et scellé dans le bois de la porte. Une rune en forme de mâchoire est gravée sur le pourtour de l'anneau.

Si vous voulez savoir ce que cache cette porte vous n'avez visiblement pas d'autre choix que de briser cet anneau.

Si vous avez une Épée du Chaos, vous pouvez vous rendre au **191**.

Si vous avez une autre arme tranchante vous pouvez vous rendre au **106**.

Si vous n'avez rien de tout cela, ou si vous préférez renoncer à ouvrir la porte, vous remontez l'escalier vers la pièce principale pour faire un autre choix (**218**).

46

Lorsque vous présentez le coquillage au prêtre vous pouvez lire l'étonnement s'inscrire sur son visage. Il fronce les sourcils mais vous répond aimablement :

__ Je vois... vous n'êtes pas un fidèle. Écoutez, la Shâkrya n'est pas pour vous, mais je vous conseille de rendre visite à l'hospice des Enfants de Vanator en

ville. Vous y serez hébergé comme l'un des nôtres.

Vous remerciez l'homme qui ne se lève pas pour vous raccompagner. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous ne reviendrez pas dans la tente et retournez au **288**.

47

La femme-serpent est incontestablement une danseuse envoûtante et vous passez quelques minutes enchanteresses à battre la mesure avec vos mains à l'unisson de la salle.

Puis les artistes saluent l'assistance et se retirent sous les hurlements et les sifflets des buveurs surexcités. Vous revenez à la réalité, et vous constatez que le jour déclinant il va vous falloir trouver maintenant où dormir. Si vous voulez demander une chambre au tavernier, rendez-vous au **310**.

Si vous préférez quitter la taverne et chercher ailleurs, allez au **410**.

48

Vous vous asseyez à une extrémité de la gigantesque table, le plus loin possible des autres convives, et la fille de l'aubergiste ne tarde pas à vous servir votre bol de potage. C'est un mélange de courges et de choux qui est tout à fait délicieux et vous fait

regagner 4 points d'ENDURANCE.

Vous ne regrettez pas de vous être tenu à l'écart puisqu'aussi bien une dispute ne tarde pas éclater entre les jeunes tourtereaux et l'homme plus âgé qui ne supporte plus les éclats de voix de son vis-à-vis. L'aubergiste est obligé de s'interposer et renvoie le couple de roturiers dans sa chambre, laissant le jeune ivrogne reprendre ses chants paillards.

Lassé à votre tour, vous décidez de vous lever. Est-ce que vous allez déboursier 4 Pièces d'Or pour dormir à l'auberge (259), ou chercher un autre refuge dehors (101)?

49

Vous remontez patiemment la piste laissée par l'Orque, nimbé de la lumière de votre nouveau bracelet. Vous débouchez sur une vaste clairière où surgit l'ombre d'un tumulus en pierre, envahi par les mousses et les lichens. Voilà certainement le fameuse antre de Phyllora.

Vous frissonnez malgré vous en vous disant que jamais vous n'auriez choisi d'élire domicile dans un ancien lieu de sépulture. La porte de la bâtisse est entrebâillée et, mû par votre curiosité, vous vous approchez pour la pousser.

Rendez-vous au **258**.

Vous vous éveillez dans une cellule lugubre, le crâne encore endolori. Vous quittez péniblement votre couchette en bois pour inspecter votre prison. Presque toutes vos affaires vous ont évidemment été confisquées !

Il ne vous reste que votre bonnet (si vous l'avez encore), la bourse que vous portez autour du cou avec les herbes qu'elle contient éventuellement, tout autre objet que vous portez autour du cou, et, si vous l'aviez trouvée, une piécette en cuivre dans votre poche.

Vous avancez jusqu'à la grille et vous examinez le couloir éclairé par deux torches. A votre droite un alignement de cellules silencieuses et en face au bout du couloir une ouverture d'où jaillissent des exclamations et des rires grasseyants. Il s'agit probablement d'une salle de garde. Sur votre gauche le couloir s'achève par une porte qui donne probablement sur un escalier.

Vous appelez pour vous faire entendre par les gardes. Au bout de trente secondes, un gaillard trapu et rougeaud émerge, la face hilare, et vient à votre rencontre. Il porte sur sa tunique le blason des Hache-de-Sang.

« Eh bien, qu'est-ce qu'il veut le petit nouveau ? Il se sent seul ? C'est vrai qu'on n'a pas beaucoup de

monde ces derniers temps... pour le coup on va pouvoir te bichonner ! »

Et il éclate de rire.

Vous êtes visiblement dans les cachots du palais royal. Ce n'est pas la façon dont vous imaginiez votre arrivée ici, mais d'une certaine manière vous touchez à votre but ! Votre cœur bat à tout rompre lorsque vous évoquez l'image incertaine de votre mère qui vous attend peut-être quelques étages au-dessus de votre tête...

Vous expliquez au garde égrillard que vous êtes l'héritier du trône d'Arion et que vous devez absolument voir Jonthane ou Elegana pour faire valoir votre sang. Il repart de plus belle dans un fou rire incontrôlable. Entre deux hoquets, il essaye d'articuler une phrase :

« Celle-là... c'est bien la meilleure... la meilleure de l'année, tiens ! Quand je vais raconter ça aux autres... attends mon petit ! »

Il retourne en trotinant vers la salle de garde et vous donnez un coup de pied excédé dans la grille. Ce n'était évidemment pas la réaction que vous escomptiez !

Vous retournez vous asseoir sur le banc et quelques minutes plus tard le garde réapparaît flanqué de deux collègues. Tous trois s'esclaffent et vous tirent des

révérences en vous donnant du « Prince » et du « Monseigneur ». Ils finissent par se lasser et deux d'entre eux quittent le couloir par la gauche alors que le troisième regagne la salle de garde.

Il vous faut maintenant décider de la conduite à tenir. Est-ce que vous allez tenter de vous échapper pour retrouver votre mère par des moyens vigoureux (392) ou bien préférez-vous attendre de voir le sort qu'on vous réserve (347)?

51

Vous montrez le coquillage à l'homme au crâne rasé. Il hoche la tête silencieusement et vous fait signe de le suivre. Aux marques de respect que lui témoignent les pensionnaires sur son passage, vous devinez qu'il s'agit lui aussi d'un Initié.

Il vous désigne une couche, un matelas de toile rembourré, qui a l'air remarquablement propre. De manière générale vous notez que la plupart des Enfants de Vanator sont occupés à des travaux de ménage ou de réparation et que l'intérieur de l'hospice est très bien tenu.

« Vous pouvez vous installer ici pour la nuit. Attendez que nous ayons fini la consécration et vous pourrez partager notre souper. »

L'Initié va alors rejoindre les fidèles et ils s'assoient

en cercle autour d'une énorme marmite en cuivre dont le fumet vous chatouille l'estomac. Ils se donnent la main puis ferment les yeux et entonnent une mélodie dont le refrain lancinant vous fait presque dormir. Au bout de quelques minutes ils se lèvent à nouveau et vont chercher des gamelles en fer. L'un d'eux vous entend une et vous fait signe de venir vous servir.

Le potage est aussi succulent que son effluve épicée le laissait supposer. Vous nettoyez le fond de la gamelle avec gourmandise et un enfant de Vanator vient aussitôt vous débarrasser. Vous le remerciez mais il ne vous entend probablement pas. La tête lourde, vous vous laissez tomber sur la couche.

Au milieu de la nuit votre sommeil est perturbé par des chuchotements. Deux personnes sont apparemment en train de discuter derrière un isolement en bois aménagé au fond de l'hospice.

Est-ce que vous voulez vous lever pour essayer de surprendre leur conversation (276) ou bien préférez-vous replonger dans votre sommeil (328)?

52

Vous empoignez la manette et la relevez vigoureusement jusqu'en haut. Aussitôt des éclairs jaillissent des cristaux tricolores et crépitent au-dessus de votre tête. Lorsque l'onde de choc atteint votre

crâne la douleur est fulgurante et votre nuque se raidit convulsivement. Vous percevez très nettement le champ d'énergie qui vous relie directement à la pierre, votre corps qui se vide à la fois de ses impuretés et de son flux vital...

Frénétiquement vous tendez vos doigts tétanisés jusqu'à la manette et vous l'abaissez. Lorsque vous tentez de vous redresser, c'est à peine si vous pouvez tenir debout. Vous vous appuyez contre la paroi et suivez d'un regard hébété les gouttes de sueur qui ruissellent de votre front pour venir tracer des pointillés bruns dans la terre. Retirez 2 points de votre score de CHAOS et 4 points de votre total d'ENDURANCE.

Peu à peu vous reprenez prise avec la réalité et une question se forme alors dans votre esprit : allez-vous gravir les marches qui vous font maintenant face (228) ou plutôt fuir ces lieux pour le moins inquiétants (110)?

53

Le goût très acre vous brûle le palais mais curieusement la sensation que vous laisse ce vin est terriblement agréable ! La chaleur remonte jusqu'à vos joues et votre front et vous partez d'un éclat de rire incontrôlable.

Revigoré, vous reprenez la route en comptant bien trouver rapidement une place où passer la nuit, loin du campement des Coeur-Noir. Vous regagnez 4 points d'ENDURANCE et ajoutez 1 point à votre total de CHAOS.

Rendez-vous au **16**.

54

Vous caracolez dans le couloir et arrivez rapidement à une arcade derrière laquelle la bonne s'est réfugiée. Il s'agit vraisemblablement d'un local réservé aux domestiques où ils prennent le repas. Vous trouvez la servante recroquevillée dans un coin, tremblant à votre approche. La jeune femme, potelée, a la peau violacée, le front haut et le nez camus. Vous n'avez jamais vu d'humains de cette sorte. Elle tend les mains et vous supplie de l'épargner.

Si vous voulez l'écouter, rendez-vous au **393**. Si vous préférez la neutraliser, allez au **409**.

55

Si vous êtes recherché, allez au **335**. Sinon, les gardes vous font signe d'évacuer les lieux avec une autorité qui vous laisse peu de choix. Vous retournez au **320**.

56

La sœur de Xandryll vous accueille avec un sourire triste. Elle abandonne la spatule qu'elle était en train de manipuler et vous invite à vous asseoir.

« Ah c'est toi... te voilà enfin. Vashti m'avait prévenue que tu me rendrais visite. Viens, nous avons à parler tous les deux. »

Alors qu'elle s'adresse à vous, un bourdonnement violent vrille vos tempes et votre sang se fige dans les veines.

Testez votre Chaos. Si le test est réussi, allez au **178**, sinon rendez-vous au **127**.

57

Lorsque vous portez le dernier coup, la créature démoniaque disparaît dans un cri qui déchire le ciel. De son côté, Natto s'est débarrassé de l'autre créature à coups de sabre et il vient vous féliciter.

__ Tu es plein de ressources, moussaillons, je savais que tu serais une bonne recrue ! Natto ne se trompe jamais, pas vrai les gars ?

Les autres acquiescent avec enthousiasme. Puis il demande à tous les hommes d'embarquer pour aller reconnaître le navire que les créatures démoniaques ont maintenant abandonné.

Rendez-vous au **187**.

58

Après un long silence elle finit par murmurer :

« Voilà, ça arrive... »

Puis elle reprend à plus haute voix :

« Ta mère, lorsqu'elle t'a confié à moi, m'avait dit qu'à tes dix-huit ans il se passerait des choses étranges. Tu es un jeune homme maintenant et ton destin t'appartient. Malheureusement il ne s'écrit pas ici, avec moi... »

Vous voyez des larmes couler le long de ses joues.

« Ton destin t'attend à Arion, je ne peux pas t'en dire plus. Je n'en sais pas tellement plus d'ailleurs, mais ce que tu me racontes prouve qu'il est urgent que tu t'en ailles. »

Alors que vous tentez d'assimiler les bouleversements qui vont s'opérer dans votre vie, Serena se relève avec un entrain forcé.

« Mais il ne faut pas que tout cela nous coupe l'appétit. Ton gâteau nous attend, hein... »

Si vous avez moins de 10 points d'ENDURANCE, allez au **461**. Sinon allez au **249**.

Alors que vous arrivez à leur hauteur vous abaissez votre garde et partez d'un grand éclat de rire :

« Holà, chasseurs ! Est-ce que vous ne voudrez pas partager cette proie avec moi ? »

Interloqués, les deux créatures qui s'apprêtaient à se jeter sur vous se jettent des regards perplexes. Mais l'assurance avec laquelle vous avancez sur eux ne tarde pas à les convaincre que vous tenez réellement à vous joindre à leur forfait.

Ils bondissent alors sur la carriole et tailladent le marchand avant de vous inviter à monter à leurs côtés. Il faut croire que vous leur inspirez confiance !

Après vous être débarrassés du cadavre vous les accompagnez jusqu'à leur campement, un peu plus au nord. Peu après, vous êtes rejoints par un troisième chasseur Coeur-Noir, plus massif que ses deux comparses.

Vous vous adonnez alors tous ensemble à une joyeuse beuverie. Vous apprenez alors que vos complices avaient repéré la cargaison du marchand de vin depuis une journée déjà. Il transportait avec lui le fameux vin de l'Enfer, un alcool particulièrement apprécié des Orques et autres créatures du Chaos. Et en effet vous constatez que ce breuvage est particulièrement revigorant.

Vous regagnez 3 points d'ENDURANCE mais ajoutez 1 point à votre total de CHAOS. Pour vous récompenser de votre aide les trois bandits vous offrent 4 Pièces d'Or de la bourse du défunt marchand.

Après un sommeil court mais profond, vous vous réveillez et quittez les chasseurs Coeur-Noir somnolents. Vous reprenez ensuite votre route vers Arion, peu à peu dégrisé, et terrifié par le crime auquel vous avez contribué. Vous songez en frémissant que vos crises de folie sont de plus en plus violentes et qu'il vous faut presser le pas vers la cité royale.

Rendez-vous au **152**.

60

Vous attendez que le soleil commence à décliner derrière les maisons du port, puis vous déambulez le long de la jetée, du côté que vous a indiqué Natto. Au bout de quelques minutes une voix vous interpelle dans l'obscurité :

« Hééé, psst... moussaillon, on est par ici ! »

Vous vous approchez du bord et vous découvrez une chaloupe amarrée à un anneau de fer. Le capitaine Natto se tient accroupi, prêt à embarquer. Dans la chaloupe, trois silhouettes attendent silencieusement.

« Je savais que tu viendrais ! Natto ne se trompe jamais dans ses recrutements, hein les gars ? »

Les silhouettes opinent du chef et Natto bondit dans la chaloupe, manquant de peu de la faire verser. Il vous invite à les rejoindre.

« Allez maintenant, souquez ferme ! On a du chemin avant de rejoindre le reste de l'équipage. Mes informations confirment que notre affaire est pour demain. Nous ne t'aurions pas attendu un jour de plus, moussaillon...»

Vous vous asseyez aux côtés de vos nouveaux compagnons et empoignez une rame. La chaloupe s'éloigne lentement, dépasse l'embouchure du port, puis vous longez la côte vers l'est. Il vous faut deux bonnes heures d'effort le long d'un relief fait de rochers éclatés avant d'arriver à une petite crique.

Vous y découvrez trois chaloupes similaires à la vôtre qui mouillent paresseusement et une quinzaine d'hommes pelotonnés dans des couvertures. Le groupe est éclairé par quelques lanternes disposées sur la petite plage de galets.

Alors que vous débarquez, exténué, l'heure n'est pas aux présentations. Vous vous laissez tomber sur le sol comme une pierre et une âme charitable vous recouvre d'une couverture ...

Rendez-vous au **327**.

Vous découvrez avec horreur que le joyeux marchand a lui aussi succombé lors du combat. Sur le plateau fendu de la table où vous discutiez ensemble, vous remarquez la petite pièce de cuivre qui lui servait de porte-bonheur. Le malheureux l'avait laissée devant vous pour vous la faire admirer une fois de trop !

Vous l'empochez discrètement, convaincu que Tyrrenius préférerait que ce soit vous qui en hérite plutôt qu'un quelconque forban du port d'Arion.

Vous venez de récupérer un talisman de Chance (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*).

Ce talisman vous servira chaque fois que vous aurez à faire appel aux dés. Vous pourrez alors modifier n'importe quel jet de dé de plus ou moins 1 unité en dépensant 1 point de CHANCE (y compris dans vos Tests de Chance), en restant dans la plage des valeurs normales (de un à six). Vous pouvez dépenser autant de points de CHANCE que vous le souhaitez sur un même jet.

Ce talisman fonctionne également pour un jet concernant un autre personnage, par exemple si vous vous en servez pendant un combat vous pouvez modifier la *Force d'Attaque* de votre adversaire.

Rendez-vous maintenant au **374**.

62

Le cadavre s'adresse à vous avec un sourire démoniaque :

« Félicitations, jeune prince ! Nous avons tous deux rempli la première partie de notre mission. Cette épée a été trempée dans le sang de celui qui l'a forgée et qui porte le Sceau. Maintenant que tu l'as empoignée elle peut te mener jusqu'au trône d'Arion ! »

Alors qu'il éclate de rire vous reconnaissez enfin la voix de celui qui vous parle : c'est Mordhâl qui s'est emparé du corps du forgeron !

Si vous avez reçu la marque du Démon, allez au **151**. Sinon rendez-vous au **203**.

63

Le chien s'approche pesamment de vous et vient renifler votre main d'un coup de truffe. Satisfait probablement de son inspection, il retourne se poster auprès de la porte. Vous gravissez les deux marches du perron pour jeter un coup d'oeil à l'intérieur de l'auberge.

Lorsque vous poussez la porte vous êtes accueilli par une soubrette proprement vêtue. Elle vous demande avec un large sourire si vous souhaitez souper ou coucher. Le prix du souper est de 2 Pièces d'Or et le

tarif d'une nuit de 4 Pièces d'Or.

Vous embrassez le réfectoire du regard. Quelques voyageurs partagent le potage autour d'une très longue table. Un jeune homme qui semble d'origine noble courtise sa charmante voisine tout en alignant les coupes de vin. Un artisan et sa femme sont assis en face d'eux, visiblement agacés par les péréoraisons du jouvenceau. Plus loin, à l'écart, se tient un petit groupe de voyageurs aux habits poussiéreux. L'un d'eux, vêtu d'une longue toge, le crâne rasé, parle à ses compagnons d'un ton calme et assuré alors que ceux-ci baissent la tête en silence.

Si vous voulez aller vous coucher et que vous pouvez payer la chambre, dépensez les 4 Pièces d'Or et allez au **259**.

Si vous souhaitez souper et que vous pouvez payer le repas, dépensez 2 Pièces d'Or et allez au **291**.

Si vous n'avez pas les moyens ou que vous ne souhaitez pas payer, rendez-vous au **101**.

64

L'homme s'écroule à genoux et vous considérez qu'il a eu son compte. Sa femme se précipite pour le soutenir en vous fusillant du regard tandis que vous vous retournez vers le jeune Gilem et sa compagne au visage lourdement fardé.

Le jeune homme, qui est à peine plus vieux que vous, paraît quelque peu dégrisé et vous le sentez embarrassé de devoir vous remercier.

Il insiste tout de même pour vous payer une chambre et vous propose de rendre visite à la Maison de la famille Azzur lorsque vous serez à Arion :

« Dites que vous venez de ma part. Si mon père peut faire quelque chose pour vous, n'hésitez pas à demander. Nous sommes vos obligés et nous ne sommes pas des ingrats ! »

Il vous glisse ensuite 5 Pièces d'Or dans la main (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*) en ajoutant :

« Voilà qui payera votre entrée à Arion. »

Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez rencontré Gilem et montez dans votre chambre au **259**.

65

Le Démon vous a mis à terre et vous n'avez plus la force de vous relever. Il s'approche de vous et il ne tient plus qu'à lui de vous frapper jusqu'à la mort.

Un ricanement surgit alors sous le grésillement de son visage :

« Amarez m'a dit de ne pas te forcer. Mais puisque tu tiens tant à rester avec moi... »

Il tend la main vers vous et tout l'espace se consume dans une gerbe de flammes. Rendez-vous au **262**. Notez le numéro **160**, paragraphe auquel vous devrez vous rendre après.

66

Comme vous le pensiez, l'une des clés de l'Orque sert à ouvrir le cadenas. Vous ouvrez la cage sous l'oeil interrogateur de l'homme-sanglier. Rendez-vous au **238**.

67

Tyrrenius est introuvable parmi la faune bigarrée qui remplit aujourd'hui la taverne. Qu'à cela ne tienne, vous avez encore de quoi vous occuper !

Si vous souhaitez vous joindre aux joueurs agglutinés autour de la roue multicolore, rendez-vous au **424**.

Si vous voulez demander à l'aubergiste une chambre pour la nuit, allez au **310**.

Si vous préférez ressortir et trouver un autre refuge pour la nuit, allez au **410**.

68

Lorsque vous pénétrez dans la taverne, le patron vous accueille avec un large sourire et vous salue d'une main vigoureuse. Vous avez l'impression que votre présence met un peu d'animation dans une salle plutôt morose.

« Tu tombes bien petit ! Xandryll est passé il y a à peine quelques minutes de ça... il a appris que tu étais au village et il te cherchait. J'imagine qu'il est retourné à la forge. »

Une voix acerbe s'élève dans votre dos :

« Ah ! Tu parles du frère de la sorcière, c'est ça ? »

Vous vous retournez. C'est un vieil homme que vous avez déjà croisé à Mallony qui s'est exprimé. Il est assis avec un compère, une chope de bière à la main, l'air renfrogné.

Si vous souhaitez vous rendre immédiatement chez Xandryll et quitter la taverne, allez au **109**. Si vous préférez demander au client ce qu'il veut dire, rendez-vous au **253**.

69

Vous vous emparez de l'outre pendue à votre ceinture et la dégoupillez prestement. Comme vous l'espérez les nappes de brume sont aspirées par l'ouverture,

mais le Démon hurlant tente de résister au sortilège de toutes ses forces. *Testez votre Habileté* . Si le Test est réussi, allez au **242**, sinon allez au **173**.

70

Malgré vos efforts désespérés vous ne parvenez pas à vous détacher. Tandis qu'elle continue à vous chevaucher en amazone, la main brûlante de la liche vient lentement se poser à la base de votre cou et vous pensez qu'elle va vous égorger.

Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et gagnez 1 point de CHAOS.

« Il est temps d'aller à la rencontre de ton oncle... »

Vous reconnaissez avec terreur la voix de Mordhâl et vous fermez les yeux tandis que ses griffes vous brûlent les chairs. Avant de perdre conscience vous constatez que, bizarrement, vous ne ressentez aucune douleur. Malgré vous vous êtes même traversé par une onde de plaisir indescriptible...

Rendez-vous au **262** mais n'oubliez pas de noter auparavant le numéro **150**, paragraphe auquel vous devrez vous rendre plus tard.

71

Vous attendez pendant une bonne vingtaine de

minutes en faisant mine de chercher un objet que vous avez perdu. Votre patience est finalement récompensée puisque vous voyez la silhouette à la cape rouge ressortir par la porte en fer. Alors qu'il y a quelques minutes encore vous étiez stupéfait par son agilité, vous la voyez maintenant tituber dans la rue, menaçant de s'affaler à chaque instant.

Elle est tellement affaiblie qu'elle ne songe même pas à refermer la porte de service derrière elle. Est-ce que vous voulez continuer à suivre le mystérieux inconnu (309) ou profiter de l'occasion pour jeter un coup d'oeil dans la demeure de Falashti (453)?

72

Le barbier s'empare d'un pot d'onguent et l'applique consciencieusement sur votre front. Vous constatez avec émerveillement que les taches jaunâtres qui ornent votre crâne se fondent progressivement dans la chair et que bientôt on peut à peine les distinguer.

Vous remerciez le barbier pour son travail et payez la Pièce d'Or promise. Vous ressortez de la boutique l'esprit léger, en songeant que vous pourriez presque maintenant sortir tête nue sans attirer le regard des passants !

Rendez-vous au 479.

73

Vous détalez et réussissez à semer les Chasseurs Coeur-Noir, tant bien que mal. Alors que vous pansez vos blessures, vous pestez contre votre curiosité. De toute évidence cet alcool agit sur les Coeur-Noir comme un excitant ! C'est d'ailleurs probablement pour cela qu'ils ont volé ce chargement...

Rendez-vous au **16**.

74

Avec la disparition du Démon, la brume se dissipe enfin et vous pouvez retrouver votre chemin à travers les arbres. Perclus de courbatures et la tête lourde, vous pressez néanmoins le pas pour regagner la route principale et quitter au plus vite ce bois.

Alors que vous atteignez les derniers arbres et retrouvez la lumière déclinante du jour, un hurlement inhumain traverse les frondaisons dans votre dos. Ce cri de douleur ou de terreur, bien que démoniaque, laissait percer une tonalité féminine qui vous fait passer un frisson dans l'échine. Ajoutez 1 point à votre total de CHAOS.

Rendez-vous au **256**.

Vous vous réveillez, les muscles complètement détendus, sous le regard bienveillant d'un Initié, agenouillé à vos côtés. Son crâne poli reflète la lueur du jour qui pointe par l'écouille au-dessus de vous... vous avez un sursaut soudain de panique : vous êtes sur le bateau !

Vous vous précipitez sur l'échelle qui monte jusqu'au pont. Sur le navire, tout le monde est occupé, à laver, poncer ou raccommoder de la toile. Les rameurs sont des créatures maléfiques, Orques, elfes noirs ou gobelins, qui vous envoient des sourires inquiétants de bienvenue. Vous allez jusqu'au bastingage, alors que l'Initié vous suit tranquillement. Vous ne savez pas combien d'heures vous avez pu dormir mais vous êtes maintenant au large, la côte du continent noir n'est même plus en vue... vous vous effondrez en larmes et l'Initié pose une main rassurante sur votre épaule :

« Ne t'inquiète pas mon garçon, les effets de la conversion sont souvent surprenants... bienvenue chez les Enfants de Vanator ! »

Cathron prend place dans un fauteuil dont les bras sont taillés en gueule de lion. Il vous explique qu'il

vend de nombreuses décoctions aux vertus puissantes, qu'il s'agisse de soigner ou de détruire.

Il peut aussi vous renseigner sur les propriétés de certains objets que vous transportez. Son tarif est de 2 Pièces d'Or par objet, sans garantie de réponse.

Vous pouvez l'interroger sur :

- une fiole contenant un liquide bleu (**142**)
- un sachet de fleurs séchées (**189**)
- une massue de cristal (**17**)
- une outre vide (**153**)
- un collier de cristaux sertis de cuivre (**319**)
- un cristal de couleur (**139**)

Lorsque vous aurez obtenu tous les renseignements que vous souhaitez, rendez-vous au **216** pour y découvrir la liste des préparations que vous pouvez acheter chez l'alchimiste.

77

Vous imaginez bien que vous allez trouver ici le butin de ces cruels maraudeurs. Vous faites rapidement main basse sur une bourse contenant 20 Pièces d'Or. Si vous vous étiez fait dévaliser vous récupérez également votre pécule.

Est-ce que vous voulez maintenant ramasser la pièce jetée par le plus costaud (222)?

Est-ce que vous voulez goûter le vin à la barrique (215)?

Est-ce que vous préférez quitter maintenant ces lieux et trouver un autre endroit pour dormir (16)?

78

Vous vous asseyez en face des deux jouvenceaux et à côté du couple plus âgé dont le mari bougonne. Votre repas vous permet de regagner 4 points d'ENDURANCE.

Le jeune homme est sérieusement enivré et il réclame coupe de vin sur coupe de vin alors que son amie essaie de le refréner : « Gilem, tiens-toi, on nous regarde ! »

Le dénommé Gilem pousse une bordée de jurons alors qu'il renverse une rasade de vin sur son pourpoint bleu. Votre voisin n'y tient plus et il éclate : « Jeune homme ! Si vous ne savez pas tenir l'alcool, allez cuver dans votre chambre ! Vous dérangez notre repas...

Gilem éclate d'un rire méprisant et réplique :

___ D'où sors-tu, gras-du-bide, avec ton laideron nippé comme un sac de patates ? Tu ne sais pas qui je suis ?

L'homme d'âge mûr se redresse en envoyant valser son tabouret et il étend une main large comme un battoir pour attraper le nobliau au collet.

« Qui que tu sois, je vais fermer ton clapet ! »

Est-ce que vous souhaitez vous interposer (209) ou plonger le nez dans votre bol en attendant la suite des événements (164)?

79

Vous voyez maintenant le vent et la mer qui ballottent le navire d'Arion alors que le prêtre maintient son doigt pointé vers le ciel. Bientôt un éclair transperce les nuages noirs et vient frapper de plein fouet le mât d'artimon. Balayée par le vent et la foudre, la coque finit par chavirer et les points qui s'éparpillent à l'horizon indiquent clairement que des chaloupes bondées fuient le navire en direction du port.

Au bout d'une heure de ce traitement la frégate a sombré sous les flots et les chaloupes, épargnées par la colère de l'homme drapé de noir, ont disparu à l'horizon, emportant les rescapés. L'inquiétant sorcier abaisse alors son bras tétanisé et se laisse tomber sur la grève. Aussitôt la baie nuageuse est trouée par le soleil et elle s'évapore comme une fumée capricieuse.

Vous vous tournez vers Natto et vos compagnons radieux, curieux de comprendre comment ils

comptent récupérer leur butin. Le capitaine range sa longue-vue et vous demande de pousser les barques à la mer.

Tout l'équipage s'élançe alors à la rame vers le lieu du naufrage, laissant seulement le prêtre se reposer sur le tapis de galets. Vous vous trouvez dans la même barque que le capitaine Natto.

__ Allez, jeune homme, du nerf que diable ! Pour sûr, Falashti enverra bientôt des corvettes tenter de récupérer l'or.

Lorsque vous approchez du périmètre où le bateau a disparu, les hommes-poissons lâchent leurs rames et plongent dans l'eau. Quelques minutes plus tard, l'un d'eux remonte, un petit coffre sous le bras.

__ Nous avons repéré l'épave. Le butin est à nous !

Il replonge sous les hourras de l'équipage du capitaine Natto. L'opération se prolonge pendant plus d'une heure, où vous chargez les barques de lingots et de bijoux, jusqu'à ce que Natto proclame la retraite vers la crique.

__ Le butin est suffisant. On ne va pas prendre plus de risques.

Il vous adresse un clin d'oeil alors que vous reprenez les rames :

__ Je t'avais dit : pas de combat, pas d'ennuis !

De retour, Natto coiffe triomphalement une couronne dorée sur sa tête :

__ Les gars, on va racheter un bateau !

Vous passez la nuit, et encore la journée d'après, en fête et en beuveries. Notez sur votre calendrier que vous avez passé deux nuits à Arion.

Au bout de deux jours, l'excitation est retombée. Natto vient s'asseoir à côté de vous et vous demande si vous souhaitez faire partie définitivement de son équipage. Vous lui répondez que vous avez une affaire de la plus haute importance qui vous retient à Arion et il hoche la tête pensivement.

__ À vrai dire je m'en doutais. Tu as une route tracée dans la tête, ça se voit... tiens, c'est ta part du butin.

Il vous tend une bourse remplie de 20 Pièces d'Or et charge trois de ses compagnons de vous raccompagner jusqu'au port. Vous pouvez également emporter une lanterne avec vous (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*).

Vous débarquez en début d'après-midi, muni d'un joli pécule qui devrait vous être bien utile. De plus la grasse matinée vous a restauré de 4 points d'ENDURANCE.

Rendez-vous au **288**.

Vous arrivez à la forge mais Xandryll ne s'y trouve pas. C'est son apprenti, Gybus, qui vous accueille un peu surpris.

« Comment ? Tu n'as pas croisé Xandryll ? Il a appris que tu étais en ville et il est parti à ta recherche. Il a une épée pour toi. Du bien bel ouvrage ma foi ! C'est moi qui en ai monté la garde ! »

Le jeune garçon vous regarde avec fierté et vous tâchez de cacher votre surprise. Voilà probablement une idée de Serena. Alors que vous êtes en train de discuter avec Gybus, vous apercevez une ombre à la fenêtre. Quelqu'un est en train de vous épier ! La silhouette bondit furtivement avant que vous ayez pu l'identifier. Voilà un comportement étrange...

Est-ce que vous voulez sortir et contourner le bâtiment pour tâcher de retrouver l'inconnu (193)?

Est-ce que vous souhaitez rester ici et attendre tranquillement le retour de Xandryll (122)?

Ou bien peut-être préférez-vous (si vous ne l'avez pas déjà fait) vous rendre à la taverne (68) ou chez le barbier (212)?

Alors que vous quittez le porche en traînant des pieds,

la lune bientôt pleine éclaire votre visage et le bonnet qui vous couvre. L'un des gardes donne un coup de coude à son compère :

« Dis-moi, c'est bien la description qu'on nous a donnée ?

__ Pour sûr ! répond l'autre. »

Les voilà tous deux qui dégainent leurs épées et vous devez les combattre simultanément. Vos réflexes sont émoussés par le soleil, aussi pour le premier *Assaut* vous réduirez votre *Force d'Attaque* de 2 points.

PREMIER GARDE HABILITÉ 6 ENDURANCE
6

DEUXIEME GARDE HABILITÉ 7 ENDURANCE
6

Si vous sortez, vainqueur de ce combat, vous vous enfuyez aussitôt pour vous rendre au **250.27**

82

En hurlant de rage, vous vous jetez à l'assaut du Zombie qui déshonore la mémoire de votre ami.

Si vous portez la marque du Démon, allez au **190**.
Sinon rendez-vous au **137**.

83

Le prêtre considère d'un œil indifférent la lettre que vous lui présentez. Bien que vous ne puissiez voir ses traits, vous percevez nettement le mépris qui perce dans sa voix :

« Pourquoi devrions-nous suivre les recommandations de cette famille de vauriens ? Passe ton chemin et ne reviens pas ! »

La porte se ferme dans un claquement sonore et vous restez interdit devant les moulures de bronze. Vous perdez 1 point de CHANCE et vous notez que vous ne pourrez revenir au temple de Kukulak.

Retournez maintenant au **320**.

84

Le brouillard s'épaissit de plus en plus et vous avez les plus grandes difficultés à vous repérer dans cette purée de pois. Les écorchures causées par les ronces vous coûtent 1 point d'ENDURANCE.

Soudain, des volutes se mettent en mouvement devant vous et un visage grimaçant vous apostrophe :

« Petit présomptueux, tu oses pénétrer notre domaine. Je vais t'envoyer porter ce message à Amareez ! »

Une main de brume jaillit, brandissant une énorme massue de cristal blanc. Vous devez combattre ce

Démon de Brume.

DÉMON DE BRUME

HABILETÉ 10 ENDURANCE 8

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **155**.

85

N'ayant aucunement l'intention de vous mesurer à un Démon, vous jugez plus sage de prendre vos jambes à votre cou sans même chercher à vérifier si vos chèvres sont en sécurité. Vous vous prenez le pied dans une motte de terre et vous trébuchez, roulant sur quelques mètres de pente. Vous vous relevez et jetez un coup d'oeil anxieux derrière vous (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Le Démon n'a pas cherché à vous suivre.

Néanmoins vous préférez continuer à courir jusqu'au creux du vallon où la paisible cheminée de la ferme vous accueille en fumant. Le troupeau vous y rejoint en trotinant et il semble au complet.

Rendez-vous au **143**.

86

Vous êtes maintenant à genoux dans la poussière et Mordhâl pourrait bien vous achever, mais ce n'est pas

son intention. Au contraire, profitant de votre faiblesse et de votre incapacité à réagir il s'approche et vous force à empoigner la garde de l'épée.

Si vous avez la Marque du Démon, allez au **151**, sinon rendez-vous au **203**.

87

Vous vous enfoncez dans les taillis à la recherche d'un endroit où passer la nuit. Heureusement pour vous le temps est doux. Au cours de votre progression vous repérez de succulentes baies rouges que vous avez l'habitude de cueillir pendant que vous promenez votre troupeau. Elles vous serviront de repas pour ce soir. Vous regagnez 2 points d'ENDURANCE.

Finalement vous décidez de vous installer sur une parcelle de terre meuble. Vous arrachez quelques fougères pour improviser une litière et, tandis que vous vous préparez à vous coucher, vous sentez une présence furtive dans votre dos.

Vous bondissez sur vos pieds et en vous retournant vous découvrez avec stupéfaction une chèvre du troupeau de Serena qui est venue vous rejoindre ! Elle bêle et vous la prenez affectueusement dans vos bras, la laissant vous lécher le visage. Finalement vous vous allongez et finissez par trouver le sommeil malgré l'excitation de ces dernières heures, la chèvre

couchée contre votre flanc. Ce repos vous fait gagner 2 points d'ENDURANCE.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, allez au **172**. Sinon rendez-vous au **102**.

88

Vous vous réveillez en sueur, courbatu et vidé de votre énergie. Vous avez cru voir une silhouette filer par la fenêtre !

Vous vous dites que c'est sans doute l'effet de votre rêve déconcertant, pourtant vous ne vous rappelez pas avoir laissé cette fenêtre ouverte. Les rideaux fouettés par le vent laissent pénétrer une fine pluie qui balaie le parquet et vous vous levez pour refermer le battant. L'orage va bientôt éclater.

Vous retournez ensuite vous allonger au milieu des draps mouillés. Ce cauchemar vous a fait perdre 3 points d'ENDURANCE et gagner 1 point de CHAOS.

Vous êtes fiévreux et vous délirez maintenant. Cette fois-ci c'est le visage de Mordhâl qui vient vous hanter. Sa face de charbon vous sonde de ses yeux brûlants et en ricanant il déploie le gouffre de sa bouche qui vous aspire.

« Tu ne peux pas fuir, cette fois, ton oncle t'attend... »

Vous sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au

262 et notez le numéro du paragraphe **150** où vous vous rendez après.

89

Vous tirez avec énergie sur les poignées des deux battants en espérant tout simplement arracher le loquet.

Testez votre Habileté. Si le test est réussi, vous parvenez à forcer les portes et vous vous rendez au **198** pour découvrir ce que recèle la commode.

Sinon, après quelques essais infructueux vous abandonnez cette idée et retournez au **218** pour faire un autre choix. Vous perdez dans ce cas 1 point de CHANCE et votre effort vous coûte 1 point d'ENDURANCE.

90

D'un geste vif, vous agrippez la main étrangère et vous vous relevez, mais aussitôt une lame vous lacère la jambe. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE.

Vous reculez et vous faites face désormais à un Chasseur Coeur-Noir armé d'un long cimeterre. Bien plus que de simples détrousseurs, ces créatures hybrides entre les Orques et les Elfes Noirs sont des brutes sanguinaires capables de tuer pour le plaisir. Qui plus est celui-ci est particulièrement massif alors

que ses congénères sont souvent filiformes.

Préparez-vous à un combat difficile, d'autant plus que dans votre précipitation vous n'avez pas pu empoigner une quelconque arme.

CHASSEUR COEUR-NOIR HABILITÉ 8

ENDURANCE 9

Si vous parvenez à vaincre le Coeur-Noir, vous récupérez rapidement la bourse accrochée à sa ceinture qui contient 4 Pièces d'Or, probablement le fruit de ses rapines.

Vous rassemblez rapidement vos affaires parce que vous savez que ces créatures se déplacent en général en bande. Vous avez peur que le combat ait ameuté ses congénères. Vous reprenez donc péniblement votre route dans la nuit, sans trouver le courage de chercher un autre endroit pour vous reposer. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire.

Le soleil se lève alors que vous êtes déjà en route vers Arion. Rendez-vous au **152**.

91

Le garde empoche les 5 Pièces d'Or avec une grimace fébrile, si bien que vous vous demandez à qui cette taxe est réellement destinée. Il vous laisse alors le passage et vous pouvez franchir enfin la porte de la

cit  d'Arion.

Rendez-vous au **186**.

92

Vous traversez la ville du nord vers le sud en compagnie du pr tre qui vous explique qu'il compte parmi les fid les de Kukulak depuis une dizaine d'ann es d j . Il pr f re louer ses services aux pirates et  cumer les mers plut t que de r sider dans les Temples mais il ne manque pas une occasion de rendre visite   ses fr res. Lorsque vous arrivez au grand portail de bronze qui ferme l'enceinte du Temple, un autre disciple recouvert de noir vous ouvre prudemment. Apr s un bref  change avec votre compagnon, il vous autorise   entrer.

Rendez-vous au **314**.

93

Phyllora s' croule enfin et dans le m me temps une gerbe de flammes embrase le pentacle qui est trac  sur le sol   c t  de son cadavre.

  travers le rideau de flammes vous reconnaissez la face cramoisie de Mordh l qui vous adresse un sourire triomphal. Augmentez d'1 point votre total de CHAOS.

« Félicitations, jeune Prince ! Je n'ai même plus besoin de faire le travail, tu combats pour moi... »

Une vapeur grisâtre surgit en rugissant de la bouche crispée de Phyllora et vient se perdre dans le brasier.

« J'étais venu prendre l'âme de cette traîtresse. Je m'excuse d'être un peu en retard, j'ai dû me débarrasser d'un Démon des Brumes pour venir. Ces abrutis sont toujours persuadés que cette région d'Arion est leur domaine ! »

Mordhâl sort des flammes et s'avance dans la salle voûtée. Rendez-vous au **163**.

94

Vous êtes curieux de goûter ce mystérieux breuvage et vous acceptez l'outre que vous tend le marchand.

« C'est mon échantillon pour goûter... »

Testez votre Chaos. Si vous avez rendu la pièce au marchand, votre Test est automatiquement raté. Si le Test est réussi, allez au **175**, sinon rendez-vous au **10**.

95

Vous sentez une brûlure intense vous dévorer le bas du dos et vous vous agenouillez sous l'effet de la douleur. En vous retournant vous voyez à terre le cristal rouge qui irradie une lumière terrifiante à

travers le tissu de votre sac à dos. Vous sentez votre énergie aspirée peu à peu par le cristal. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et 1 point de CHAOS.

Par une meurtrière vous voyez l'ombre ailée qui se rapproche de votre refuge, deux yeux jaunes éclairent une face allongée que vous reconnaissez aussitôt : c'est le museau du lévrier qui vous a chassé tout à l'heure !

Qu'allez-vous faire pour vous débarrasser de ce Démon-Chien ?

Voulez-vous jeter le cristal rouge au-dehors (168)?

Préférez-vous l'attendre de pied ferme dans la chapelle (298)?

96

L'hospice des Enfants de Vanator est une grande bâtisse en bois qui paraît avoir été montée provisoirement. Les disciples de cette nouvelle religion ont eux-mêmes construit ce refuge qui leur permet de séjourner jusqu'à ce qu'ils s'embarquent au port d'Arion pour une destination qu'eux seuls connaissent.

Si vous avez déjà passé une nuit à l'hospice auparavant, rendez-vous au **323**.

Vous vous dites que vous pourriez tenter de vous y

faire accueillir pour passer la nuit. Si vous avez un coquillage sur vous, allez au **274**, sinon rendez-vous au **179**.

97

Les yeux à moitié fermés, vous observez la silhouette massive du voleur qui s'éloigne de vous. Lorsqu'il s'est suffisamment éloigné, vous vous redressez silencieusement et décidez de le suivre à distance. Rayez pour l'instant toutes les Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure* mais notez le montant que vous vous êtes fait dérober.

Vous manquez plusieurs fois de perdre votre filature, mais vous ne tardez pas à comprendre que l'ombre se dirige vers la lueur rougeâtre d'un feu de camp. Vous arrivez ainsi à proximité d'un bosquet où vous pouvez vous camoufler en observant la scène qui s'y déroule.

Votre voleur est en fait un chasseur Coeur-Noir, une brute épaisse mélangée d'Orque et d'Elfe Noir. Vous avez bien fait sans doute de ne pas résister face à cette créature sanguinaire alors que vous étiez désarmé.

Le nouvel arrivant apostrophe ses deux congénères d'un ton irrité :

« Alors, vous avez réglé son compte au marchand ? Et bien sûr vous ne m'avez pas attendu pour la fête... »

Les deux autres Coeur-Noir ont en effet été surpris par leur camarade en pleine beuverie, occupés à vider des gobelets de vin puisés dans une barrique qu'ils viennent d'éventrer.

Est-ce que vous décidez de continuer à observer votre détrousseur et d'attendre le moment opportun pour rosser ces ivrognes et récupérer votre bourse (226), ou bien préférez-vous renoncer, faire demi-tour et trouver une place pour finir votre nuit (16)?

98

Vous vous précipitez hors de la remise et détalez dans la ruelle aussi vite que vos forces vous le permettent. Le Démon ne cherche pas à vous retenir.

C'est seulement lorsque vous atteignez les limites du village, essoufflé, que vous commencez à ralentir l'allure pour vous retourner. Il est hors de question pour vous de revenir sur vos pas, vous craignez trop d'avoir à fournir des explications aux villageois sur votre implication dans ce meurtre.

Abattu par la perte de votre ami et dégoûté par votre propre lâcheté, vous vous engagez sur la route d'Arion en espérant pouvoir faire face finalement à votre destin. Vous perdez 1 point de CHANCE.

Rendez-vous au **100 (s)**.

Vous vous laissez véritablement emporter par l'esprit de communion qui s'est instauré entre tous les membres du cercle. Une sensation inattendue de bien-être se répand dans vos membres et vous regrettez presque le signal de l'homme chauve, celui que les autres appellent Révérend, qui interrompt le rituel.

C'est le moment où les Enfants de Vanator vont se ranger en file pour récupérer une gamelle dans les trois piles érigées dans la pièce. Vous ne vous faites pas prier pour prendre une place, et ensuite aller vous servir du potage.

L'odeur était déjà alléchante et il faut bien reconnaître que ce souper est fameux. Vous échangez des sourires complices avec vos voisins avant de regagner votre couche. Vous ne tardez pas à trouver le sommeil.

Au matin, vous vous réveillez frais comme un gardon. Le séjour à l'hospice vous a restauré de 6 points d'ENDURANCE. Vous expliquez au Révérend que vous avez des affaires à régler et il hoche la tête d'un air entendu.

Rendez-vous au **320**.

100 (s)

Une fois sorti du village, vous vous engagez sur la route qui descend vers le sud, en direction d'Arion. Elle serpente entre les collines pendant un kilomètre avant de s'engager dans un petit bois. Si vous vous souvenez bien c'est dans ce bois que la sœur de Xandryll le forgeron s'est retirée du monde.

Au moment où vous vous engagez dans le sous-bois une brume épaisse s'abat sur vous et vous ne voyez bientôt même plus à trois mètres. L'humidité glauque vous fait frissonner et vous tapez dans vos mains pour vous revigorer.

Tout d'un coup vous apercevez une lumière qui danse à une vingtaine de mètres sur votre gauche. Sans aucun doute un villageois qui rentre vers Mallony et qui a pris la précaution de s'équiper de sa lanterne.

Est-ce que vous voulez aller à la rencontre de ce promeneur pour discuter avec lui, quitte à vous éloigner de la route et pénétrer dans les bois (213) ?

Est-ce que vous préférez continuer de suivre le chemin et tenter de traverser ce brouillard le plus vite possible (34) ?

101

Vous annoncez à l'aubergiste, à sa grande surprise,

que vous allez tenter de trouver un abri dehors. Il vous avertit que la nuit promet d'être orageuse, mais vous vous dirigez d'un pas ferme vers la porte en le remerciant pour son accueil. À ce moment l'homme au crâne rasé vous interpelle :

« C'est une bien mauvaise idée jeune homme ! C'est le mois de la Moisson Humaine et la lune traverse le Messenger de la Mort. La nuit est propice à toutes sortes de manifestations démoniaques, croyez-moi... ce n'est pas juste un orage que vous risquez d'affronter au-dehors. Permettez-moi de payer votre nuit, je m'en voudrais de vous laisser courir un tel péril. À moins que ça ne vous fasse pas peur ? »

Ses yeux aux iris bleutés brillent d'un éclat laiteux en vous hypnotisant littéralement. Vous décidez de revenir sur votre décision. Après tout, s'il est prêt à payer...

Si vous ne l'avez pas déjà fait, notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez parlé à l'Initié. Rendez-vous ensuite au **259**.

102

Ce sont les cris de détresse de votre chèvre qui vous réveillent en sursaut alors que l'aube point à peine. Vous découvrez un loup qui vous fait face et qui s'apprête à se lancer à la poursuite de l'animal paniqué

qui détale dans les taillis. Qu'allez-vous faire ?

Voulez-vous affronter le loup (**231**) ou préférez-vous le laisser prendre la chèvre en chasse (**138**) ?

103

Vous marchez encore une dizaine de minutes avant de vous arrêter devant un tas de foin qui vous semble accueillant. Vous creusez une alvéole dans la paille et vous installez dedans, les jambes repliées contre votre ventre. Le sommeil vous trouve rapidement.

Malheureusement pour vous l'orage ne tarde pas à éclater déversant une pluie torrentielle sur la campagne. Votre abri est bien insuffisant pour vous protéger de l'eau qui ruisselle sur vos habits. Il est trop tard maintenant pour braver l'orage et retourner à la chapelle. Vous prenez donc votre mal en patience.

Si vous avez sur vous un cristal bleu, allez au **233**. Sinon rendez-vous au **11**.

104

Vous sentez monter en vous le frémissement familier qui annonce vos crises et soudain le contact de vos voisins vous est insupportable. Vous lâchez les mains en paniquant et le Révérend ouvre des yeux brûlants de colère.

« Frères ! Il est là ! Il est parmi nous, l'Usurpateur !
Emparez-vous de lui ! »

La situation s'envenime. Vous bondissez pour essayer de gagner la sortie le plus vite possible mais deux adeptes vous barrent le chemin. Il va vous falloir les combattre en même temps.

	HABILETÉ	ENDURANCE
1er ADEPTE	6	6
2ème ADEPTE	6	5

Si vous ressortez vivant de cet affrontement, rendez-vous au **303**.

105

En apercevant le bracelet à votre poignet, une grimace de haine déforme soudain la bouche de Phyllora :

« Tu as tué Rogg ! Malédiction ! Tu as déjà basculé... »

De la paume de sa main elle vise le bracelet de cristal à votre poignet et celui-ci vole en éclats. Les morceaux qui s'incrument dans votre chair vous font hurler de douleur et cette blessure vous coûte 1 point d'HABILETÉ et 3 points d'ENDURANCE.

Rendez-vous maintenant au **18**.

106

Vous brandissez votre arme et frappez d'un coup sec l'anneau de cristal. À votre grande surprise c'est la lame qui cède et l'anneau reste intact ! Quelqu'un veut vraiment que cette porte reste fermée.

Vous poussez un juron en contemplant votre arme brisée et désormais inutilisable (rayez-là de votre *Feuille d'Aventure*). Vous remontez ensuite l'escalier jusqu'à la pièce principale.

Rendez-vous au **112**.

107

Vous arrivez à la porte de bronze qui heureusement pour vous s'ouvre facilement de l'intérieur. Personne n'a fait mine de vous suivre et vous ressortez avec soulagement de l'enceinte du temple de Kukulak.

Vous comprenez maintenant pourquoi les habitants d'Arion ne fréquentent pas ce temple ! Il est hors de question pour vous de jamais remettre les pieds chez ces fanatiques. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous ne retournerez pas au temple de Kukulak, puis rendez-vous au **320** pour poursuivre votre exploration de la cité.

Alors que vous essayez votre arme, le marchand émerge timidement d'entre les tonneaux. C'est un homme plutôt corpulent dont la face rougeaude arbore un collier de barbe. Il se redresse et époussette ses vêtements avant de vous adresser un grand sourire.

« Eh bien jeune homme, je vous dois une fière chandelle ! Vous êtes tombé à point nommé. Je n'en doutais pas à vrai dire, je fais toujours confiance à... »

Pendant qu'il vous parle l'homme fouille dans son pantalon mais soudain il s'interrompt et son visage jovial se décompose.

« Mais non... Elle n'est pas là ! Ma pièce, où est-ce que j'ai bien pu la perdre ! Malheur ! »

Il saute à terre et se baisse pour fouiller les graviers du chemin avec anxiété.

« Impossible ! C'est impossible... jeune homme, vous n'avez pas vu une petite pièce en cuivre ? »

Il dessine un rond avec son pouce et son index. Si vous avez trouvé une pièce en cuivre et que vous souhaitez la rendre au marchand, rendez-vous au **273**, sinon allez au **20**.

Vous vous rendez avec empressement à la forge où Xandryll vous accueille à bras ouverts, comme il l'a toujours fait d'ailleurs. Le forgeron est un très bon ami de Serena et vous le connaissez depuis votre enfance.

« Viens, mon garçon, entre ! J'ai quelque chose pour toi... de la part de Serena ! »

Le colosse vous adresse un clin d'oeil énigmatique et vous le suivez dans l'atelier. À côté de sa fidèle enclume, frappée du Sceau de l'Épée, une lame baigne dans un seau d'eau. Xandryll l'extrait délicatement et la passe le long de sa main.

« Voilà, elle est bien trempée. Il n'y a plus qu'à monter la garde maintenant. Gybus, c'est toi qui va le faire ! »

Le forgeron s'est tourné vers son jeune apprenti qui va chercher la pièce finement ciselée pour l'assembler. Vous vous asseyez aux côtés de Xandryll pour regarder l'adolescent travailler. Vous avez toujours aimé venir ici admirer l'art du travail de l'acier. Incontestablement c'est une très belle épée que Xandryll est en train d'achever. Ce n'est pas le genre de commande qui lui échoit si souvent, aussi vous lui demandez pour quel seigneur il travaille. Il se lève alors et vous fait une révérence.

« Mais pour vous, monseigneur ! »

Vous éclatez de rire sans le croire un instant. Mais Xandryll insiste pour vous faire essayer l'épée et vous comprenez enfin qu'il est sérieux. Le vieil ami de Serena s'explique :

« Ta mère m'a commandé cette épée pour tes dix-huit ans. Elle m'a dit que ça te ferait tellement plaisir et à voir tes yeux elle avait raison ! Monseigneur ! »

Il éclate de rire à son tour. Incrédule, vous vous entraînez à faire quelques mouvements du poignet. L'arme est très lourde et vous vous sentez pataud.

« Ah oui, c'est pas le bâton avec lequel on avait l'habitude de s'entraîner... mais tu verras, tu t'y habitueras vite ! »

Il se rembrunit soudain.

« Mais j'espère bien que tu n'en auras pas besoin. »

Notez que vous possédez l'épée de Xandryll. Elle vous permet d'ajouter 2 points à votre *Force d'Attaque* lors d'un combat.

Ensuite le forgeron insiste pour vous garder à déjeuner. Vous cassez la croûte tous les trois sur un tissu déployé à même le sol. Ce repas vous fait regagner 4 points d'ENDURANCE.

Vous expliquez à Xandryll que vous êtes en route pour Arion, sans lui donner plus de précisions sur la raison de votre voyage. De son côté, votre ami vous

confie que des phénomènes inquiétants secouent le village depuis plusieurs jours : des apparitions démoniaques, des villageois disparus...

« Le problème c'est que Phyllora est de plus en plus montrée du doigt. Ils disent qu'elle a vendu son âme au Démon ! »

Phyllora est la sœur de Xandryll, vous la connaissez également depuis tout petit mais elle vous a toujours paru étrange... et très belle aussi ! Vous vous rappelez ses yeux noirs de jais qui semblaient sonder votre âme en silence pendant les soupers chez Serena.

Puis Phyllora est partie de nombreuses années dans des pays lointains et on n'a plus eu de nouvelles d'elle jusqu'au jour où elle est revenue pour occuper un ancien tumulus dissimulé au cœur d'un bois à la sortie du village. Elle reste cloîtrée là et passe depuis longtemps pour une sorcière qui va jeter le malheur sur la communauté.

« D'ailleurs Phyllora m'a dit que tu lui étais apparu en rêve, pas plus tard que le mois dernier ! Et elle m'a demandé que tu passes la voir. C'est drôle non ? »

Un peu désarçonné vous promettez au forgeron de passer voir sa sœur, même si vous appréhendez cette visite. Après le repas, vous décidez de quitter directement Mallony pour reprendre la route d'Arion. Vous avez déjà passé assez de temps ici !

Rendez-vous au **100 (s)**.

110

Vous estimez que vous avez perdu assez de temps comme cela et qu'il est temps de retrouver le chemin qui traverse les bois. La brume ne s'est toujours pas levée.

Si vous possédez un bracelet lumineux, rendez-vous au **157**. Sinon allez au **84**.

111

Aussitôt que vous en avez goûté une gorgée, vous recrachez la boisson à vos pieds. Le goût est tout simplement exécration ! Il faut bien avoir du sang d'Orque ou d'Elfe Noir pour vénérer une telle piquette...

Vous déversez le reste du gobelet sur le feu de camp et reprenez votre route vers Arion. Votre objectif est maintenant de trouver un endroit où passer la nuit. Rendez-vous au **16**.

112

Une voix féminine se fait entendre au-dessus de vous :

« Rogg ! Rogg ? C'est toi qui fait tout ce raffut ?

Qu'est-ce qui se passe ? »

Votre intrusion n'a pas été très discrète ! C'est certainement Phyllora qui appelle. Apparemment le couloir en face de vous doit donner sur une pièce qui se trouve au-dessus de votre tête.

Il est de toutes façons trop tard maintenant pour l'exploration. Est-ce que vous souhaitez traverser le couloir et aller retrouver Phyllora à l'étage (228) ou plus simplement ressortir de la bâtisse pour vous enfuir (110)?

113

Vous plongez le buste vers le sol au moment où la corde de l'arbalète vibre et la flèche passe légèrement au-dessus de votre crâne. Vous reprenez votre progression le long du couloir et atteignez rapidement les deux gardes, hésitants devant votre témérité.

Vous devez les combattre tous deux en même temps.

	HABILETÉ	ENDURANCE
1er GARDE	8	7
2ème GARDE	6	6

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, vous poursuivez votre échappée le long du couloir. Rendez-vous au **293**.

114

Vous vous réveillez à nouveau dans le tertre de Phyllora, les mains baignant dans son sang. Vous vous redressez avec dégoût mais votre mouvement brusque provoque un élanement fulgurant derrière votre épaule. En relevant votre chemise vous découvrez la trace brûlante des griffes de Mordhâl. Notez que vous portez maintenant la marque du Démon.

Encore étourdi par votre séjour dans l'Abîme et les révélations de votre oncle, vous reprenez l'escalier pour quitter la demeure de la sorcière.

Rendez-vous au **167**.

115

Vous dormez d'un sommeil de plomb et vous vous levez au petit matin, revigoré de 3 points d'ENDURANCE. Malheureusement, en vous étirant vous découvrez que ce sommeil réparateur vous a coûté votre bourse !

Un rôdeur vous a délesté pendant la nuit et vous avez perdu tout votre pécule (rayez vos Pièces d'Or de la *Feuille d'Aventure*). Pestant contre votre insouciance, vous reprenez la route vers Arion.

Rendez-vous au **152**.

116

Vous vous saisissez de l'outre magique et l'ouvrez face au Démon-Chien qui bondit vers vous.

Testez votre Habileté.

Si le Test est réussi, vous parvenez à capturer le Démon et refermer l'outre sans dommage. Notez que vous ne pourrez plus utiliser cette outre et rendez-vous alors au **11**.

Si le Test est raté, vous relâchez l'outre et le Démon parvient à vous lacérant de ses griffes qui vous perforent comme un acide. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE et vous retournez au **131** pour reprendre le combat normal (ne comptez pas à nouveau la pénalité en CHAOS et ENDURANCE).

117

En vous approchant du siège vous remarquez qu'un petit levier en bois est enfoncé dans la pierre sur le côté. Vous distinguez nettement deux crans gravés dans la pierre qui permettent de remonter le levier.

Au plafond de l'alcôve qui dessine ce qui sert de dossier, des petits cristaux sont incrustés dans une plaque de cuivre, scintillant d'un éclat faible.

Voulez-vous tenter de vous installer sur ce trône énigmatique et actionner le levier (**208**)?

Est-ce que vous voulez essayer de desceller l'un des cristaux, à condition que vous disposiez d'une épée ou d'une autre lame (480)?

Préférez-vous vous montrer prudent et monter l'escalier (228), ou même quitter ces lieux inquiétants (110)?

118

Alors que vous vous apprêtez à faire demi-tour, un bruit inattendu vous fait sursauter. Rendez-vous au 217.

119

Vous préférez ne pas révéler à Phyllora que vous avez déjà rencontré Amareez et vous l'interrogez sur lui. Elle continue de masser lentement votre crâne et le sourire qui effleure ses lèvres vous fait penser qu'elle a lu votre jeu.

Elle relate à son tour l'histoire de la capture d'Elegana par votre père et le plan machiavélique des Démons pour conquérir le trône d'Arion. À un moment ses doigts descendent jusqu'à vos épaules et vous la sentez tressaillir lorsqu'elle effleure la marque laissée par les griffes de Mordhâl.

Vous entendez alors le souffle de ses lèvres qui murmure dans votre cou « pauvre, pauvre garçon... »

et une pression soudaine de ses doigts vous assène une décharge d'énergie si violente que vous sentez une série d'explosions parcourir vos membres et vos organes.

Votre corps sans vie s'écroule aux pieds de Phyllora et vous la voyez figée, les doigts suspendus dans le vide, tandis que vous vous élevez en tourbillonnant avant que le ciel ne se déchire sur vous...

120

Maintenant que vous êtes débarrassé du Démon-Chien, vous pouvez tenter de finir votre nuit en espérant que les créatures du Chaos vous laissent enfin en paix. Les énormes nuages sombres qui recouvraient les étoiles s'effacent progressivement et vous fermez les yeux paisiblement.

Vous regagnez 2 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE et au matin vous reprenez la route d'Arion d'humeur légère. Rendez-vous au 6.

121

Alors que vous arrivez à un carrefour où un chemin rejoint votre route en sillonnant une colline, vous apercevez une carriole tirée par une mule en proie à de sérieuses difficultés.

L'homme qui guide l'animal est assailli par deux chasseurs Coeur-Noir qui ont visiblement l'intention de faire main basse sur les barriques qu'il transporte. Depuis quelques années ces créatures croisées entre les Orques et les Elfes Noirs sillonnent le pays en y vivant de rapine et en terrorisant les voyageurs.

Le marchand ne semble pas en mesure de se défendre face à ses deux agresseurs armés de leurs longs cimenterres.

Est-ce que vous souhaitez vous précipiter à son secours (185) ou préférez-vous rester à distance pour observer l'issue du combat (40)?

122

Vous vous installez sur un billot en attendant le retour de Xandryll qui ne saurait tarder. Vous en profitez pour admirer le travail de Gybus qui est en train d'aplatir la tête d'une hache.

Au bout d'une demi-heure vous avez presque oublié la raison de votre attente lorsque des éclats de voix dans la rue vous sortent de votre torpeur. Vous n'avez pas le temps d'atteindre le seuil de la porte pour voir ce qui se passe que deux villageois paniqués déboulent dans l'atelier :

— Gybus, mon pauvre ! Ton maître s'est fait assassiner ! Quel malheur !

Vous suivez en courant les deux hommes jusqu'à la place du village où les habitants sont rassemblés. Dans la confusion vous avez du mal à comprendre ce qui s'est passé. Apparemment votre ami a été transpercé d'un coup d'épée et abandonné dans une remise. Les raisons du meurtre demeurent mystérieuses mais les spéculations vont bon train autour de vous.

__ C'est le frère de la sorcière ! Pas tellement étonnant que ce genre d'histoire lui tombe dessus...

__ Oui, la justice des dieux est impénétrable.

__ Taisez-vous ! Xandryll était un homme bon. C'est plutôt l'oeuvre du Démon.

__ Vous croyez vraiment que Phyllora hésiterait à tuer son propre frère ? Elle a vendu son âme, souvenez-vous !

Les villageois qui vous guident proposent de vous amener jusqu'au corps du forgeron, allongé sur une table dans la taverne. Gybus les suit aussitôt pour aller veiller son maître.

Vous aimeriez bien aussi l'accompagner pour rendre un dernier hommage à votre ami mais un sombre pressentiment vous retient. L'accumulation de malheurs qui s'abat sur la région vous pousse à presser votre route vers Arion. Vous vous éloignez discrètement, l'âme en peine, adressant une prière

silencieuse pour le repos de l'âme de Xandryll.

Rendez-vous au **100 (s)**.

123

Vous retirez maladroitement l'épée ensanglantée du corps du forgeron sans trop réfléchir à ce que vous faites. À votre grande surprise le cadavre ne s'affale pas sur le sol mais au contraire il se tient toujours debout face à vous les yeux écarquillés.

Rendez-vous au **62**.

124

Alors que les deux Chasseurs Coeur-Noir écument leurs gobelets avec frénésie et qu'ils entament en chœur une chanson de salle de garde, un troisième larron surgit et les rejoint. Il a la carrure plus large que ses congénères et interrompt leur beuverie d'un ton un peu rude :

« Alors, vous avez réglé son compte au marchand ?
Et vous ne m'avez pas attendu pour la fête... »

Rendez-vous au **226**.

125

L'homme vous maudit dans un dialecte

incompréhensible et vous pressez le pas tandis que vous sentez les regards se tourner vers vous avec méfiance. Vous perdez 1 point de CHANCE.

Rendez-vous maintenant au **332**.

126

Vous respirez profondément et reprenez le contrôle de votre esprit : ce personnage ne vous inspire aucune confiance. Sans plus penser à votre troupeau, il faut maintenant décider comment vous allez vous tirer de ce mauvais pas. Est-ce que vous souhaitez sortir du taillis pour affronter Mordhâl (**188**) ou plus simplement battre en retraite en dévalant la pente du pâturage (**85**)?

127

La douleur s'estompe et Phyllora émet un soupir de soulagement en voyant vos muscles se relâcher.

« C'est le Chaos qui t'appelle, c'est normal, malheureusement... Tu résistes très bien. Assieds-toi et repose-toi. »

Phyllora vous tend une chaise. Voulez-vous accepter son invitation et vous asseoir (**235**), ou préférez-vous vous jeter sur elle pour prévenir un piège (**18**)?

128

Vous ne voyez que deux options pour franchir les gardes sans avoir à acquitter la taxe : vous jeter sur eux pour les attaquer ou courir vers l'entrée en espérant les perdre rapidement dans la foule.

Si vous choisissez le combat, allez au **182**.

Si vous tentez de détalier vers l'entrée, rendez-vous au **287**.

Enfin, si aucune de ces deux options ne vous inspire, vous pouvez encore retourner au **35** et y faire un autre choix.

129

Après vous avoir prodigué ce dernier conseil, Mordhâl regagne le pentacle et disparaît dans le brasier.

Vous vous demandez avec inquiétude quand ce guide sulfureux croisera à nouveau votre route. En attendant ce moment, vous décidez de quitter sans plus attendre le repaire de Phyllora et de reprendre le chemin vers Arion.

Rendez-vous au **167**.

130

Vous dégoupillez prudemment l'outre et une odeur nauséabonde s'en dégage. Vous renversez une partie de son contenu sur le sol qui s'avère être une sorte d'humus grouillant d'insectes et de larves. Alors que vous esquissez une grimace de dégoût, l'outre se met soudain à trembler et une main faite de compost et de brindilles pourries surgit de l'ouverture pour venir vous agripper ! Il semblerait que vous soyez en train de libérer un Démon des Bois retenu prisonnier dans cette outre.

Vous pouvez si vous le souhaitez tenter de contenir le Démon et refermer l'outre en effectuant un *Test d'Habilité*. Si vous réussissez ce test, allez au **37**.

Si vous échouez dans ce test ou si vous désirez libérer le Démon des Bois rendez-vous au **206**.

131

La puissance du cristal continue d'aspirer votre énergie mais vous décidez d'affronter le Démon-Chien d'eau avec ce handicap. Vous perdez à nouveau 3 points d'ENDURANCE et 1 point de CHAOS, avant d'engager le combat.

DÉMON-CHIEN HABILITÉ 9 ENDURANCE 8

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, vous

retournez exténué dans le tas de foin pour tenter d'y trouver le sommeil. Au moins l'orage semble s'être calmé et vous espérez que les créatures du Chaos vous laisseront au moins en paix jusqu'au matin.

Rendez-vous alors au **11**.

132

Vous parvenez non sans peine à garder votre agresseur en vue parmi les passants qui s'affairent. Il vous a conduit du côté des demeures les plus nobles de la cité et sa cadence ralentie montre qu'il croit vous avoir semé. Alors que vous arrivez à l'arrière d'un somptueux bâtiment de granit gris vous perdez subitement la trace de l'inconnu.

Jetant des regards de part et d'autre vous en arrivez à la conclusion qu'il a peut-être emprunté la porte de service en fer qui donne sur l'arrière de la demeure. Vous levez les yeux vers le dôme turquoise qui surmonte le bâtiment et vous reconnaissez la résidence du Chancelier Falashti, l'homme le plus puissant d'Arion après le roi. Serait-il possible que vous vous soyez trompé ?

Est-ce que vous voulez guetter discrètement du côté de cette porte (71), contourner le bâtiment pour vous adresser aux gardes (300) ou abandonner vos recherches là et retourner au **320**?

133

Le Démon vous agrippe par le bras et vous entraîne au milieu des flammes, sans que votre corps n'oppose la moindre résistance. Vous êtes alors submergé par une chaleur ardente qui vous consume sans que vous ressentiez la moindre douleur. La lande et les pâturages s'effacent autour de vous. Rendez-vous au **262**. Notez le numéro **160**, paragraphe auquel vous devrez vous rendre après.

134

Vous fouillez le corps de l'Orque et commencez par vous emparer du bracelet lumineux. Ce ne sera pas du luxe pour s'extirper de ce brouillard. Vous découvrez également un trousseau de clés accroché à sa ceinture et vous le ramassez. Notez ces deux objets sur votre *Feuille d'Aventure*.

Vous remarquez également des traces de pas fraîches imprimées dans le molleton de feuilles qui recouvre le sol et qui suivent un petit sentier sauvage. Vous vous rendez compte alors que l'Orque en vous fuyant revenait certainement sur ses pas.

Est-ce que vous souhaitez suivre ses traces pour découvrir d'où il vient (49)?

Ou bien préférez-vous plutôt faire maintenant demi-tour et tenter de regagner le chemin principal qui

traverse ce bois (110)?

135

Vous décidez d'enclencher le niveau le plus bas, ne sachant pas ce que ce mécanisme est censé provoquer. Les cristaux s'allument complètement et rayonnent sur votre crâne. Au début la sensation est agréable, puis graduellement vous sentez votre énergie aspirée par la pierre.

Au bout d'une minute de ce traitement votre tête bourdonne et vous décidez de rabaisser le levier. Étourdi vous vous relevez en titubant.

Vous vous sentez à la fois faible et euphorique, comme si vous aviez abusé de la liqueur. Abaissez d'1 point votre score de CHAOS et d'1 point votre total d'ENDURANCE. Vous pouvez maintenant choisir d'emprunter l'escalier pour explorer l'étage (228) ou de faire marche arrière et de quitter la bâtisse (110).

136

Vous débouchez la fiole et la videz d'un trait sec (rayez-là de votre *Feuille d'Aventure*), curieux de voir l'effet de ce liquide. Le goût âpre vous colle à la langue mais aussitôt un sentiment de félicité vous envahit. Vous avez déniché une potion de bonne fortune ! Montez votre niveau de CHANCE à 12 et

tâchez de bien profiter de cette aubaine.

Retournez maintenant au paragraphe d'où vous venez.

137

Vous vous jetez à corps perdu sur l'immonde créature qui viole la dépouille de votre ami.

ZOMBIE HABILITÉ 8 ENDURANCE 10

Si vous êtes vainqueur, allez au **245**. Si votre ENDURANCE est réduite à 4 ou moins, allez au **86** (si elle est déjà inférieure à 4, résolvez d'abord le premier *Assaut* au péril de votre vie!)

138

Un peu désabusé, vous vous dites que vous n'êtes finalement plus responsable de cette chèvre et que ce serait idiot de vous mettre en danger alors que vous êtes déjà épuisé. Vous laissez donc le loup bondir à son tour dans les fourrés en lui souhaitant bon vent, et vous finissez votre nuit sous les arbres.

Le lendemain, vous prenez la route de bonne heure. Sur votre chemin vous récoltez une poignée de fleurs de Tantum (notez 1 dose). Une dose de fleurs de Tantum vous permet de contrôler provisoirement votre CHAOS. Lorsqu'il vous sera demandé de *tester votre Chaos*, vous pourrez choisir, *avant le test*, de

consommer 1 dose pour augmenter de 3 points votre score aux dés sur ce test.

Rendez-vous au **165**.

139

Visiblement surpris, Cathron manipule le cristal avec précaution et l'examine sous toutes ses faces.

« Oui, il s'agit bien d'un cristal élémentaire. C'est très difficile de s'en procurer, jeune homme... »

Il vous jette un regard inquisiteur mais vous ne réagissez pas et il reprend ses explications.

« Ces cristaux sont ce qui nous reste d'une magie très ancienne qui permet de communiquer avec les forces élémentaires. Ils sont à la fois précieux et dangereux. Les élémentaires peuvent s'en servir pour aspirer l'énergie des créatures de Titan.

Le cristal rouge est associé au feu, le bleu à l'eau et le blanc à l'air. Faites attention à vous avec ça. »

Il vous rend le cristal et vous retournez au **76**.

140

Le barbier est un homme jovial qui vous accueille avec un grand sourire, ce qui détonne avec la morosité ambiante. Vous lui donnez une Pièce d'Or et

lui demandez de vous couper les cheveux.

En nouant la serviette autour de votre cou, il vous apprend qu'il n'a pas beaucoup de clients ces derniers jours. Mais il esquivé avec un petit rire nerveux vos questions sur l'ambiance du village. Au contraire il vous interroge et vous lui annoncez un peu pompeusement que vous comptez vous rendre à Arion. Il hoche la tête pensivement.

Vous enlevez votre bonnet et il vous passe une lotion dans les cheveux. En massant votre crâne, il s'arrête sur les quatre bosses qui surgissent au sommet de votre front. Il vous parle dans le miroir qui vous fait face :

« Tu sais petit, j'ai ici une teinture qui peut estomper ces callosités. Il faut faire attention si tu vas à la ville, les bourgeois ne sont pas très tolérants... ils pourraient imaginer que ce sont là les attributs du Démon ! Hé, hé ! »

Son rire de crécelle vous donne un frisson.

« Et il n'y a pas qu'à la ville que les gens aiment les ragots ! Il ne faut pas croire tout ce que les gens disent. Et si c'est un barbier qui te le dit, tu peux lui faire confiance ! Hé, hé ! »

Est-ce que vous allez accepter de faire maquiller vos excroissances (mais cela vous coûtera une Pièce d'Or supplémentaire, 72) ou préférez-vous en rester là et

prendre congé du barbier (479)?

141

Vous vous approchez de la cage et l'homme-sanglier semble se calmer. Il se retire dans le coin opposé alors que vous examinez le cadenas qui retient la porte.

Si vous avez trouvé un trousseau de clé, rendez-vous au **66**. Sinon vous devrez essayer de forcer la serrure (mais pour cela vous devez disposer d'une épée) en vous rendant au **183**.

Si vous ne voulez, ou ne pouvez, rien faire de tout ça, retournez au **218** pour faire un autre choix.

142

En voyant le liquide bleu, Cathron ne cherche même pas à dissimuler un petit sourire ironique pour marquer l'étendue de votre ignorance.

__ Il s'agit là d'une potion de Chance, bien entendu... apparemment, vous avez de l'argent à perdre, jeune homme, ajoute-t-il en faisant tournoyer les deux pièces entre ses doigts.

Lorsque vous boirez cette potion, vous pourrez amener vos points de CHANCE à 12. La fiole ne contient qu'une dose.

Retournez au **76**.

143

Vous poussez la porte en bois, encore tout ébranlé par votre rencontre, et êtes aussitôt accueilli par l'odeur de la tarte aux fruits rouges en train de dorer dans le four. Serena se tient devant le foyer et son visage, doux et fatigué, vous sourit à la lueur des flammes.

Vous vous laissez tomber sur un tabouret et aussitôt votre mine déconfite l'inquiète. Elle repose son chiffon et s'assoit à côté de vous. Vous lui racontez alors l'apparition du Démon et elle vous écoute pensivement. Bizarrement elle ne semble pas tant surprise.

Testez votre Chaos. Si le test est réussi, allez au **201**. Sinon rendez-vous au **58**.

144

Vous présentez au garde le papier froissé et il se penche, les sourcils froncés, dans un effort intense pour déchiffrer le document. Vous le voyez hocher la tête pensivement, dans une attitude qui vous laisse espérer que ce sésame vous garantira effectivement l'entrée.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, allez au **272**, sinon rendez-vous au **202**.

145

Vous secouez la tête frénétiquement et vous réussissez finalement à reprendre le contrôle de vos esprits. Vous jetez alors un regard haineux vers le Zombie dont vous venez enfin de reconnaître la voix : il s'agit du Démon Mordhâl qui s'est emparé du corps de votre ami !

Voulez-vous combattre cette apparition (82) ou bien préférez-vous vous enfuir (98)?

146

Dès qu'elle aperçoit le reflet ténébreux de votre lame, Phyllora blêmit de rage et des larmes coulent le long de ses joues.

« Jeune fou, tu as déjà vendu ton âme aux Démons ! Avant que Mordhâl ne vienne me chercher je t'enverrai rejoindre l'Abîme ! »

De la paume de sa main elle vous envoie une décharge d'énergie qui vous coûte 3 points d'ENDURANCE. Sonné, vous vous rendez au 18 pour la combattre.

147

Si vous portez un collier de cristaux autour du cou, allez au 439. Sinon allez au 488.

148

En passant à la hauteur d'une petite cabane, vous repérez sur la porte la trace de trois griffes qui vous rappellent immédiatement la marque laissée par Mordhâl derrière votre épaule. Vous passez l'index le long du bois lacéré et vous recueillez une suie tiède qui vous noircit la peau.

Avec anxiété vous poussez la porte de la remise. Rendez-vous au **31**.

149

Vous arrachez le cristal de votre sac à dos et l'expédiez loin parmi les blés fauchés. Aussitôt le Démon-Chien bondit pour fondre vers la lumière aquatique. Le dos rond il avale d'une seule gorgée le cristal, puis il tourne silencieusement vers vous deux yeux glacés et vous adresse ce qui semble être une grimace satisfaite.

Immobile, vous assistez alors à sa décomposition en fines gouttelettes qui s'éparpillent doucement sur le champ. Vous retournez à votre couche, pour inconfortable qu'elle soit. Vous notez avec soulagement que l'orage est en train de s'éloigner

Rayez le cristal bleu de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **11**.

150

Vous vous réveillez dans la chambre de l'auberge, au milieu de draps défaits et trempés. Le battant de la fenêtre claque avec insistance. Pourtant vous étiez sûr de l'avoir fermée !

Vous frissonnez en songeant aux révélations qu'Amareez vient de vous asséner. Vous voilà maintenant tout proche d'Arion et il vous semble qu'un immense gouffre s'est ouvert sous vos pieds. Est-ce que vous saurez résister à l'appel du Chaos ? Est-ce que vous le voulez seulement ?

Alors que vous allez vous rallonger, une brûlure vous lacère le dos. Vous tâtez vos omoplates et y découvrez les cicatrices laissées par vos visiteurs nocturnes. Il ne vous reste plus qu'à dormir sur le ventre !

Notez que vous portez la Marque de la Liche avant de finir votre nuit tant bien que mal.

Rendez-vous au **219**.

151

Le messager d'Amareez profite de votre apathie pour vous prodiguer de nouveaux conseils :

« Profite bien de l'Épée du Chaos, petit, mais n'oublie pas : tous les Démons ne seront pas tes alliés ! Que ce soit par bêtise ou par jalousie beaucoup n'ont pas

envie de te voir devenir le seigneur d'Arion. Méfie-toi...

Prends la route la plus directe pour Arion, c'est le meilleur conseil que je peux te donner. Quant à moi, maintenant que je me suis occupé du frère, je vais punir la sœur ! La maudite nous a trahis et crois-moi elle va le payer ! »

Soudain une ombre visqueuse jaillit de la gorge du pauvre Xandryll, elle vous frôle et s'échappe de la remise avec un rire qui vous glace le sang. Le forgeron s'écroule enfin à vos pieds.

Rendez-vous au **196**.

152

Notez que si vous avez mangé des vérules à tête blanche, leur effet est maintenant dissipé.

Une longue journée de marche se profile devant vous, le temps est radieux et vous faites attention à ne pas trop souffrir du soleil. Avant midi vous vous arrêtez à l'ombre d'un bosquet pour vous reposer. Vous rayez un Repas de votre *Feuille d'Aventure* sinon vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous le consommez, vous regagnez 2 points d'ENDURANCE seulement.

L'après-midi le ciel se couvre et la lourdeur de l'air

vous fait penser à un temps d'orage. Les collines verdoyantes cèdent peu à peu la place à des champs dorés qui annoncent la proximité de la cité.

Le soir vous arrivez en vue d'une imposante bâtisse qui s'avère être une auberge. Cette maison à pans de bois semble une étape agréable pour les voyageurs qui en ont les moyens. Une voiture à chevaux est arrêtée devant le bâtiment, le cocher paressant sur son siège alors que les percherons se désaltèrent.

Tandis que vous approchez, un lévrier qui se tenait devant le perron dresse les oreilles sur sa tête effilée et vient se mettre en travers de votre chemin.

Si vous avez la marque du Démon, allez au **211**, sinon rendez-vous au **63**.

153

Cathron examine le cuir avec un intérêt non dissimulé.

__ C'est vraiment très intéressant ! Je n'avais jamais vu ça avant. C'est visiblement un piège à Démons. Le symbole peint dessus est une rune très ancienne qui sert à contenir les forces du Chaos.

Il renifle la rune.

__ C'est du sang... mais de quoi, je ne sais pas. Vous l'avez trouvée où ?

Vous jugez plus prudent de ne pas lui répondre et il vous rend l'outre en soupirant.

__ Tant pis. Mais je peux vous comprendre... Si vous êtes confronté à un Démon, essayez d'ouvrir l'outre pour le piéger dedans. Mais je pense que ça demande une certaine force...

Lorsque vous aurez à combattre un Démon, vous pourrez tenter d'utiliser l'outre en retranchant 15 au paragraphe où vous vous trouverez et en vous rendant au paragraphe correspondant.

Retournez maintenant au **76**.

154

La tête bourdonnant, vous vous dirigez mécaniquement vers l'épée pour empoigner sa garde. Vous tirez violemment et Xandryll reste debout face à vous alors que vous contemplez fasciné le sang qui noie la lame.

Rendez-vous au **62**.

155

Le Démon disparaît dans un hurlement de rage, abandonnant à vos pieds la Massue de Cristal. Si vous le désirez, vous pouvez la ramasser pour l'utiliser comme arme. Cette massue augmentera de 2 points

votre *Force d'Attaque* en combat, mais n'oubliez pas bien sûr que vous ne pouvez utiliser qu'une seule arme à la fois.

Rendez-vous maintenant au **74**.

156

Le matin vous êtes réveillé par le hurlement strident d'une dame engoncée dans une robe à volants et froufrous.

« Quelle horreur ! Un mendiant vautré sous le porche... que quelqu'un appelle les gardes ! »

Les cris de cette furie vont finir par ameuter tout le quartier. D'un bond vous vous relevez et rassemblez vos affaires avant de filer par la ruelle.

Il semblerait que le vagabondage ne soit pas une activité tolérée à Arion... désabusé, vous constatez que vous devrez désormais passer vos nuits dans une auberge quelconque. Si votre bourse vous le permet...

En attendant cette nuit vous a restauré de 2 points d'ENDURANCE.

Rendez-vous au **250**.

157

L'aura projetée par votre bracelet protège votre

avancée à travers les fourrés et vous arrivez bientôt en vue de la route que vous aviez quittée.

À ce moment vous découvrez à vos pieds une colonie de vèrules à tête blanche. Serena vous a appris que ces champignons longilignes sont délicieux et tonifiants, mais ils se conservent très mal. Au bout de quelques heures ils se décomposent en une mélasse brune et spongieuse.

Vous pouvez en consommer une poignée sur le champ si vous le souhaitez, ce qui vous fera regagner 3 points d'ENDURANCE et vous permettra d'augmenter d'1 point votre HABILITÉ jusqu'à demain matin. Notez les modifications sur votre *Feuille d'Aventure*.

Vous rejoignez finalement la route et reprenez votre chemin. Rendez-vous au **34**.

158

Le marchand vous explique qu'il transporte une cuvée remarquable de Vin d'Enfer, un alcool particulièrement apprécié des créatures du Chaos notamment pour ses vertus revigorantes. Il le livre dans les villages miniers qui pullulent à l'est du lac Nekros depuis que le seigneur Falashti a relancé la prospection d'or pour le compte du Royaume d'Arion.

Là-bas Falashti emploie de nombreux Orques, semi-

Orques ou Doragar qui ne demandent qu'à s'épuiser au travail pour une paie de misère et quelques pichets de Vin d'Enfer.

« Mais ces maudits Coeur-Noir sont tellement feignants qu'ils préfèrent voler plutôt que s'échiner à creuser... que voulez-vous, notre monde est ainsi fait. »

Le marchand vous propose de goûter une gorgée de ce fameux vin. Si vous acceptez, allez au **94**, si vous refusez rendez-vous au **243**.

159

Vous franchissez l'ouverture en vous baissant. Elle paraît avoir été taillée pour des êtres d'un autre âge.

Sur votre droite le couloir s'arrête assez vite dans le roc, où une sorte de siège semble y avoir été découpé au burin. Sur votre gauche un escalier mène à l'étage supérieur, éclairé par une torche.

Voulez-vous examiner l'étrange siège de pierre (**117**) ou préférez-vous gravir l'escalier (**228**)?

160

Vous vous réveillez dans l'herbe tendre du pâturage. En vous redressant vous tâtez vos membres endoloris et vérifiez avec soulagement que vous avez retrouvé

forme humaine. Vous cherchez du regard vos chèvres qui ont disparues et vous repérez le cercle d'herbe calcinée qui témoigne que vous n'avez malheureusement pas rêvé.

Alors que vous tournez la tête, une douleur vous lacère l'épaule sous votre gilet de laine. Vous soulevez prudemment le vêtement et découvrez trois griffes imprimées dans votre chair, souvenir indélébile que vous a laissé la poigne de Mordhâl. Notez que vous portez la Marque du Démon.

Vous vous laissez tomber, abattu. La tête vous tourne... Vous n'avez plus le courage de retourner à la ferme fêter votre anniversaire avec Serena. Pas après tout ce que vous avez appris...

Vous décidez de passer la nuit dans le bosquet qui borde les pâturages. Demain vous vous mettez en route pour Arion, puisque c'est là que votre destin vous attend.

Rendez-vous au **87**.

161

Vous êtes maintenant pris de vomissements irrépessibles, vous tentez de crier à l'aide mais vos appels se noient aussitôt dans le liquide bilieux. Alors que vous vous débattez contre les dalles de pierre, des pensées fulgurantes s'entrechoquent dans votre esprit.

La mort vous emporte. Vous étiez si près du but. Il y a dans ce château quelqu'un qui veut votre perte...

162

Vous repérez des traces de brûlure dans la paille qui tapisse le sol, qui vous font penser à celles que vous avez observées sur la porte. Hormis cela il n'y a pas d'autre élément qui attire votre attention.

Accrochée à un clou dans le mur vous avisez une serpe qui pourrait vous faire une arme. Si vous souhaitez vous en emparer et l'utiliser comme arme, elle vous permettra d'ajouter 1 point à votre *Force d'Attaque* en combat.

Alors que vous finissez votre inspection des lieux, un bruit étrange attire soudain votre attention. Rendez-vous au **217**.

163

Le Démon parcourt le sol du regard, puis il se baisse pour ramasser un sachet qu'il vous tend en le pinçant avec dégoût entre ses griffes:

« Tiens, ce n'est pas que j'aime ça mais ça pourrait t'être utile. Ce liseron est connu pour absorber le Chaos... si tu laisses le Chaos te submerger trop vite tu achèveras ta transformation avant d'atteindre Arion et tu seras bloqué comme nous dans les Plans

Infernaux. »

Notez sur votre *Feuille d'Aventure* le sachet de liseron. Il contient une dose que vous pourrez prendre quand vous le voulez et qui permettra de réduire votre total de CHAOS de 2 points.

Si vous êtes frappé de la marque du Démon, rendez-vous au **129**. Sinon allez au **210**.

164

Vous rentrez la tête dans les épaules en attendant l'avalanche de baffes qui promet de s'abattre sur le jeune prétentieux au pourpoint bleu. À ce moment l'aubergiste se précipite pour s'interposer et demande à l'homme plus âgé de se calmer et de regagner sa chambre. Déstabilisé, il relâche le col du damoiseau qui retombe comme une chiffé sur sa chaise, la face blême.

Rouge comme une écrevisse, le colosse entraîne son épouse dans l'escalier en pestant après l'aubergiste et en jurant qu'il ne remettrait pas les pieds dans ce bouge.

Est-ce que vous souhaitez maintenant dépenser 4 Pièces d'Or pour aller vous coucher (**259**), est-ce que vous voulez engager la conversation avec l'homme au crâne rasé qui vous regarde fixement (**322**) ou est-ce que vous voulez quitter l'auberge pour chercher un

abri dehors (101)?

165

Vous arrivez en vue du village de Mallony, une bourgade que vous connaissez bien, nichée au creux d'un vallon bucolique. C'est ici que toutes les semaines vous venez avec Serena vendre le lait et le fromage de chèvre au marché. Vous descendez en hâte jusqu'aux habitations et vous croisez bientôt sur le sentier un villageois rembruni qui vous adresse un salut pressé. Vous n'êtes pas habitué à trouver aux habitants de Mallony un air aussi maussade.

La place du village est quasiment déserte, hormis deux vieillards qui se disputent à l'ombre d'un arbre. Eux aussi ont l'air plus soucieux qu'à l'accoutumée.

Que souhaitez-vous faire maintenant ?

Vous pouvez passer à la taverne pour bavarder et essayer de savoir ce qui se passe à Mallony (220).

Vous pouvez rendre visite à Xandryll, le forgeron du village, ami de longue date de Serena (109).

Vous pouvez enfin aller chez le barbier pour faire laver et couper votre tignasse hirsute, avant de vous présenter dans la cité d'Arion (212).

Non loin de celle-ci vous découvrez à vos pieds une colonie de vérules à tête blanche. Serena vous a appris que ces champignons longilignes sont délicieux et tonifiants, mais ils se conservent très mal. Au bout de quelques heures ils se décomposent en une mélasse brune et spongieuse.

Vous pouvez en consommer une poignée sur le champ si vous le souhaitez, ce qui vous fera regagner 3 points d'ENDURANCE et vous permettra d'augmenter d'1 point votre HABILITÉ jusqu'à demain matin. Notez les modifications sur votre *Feuille d'Aventure*.

Rendez-vous au **256**.

168

Vous arrachez le cristal de votre sac à dos et l'expédiez loin parmi les blés fauchés. Aussitôt le Démon-Chien oblique pour fondre vers la lumière sanguine. Il se pose et replie un instant ses longues ailes tandis qu'il avale le cristal comme un fruit trop mûr. Puis il tourne silencieusement vers vous ses yeux flamboyants et vous adresse ce qui semble être une grimace satisfaite.

Immobile, vous le voyez alors déployer à nouveau ses ailes et filer comme un obus vers le gigantesque cumulonimbus pour finalement disparaître dans un

éclair aveuglant.

Après un instant d'hébétement, vous retournez vous coucher sur le sol. Votre sommeil n'est malheureusement pas très réparateur. Au matin vous devez vous forcer pour reprendre la route mais prolonger votre séjour ici ne vous dit rien qui vaille.

Rayez le cristal rouge de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au 6.

169

Vous expliquez à l'alchimiste que c'est Phyllora qui vous a demandé de le trouver. Un sourire traverse son visage glabre.

__ Ah, que ne ferait-on pas pour la belle Phyllora , n'est-ce pas ?

Vous vous sentez rougir.

__ Mais, aussi douce soit-elle, elle a dû vous prévenir que mes services n'étaient pas gratuits j'imagine...

Vous acquiescez silencieusement.

__ Entrez donc.

Cathron vous fait asseoir dans ce qui semble être son laboratoire, occupé par les objets les plus hétéroclites, en particulier une collection invraisemblable de fioles, gourdes et autres récipients.

Vous en profitez pour demander à l'alchimiste à quoi servent les mystérieux pépins de pomme que Phyllora vous a donnés. Il se racle la gorge.

« Une réponse à cette question vous coûtera 2 Pièces d'Or, mon garçon. »

Si vous souhaitez payer ce prix, rendez-vous au **257**, sinon allez au **76** pour continuer votre discussion.

170

Vous vous approchez de la commode pour tenter d'en ouvrir les portes. Malheureusement pour vous elles sont fermées à clé !

Si vous êtes en possession d'un trousseau de clés, vous pouvez tenter de l'utiliser, rendez-vous au **255**.

Si vous souhaitez forcer les portes dont le loquet ne paraît pas bien solide, allez au **89**.

Sinon vous pouvez retourner au **218** pour faire un autre choix.

171

Si vous avez déjà rendu visite à des tavernes, allez au **22**. Sinon, rendez-vous au **324**.

Lorsque vous vous réveillez, votre compagnon vous accueille en bondissant sur votre poitrine. Vous l'étreignez un instant puis entreprenez de la traire pour votre petit déjeuner. Vous remplissez votre gourde de lait tiède et l'éclusez immédiatement. Ce repas vous fait regagner 4 points d'ENDURANCE.

Puis vous remplissez à nouveau votre gourde en prévision du chemin. Notez qu'elle contient l'équivalent d'un Repas. Après ce repas, vous renvoyez la chèvre vers la ferme de Serena d'une tape autoritaire sur la croupe. Vous ne pouvez pas vous encombrer de cet animal sur le chemin d'Arion.

Vous prenez ensuite la route plein d'énergie. Le soleil est au rendez-vous et le chemin agréable. Vous récoltez le long de la route une poignée de fleurs de Tantum (notez 1 dose) qui pourront vous être utiles. Une dose de fleurs de Tantum vous permet de contrôler provisoirement votre CHAOS. Lorsqu'il vous sera demandé de *tester votre Chaos*, vous pourrez choisir, *avant le test*, de consommer 1 dose pour augmenter de 3 points votre score aux dés sur ce test.

Rendez-vous au **165**.

173

D'un violent coup de massue le Démon déchire finalement l'outre entre vos mains. Rayez l'outre de votre *Feuille d'Aventure* et retirez 2 points à votre total d'ENDURANCE.

Retournez ensuite au **84** pour y reprendre votre combat avec le Démon de Brume, toutefois son effort lui a également coûté 2 points d'ENDURANCE que vous lui retrancherez immédiatement.

174

Vous franchissez l'auvent et vous pénétrez sous la tente. Un homme au crâne glabre y est assis sur une chaise en train de fournir des explications à un couple qui écoute debout. L'homme est vêtu de la tenue en toile très simple des paysans mais son ton docte vous révèle qu'il s'agit probablement d'un prêtre en train de donner des consignes pour le voyage. Il tient entre ses doigts un coquillage blanc qu'il finit par jeter dans un coffre derrière lui, au milieu d'autres coquillages semblables. Puis il se lève et va accompagner le couple jusqu'à l'embarcadère en vous demandant d'attendre.

Lorsqu'il revient, il vous adresse un sourire en s'asseyant à nouveau :

« Alors, passons à nous deux... Vous avez un

coquillage ? »

Si vous avez un coquillage blanc et que vous désirez le montrer, rendez-vous au **302**.

Si vous avez un coquillage gris et que vous désirez le montrer, rendez-vous au **46**.

Si vous n'avez aucun de ces deux coquillages ou si vous ne souhaitez pas les montrer, rendez-vous au **311**.

175

A la première gorgée vous sentez le palais qui vous brûle et le sang qui afflue vers votre tête en bouillonnant. Vous comprenez que vous perdez le contrôle de vous-même au moment où vous jetez l'outré à terre en partant d'un rire dément.

Le marchand, inquiet de votre réaction, recule prudemment en balbutiant :

« Si... si le vin vous monte à la tête... il est préférable de ne pas en abuser... n'est-ce pas... »

Vous avancez et vous acculez contre sa charrette le malheureux paralysé de terreur. Vous sentez une énergie inhumaine irradier vos membres et d'un seul bras vous soulevez le marchand en l'agrippant par le cou. Vous serrez jusqu'à ce que son visage violet ait perdu tout souffle de vie.

Vous relâchez le corps désarticulé et vous vous empressez de fouiller le bonhomme. Comme vous vous en doutiez, il a la bourse bien garnie. Vous y trouvez 20 pièces d'Or.

La boisson vous a fait gagner 3 points d'ENDURANCE et 1 point de CHAOS.

Vous reprenez la route sans réfléchir alors que le crépuscule menace de tomber. Votre tête bourdonne mais vous préférez vous éloigner jusqu'à trouver un endroit où passer la nuit. Par moments vous frissonnez de panique en songeant que vos accès de rage se font de plus en plus violents. Il faut vous presser vers Arion. Rendez-vous au **16**.

176

Le Zombie vous maintient cloué au sol et il n'a maintenant plus qu'à vous achever. Au lieu de cela il se sert de sa force pour vous obliger à empoigner l'épée toujours fichée dans son bas-ventre. Épuisé et incapable de résister vous faites glisser la lame ensanglantée jusqu'à vous.

« Voilà qui est mieux, petit prince ! » ricane Mordhâl.
« Cette épée sera ton fétiche, crois-moi ! »

Si vous portez la marque du Démon, rendez-vous au **151**. Sinon, allez au **203**.

177

Vous restez de longues minutes à contempler l'incendie, fasciné par le spectacle de la créature démoniaque. Lorsque tout le bâtiment s'est finalement effondré, l'ombre s'envole à tire d'ailes puis va se perdre au fond du cumulonimbus dans un éclair aveuglant.

Vous retournez vous coucher et la fin de la nuit est paisible pour vous. Vous regagnez 2 points d'ENDURANCE. Au matin, revigoré, vous quittez la chapelle en adressant un remerciement à Glantanka qui brille déjà de mille feux dans le ciel d'azur.

Rendez-vous au 6.

178

En vous voyant grimacer de douleur, le visage de Phyllora se décompose...

« Galana me vienne en aide ! Il est en train de t'utiliser. »

Elle fouille frénétiquement parmi les potions et les herbes qui jonchent le sol de la pièce et elle brandit un sachet entre ses doigts :

« Le voilà ! »

Mais au même moment une gerbe de flammes jaillit d'un pentacle tracé sur le sol. Dans son manteau de

feu crépitant vous reconnaissez le visage de Mordhâl. La douleur vous tétanise et vous contemplez la scène en spectateur.

Phyllora tombe à genoux, le poing crispé sur le sachet, alors que Mordhâl s'extrait des flammes. Il avance sur ses pattes fourchues et empoigne sa chevelure brune sans qu'elle oppose de résistance.

« Me voilà, sorcière ! Tu nous a trahis, aussi je suis venu aujourd'hui prendre ton âme... »

Il enfonce son autre bras dans la poitrine de Phyllora et en arrache son cœur palpitant qu'il exhibe à votre regard impuissant.

« Prince ! Nous avons gagné une âme ! »

Un cri inhumain jaillit du corps désarticulé de Phyllora et sa gorge vomit un nuage grisâtre que Mordhâl aspire avec un rictus de délectation. Vous gagnez 1 point de CHAOS.

Rendez-vous maintenant au **163**.

179

Vous vous adressez au grand gaillard au crâne poli qui se tient en faction devant l'entrée de l'hospice. Vous lui demandez s'il vous est possible de vous reposer pour la nuit à l'hospice. Il vous répond gentiment mais fermement.

__ Désolé, l'hospice est réservé à ceux qui veulent faire leur Shâkrya. Nous avons beaucoup trop d'affluence pour accepter ceux qui ne sont pas croyants.

Vous demandez ce qu'est la Shâkrya.

__ Si vous voulez en savoir plus, je vous conseille de vous adresser à l'office installé sur le port. C'est dans le secteur du seigneur Falashti.

Sur ce il détourne ostensiblement son regard pour s'adresser à un adepte occupé à façonner une cruche en poterie. Vous abandonnez la discussion et vous retournez au **320**.

180

« Avant de retourner à Arion, Elegana t'a confié à Serena, tu le sais certainement. Elle lui a demandé de prendre grand soin de toi. Elle n'a pas révélé son identité mais Serena n'est pas idiote, elle sait reconnaître le sang royal... et elle a remarqué tes cornes naissantes bien sûr ! »

Phyllora appuie sur les bosses qui ornent votre crâne et vous sursautez.

« Elle nous a demandé conseil, tout de suite, à Xandryll et à moi. J'avais déjà une réputation de sorcière à l'époque, sais-tu ? Et je dois dire que notre

première réaction a été de nous demander pourquoi tu n'avais pas été tué par ta mère ! »

Vous vous raidissez, pris d'une convulsion panique, conscient d'être entre les mains de cette femme dont vous ne connaissez pas les intentions ! Mais la fermeté de sa main derrière votre nuque vous enjoint au calme.

« Ne t'inquiète pas. Il faut que je te parle un peu de moi, maintenant, que tu comprennes...

Je suis une sorcière, vraiment. Depuis toute petite j'ai admiré l'art de mon père et de mon frère, leur don pour le métal et le Sceau de l'Épée que nous nous transmettons de génération en génération.

Même si je suis une femme, je voulais lutter aussi, et surtout guérir notre forêt et nos terres empoisonnées par le Chaos. Alors j'ai rejoint la Confrérie des Sorcières et je me suis réfugiée dans ce sanctuaire pour y étudier la magie.

Tu as peut-être remarqué le siège de pierre avec les cristaux de couleur, en bas. Ces cristaux je les ai trouvés ici, j'ai compris que les Anciens les utilisaient pour contrôler le Chaos. Je ne suis pas mauvaise, tu vois, j'ai capturé des créatures maléfiques pour les libérer de l'emprise du Chaos. Et effectivement les cristaux aspirent le Chaos, mais ils aspirent aussi l'énergie vitale. Si on les utilise trop longtemps, on

meurt... »

Phyllora lâche finalement votre tête et elle va s'asseoir face à vous. Elle a l'air triste. Embarrassé, vous remettez en place votre bonnet.

« J'ai décidé de chercher ailleurs. C'est un Elfe que j'ai rencontré ici et qui avait voyagé dans les Plaines de la Désolation qui m'a donné la bonne piste. Il avait vécu là-bas dans une colonie Orque qui avait domestiqué un liseron sauvage, un liseron qui a des vertus stupéfiantes... »

Elle s'interrompt pour aller fouiller dans ses affaires et en ramène un petit sachet qu'elle vous tend. Vous l'ouvrez et découvrez des fleurs séchées dont l'odeur vous monte aussitôt à la tête.

Notez le sachet de fleurs de liseron séchées sur votre *Feuille d'Aventure*. Il contient une dose que vous pourrez prendre quand vous le voulez et qui permettra de réduire votre total de CHAOS de 2 points.

« Garde-le, tu en auras besoin. L'absorption de ces fleurs permet de se libérer peu à peu du Chaos. C'est un dépuratif très puissant. Contrairement aux cristaux, ce n'est pas toxique.

Je suis allée vivre dans cette colonie Orque pendant plusieurs années puis, quand j'en ai vu assez, je suis revenue m'installer ici. Avec Rogg, mon assistant. Je ne sais pas si tu l'as croisé...

Malheureusement je n'ai jamais réussi à faire pousser le liseron ici. Rogg fait des aller-retour réguliers jusqu'aux Plaines de la Désolation pour m'approvisionner en fleurs séchées. »

Vous demandez à Phyllora pourquoi elle vous offre ce sachet, à vous. Elle éclate de rire.

« Parce que tu es très important, mon garçon ! Plus important que moi... Après toutes ces années, j'ai compris finalement pourquoi Elegana ne t'avait pas tué...

Je l'ai compris il y a dix jours seulement. »

Vous restez suspendu à ses lèvres.

« Vashti m'est apparue en rêve, une nuit, elle m'a annoncé que tu allais me rendre visite, elle m'a dit de t'accueillir avec précaution parce que tu es Celui Qui Doit Naître Deux Fois. »

Vous lui demandez, perplexe, ce que signifie « avec précaution ».

« De ta deuxième naissance, jeune prince, dépend la destinée du Royaume d'Arion et même probablement au-delà. Le jour où tu coifferas le Casque de Brendan, si tu es assez fort il te purifiera. Si tu es faible, le Chaos s'emparera du Casque et déferlera sur Khûl !

Vashti m'a chargée de t'ausculter et de te tuer si je ne te jugeais pas à la hauteur... »

Vous bondissez de votre chaise, prêt à vous enfuir, mais le sourire imperturbable de Phyllora vous retient.

« Si j'avais voulu te tuer, je l'aurais fait il y a cinq minutes, alors que je t'avais en mon pouvoir. Rassure-toi, je pense que tu réussiras. Et donc ta vie est plus importante que la mienne... »

À nouveau une ombre de tristesse drapait son visage. Vous lui demandez pourquoi sa vie serait en danger.

« Il y a deux ans j'ai commis une erreur sans doute. Pensant que je serais à même de cultiver le liseron ici, j'ai décidé d'en apprendre plus sur le Chaos et de me confronter à lui directement.

J'ai vendu mon âme à Mordhâl, le serviteur d'Amareez. »

Elle désigne du doigt un pentacle tracé sur le sol.

« Moi aussi je suis rongée par le Chaos et j'ai besoin de ces fleurs pour résister. Mais mon temps est compté de toutes façons... Mordhâl a compris que je voulais l'utiliser et il va venir réclamer sa dette. Je le sens qui approche. Il vaut mieux qu'il ne te trouve pas ici. »

Elle secoue la tête pour chasser ces pensées.

« Mais revenons à toi. Ces fleurs peuvent t'aider mais elles seront encore plus utiles si elle sont préparées en

décoction. Et cette décoction il n'y a qu'une seule personne que je connaisse capable de la préparer : c'est Cathron, un alchimiste qui réside dans le Quartier du Port à Arion. Mais la seule chose qui l'intéresse est l'argent, et je n'ai plus rien à te donner...

Ah ! Il y a trois pépins de pomme aussi dans le sachet, Vashti me l'a demandé... Peut-être que Cathron saura t'expliquer pourquoi. »

Notez les trois pépins de pomme sur votre *Feuille d'Aventure*.

Phyllora vous explique ensuite comment vous rendre à l'échoppe de Cathron. Notez le numéro de l'adresse, le **230**. Lorsque vous serez au quartier du Port, il vous sera proposé de vous rendre à des adresses, vous pourrez vous rendre alors directement au paragraphe correspondant à ce numéro.

« Maintenant dépêche-toi de filer. Et fais attention au-dehors, le brouillard est le signe de la présence d'un Démon de Brume. Dommage que Rogg soit sorti, il a le bracelet... tant pis ! »

Elle se lève finalement et vous pousse littéralement jusqu'à l'escalier si bien que vous n'avez même pas le temps de prendre congé d'elle convenablement. Perturbé, vous dévalez les marches et vous empressez de gagner la sortie de l'édifice.

Rendez-vous au **110**.

181

Vous ramenez une main devant votre visage pour vous protéger de l'assaut furieux du Démon-Ours. Bien vous en a pris puisque la créature plante ses crocs dans l'acier de votre gant et il y brise ses canines avec un hurlement de douleur. Vous bénissez intérieurement le travail des nains forgerons et vous lancez dans le combat.

Lors de celui-ci vous pourrez déduire 2 points d'HABILETÉ du total de la créature blessée.

Rendez-vous au **491**.

182

Vous devez combattre les trois gardes en même temps mais vous êtes obligé de frapper d'abord l'arbalétrier jusqu'à l'avoir vaincu, faute de quoi il vous décocherait un carreau mortel.

	HABILETÉ	ENDURANCE
ARBALETRIER	5	6
1er SOLDAT	7	8
2eme SOLDAT	7	9

Si vous sortez vainqueur de ce périlleux affrontement, vous fendez la foule des badauds apeurés et franchissez la Porte des Crânes avant d'obliquer dans

une ruelle plus discrète. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous êtes maintenant recherché.

Rendez-vous au **403**.

183

Vous empoignez votre épée et l'abattez d'un grand coup pour faire sauter la serrure. *Testez votre Habileté*. Si le test est réussi, vous brisez le cadenas et vous ouvrez la porte de la cage (**238**). Si le test a échoué, vous abandonnez votre entreprise pour vous rendre au **112**.

184

Vous sortez du bâtiment pour voir si vous trouvez une trace du mystérieux espion. Et en effet vous apercevez une ombre qui se faufile entre les maisons dans la ruelle adjacente. Vous vous élancez à sa poursuite mais au bout d'une trentaine de mètres vous l'avez perdue de vue. Vous vous tenez devant un alignement de cabanes silencieuses et vous vous imaginez mal pénétrer chez les villageois pour fouiller à la recherche d'un inconnu.

Si vous portez la marque du Démon, rendez-vous au **148**. Sinon, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, allez au **240**, sinon rendez-vous au **44**.

185

Vous vous élancez sur la route en lançant une bordée d'injures aux deux chasseurs Coeur-Noir pour créer diversion. Ils interrompent leur assaut et se tournent vers vous, alors que le malheureux marchand se tient recroquevillé au milieu de ses tonneaux.

À ce moment vous sentez le venin de l'excitation monter en vous.

Testez votre Chaos. Si le test est réussi, allez au **59**, sinon rendez-vous au **204**.

186

Vous déambulez dans la rue des Vainqueurs, une large avenue qui descend vers le sud, levant le nez par réflexe chaque fois qu'un détail excite votre curiosité. Entre les échoppes fournies, les habits des dames qui flottent au vent, les musiciens et les jongleurs, Arion ne manque pas d'animation !

Soudain une voix vous interpelle. C'est un mendiant assis au pied d'un mur, à côté d'une coupelle en bois où traînent deux piécettes.

« Viens par ici mon garçon, je voudrais te demander un service... »

Est-ce que vous voulez aller parler au mendiant (**317**) ou bien préférez-vous passer votre chemin (**125**) ?

Lorsque vous montez à bord de la frégate, le spectacle du massacre perpétré par les Démons vous glace le sang. Le sol est jonché de cadavres mutilés et défigurés. Natto, le visage fermé, tente de cacher son trouble en marmonnant :

« Ce n'est pas ce que j'imaginai, mais pourquoi pas... pourquoi pas... »

Il repousse un cadavre d'un coup de pilon et ordonne à son équipage de fouiller le navire. Vous chargez les quatre barques de tout l'or convoyé et ramenez les lingots à la plage. C'est l'euphorie parmi les pirates qui n'imaginaient pas récolter autant, ni aussi facilement. Sous les cris hystériques des marins, Natto coiffe triomphalement une couronne dorée sur sa tête.

__ Les gars, on va racheter un bateau !

Vous passez la nuit, et encore la journée d'après, en fête et en beuveries. Notez sur votre calendrier que vous avez passé deux nuits à Arion.

Au bout de deux jours, l'excitation est retombée. Natto vient s'asseoir à côté de vous et vous demande si vous souhaitez faire partie définitivement de son équipage. Vous lui répondez que vous avez une affaire de la plus haute importance qui vous retient à Arion et il hoche la tête pensivement.

__ À vrai dire je m'en doutais. Tu as une route tracée dans la tête, ça se voit... tiens, voilà ta part du butin.

Il vous tend une bourse remplie de 25 Pièces d'Or et charge trois de ses compagnons de vous raccompagner jusqu'au port. Vous pouvez également emporter une lanterne avec vous (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*).

Vous débarquez en début d'après-midi, muni d'un joli pécule qui devrait vous être bien utile. De plus la grasse matinée vous a restauré de 4 points d'ENDURANCE.

Le prêtre habillé de noir, qui a insisté pour revenir à Arion avec vous, vous attrape par le bras.

« C'est toi qui as invoqué les Démons, pas vrai ? Je l'ai senti mais je n'ai pas voulu en parler devant Natto... Est-ce que tu veux m'accompagner jusqu'au Temple de Kukulak ? J'aimerais te présenter au Supérieur. »

Si vous n'êtes pas encore entré à l'intérieur du Temple de Kukulak, vous pouvez accepter cette proposition et aller au **92**. Si vous ne le souhaitez pas ou si vous êtes déjà rentré dans le Temple, allez au **288**.

188

Lorsqu'il vous voit émerger du fourré, brandissant

vosre canne, et qu'il comprend vos intentions, Mordhâl vous fustige :

« Petit imbécile ! Quelles chances as-tu contre moi ? Ton oncle m'a demandé de ne pas te brutaliser, mais une petite leçon pourrait te servir... »

Le Démon s'avance vers vous, toutes griffes dehors.

MORDHÂL HABILITÉ 8 ENDURANCE 10

Si vous réduisez l'ENDURANCE du Démon à 4 ou moins, rendez-vous au **223**. Si c'est lui qui réduit votre ENDURANCE à 4 ou moins allez au **65**.

189

Après avoir payé les 2 Pièces d'Or, vous tendez le sachet de fleurs séchées et Cathron s'empare d'une loupe pour les examiner minutieusement.

__ Oui, oui, je connais ces fleurs bien sûr... c'est Phyllora qui s'intéresse à elles. Elles viennent des Plaines de la Désolation. Elles sont très efficaces pour lutter contre les infections par le Chaos. J'ai mis personnellement au point une technique qui permet d'augmenter leur puissance. Si vous voulez en profiter, ça vous coûtera 5 Pièces d'Or supplémentaires.

Si vous acceptez la proposition, rendez-vous au **260**. Sinon retournez au **76**.

190

Alors que vous vous apprêtez à porter votre premier coup, vous sentez une douleur fulgurante vous traverser l'épaule. Au même moment le Zombie vous assène un coup sur le visage et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous reculez avant de repartir à l'assaut. Vous comprenez maintenant que Mordhâl ne vous a pas infligé cette cicatrice par sadisme mais pour se prémunir contre vous !

Pendant tout ce combat vous devrez réduire votre HABILITÉ de 2 points.

ZOMBIE HABILITÉ 8 ENDURANCE 10

Si vous êtes vainqueur, allez au **245**. Si votre ENDURANCE est réduite à 4 points ou moins, rendez-vous au **86** (si elle est déjà inférieure à 4, combattez le premier *Assaut* normalement d'abord, au péril de votre vie !).

191

Vous brandissez l'épée au-dessus de votre tête et d'un coup vous fracassez l'anneau de cristal. Vous vous apprêtez à ouvrir la porte mais vous n'avez même pas le temps d'atteindre la poignée que le panneau explose de lui-même.

Une brume spectrale jaillit de l'ouverture et un visage

torturé vous fixe de ses orbites vides. La créature qui vous dévisage a le front ceint d'une couronne sertie de pierres noires. Sa bouche s'ouvre sur des crocs grimaçants et elle rugit :

« Mon heure est venue, mortels ! »

Tétanisé par la peur, vous n'avez pas le temps d'esquisser un geste que les deux mains décharnées de la créature saisissent votre crâne. Vous sentez les doigts s'enfoncer jusqu'à votre cerveau et l'ancien roi qui était inhumé ici aspire toute votre énergie en hurlant de plaisir.

Vous avez libéré sans le savoir une puissance multi-séculaire bien décidée à semer le Chaos sur le continent de Khul. Mais pour vous l'aventure se termine ici...

192

Voyant que vous vous apprêtez à livrer combat, l'Élémentaire de l'Air éclate d'un rire sardonique.

« Pitoyable mortel ! Quel mal penses-tu être capable de me faire ? Qu'il en soit ainsi donc... »

Il se rue sur vous dans un souffle furieux.

ÉLÉMENTAIRE HABILITÉ 14 ENDURANCE 17

Si vous êtes muni d'une massue de cristal, vous pouvez augmenter votre *Force d'Attaque* de 2 points

supplémentaires par rapport à votre bonus habituel.

Si votre ENDURANCE est réduite à moins de 6 points (ou si vous commencez le combat avec moins de 6 points), *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, allez au **351**, sinon vous poursuivez le combat jusqu'à son terme.

Si vous sortez vainqueur de cette lutte, allez au **241**.

193

Vous faites le tour du bâtiment pour essayer de surprendre l'indiscret qui vous espionne. Arrivé à la fenêtre vous ne décelez aucune trace de sa présence. Vous vous engagez dans un étroit passage, dans la direction où vous avez cru le voir bondir. Si vous êtes frappé de la marque du Démon, rendez-vous au **148**.

Sinon, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, allez au **240**, sinon rendez-vous au **23**.

194

Vous ouvrez la porte pour reprendre le couloir, mais vous tombez nez à nez avec les gardes qui sont déjà remontés. Ils sont deux, l'un d'eux est muni d'une hallebarde, et l'autre d'une arbalète qui heureusement ne lui sera pas d'une grande utilité au corps-à-corps.

Vous devez les combattre tous deux en même temps.

	HABILETÉ	ENDURANCE
--	----------	-----------

1er GARDE	8	7
-----------	---	---

2ème GARDE	6	6
------------	---	---

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, vous poursuivez votre échappée le long du couloir. Rendez-vous au **293**.

195

Si vous êtes frappé de la marque du Démon ou de la marque de la Liche, rendez-vous au **261**, sinon allez au **331**.

196

Vous voilà à présent seul dans la pénombre de la remise. Étourdi, vous vous tenez debout, l'Épée du Chaos agrippée dans votre main et le cadavre de Xandryll gisant à vos pieds. Malgré la tristesse qui vous envahit, vous vous dites que son âme peut enfin trouver le repos.

Quant à vous, vous voilà maintenant lié à cette épée par la ruse de Mordhâl ! Sachez que vous ne pouvez l'utiliser en combat que si vous disposez d'au moins 5 points de CHAOS. D'un autre côté, rappelez-vous *que vous ne pourrez vous en débarrasser volontairement que si votre CHAOS tombe en dessous*

de 4.

C'est une arme magnifique en dépit de l'aura malsaine qui s'en dégage. Elle a été conçue pour vous aider à maîtriser l'influence du Chaos. Lorsque vous l'utiliserez en combat, vous pourrez augmenter votre HABILITÉ de la moitié de vos points de CHAOS arrondis à l'entier supérieur *sans augmenter votre total de CHAOS* (cet effet ne peut pas se cumuler avec l'utilisation normale du CHAOS en combat). Faites donc un bon usage de cette nouvelle arme. Ajoutez également 2 points à votre total de CHAOS.

Conscient de la situation très embarrassante dans laquelle vous vous trouvez à présent, vous jugez préférable de quitter Mallony le plus rapidement possible. Vous êtes mortifié d'abandonner ici le cadavre de votre ami et de ne pouvoir lui offrir vous-même sa sépulture, et en vous éloignant vous adressez une prière silencieuse aux Dieux pour le voyage de son âme.

Tandis que vous prenez la route d'Arion, les sillons creusés dans votre épaule par les griffes de Mordhâl vous brûlent de manière lancinante. Si vous ne l'avez pas déjà fait avant, notez que vous portez la marque du Démon.

Rendez-vous maintenant au **100 (s)**.

197

Vous êtes épuisé et le pêcheur n'est pas long à s'en rendre compte. Votre fatigue vous a ralenti dans le travail et c'est maintenant déjà le milieu de l'après-midi. Votre compagnon et plusieurs de ses amis préparent des anguilles grillées sur le quai que vous dévorez avec avidité.

Puis il vous propose de passer une nouvelle nuit à bord de sa barque et vous vous empressez d'accepter. Vous tombez littéralement de sommeil.

Notez que votre calendrier que vous avez passé une nouvelle nuit à Arion. Au matin vous avez regagné 6 points d'ENDURANCE et vous quittez le pêcheur pour reprendre vos recherches au **288**.

198

Une fois la commode ouverte, vous constatez qu'elle contient une fiole en verre remplie d'un liquide bleu et trois outres. Vous connaissez ces outres fabriquées en peau de chèvre par un artisan de Mallony. Sur celles-ci sont peintes des signes qui vous rappellent ceux gravés au-dessus de l'entrée du tumulus. Deux des outres sont pleines et bouchées et la troisième semble vide.

Vous pouvez emporter la fiole et l'outre vide si vous le souhaitez (inscrivez-les sur votre *Feuille*

d'Aventure).

Si vous voulez goûter le liquide contenu dans cette fiole, vous pourrez le faire à n'importe quel moment de l'aventure (sauf dans un paragraphe de combat) en vous rendant au paragraphe **136**. N'oubliez pas alors de noter le paragraphe où vous êtes pour y revenir ensuite.

Vous pouvez maintenant ouvrir l'une des autres pleines pour voir ce qu'elle contient (**130**).

Sinon retournez simplement au **218** pour faire un autre choix (notez que vous ne pourrez plus revenir à la commode).

199

Vous vous réveillez dans la tente. Vous avez dormi une bonne heure ! Le prêtre paysan vous a aménagé un oreiller avec un vieux manteau de laine.

Il vous relève d'une poigne vigoureuse.

« Ne t'inquiète pas, c'est fréquent lors d'une conversion... tu dois te sentir mieux, non ? »

En effet, vous vous sentez étrangement serein. Vous avez regagné 2 points d'ENDURANCE.

L'homme vous tend un coquillage blanc (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*).

« Tiens, voilà pour toi. Malheureusement ce navire est plein, il faut que tu attendes le prochain. Reviens-nous voir plus tard... en attendant tu peux séjourner à l'hospice aussi longtemps que tu voudras. »

Vous acquiescez de la tête puis vous quittez la tente pour retourner au **288**.

200 (s)

Vous atteignez enfin la cité d'Arion et la porte des Crânes, son accès principal qui est situé au nord de la ville. À partir de maintenant vous utiliserez le calendrier pour noter le nombre de nuits passées à Arion. Lorsque vous aurez passé quatre nuits vous ajouterez 1 point à votre total de CHAOS. Puis après trois autres nuits un autre point, puis après deux nouvelles nuits 1 point, et ensuite 1 point par nuit supplémentaire.

La porte est gardée par trois soldats. Deux d'entre eux, les plus robustes, sont casqués et armés d'une lance. Quant au plus petit il a le visage taillé à la serpe et il observe la file des visiteurs de son regard perçant. Il porte une arbalète accrochée à sa ceinture.

Les paysans et autres manants attendent devant vous en fouillant dans leur bourse tandis que les seigneurs ou bourgeois aisés franchissent facilement le guet avec leurs voitures et leurs montures.

Lorsque c'est votre tour l'un des soldats casqués vous demande d'acquitter la taxe d'entrée.

« Donne-nous 5 Pièces d'Or jeune homme. »

Vous vous étonnez du tarif aussi élevé.

« Nous n'avons pas besoin de manants par ici, si vous venez vous avez une bonne raison ! Et vous savez qu'il faut acquitter la taxe... »

Pendant qu'il vous parle ainsi, la vue des armoiries d'Arion brodées sur sa tunique provoque un tremblement dans vos bras...

Testez votre Chaos. Si le Test est réussi, allez au **264**, sinon rendez-vous au **35**.

201

Sa réaction énigmatique vous laisse penser qu'elle vous cache quelque chose. Aussitôt un accès de colère vous submerge et vous vous emportez :

« Qu'est-ce que tu me caches ? Tu ne m'as jamais vraiment rien dit sur mes parents ! Tu ne veux jamais rien me dire... »

Vous l'attrapez brutalement par le poignet et elle ferme les yeux en murmurant : « tu me fais mal ».

« Je te ferai encore plus mal si tu ne me dis rien,

sorcière ! Tu prétends que tu m'aimes comme un fils... »

D'une claque vous l'envoyez finalement au sol. Elle se relève en essuyant un filet de sang à la commissure des lèvres. Aussitôt votre colère et vos forces vous abandonnent. Vous savez qu'elle est habituée à vos accès de rage incontrôlée mais c'est la première fois que vous la frappez de la sorte.

La voilà maintenant qui s'approche de vous pour vous prendre dans les bras. Vous sentez vos jambes flageoler mais vous avez bien trop honte pour accepter son étreinte et finalement vous la repoussez. Le visage en larmes vous vous ruez hors de la maison pour vous enfuir. Derrière vous, sur le pas de la porte, Serena vous crie, les mains en porte-voix :

« Va à Arion ! »

Vous courez pendant un bon quart d'heure sans savoir où aller et finalement, essoufflé, vous vous affalez à l'ombre d'un bosquet. Le jour est en train de décliner et vous allez devoir passer la nuit dehors.

Rendez-vous au **87**.

202

Alors que vous pourriez jurer que le garde qui s'occupe de vous était sur le point de vous laisser

passer, le petit au visage sec s'avance et tend la main.

__ Laisse-moi voir ça un instant.

Il s'empare fermement du laissez-passer et sort un binocle de sa ceinture qu'il accroche à son nez en bec d'aigle.

__ Mmm. C'est le laissez-passer de l'année dernière, jeune homme. Et vous aurez du mal à me faire croire qu'il vous appartient. Est-ce que vous ne l'auriez pas volé ?

La situation se détériore sérieusement. Vous ne voyez pas d'autre échappatoire que de tenter un passage en force.

Est-ce que vous souhaitez affronter les gardes (**182**) ou préférez-vous essayer de filer entre eux pour franchir la porte et vous perdre dans la foule (**287**) ?

203

Soudain le Zombie vous empoigne avec une force surhumaine et vous n'opposez d'ailleurs aucune résistance. Une brûlure intense irradie votre épaule mais bizarrement vous ne ressentez pas la moindre douleur. Vous fermez les yeux...

Rendez-vous au **262**, mais auparavant notez le numéro **196**, paragraphe auquel vous devrez vous

Si tu veux accéder au souverain il te faut passer par le Conseil des Anciens, mais le référent change régulièrement et son nom n'est connu que d'un cercle restreint. L'autre jour alors que je tendais ma sébile dans la Cité des Sages j'ai entendu deux Mages évoquer le nouveau référent. Il s'appelle Aka Torz et il appartient au clan des Akarites... »

L'homme crache un glaviot.

« Maudits soient-ils... si tu vas à la Cité des Sages il te sera facile de le trouver je pense. »

Vous remerciez l'homme chaleureusement et le quittez pour continuer votre chemin. Lorsque vous serez à la Cité des Sages vous pourrez vous rendre au paragraphe **14** pour rencontrer Aka Torz et demander une audience. Ce renseignement vous vaut de gagner 1 point de CHANCE.

En attendant, rendez-vous au **332**.

206

La créature s'extirpe violemment du piège où elle était retenue pour vous faire face. Le moins qu'on puisse dire c'est qu'elle ne vous semble pas reconnaissante de l'avoir libérée. Elle se jette sur vous dans un râle bouillonnant.

DÉMON DES BOIS HABILITÉ 10
ENDURANCE 9

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, vous pourrez emporter avec vous l'outre vidée de son occupant en plus de celle que vous avez peut-être déjà récupérée. Ces pièges à Démons pourraient s'avérer utiles au cours de votre périple. S'il vous arrive d'affronter un Démon, vous pourrez tenter de vous en servir en retranchant 15 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez et en vous rendant au paragraphe correspondant. Si ce paragraphe n'a aucun sens c'est que vous ne pourrez pas utiliser l'outre.

Rendez-vous maintenant au **112**.

207

Vous laissez un minimum d'avance à l'Orque puis vous vous élancez à sa poursuite. Vous n'avez aucun mal à vous diriger, guidé par le halo qui l'accompagne. Mais dans votre course vous vous heurtez le pied dans une souche et vous vous mordez les lèvres pour ne pas crier. Vous continuez en boitillant, la cheville endolorie. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE.

Lorsque la lumière s'arrête, vous vous dissimulez derrière un arbre pour observer la mystérieuse créature.

L'Orque est arrivé à la hauteur d'un tumulus recouvert de mousses et de lichens. Voilà sans doute l'ancre de Phyllora ! On dit qu'il s'agit probablement d'un monument funéraire érigé ici par les anciens peuples. L'Orque inquiet se retourne et vous pensez qu'il va rentrer dans la bâtisse. Mais il se ravise et pose son fagot à l'entrée, à côté d'un autre. Il se tient un instant dans l'embrasement de la porte, perplexe, puis il reprend son chemin, les épaules voûtées, vers l'autre côté du bois. Il s'en va probablement continuer son ramassage.

Vous remarquez qu'il a laissé la porte entrouverte en s'en allant. Emporté par votre curiosité, vous vous approchez pour jeter un coup d'oeil à l'intérieur.

Rendez-vous au **258**.

208

Vous vous asseyez prudemment et appuyez votre dos contre la pierre. La position est étonnamment confortable. Au-dessus de vous les cristaux semblent clignoter plus rapidement, oscillant entre le rouge, le blanc et le bleu.

Vous approchez votre main de la manette. Voulez-vous la relever d'un cran (**135**) ou de deux (**52**)?

209

Vous prenez l'homme par le bras en lui intimant de se calmer. De fait il relâche le jeune importun et se tourne vers vous :

« C'est le jour des morveux, ma parole ! Je le laisse si tu veux... c'est toi qui va prendre une rossée ! »

Comme il n'est pas question de faire couler le sang, vous empoignez votre bâton pour faire face à l'homme qui est un vrai colosse ! Vous ne pouvez donc pas ajouter de points d'arme à votre *Force d'Attaque*.

CLIENT HABILITÉ 8 ENDURANCE 8

Si vous réduisez son ENDURANCE 4 ou moins allez au **64**. Si c'est lui qui réduit votre ENDURANCE à 4 ou moins, allez au **308**.

210

« Allez jeune seigneur, il est temps maintenant que tu causes un peu avec mon maître ! »

Sur ces mots le Démon agrippe votre épaule avec une force irrésistible. Vous sentez ses griffes qui vous déchirent la chair et pourtant leur brûlure semble ne vous causer aucune douleur. Il vous entraîne dans le cercle de feu et vous perdez conscience.

Rendez-vous maintenant au **262**, mais notez d'abord

le numéro **114**, paragraphe auquel vous vous rendrez après celui-là.

211

Le lévrier, qui appartient certainement à un client de l'auberge, découvre ses crocs blancs puis lâche une bordée d'aboiements menaçants. Vous le voyez se mettre en position pour bondir sur vous et votre instinct vous conseille de détalier avant qu'il n'alerte le propriétaire de l'auberge. Le regard de cet animal ne vous dit rien qui vaille.

Vous trottinez sur quelques centaines de mètres en vérifiant régulièrement qu'il ne vous suit pas puis vous vous arrêtez, au milieu d'un champ. Tant pis pour l'auberge, il va vous falloir trouver un autre refuge pour passer la nuit.

Vous remarquez une petite chapelle qui a été érigée au milieu du champ. Vous avez entendu parler de ces édifices dédiés à Glantanka, la déesse du soleil. Voilà peut-être un endroit où vous pourrez dormir paisiblement. Si vous choisissez d'y entrer, rendez-vous au **8**.

Si vous préférez, vous pouvez toutefois également passer la nuit à la belle étoile, niché dans une meule de foin. Allez dans ce cas au **103**.

212

Vous vous dites qu'il est sans doute de bon aloi de vous dégager la tête avant d'aller vers la cité d'Arion où il paraît que les hommes et femmes se tiennent tous en tenue élégante !

Vous arrivez devant la boutique du barbier et vous songez seulement maintenant à vérifier que vous disposez au moins d'une Pièce d'Or pour vous offrir une coupe.

Si c'est le cas allez au **140**.

Sinon, vous passez un moment agréable à discuter avec le commerçant chez qui vous avez l'habitude d'aller deux fois par an, et vous vous excusez de ne pas avoir emporté de quoi vous payer une coupe. Vous savez que le barbier est aimable mais pas du genre généreux, il vous souhaite donc simplement bonne route vers Arion... rendez-vous alors au **479**.

213

Vous décidez de sortir du sentier pour vous diriger vers la lumière. Vous avancez dans la brume en écartant péniblement les ronces et les broussailles. Les éraflures que vous vous faites vous coûtent 1 point d'ENDURANCE.

Finalement vous découvrez l'origine de la lumière : il

s'agit d'un Orque en train de ramasser du bois de chauffe. Il porte au poignet un bracelet qui irradie une douce lueur. Non seulement ce bracelet l'éclaire mais vous avez la nette impression que son aura doré repousse littéralement les nappes de brume.

En vous entendant déboucher d'un buisson l'Orque sursaute, effrayé. Il s'écrie « Rogg ! Rogg ! » et s'enfuit, son fagot sous le bras.

Voulez-vous :

Le rattraper pour l'attaquer (28)?

Suivre sa lumière à distance pour découvrir où il va (207)?

Faire demi-tour pour regagner la route (110)?

214

Le Supérieur vous montre un petit écrin monté d'une pierre noire et vous le glisse dans la main (notez le sur votre *Feuille d'Aventure*).

« Va voir le Seigneur Azzur de notre part. La Maison Azzur est liée à notre Temple depuis de nombreuses années et je suis sûr qu'il t'aidera. »

Vous remerciez le supérieur pour son aide et vous rejetez le drap dans lequel vous étiez pelotonné. Rendez-vous au 297 .

215

Vous ramassez un gobelet cabossé et vous penchez le tonneau pour vous servir un fond de vin, curieux de goûter ce breuvage.

Testez votre Chaos. Si le test est réussi, allez au **53**, sinon rendez-vous au **111**.

216

Cathron vous énumère les articles qu'il a en réserve dans l'imposante armoire qui somnole contre le mur.

Une boule explosive (8 P.O.) : c'est une sphère en verre qui contient un liquide hautement inflammable lorsqu'il entre en contact avec l'air. Vous pouvez la lancer sur votre ennemi lors d'un combat et elle lui causera 8 points d'ENDURANCE de dommages en diminuant son HABILITÉ d'1 point. Malheureusement son usage vous fera également subir 3 points d'ENDURANCE de dommages. Cathron ne possède qu'une seule boule en réserve et bien entendu vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois.

Une pilule d'Endurance (6 P.O.): comme la potion de Vigueur, compagnon classique des aventuriers prévoyants, elle vous permet de ramener votre total d'ENDURANCE à son niveau de départ. Mais cette pilule est beaucoup plus concentrée et, cachée dans une dent, *elle vous permet en la croquant d'utiliser*

cette possibilité même en cours de combat.

Une potion d'Adresse (6 P.O.): cette potion vous permet d'augmenter votre total d'HABILETÉ d'1 point jusqu'à l'aube (que ce soit pour les combats ou les tests d'Habilité). A partir du moment où vous la buvez, son effet durera jusqu'à ce que vous ajoutiez une nuit supplémentaire dans votre calendrier.

Un seul objet de chaque type est disponible. Lorsque vous aurez fini vos achats, rendez-vous au **270**.

217

Le cadavre du forgeron vient de bouger sa tête. Il se tourne vers vous et parle alors d'une voix sépulcrale :

« Viens, mon garçon ! Prends cette épée, je l'ai forgée pour toi... c'est Serena qui me l'a demandé ! »

Interloqué, vous sentez le sang affluer vers votre cerveau et votre vision se brouille. *Testez votre Chaos*. Si le test est réussi, allez au **154**. Sinon rendez-vous au **145**.

218

Il y a une autre issue à la pièce dans laquelle vous vous trouvez, une petite arcade creusée dans la paroi opposée et qui ouvre sur la pénombre d'un couloir transversal.

Il y a également une trappe munie d'un anneau de fer au centre de la pièce, mais peut-on réellement la considérer comme une issue ?

À côté de la bougie sur la table, une miche de pain entamée pourrait vous faire un Repas si vous décidez de l'emporter (notez-le alors sur votre *Feuille d'Aventure*).

Pour finir l'inventaire des lieux, une large commode munie de deux portes à battants est adossée à la paroi gauche de la pièce.

Voulez-vous ouvrir cette commode pour essayer de voir ce qu'elle contient (170)?

Voulez-vous soulever la trappe pour vérifier ce que recèle le sous-sol de cette bâtisse (45)?

Voulez-vous franchir l'arcade opposée et explorer le couloir (159)?

Ou peut-être maintenant souhaitez-vous essayer de libérer l'homme-sanglier (141)?

219

Vous vous réveillez alors que le soleil est déjà éclatant, encore étourdi par les événements de la nuit. Vous vous habillez rapidement et descendez dans la grande salle où tous les convives de la veille, plus quelques autres que vous n'aviez pas rencontrés, ont

déjà achevé les paniers de pêches et de prunes apportés par la fille de l'aubergiste.

Vous vous avancez sur le perron pour humer l'air matinal. Le ciel est complètement dégagé ce matin et un soleil de plomb s'annonce pour la journée. Le lévrier est en train de monter dans la voiture du jeune seigneur, dont la compagne s'est maintenant couvert le visage d'un voile brodé. Le cocher donne l'ordre aux chevaux de démarrer et un nuage de poussière vient tapisser votre tunique.

Si vous avez parlé à l'Initié hier, rendez-vous au **38**.
Sinon allez au **341**.

220

Lorsque vous pénétrez dans la taverne, le patron vous accueille avec un large sourire et vous salue d'une poignée de main vigoureuse. Vous avez l'impression que votre présence met un peu d'animation dans une salle plutôt morose.

« Tiens donc, le petit pâtre ! Alors à ce qu'il paraît tu viens d'avoir tes dix-huit ans... tu sais que Xandryll est passé pas plus tard que ce matin pour s'enquérir de toi. Il m'a dit que si je te voyais, je devais t'envoyer chez lui... comme quoi il doit être devin notre forgeron ! »

Une voix acerbe s'élève dans votre dos :

« Normal ! C'est le frère de la sorcière ! »

Vous vous retournez. C'est un vieil homme que vous avez déjà croisé à Mallony qui s'est exprimé. Il est assis avec un compère, une chope de bière à la main, l'air renfrogné.

Si vous souhaitez vous rendre immédiatement chez Xandryll et quitter la taverne, allez au **109**. Si vous préférez demander au client ce qu'il veut dire, rendez-vous au **253**.

221

Il y a trois familles dans cette ville qui pourraient certainement vous aider, si vous en avez besoin, à approcher la famille royale.

La Maison du Chancelier Falashti (**300**), aujourd'hui probablement la famille la plus puissante de la cité (d'aucuns prétendent que le Chancelier est même plus influent que Jonthane).

La Maison du baron Den Snau, une famille à l'honneur terni par la participation supposée du baron à l'enlèvement de Telessa (**490**).

La Maison de la famille Azzur, une véritable dynastie, très respectée dans la cité, et même au-delà (**390**).

Si vous possédez une adresse dans le quartier des résidences de la noblesse, vous pouvez également

vous y rendre maintenant.

222

Vous vous baissez pour ramasser la piécette que le plus costaud des Coeur-Noir avait jetée avec dédain. C'est une sorte de médaille de cuivre frappée d'une main croisant l'index et le majeur.

Dès que vous l'empochez un rayonnement agréable vous enveloppe. Vous venez de ramasser un talisman de Chance. Cette découverte vous fait gagner 1 point de CHANCE (notez le talisman de Chance sur votre *Feuille d'Aventure*).

Ce talisman vous servira chaque fois que vous aurez à faire appel aux dés. Vous pourrez alors modifier n'importe quel jet de dé de plus ou moins 1 unité en dépensant 1 point de CHANCE (y compris dans vos Tests de Chance), en restant dans la plage des valeurs normales (de un à six). Vous pouvez dépenser autant de points de CHANCE que vous le souhaitez sur un même jet.

Le talisman ne marche pas pour un jet concernant un autre personnage, par exemple si vous vous en servez pendant un combat seule votre *Force d'Attaque* peut être modifiée de la sorte.

Enchanté de cette trouvaille vous décidez de quitter le campement des Coeur-Noir et de trouver un abri

ailleurs pour la nuit. Rendez-vous au **16**.

223

Étonné de votre adresse au combat, alors que vous êtes armé d'un simple gourdin, le Démon recule dans le cercle d'herbes consommées où il s'était matérialisé.

« Tu te défends bien, jeune homme, je pense que ton oncle sera heureux de cette nouvelle ! Nous nous reverrons, sois-en sûr ! »

Il disparaît alors en s'embrasant à nouveau et vous laisse pantelant, l'esprit tellement confus que vous ne pensez pas immédiatement à regrouper votre troupeau apeuré.

Rendez-vous au **396**.

224

Si vous avez un rendez-vous ici, allez au **417**.

Sinon vous pouvez décider de vous joindre aux joueurs (si vous n'êtes pas interdit de jeu) en espérant arrondir votre pécule en vous rendant au **424**.

Comme il se fait maintenant tard, vous pouvez également demander à l'aubergiste une chambre pour la nuit (**310**) ou quitter la taverne en espérant trouver un autre endroit où dormir (**410**).

225

Testez votre Habileté.

Si le Test est réussi, allez au **344**, sinon rendez-vous au **36**.

226

L'un des deux gaillards tape la main contre le sol pour faire signe au nouveau venu de s'asseoir.

__ Eh bien rejoins-nous et tâche donc de rattraper ton retard. Qu'est-ce que tu nous rapportes sinon ?

__ Pas grand-chose au vrai, répond l'autre en s'asseyant.

Il extirpe de sa besace un lapin estourbi et le jette au sol devant le feu.

__ Il y a bien un collet qui a fonctionné... pour le reste il faudra se contenter du vin. Ah, sinon j'ai trouvé ça.

Il brandit une piécette entre ses doigts et la jette également à côté du lapin. Le plus maigre des trois se penche pour l'examiner :

__ Ca ne vaut rien... une breloque pour les humains.

Le nouvel arrivé opine du chef et va se servir à son tour au tonneau. Il est bientôt aussi enjoué que ses deux comparses et il se met en devoir de dépecer le lapin à la lame de son cimeterre.

227

Vous songez que c'est au cœur de ces tours que réside votre véritable mère. Vous n'avez pas très bien compris le destin que vous réservaient Vashti et Phyllora et vous n'êtes pas sûr de vouloir l'assumer.

Mais vous êtes certain que vous ne pourrez pas reculer tant que vous n'aurez pas fait face au regard d'Elegana. Il faut que vous trouviez un moyen de pénétrer dans le palais des Hache-de-Sang. Quant à savoir comment, les prochains jours devraient vous l'apprendre, espérez-vous...

Rendez-vous au **26**.

228

Vous montez prudemment les marches de pierre dont le relief a été à moitié mangé par le temps. Arrivé à mi-chemin, vous entendez l'écho d'une voix féminine qui vous interpelle, agacée :

« Rogg ? C'est toi ? »

En haut des marches s'ouvre une pièce voûtée dans laquelle une femme s'affaire auprès d'un âtre où réchauffe une marmite. Aussitôt la beauté de son visage vous revient : c'est bien Phyllora, la sœur de Xandryll !

Elle vous dévisage avec surprise.

Si vous portez un bracelet lumineux, allez au **105**.

Sinon, si vous avez sur vous une Épée du Chaos, allez au **146**.

Si enfin vous n'avez aucun de ces deux objets, rendez-vous au **56**.

229

À ce moment, le nain remarque votre collier, à moitié dissimulé par votre épais gilet de laine. Il vous jette un regard furieux :

« C'est exactement le genre de collier que tu portes autour du cou, tiens ! »

Flairant les ennuis, vous expliquez que vous avez trouvé ce collier par terre dans une rue du port. Les deux autres nains interviennent pour apaiser leur aîné et l'un d'eux se tourne vers vous, soucieux.

« Tu es dans de sales draps mon garçon ! Ce collier est une saloperie, il finit par tuer celui qui le porte... j'ai un cousin qui les façonne pour Falashti et je connais l'adresse où il les livre.

C'est une espèce d'alchimiste clandestin qui s'appelle Cathron et qui vend toute sorte de mixtures aux clients les plus troubles. Je pense que c'est le seul gars qui peut te sortir de ce pétrin. Il habite justement dans ce quartier, attends je vais t'expliquer... »

D'un doigt il dessine sur la table le quartier du Port et vous indique comment vous rendre chez le dénommé Cathron. Vous imprimez le chemin dans votre mémoire. Lorsqu'il vous sera demandé si vous voulez vous rendre à une adresse au quartier du Port vous pourrez à ce moment aller visiter Cathron au paragraphe **230**.

Si vous possédez l'épée forgée par Xandryll, allez au **499**. Sinon vous quittez vos joyeux compagnons en les remerciant de leurs conseils et vous retournez au **288**.

230

Vous décidez de vous rendre à l'adresse que vous avez mémorisée et vous demandez votre chemin à un marin qui pointe silencieusement du doigt un enchevêtrement de ruelles dans votre dos. Vous vous engagez dans ce secteur peu rassurant.

Si vous portez la marque du Démon ou la marque de le Liche, rendez-vous au **442**.

Sinon, allez au **395**.

231

Vous vous armez d'une lourde branche et partez à l'assaut de l'agresseur affamé.

LOUP HABILITÉ 5 ENDURANCE 6

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, vous ne tardez pas à retrouver votre compagne apeurée et vous la ramenez pour finir votre nuit. Rendez-vous au **172**.

232

Vous ne parvenez pas à réprimer la réaction de votre corps qui repousse violemment la sensation agréable qui était en train de vous envahir. Le prêtre recule brusquement, le visage effrayé. Il court sous l'auvent, à l'entrée de la tente, et appelle les deux gardes en renfort :

« Gardes ! A l'aide ! Emparez-vous de ce suppôt de l'Usurpateur ! »

Fou de rage vous bondissez à votre tour vers l'entrée et d'un coup violent vous assommez le prêtre qui s'effondre, le visage en sang. En même temps il laisse tomber de sa main un coquillage en argent qui vient rebondir à vos pieds. Les deux gardes sont déjà sur vous et vous allez devoir les combattre en même temps. Pour ce combat vous utilisez *obligatoirement* votre CHAOS (n'oubliez donc pas d'ajouter 1 point à votre total de CHAOS à l'issue du combat).

HABILETÉ ENDURANCE

PREMIER GARDE	7	8
DEUXIEME GARDE	6	7

Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous ramassez précipitamment le coquillage d'argent (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*) et vous vous enfuyez du quai. Notez que vous êtes à présent recherché et que vous ne pourrez pas revenir sur les quais (334) et rendez-vous au **288**.

233

Alors que vous tentez de combattre l'eau qui s'infiltré dans vos vêtements, vous sentez la brûlure qui se ranime soudainement derrière votre épaule. Vous vous redressez sous l'effet de la douleur et vous découvrez un rayonnement bleu qui émane de votre sac. C'est le cristal qui s'est activé et vous sentez qu'il aspire vos forces. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et 1 point de CHAOS. Alors que vous réfléchissez sur la conduite à tenir, un autre phénomène détourne votre attention.

Au milieu des blés fauchés l'eau de pluie est en train de se condenser en une créature menaçante. L'une de ses pattes avant tend vers vous trois griffes liquides tandis que sa face allongée gronde convulsivement. Vous reconnaissez alors l'expression du chien qui

vous a chassé devant l'auberge ! Il semble irrésistiblement attiré par l'éclat du cristal bleu.

Que voulez-vous faire ?

Jeter au loin le cristal (149).

Faire face au Démon-Chien (131).

234

Vous sentez soudain une douleur diffuse s'emparer de vous et votre énergie est comme aspirée par la bague qui orne la main du prêtre. Vous perdez 1 point de CHAOS et 3 points d'ENDURANCE. Vous reculez de quelques pas pour que les pirates, absorbés par le spectacle de la tempête qui se lève, ne remarquent pas la lueur qui nimbe maintenant le cristal bleu.

Alors que la masse nuageuse a atteint un volume considérable, une lame gigantesque surgit de la mer et projette le navire plusieurs dizaines de mètres en hauteur. Alors qu'il retombe tant bien que mal sur les flots déchaînés, une autre lame vient le fouetter et le propulse encore plus loin vers le large. Après une demi-douzaine de gifles identiques, le navire est réduit en miettes éparpillées sur des kilomètres et des kilomètres.

Vous vous tournez vers le capitaine Natto pour savoir en quoi consiste la suite des opérations. Celui-ci

fulmine comme l'homme en noir.

« Maudit prêtre ! Je t'ai demandé une tempête, pas un raz-de-marée ! Tous les Pélagins de la terre ne pourraient pas aller repêcher cet or...

Le prêtre répond d'une voix glaciale :

__ Il s'est passé quelque chose, une énergie inconnue qui m'a traversé.

__ Je n'ai jamais entendu une excuse aussi lamentable... »

Les autres proposent de tenter quand même quelques recherches et vous embarquez pour le large avec les Hommes-Poissons. Au bout de quelques plongeurs infructueux, vous devez vous rendre à l'évidence : l'or de Jonthane ne sera pas pour vous.

Un pirate propose alors de vous ramener à Arion, avec le prêtre et plusieurs autres membres du groupe qui avaient été recrutés pour l'occasion. Vous pouvez emporter une lanterne avec vous (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*).

Vous arrivez épuisé dans le port en début d'après-midi. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Alors que vous vous apprêtez à quitter les autres, le prêtre vous retient par la manche.

« Écoute-moi, j'ai bien senti que l'énergie venait de toi. Je n'ai pas voulu en parler devant Natto... Est-ce

que tu veux m'accompagner jusqu'au Temple de Kukulak ? J'aimerais te présenter au Supérieur. »

Si vous n'êtes pas encore entré à l'intérieur du Temple de Kukulak, vous pouvez accepter cette proposition et aller au **92**. Si vous ne le souhaitez pas ou si vous êtes déjà rentré dans le Temple, allez au **288**.

235

Vous vous laissez tomber sur une pierre taillée qui est étonnamment confortable. Phyllora soulève votre bonnet et vous passe une main dans les cheveux. Le contact magnétique de ses doigts vous fait tressaillir de bien-être et vous regagnez 2 points d'ENDURANCE. Elle parle en vous massant le crâne.

« Amareez veut t'utiliser comme un portail. Chaque fois que le Chaos monte en toi, une brèche se crée entre l'Abîme et notre monde. Les Démons peuvent s'infiltrer...

Et si tu conquiers le Casque de Brendan pour eux, tu ouvriras un chemin permanent ! »

Si vous avez la marque du Démon, allez au **119**. Sinon rendez-vous au **21**.

236

Vous allez vous asseoir à côté du groupe de voyageurs

accompagné par l'homme au crâne rasé et bientôt la serveuse vient vous apporter un bol de potage. Vous l'engloutissez avidement puis essuyez votre bouche d'un revers de manche. Ce repas vous a revigoré de 4 points d'ENDURANCE.

Comme vous vous y attendiez, l'homme au crâne rasé qui gardait ses yeux globuleux fixés sur vous, ne tarde pas à engager la conversation. Rendez-vous au **322**.

237

Vous allez à la rencontre des deux gardes.

Si vous êtes recherché, allez au **294**.

Si vous n'êtes pas recherché et que vous êtes déjà venu, allez au **9**.

Sinon rendez-vous au **353**.

238

Dès que la porte est ouverte, l'homme-sanglier qui semblait s'être calmé se jette sur vous comme un enragé et vous renverse d'un coup de défenses. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE.

Vous vous relevez et n'avez plus d'autre choix que d'affronter ce possédé que vous auriez sans doute mieux fait de laisser enfermé. La créature se bat avec une énergie démoniaque et vous infligera 3 points de

dégâts chaque fois qu'elle vous touchera.

HOMME-SANGLIER HABILITÉ 8

ENDURANCE 7

Si vous sortez vainqueur de ce combat, reprenez votre souffle et rendez-vous au **112**.

239

Le sourire se fige brusquement et se transforme en expression de terreur. Soudain l'homme se met à hurler :

« Monstre ! Démon ! Au secours... »

Il continue ses imprécations dans un dialecte inconnu de vous mais vous ne demandez pas votre reste et détalez en recoiffant votre bonnet. Les passants murmurent et certains se dirigent vers les gardes.

Vous préférez vous perdre dans une rue transversale sur votre gauche où vous serez plus en sécurité. Vous perdez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au **403**.

240

Alors que vous vous apprêtez à faire demi-tour vous repérez sur la porte d'une cabane délabrée trois griffures noires qui vous intriguent. Vous passez un doigt sur cette trace et l'en ressortez noir de suie.

L'odeur du bois carbonisé est encore présente.

Vous décidez de pousser la porte. Rendez-vous au **31**.

241

Dans un hurlement de rage l'Élémentaire rejoint les Plans qui sont son domaine et vous vous appuyez sur votre arme, exténué. Vous vous attendez à voir les disciples de Kukulak fondre sur vous mais ils se terrent dans les décombres de la salle dévastée par la furie du combat.

Vous ramassez votre besace tombée à terre. Le rayonnement a pris fin. Vous ne demandez pas votre reste et vous filez vers l'entrée du Temple. Vous gagnez 2 points de CHANCE pour avoir vaincu un adversaire aussi impressionnant.

Rendez-vous au **107**.

242

Malgré sa résistance, le Démon est aspiré avec son arme dans la panse et vous refermez le précieux récipient avec précipitation. L'effort de votre lutte vous a néanmoins coûté 2 points d'ENDURANCE.

Rendez-vous au **74**.

Le marchand range son outre puis vous interroge sur les raisons qui vous poussent sur la route. Vous lui expliquez que vous avez des affaires à régler à Arion en évitant de rentrer dans les détails.

Il hoche la tête puis caresse sa mule.

« Je t'aurais bien amené, mon garçon, mais je dois encore livrer un village vers l'est. Je peux quand même t'avancer un peu si tu veux. »

Vous acceptez volontiers son invitation et vous prenez place à côté de lui sur la charrette. Tout en guidant l'animal, le marchand péroré et vous l'écoutez silencieusement. Vous apprenez qu'il s'appelle Tyrronius et qu'il est toujours célibataire, bien malgré lui.

« Il faut de l'argent pour aller à Arion, tu sais ça ? Et encore plus d'argent si tu veux y rester... je crois que j'ai quelque chose qui peut te servir. »

Il fouille la charrette derrière lui et brandit un papier marqué d'un sceau représentant deux serpents enlacés.

« C'est mon laissez-passer. Enfin c'est celui de l'année dernière... tu peux essayer de l'utiliser, la plupart des gardes ne savent pas lire. »

Notez le laissez-passer sur votre *Feuille d'Aventure*.

Arrivé à un carrefour, Tyrronius vous serre la main.

« C'est ici que nos routes se séparent pour l'instant. Moi je prends à gauche et la route d'Arion est toujours devant toi. Tu y seras dans deux jours.

J'arriverai un peu après toi. Si tu as besoin d'argent, je pense que je connais quelqu'un qui sera intéressé par ta dextérité au combat. Tu n'auras qu'à me retrouver au *Chass'Elfes*, une taverne près du Port, c'est là que je vais livrer mes dernières barriques.

Je serai là-bas dans trois jours je pense et je séjournerai un peu... »

Vous lui promettez de réfléchir à sa proposition et vous sautez au bas de la charrette. Tandis que le marchand et sa mule s'éloignent, vous reprenez votre chemin en vous demandant où vous allez pouvoir passer la nuit.

Si le trajet en charrette ne vous a pas vraiment fait gagner de temps, il aura eu le mérite de vous reposer. Vous regagnez 2 points d'ENDURANCE.

Rendez-vous maintenant au **16**.

244

Malheureusement pour vous l'homme au regard d'aigle est un excellent tireur et vous n'êtes pas assez vif pour éviter son trait.

C'est sur les pavés de la cité d'Arion que vous vous affalez pour rendre votre âme aux forces obscures qui l'ont enfantée. Vous ne saurez jamais ce que le destin aurait pu vous réserver ici...

245

Alors que vous finissez de taillader le corps désarticulé, une ombre jaillit soudain de sa bouche agonisante. La voix de Mordhâl vous perce les tympans :

« Tu as du caractère, c'est bien ! Mais ne crois pas que tu sauras échapper à ton destin, rejeton de l'Abîme... je devance ta route et je t'emmènerai jusqu'au règne du Chaos ! »

Il s'évanouit alors dans un hurlement insupportable qui a probablement alerté tout le village. Vous vous rendez compte avec panique que votre situation est on ne peut plus compromettante ! Vous voilà souillé du sang de Xandryll, dans la posture parfaite d'un assassin.

Vous réprimez avec difficulté un haut-le-corps et vous vous enfuyez de la remise sans demander votre reste. Vous gagnez malgré tout 1 point de CHANCE pour cette victoire temporaire sur Mordhâl.

Rendez-vous au **100 (s)**.

246

Quand vous sortez le collier votre sac pour lui montrer, Cathron se rembrunit soudainement. Sans même l'examiner plus avant, il répond.

« Évidemment que je connais cet objet. C'est moi qui l'ai fabriqué... et comme je dois le secret à mon client il n'est pas question que je vous indique son usage ! »

Comme vous allez protestez pour récupérer vos 2 Pièces d'Or, il ajoute sur un ton sifflant :

« En contrepartie j'éviterai de vous demander comment vous êtes entré en sa possession, jeune homme ! Je peux juste ajouter que si j'étais vous je n'essaierais pas ce collier... »

Retournez au **76**.

247

Si vous avez déjà montré un coquillage blanc aux gardes auparavant, rendez-vous au **296**, sinon allez au **369**.

248

L'initié vous explique qu'au début Vanator avait harangué la foule à Kalagar en prophétisant l'imminence d'une catastrophe prête à s'abattre sur Khûl. A l'époque les premiers fidèles ont cru que la

prophétie faisait allusion à la tentative avortée d'Isthtra de lancer ses armées à l'assaut du continent.

Mais au fil des années Vanator a affiné ses visions et a proclamé que le danger était loin d'être écarté: la cité d'Arion serait le véritable foyer d'où se propagerait le Mal. Les Enfants de Vanator ont pour mission entre autres d'identifier celui qu'ils appellent l'Usurpateur et qui risque de faire basculer Khûl dans le Chaos. Et bien sûr les Dieux de Titan leur ont donné pour charge de combattre l'Usurpateur...

Vous remerciez l'Initié pour ces explications et, perclus de fatigue, vous prenez congé pour aller vous coucher. Notez que vous avez rencontré l'Initié.

Est-ce que vous souhaitez maintenant payer 4 Pièces d'Or pour prendre une chambre à l'auberge (259), ou sortir d'ici pour trouver un abri gratuit au-dehors (101)?

249

Le lendemain matin, lorsque Serena vous réveille, vous constatez que vos affaires sont déjà préparées dans votre sac, au pied de la couche. Il y a là deux Repas et 4 Pièces d'Or.

Serena ajoute devant vous deux doses de fleurs de Tantum séchées. « C'est pour tes colères. » dit-elle. Vous les rangez comme à votre habitude dans le petit

sachet que vous portez autour du cou. Une dose de fleurs de Tantum vous permet de contrôler provisoirement votre CHAOS. Lorsqu'il vous sera demandé de *tester votre Chaos*, vous pourrez choisir, *avant le test*, de consommer une dose (et pas plus) pour augmenter de 3 points votre score aux dés sur ce test.

Lorsque vous refermez le sac, une angoisse sourde vous étreint : êtes vous certain de vouloir aller à la rencontre de ce destin ? La vie dans les pâturages vous convenait à merveille et vous ne comprenez pas quelles forces vous obligent à l'abandonner. Mais la rencontre avec le Démon vous revient en mémoire et vous avez la certitude que votre tranquillité est de toutes façons menacée. Qui sait si Serena n'est pas en danger avec vous ?

Vos émotions n'ont pas de secret pour elle et votre mère adoptive vous presse affectueusement contre elle en vous prodiguant ses dernières recommandations :

« N'oublie pas de passer au village avant de te rendre à Arion. Xandryll le forgeron a quelque chose pour toi. Une surprise... et de toutes façons il faut bien que tu dises au revoir aux villageois.

Ah, et puis n'oublie pas de garder ton bonnet sur la tête... les gens sont mauvais parfois ! »

Vous promettez à Serena de suivre ses conseils et finalement vous prenez la route en vous retournant maintes fois pour lui faire signe de la main.

Rendez-vous au **165**.

250

Notez dans votre calendrier que vous avez passé une nuit à Arion. Il vous faut maintenant décider par où vous allez entamer vos recherches pour trouver un moyen de rencontrer Elegana et Jonthane.

Si vous comptez continuer à arpenter le nord d'Arion, rendez-vous au **320**. Si vous préférez aller visiter les quartiers plus populaires qui se trouvent au sud, du côté du port, rendez-vous au **288**.

251

Les gardes vous propulsent sans ménagement hors du porche.

« Allez, déguerpis ! Et estime-toi heureux de ne pas faire un séjour au cachot ! »

Vous vous éloignez en les maudissant à voix basse. La vie est difficile dans cette cité et il va vous falloir trouver d'autres moyens d'y passer vos nuits.

Cette mésaventure et l'absence de sommeil vous coûtent 2 points d'ENDURANCE.

Rendez-vous au **250**.

252

Vous comprenez assez vite que pour votre interlocuteur Arion est une ville de débauche vouée à sa perte... mais c'est également un point de passage obligé pour les Enfants de Vanator. Même si la religion n'est pas officiellement reconnue par les Hache-de-Sang et le Conseil des Anciens, elle est tolérée. Il vous apprend ainsi qu'un bâtiment est utilisé officiellement comme Hospice, à défaut de pouvoir être considéré comme un temple. En général les Enfants de Vanator vont y résider dans l'attente du départ pour la Shâkrya, et ils y consacrent l'essentiel de leur temps en dévotions pour leurs dieux.

Vous remerciez l'Initié pour ces explications et, perclus de fatigue, vous prenez congé pour aller vous coucher. Notez que vous avez rencontré l'Initié.

Est-ce que vous souhaitez maintenant payer 4 Pièces d'Or pour prendre une chambre à l'auberge (**259**), ou sortir d'ici pour trouver un abri gratuit au dehors (**101**)?

253

Puisque vous n'avez pas l'intention de partir tout de suite, le tenancier vous offre une chope de bière pour

fêter dignement votre accession à l'âge adulte. Un peu gêné, vous allez vous attabler avec les deux paysans pour en savoir plus sur leurs récriminations envers Phyllora.

Phyllora est la sœur de Xandryll, vous vous souvenez bien de ses passages à la ferme lorsque vous étiez encore un bambin. Puis elle est partie pendant de longues années pour revenir s'installer en ermite dans un tumulus abandonné au fond d'un bois, non loin d'ici.

Les deux compères vous expliquent qu'ils la soupçonnent d'avoir jeté une malédiction sur Mallony.

« Il y a trop de trucs bizarres depuis une semaine ici, n'est-ce pas ? D'abord la brebis du Joris qui accouche d'un mouton à cinq pattes... et puis il y a deux jours c'est le vieux Marcio qui se réveille avec une tête de sanglier !

__ La pauvre Julia qui l'a vu grogner et renifler partout de par la chambre !

__ Pis il s'est enfui et la sorcière l'a enlevé... Pour sûr elle est en train de se servir de lui pour ses expériences ! »

Vous leur demandez ce qui leur fait croire que c'est Phyllora qui est à l'origine de ces manifestations démoniaques.

« Vas-y, explique-lui toi, c'est toi qui l'as vue !

__ Ben voilà, c'était il y a deux ans je crois. Il faisait nuit et je rentrais par le bois, du côté de son repaire. J'ai vu une espèce de feu allumé et je me suis approché pour voir. Et je l'ai vue, Phyllora, en train de danser la gigue dans les flammes. Pis en regardant bien j'ai vu qu'au milieu des flammes il y avait une espèce de Démon roux qui se tenait et qui rigolait. J'ai eu la frousse de ma vie et j'ai détalé sans demander mon reste. A l'époque tout le monde m'a dit que j'avais forcé sur la liqueur, mais là on se moque moins de moi, hein ! »

Il s'adresse à l'assistance en pointant le menton d'un air de défi mais personne ne relève ses propos. Il faut dire qu'en dehors d'un groupe de mineurs taiseux la taverne est presque déserte.

Au moment où vous remerciez les villageois pour ces renseignements, vous apercevez une ombre à la fenêtre. Vous tentez de l'identifier mais elle disparaît précipitamment. Qu'allez-vous faire ?

Voulez-vous tenter de partir à la poursuite de l'inconnu qui vous épiait (184) ?

Voulez-vous vous rendre chez Xandryll, si vous ne l'avez pas déjà fait (80) ?

Voulez-vous aller chez le barbier, si vous ne l'avez pas déjà fait (212) ?

Vous pouvez également, si vous le souhaitez, profiter encore un peu de l'accueil de la taverne. Si c'est le cas vous pouvez prendre un repas pour 1 Pièce d'Or, qui vous fera regagner 4 points d'ENDURANCE. Puis vous prendrez congé du tenancier pour reprendre le chemin d'Arion à la sortie du village (**100 (s)**).

254

Vous sentez un bourdonnement dans votre besace et toute l'assemblée peut observer l'étrange rayonnement laiteux qui émane de vous. Soudain le sol vibre sous vos pieds et une vapeur blanchâtre émerge du centre de la mosaïque. Au même moment vous sentez que votre énergie est aspirée par l'être qui est en train de se matérialiser. Grimaçant de douleur, vous perdez 3 points d'ENDURANCE et 1 point de CHAOS.

Les disciples, eux-mêmes terrorisés vous ont relâché. La vapeur continue d'envahir la grande salle et vous comprenez maintenant que c'est un Élémentaire de l'Air qui prend forme sous vos yeux. Sa voix menaçante gronde sous la voûte :

« Misérable ! Tu as une pierre qui a été volée dans un sanctuaire ! Rends-moi ce cristal, mortel... »

Est-ce que vous souhaitez vous exécuter (**286**) ou bien préférez-vous affronter l'Élémentaire (**192**)?

255

En parcourant le trousseau vous remarquez une clé plus fine que les autres dont la taille semble bien correspondre à la serrure de la commode. Vous l'insérez et vous parvenez en effet à la faire tourner pour débloquer le loquet.

Rendez-vous au **198**.

256

Épuisé par les derniers événements vous marchez à peine une demi-heure avant d'être contraint de chercher un abri pour la nuit.

En ce printemps les nuits sont plutôt douces, aussi vous vous allongez à côté d'un taillis sur le bord de la route et vous vous couvrez simplement de votre manteau. Vous vous endormez, bercé par le hululement d'une chouette.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, allez au **4**. Sinon rendez-vous au **115**.

257

Cathron encaisse les deux pièces puis examine les pépins que vous lui tendez :

« Hum, si Vashti a vraiment demandé à Phyllora de vous donner ces pépins, c'est qu'elle vous invite chez

elle... »

Vous demandez au mage ténébreux d'être plus clair.

« Vashti demeure dans des Plans inaccessibles au commun des mortels... et au commun des sorciers aussi ! C'est pour cela qu'elle s'immisce dans les rêves pour communiquer avec Titan.

Il est possible de lui rendre visite quand même : il suffit pour cela de rencontrer un portail qui est tout simplement formé de deux chênes. Si elle vous a appelé ce sera très facile pour vous de traverser le portail. Mais le seul portail que je connaisse est très loin d'ici. C'est vraiment bizarre...

Et qui plus est n'importe qui ne peut pas franchir un tel portail. »

Il vous jette un regard interrogateur, comme s'il attendait une réaction de votre part, mais vous restez de marbre.

« En tous cas, ajoute-t-il, le plus gros problème ce n'est pas d'aller chez Vashti, c'est bien d'en revenir ! Planter ces pépins de pomme permet de fabriquer une porte de retour vers Titan. Voilà tout ce que je peux vous dire. »

Si dans votre aventure vous rencontrez un couple de chênes et que vous souhaitez rendre visite à Vashti, ajoutez alors 30 au paragraphe où vous vous

trouverez et rendez-vous au paragraphe correspondant.

Rendez-vous maintenant au **76**.

258

La porte donne sur une large pièce circulaire, éclairée par une simple bougie posée sur une table. Vous ouvrez complètement la porte et un grognement furieux vous fait soudain sursauter, suivi du claquement de chaîne.

Le cœur battant vous faites le tour de la pièce pour y découvrir une cage plongée dans l'obscurité sur votre droite. Un homme à tête de sanglier y est tenu enchaîné et il se débat avec frénésie, en tentant de fracasser les barreaux avec ses défenses.

Est-ce que vous souhaitez tenter de libérer l'homme-sanglier ? Si oui, allez au **141**.

Si vous préférez continuer votre exploration de la pièce, allez au **218**.

259

Vous montez l'escalier, escorté par le chandelier de la soubrette, pour aller rejoindre votre chambre. Celle-ci est composée d'un lit et d'un buffet sur lequel vous posez votre sac à dos. Vous remerciez la demoiselle et

allez vous allonger sur le matelas sans cacher votre excitation: vous n'avez jamais connu couche aussi confortable !

Vous fixez les yeux au plafond, un sourire sur les lèvres, et vous vous prenez à rêver à une vie de luxe dans la cité d'Arion... puis vous plongez véritablement dans le monde des songes.

Vous êtes allongé, dénudé, les bras et les jambes en croix, et au-dessus de vous flotte la silhouette de Phyllora, la sœur du forgeron de Mallony. Elle est vêtue d'une simple robe en cote de mailles qui laisse à découvert ses charmes et elle vous engloutit de ses yeux bruns. Le carmin de ses lèvres vient doucement déposer un baiser sur les vôtres et voilà que son bassin pèse sur vous, descend lascivement jusqu'à votre bas-ventre...

Si vous avez sur vous des pépins de pomme, allez au **3**, sinon rendez-vous au **88**.

260

Cathron vous demande de patienter dans l'antichambre car il n'aime pas travailler devant les clients (« prudence commerciale » selon ses dires). Vous attendez ainsi pendant une bonne demi-heure, debout, sous la surveillance attentive du rat qui tourne autour de vous en couinant.

Finalement Cathron vous appelle et il vous tend une fiole.

« C'est une décoction d'apaisement du Chaos. Vous verrez qu'elle est très efficace, si vous en avez besoin. Notez que je ne vous le souhaite pas... »

La fiole contient deux doses, et chacune d'entre elles vous permet de retrancher 2 points à votre total de CHAOS. Notez la sur votre *Feuille d'Aventure* et tâchez d'en faire bon usage !

Retournez maintenant au **76**.

261

Le Supérieur siffle entre ses dents :

« Il n'est point besoin de lui faire subir l'épreuve, mes frères... cette créature s'est déjà vendue au Démon ! »

Aussitôt le disciple qui avait déchiré votre chemise dégainé un poignard et l'enfonce dans votre torse avant que vous ayez pu esquisser la moindre réaction. Ses deux condisciples vous relâchent et vous tombez à genoux, la tête inclinée, les yeux braqués sur votre sang qui coule le long de la mosaïque...

Votre aventure s'achève ici.

Vous vous éveillez au milieu d'une plaine dévastée, où le sol est fait de rocs et de cendres. Un souffle brûlant et rauque vous enveloppe, comme la plainte d'un animal blessé. Au loin trois pitons évasés, noirs comme l'obsidienne, se dressent pesamment contre l'horizon. Pour le reste ce ne sont que des silhouettes d'arbres décharnés, ballottés par le vent turbulent.

Soudain une forme épaisse surgit comme du néant et se penche sur vous. Vous sursautez, surpris à la fois par sa présence et par le fait qu'elle n'a pas projeté d'ombre sur vous. Il n'y a pas de lumière à proprement parler en ce lieu non plus.

L'être qui vous surplombe est affublé d'une face allongée qui tient à la fois du bélier et du lézard. Deux paires de cornes enroulées jaillissent de son front et vous notez immédiatement que l'une d'entre elles a été fondue dans le métal.

« Bienvenue mon neveu. Tu as répondu à mon appel, c'est bien. »

Ce monstre qui vous tend sa main griffue vient de vous appeler « mon neveu ». Vous devriez être terrorisé mais vous cherchez mécaniquement sa main pour vous aider à vous relever. C'est maintenant seulement que vous remarquez que votre main est pourvue des mêmes poils laineux et des mêmes

griffes que les siennes !

Devant votre mine désespérée, la créature aux cornes de bélier éclate de rire :

« Ah ! Ah ! C'est étonnant de découvrir sa vraie nature, n'est-ce pas ? Assieds-toi, je t'en prie... nous n'avons pas beaucoup de temps pour nous, je dois te renvoyer sur Titan pour y accomplir ta mission. »

Une chaise taillée dans la pierre est apparue dans votre dos, et vous vous y asseyez prudemment. Elle est confortable.

« Tu es dans l'Abîme ici, chez toi ! Plus exactement nous sommes sur le plan d'Ichor et les pics que tu aperçois sont le palais d'Ishtra, mon Maître.

Je suis Amareez, ton oncle, un Démon Yachar... »

Vous frissonnez malgré la chaleur étouffante. La créature s'apprête à vous révéler vos origines...

« Ton père, Amserâth, avait été envoyé par Shakor, le général d'Ishtra, sur les terres du royaume d'Arion, il y a bien vingt ans de cela.

Il avait pour mission de soumettre la région et il a profité de la bêtise du souverain pour s'emparer de la main de la Princesse Elegana. »

À l'évocation de cet épisode, Amareez part d'un nouvel éclat de rire.

« Nous avons alors échafaudé un plan sans faille pour asseoir le règne d'Ishtra sur Arion. Un plan qui pouvait permettre à notre famille de s'élever au rang de princes ! Il fallait pour cela que Elegana et Amserâth élèvent leur fils jusqu'à réclamer le trône d'Arion. Comme Jonthane est notoirement stérile, cet enfant serait l'aîné des héritiers et les Hache-de-Sang ne pourraient pas contrevenir à la loi de succession. Tu as deviné qui est cet enfant bien sûr ? »

Vous opinez de la tête, silencieusement.

« Bien sûr Elegana n'était pas vraiment d'accord avec ce projet. Il fallait donc la retenir captive dans une caverne de la forêt d'Yffen pour la forcer à s'occuper du bébé... »

Des images confuses défilent dans votre tête, au milieu desquelles un visage triste surgit, peut-être celui de votre mère, bientôt remplacé par celui de Serena. Une angoisse sourde étreint votre cœur : vous songez que votre véritable mère vous a sans doute haï.

La voix du Yachar interrompt vos pensées.

« Malheureusement l'elfe Eldenourin a découvert le repaire de ton père. Il a libéré Elegana et terrassé mon frère... »

Une écume de rage s'échappe des naseaux d'Amareez tandis que son pied envoie valser une pierre calcinée.

« Nous voilà ridicules. Ton père anéanti, et toi qui nous a échappés... Shakor m'a relégué à des tâches ingrates alors que lui-même était au plus bas dans l'estime d'Ishtra. Si bien que le Prince Démon a préféré faire confiance à un autre lieutenant, Morpheus, pour tenter d'envahir la région. »

Un sourire inattendu éclaire son visage sombre alors qu'il contemple le palais d'Ishtra qui se propulse vers les cieux anthracite.

« Mais là encore Eldenourin a mis fin aux rêves d'Ishtra. J'imagine que tu as entendu parler des exploits de cet elfe de malheur ! »

Vous opinez de la tête.

« Shakor et moi nous savions que nous pourrions retrouver ta trace à tes dix-huit ans, lorsque le Chaos se mettrait à croître en toi. Il n'est pas trop tard pour notre plan, au contraire ! »

Son discours enthousiaste contraste avec votre silence embarrassé et Amareez se rapproche de vous en insistant sur chaque mot :

« Ce trône est à toi ! Ce Royaume est à nous ! Tu ne peux pas échapper à ton destin ! »

Vous voulez vous lever mais la tête vous tourne et votre oncle vous reçoit dans ses bras tandis que vous chancelez. Il murmure dans cette position un peu

gênante :

« Tu vas retourner sur Titan, maintenant, mon neveu... ne t'inquiète pas, je t'enverrai des signes ! Mordhâl est mon messager : il te suffira de le suivre pour conquérir le trône d'Arion... »

Vous fermez les yeux.

Ajoutez 1 point à votre total de CHAOS. Par ailleurs ce séjour inattendu sur le plan d'Ichor vous a étrangement régénéré de 6 points d'ENDURANCE.

Rendez-vous maintenant au paragraphe qui vous a été indiqué lorsque vous êtes arrivé ici.

263

Vous gravissez en hâte les marches de l'escalier et vous aboutissez à un long couloir dallé de pierres lisses. Vous entendez des bruits de bottes et d'armes claquer dans l'ombre à l'autre bout du couloir et vous comprenez qu'une escouade est déjà à vos trousses. Sur votre droite une arcade donne sur une petite porte en bois et vous pouvez tenter de l'ouvrir en tirant sur l'anneau qui lui sert de poignée (465). Sinon, vous pouvez attendre vos poursuivants de pied ferme (481).

264

Pris d'une fureur incontrôlable, vous vous jetez sur les gardes interloqués. Notez que dans le combat à venir vous *serez obligé* d'utiliser votre CHAOS, et par conséquent vous devrez rajouter 1 point à votre total de CHAOS à l'issue de ce combat.

Rendez-vous maintenant au **182** pour combattre.

265

Depuis que vous êtes devant l'entrée du temple, le cristal blanc émet un bourdonnement qui vous chatouille le creux de l'oreille. Alors que vous allez renoncer devant l'agacement du prêtre qui vous a répondu, vous remarquez qu'il semble lui aussi perturbé par cette vibration. Il interrompt son geste et au bout d'un instant d'hésitation vous dit :

« Entre, jeune homme, puisque tu le veux. Je vais te présenter au Supérieur. »

Rendez-vous au **314**.

266

Vous zigzaguez tellement habilement dans la foule que le garde ne peut pas correctement ajuster son tir. Il tente quand même sa chance et le carreau vient se ficher dans le bras d'une femme corpulente.

Vous plongez en même temps dans une venelle adjacente, persuadé d'avoir échappé aux gardes. Rendez-vous au **403**.

267

Les trois nains vous voient approcher sans animosité mais dès que vous faites mine de vous asseoir ils vous préviennent que vous devrez leur payer la tournée ! Une bière pour chacun d'entre eux, cela vous fera 3 Pièces d'Or. Si vous avez cet argent et que vous êtes prêt à payer, rendez-vous au **354**. Si vous ne souhaitez pas ou ne pouvez pas payer, vous pouvez décider d'aller voir le pirate qui vous surveille toujours du coin de l'oeil (**315**), ou bien ressortir de ce bouge (**288**).

268

Alors que vous avancez en fredonnant un vieux refrain que Serena vous a appris, un éclat métallique attire votre attention sur la route. Vous vous baissez pour ramasser une piécette de cuivre frappée d'une main croisant l'index et le majeur.

Dès que vous l'empochez un rayonnement agréable vous enveloppe. Vous venez de ramasser un talisman de Chance. Cette découverte vous fait gagner 1 point de CHANCE (notez le talisman de Chance sur votre

Feuille d'Aventure).

Ce talisman vous servira chaque fois que vous aurez à faire appel aux dés pour vous-même. Vous pourrez alors modifier n'importe quel jet de dé de plus ou moins 1 unité en dépensant 1 point de CHANCE (y compris dans vos Tests de Chance), en restant dans la plage des valeurs normales (de un à six). Vous pouvez dépenser autant de points de CHANCE que vous le souhaitez sur un même jet.

Ce talisman fonctionne également pour un jet concernant un autre personnage, par exemple si vous vous en servez pendant un combat vous pouvez modifier la *Force d'Attaque* de votre adversaire.

Rendez-vous maintenant au **121**.

269

Le visage de l'alchimiste se ferme alors que ses doigts se recroquevillent sur vos 2 Pièces d'Or.

« Oui, j'ai vu ça dès que vous êtes entré. Je ne sais pas où vous l'avez trouvé, mais je suppose que vous avez déjà une idée de son usage. »

Vous acquiescez, un peu gêné.

« Écoutez, pour 5 Pièces d'Or supplémentaires je peux vous l'enlever... à moins que vous teniez vraiment à le garder ? »

Si vous acceptez la proposition de Cathron, notez alors que vous ne portez plus le collier de contrôle. Vous pourrez, si vous le souhaitez, le mettre à nouveau plus tard. Retournez maintenant au 76.

270

Alors que vous vous apprêtez à prendre congé, Cathron plonge ses longs doigts efféminés dans un bocal et en retire une pincée de poudre qu'il vous lance brutalement au visage. Vous vous redressez en sursaut et vous lâchez un éternuement sonore en pestant contre le fourbe.

« Vous m'excuserez, jeune homme, mais je tiens à protéger mon petit commerce clandestin. J'ai la conviction qu'un jour vous pourriez être amené à me nuire.

Rassurez-vous il ne s'agit que d'une poudre de confusion. Bientôt, vous aurez oublié mon adresse et mon nom, mais toutes les informations que vous avez recueillies resteront imprimées dans votre mémoire.

Je ne suis pas un escroc... »

Étourdi et toussotant, vous titubez jusqu'à la rue, poursuivi par les couinements de Kesh. Vous marchez machinalement jusqu'au port et ses embarcadères, incapable de vous remémorer le lieu que vous venez de visiter.

Rayez l'adresse de Cathron de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous étiez amené à nouveau à noter cette adresse, la poudre de confusion agira aussitôt dès la fin du paragraphe où vous devrez la rayer derechef.

Rendez-vous maintenant au **288**.

271

Les hommes et les femmes s'assoient et se tiennent par la main en fermant les yeux. Ils entonnent une mélodie agréable mais dont le rythme lancinant manque de vous plonger dans l'inconscience. Une fois le rituel achevé, l'homme au crâne chauve, que les autres appellent Révérend, vient vous trouver avec une gamelle remplie de potage. Il la pose devant vous, le visage fermé.

« Frère, nous n'acceptons ici que ceux qui participent à l'office. Nous t'hébergerons cette nuit par fraternité humaine mais je te demanderai de partir demain et de ne plus revenir. »

Un peu surpris, vous acquiescez silencieusement, trop heureux de pouvoir prendre un repas chaud. Après avoir raclé votre gamelle, vous vous allongez et tombez dans un profond sommeil. Au matin, vous vous réveillez avant même que les autres soient réveillés pour éviter de croiser les regards hostiles de

la veille.

Ajoutez une nuit à votre calendrier. Ce séjour vous a restauré de 3 points d'ENDURANCE. Notez toutefois que vous ne pourrez pas revenir à l'hospice des Enfants de Vanator (96).

Retournez maintenant au **320**.

272

Les traits du garde se détendent.

« Tout ça m'a l'air en ordre » marmonne-t-il.

Il s'écarte alors pour vous laisser le passage, et vous avancez sous le porche de la Porte des Crânes, encore tout étonné de la facilité avec laquelle vous avez franchi le seuil de la cité d'Arion.

Rendez-vous au **186**.

273

Vous présentez la piécette au marchand et aussitôt il bondit d'excitation.

« Jeune homme ! Vous êtes une bénédiction ! Je savais que la chance ne m'avait pas abandonnée... Tenez, pour votre peine. »

Il sort 4 Pièces d'Or de sa bourse et vous oblige à les prendre (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*) en

vous arrachant la piécette en cuivre (rayez-là). Il l'admire un instant puis la range soigneusement.

« Cette pièce est mon porte-bonheur, vous savez. Il ne peut rien m'arriver avec elle, elle me protège. Enfin, il ne faut pas abuser non plus de ses bienfaits... la chance s'érode aussi. C'est sûrement pour ça que je l'ai perdue ! »

Rendez-vous au **158**.

274

Un homme au crâne chauve et aux longs cils roux se tient devant l'entrée et il vous observe alors que vous êtes en train de fouiller votre sac. Vous retrouvez enfin le signe de reconnaissance.

Si vous montrez un coquillage gris, allez au **51**.

Si vous montrez un coquillage blanc, allez au **470**.

Si vous montrez un coquillage argenté, allez au **489**.

275

Un garde surgit dans le couloir, une miche de pain à la main, et accourt vers votre cellule alors que les barreaux vibrent encore de vos efforts. Il prend un morceau de mie et l'enfourne en vous raillant :

« Eh bien, Monseigneur, on passe ses nerfs sur la

grille ? Voilà qui n'est pas très convenable pour une personne de votre rang ! »

Puis d'une chiquenaude il vous balance une boulette de pain.

« Vous avez faim peut-être ? Voilà un en-cas... vous aurez tout à l'heure un repas plus consistant, Prince ! »

Sur ces moqueries il vous laisse à votre impuissance.

Rendez-vous au **347**.

276

Vous vous approchez à pas de loup du rideau qui masque l'isoloir et vous entendez une voix que vous reconnaissez, celle de l'Initié :

« C'est lui, il n'y a aucun doute... la prophétie va se réaliser !

__ Que devons-nous faire Révérend ?

__ Tu dois d'abord aller prévenir le Chancelier sur le champ.

__ Très bien ! »

Vous retournez précipitamment à votre couche, et vous voyez une silhouette massive émerger de l'isoloir, puis quitter l'hospice par l'arrière. Quelques minutes plus tard, l'Initié sort à son tour. Il se retire

dans une chambre personnelle, certainement pour aller dormir.

Est-ce que vous souhaitez attendre pour aller examiner l'isoloir (325), ou bien plus simplement reprendre votre nuit là où vous l'avez laissée (328)?

277

Elegana s'avance aux milieu des gardes.

« Laissez-moi voir son front, dit-elle. »

Si vous aviez encore un bonnet, les gardes vous l'enlèvent. Si vous êtes maquillé, allez au 363, sinon rendez-vous au 500.

278

Le prêtre vous rend le coquillage.
« Je suis désolé, le navire en partance est bondé. Il va falloir que vous attendiez le prochain... revenez-nous voir pour vous inscrire. En attendant, je suppose que vous savez déjà que vous pouvez séjourner à l'hospice des Enfants de Vanator. »

Vous hochez la tête et vous saluez le prêtre avant de ressortir de la tente. Retournez au 288.

279

Ivre de colère, l'Élémentaire tente de vous arracher le collier en vous entraînant dans une tornade. Vous n'avez pas d'autre choix que de combattre cette créature titanesque.

ÉLÉMENTAIRE HABILITÉ 14 ENDURANCE 17

Si vous combattez avec une massue de cristal vous pouvez ajouter 2 points à votre *Force d'Attaque* en plus du bonus habituel. Si vous sortez vainqueur de ce combat, allez au **241**.

280

« Tout ça c'est à cause de ces furieux d'Enfants de Vanator. Ils ont commencé à coloniser l'ouest des Iles Rocheuses pour y installer leur temples et leurs communautés. Puis ils se sont mis en tête de déloger les pirates de l'île. Du coup on s'est dit qu'on allait leur donner une bonne leçon ! »

Il s'interrompt pour avaler une nouvelle lampée de bière.

« J'ai dû les sous-estimer, je crois... au final j'ai perdu mon bateau. Mais ce n'est pas le plus grave. »

Il tapote le foulard sur son crâne.

« J'ai perdu mon chapeau aussi ! Mon bateau, je peux l'accepter, mais celui qui a pris ce chapeau le payera très cher ! »

Il part d'un petit rire nerveux qui se finit en hoquet, puis il se mouche bruyamment.

« Tout ça pour te dire que je vais me refaire et que j'ai besoin de toi ! »

Il tend l'index vers votre poitrine et semble ravi de votre surprise. Vous lui expliquez que vous n'y connaissez pour ainsi dire rien en piraterie.

« Je sais, mais ne t'inquiète pas. J'ai besoin d'un bon rameur c'est tout, pour compléter mon équipage. Tu m'as l'air costaud, ramer tu devrais pouvoir non ? Tu seras bien payé, et à voir ton allure j'imagine que tu ne cracheras pas sur quelques pièces d'or. »

Vous acquiescez en hésitant. Devant votre inquiétude palpable, Natto enchaîne :

« Ne t'inquiète pas, il n'y a pas besoin de se battre. La devise de Natto : pas de combat, pas de problème ! Tu rames et c'est tout ! »

Alors qu'il est encore secoué par un rire, il fronce soudainement les sourcils et reprend sérieusement :

« Bon, mais si tu sais te battre, ça ne peut pas faire de mal bien sûr ! »

Il vous assène une tape vigoureuse sur l'épaule, qui manque de vous faire tomber.

« De toutes façons je te laisse du temps pour réfléchir. Tu peux nous rejoindre le soir sur la jetée, tu sauras me trouver. Je t'attends. Il ne manque que toi pour mon équipage ! »

Il repose sa chope bruyamment et quitte *Le Crabe Noir* en titubant. Déboussolé par cette rencontre, vous attendez encore de longues minutes, en mirant le fond de votre bière, avant de vous lever à votre tour et de regagner le port.

Si vous décidez finalement de répondre positivement à la proposition du capitaine Natto, vous pourrez choisir de vous rendre au paragraphe **60** lorsqu'il vous sera proposé de vous rendre à une adresse du quartier du port (notez que vous pouvez vous y rendre même si vous n'avez plus le droit d'aller sur les quais).

Rendez-vous au **288**.

281

Les deux gardes examinent avec attention le coquillage, puis l'un d'eux hoche la tête et vous annonce qu'il va prévenir le Chancelier de votre visite. Il disparaît par la porte et vous attendez plusieurs minutes en compagnie de son collègue.

Lorsqu'il revient il vous demande de le suivre jusqu'aux bureaux du chancelier. Vous traversez le hall pour ensuite gravir un escalier de marbre qui donne sur un long couloir dont les murs sont couverts de palissandre. Pour finir il vous introduit dans une pièce où le Chancelier se tient debout derrière une table en verre. Il est couvert d'une large écharpe de fourrure blanche tachetée de noir, provenant d'un animal vivant très certainement dans une contrée lointaine. Vous êtes étonné par son visage frais et poupon qui tranche avec le sérieux de sa fonction et sa réputation. Il vous accueille en tous cas avec un franc sourire et vous fait signe de vous asseoir.

Si vous portez un collier autour du cou, allez immédiatement au **345**.

Si vous êtes allé chez le barbier et que vous portez un bonnet allez au **316**, sinon rendez-vous au **425**.

282

Alors que vous hésitez sur la conduite à tenir, un cri déchire la nuit, à plusieurs centaines de mètres de l'endroit où vous vous trouvez. Aussitôt les deux Coeur-Noir bondissent, leurs cimenterres à la main.

« C'était la voix de Beradohr, non ?

__ Oui, moi aussi je l'ai reconnue... »

Visiblement les deux brigands parlent de l'un de leurs congénères. À la hâte ils délaissent leur campement pour aller secourir leur complice en difficulté. Voilà une bonne occasion pour vous de fouiller leur butin !

Malheureusement vous vous apercevez assez vite qu'ils ont gardé sur eux la bourse du marchand qui était certainement bien garnie. Vous découvrez cependant au pied d'une roue de la charrette un papier qui a chuté dans l'herbe. Vous le ramassez pour le dérouler : il s'agit d'un laissez-passer frappé du sceau du royaume d'Arion. Voilà qui pourrait certainement vous être utile (notez le laissez-passer sur votre *Feuille d'Aventure*) !

Est-ce que vous voulez maintenant goûter le breuvage contenu dans les barriques (215) ou repartir et chercher un endroit au calme pour passer la nuit (16)?

283

Vous vous saisissez de l'outre magique et l'ouvrez face au Démon-Chien qui bondit vers vous.

Testez votre Habilité.

Si le Test est réussi, vous parvenez à capturer le Démon et refermer l'outre sans dommage. Notez que vous ne pourrez plus utiliser cette outre et rendez-vous alors au **120**.

Si le Test est raté, vous relâchez l'outre et le Démon parvient à se libérer en vous crachant un jet de flammes au visage. Vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 4 points d'ENDURANCE et vous retournez au **298** pour reprendre le combat normal (ne comptez pas à nouveau la pénalité en CHAOS et ENDURANCE).

284

Étant déjà habitué à dormir à la belle étoile, vous vous dites qu'il doit être possible de s'aménager un petit coin pour la nuit. Après une bonne demi-heure de recherches, vous jetez votre dévolu sur une tour en-dessous de laquelle un passage couvert est aménagé. Vous jetez votre besace sous ce porche et vous vous pelotonnez contre le mur pour éviter de gêner les passants. Bientôt vous êtes gagné par le sommeil.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, allez au **156**. Sinon rendez-vous au **338**.

285

Les trois mineurs sont très volubiles sur Jonthane et Elegana. Vous apprenez que le roi est très peu respecté dans la région. Contrairement à son père, il est considéré comme faible et lâche, et il a peu à peu abandonné l'essentiel de son pouvoir au Chancelier

Falashti. Les trois larrons ne semblent d'ailleurs pas plus porter le Chancelier dans leur cœur.

Quant à Elegana, elle est plus mystérieuse. Le plus vieux de vos interlocuteurs, un gaillard aux traits épais et à la barbe fournie, lui témoigne un respect évident, alors que ses deux compagnons la raillent abondamment. Vous comprenez à travers leurs moqueries qu'elle est tenue pour à moitié folle mais que Jonthane essaie de cacher son état réel à la population. Elle est soignée en permanence par le médecin de la cour, Asynus, qui est un sage du Conseil des Anciens réputé proche du Chancelier Falashti.

Au bout d'un moment les plaisanteries dérapent vers des blagues scabreuses faisant intervenir Elegana et le Démon Yachar qui l'a séquestrée. La moutarde est en train de vous monter au nez...

Testez votre Chaos. Si le Test est réussi, allez au **486**, sinon rendez-vous au **452**.

286

D'un bras fébrile vous tendez à l'Élémentaire l'objet de sa colère (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*) et il s'en empare dans un souffle glacial... au moment où vos deux mains se touchent vous sentez un frisson

étrange vous parcourir. Il ne s'agit pas du froid mais d'une sorte de douceur électrique qui anesthésie vos membres, et vous sombrez dans l'inconscience.

Rendez-vous au **329**.

287

Vous bousculez violemment le garde qui vous bloque le passage et filez entre les badauds stupéfaits. Vous êtes surpris tout d'abord de constater que les soldats ne vous prennent pas en chasse. Mais vous comprenez rapidement que c'est parce que le plus petit est en train de vous mettre en joue avec son arbalète...

Testez votre Habileté.

Si le Test est réussi, allez au **266**, sinon rendez-vous au **244**.

288

Le port est le poumon de la cité d'Arion, vous avez déjà pu deviner l'importance de ce carrefour commercial. Les familles les plus puissantes d'Arion ont souvent fait fortune en tant qu'armateurs ou à partir des denrées qui y transitent.

Mais l'opulence de ces familles ne signifie pas que le quartier du port est un lieu de tout repos. Au contraire

il est considéré comme l'endroit le plus mal famé de la cité, repaire de toutes sortes de bandits et de filous, lieu de débauche de marins aigris par les semaines passées en haute mer. L'aspect agréable de la chose, c'est que vous pouvez aussi espérer y passer un peu de bon temps !

Si vous connaissez une adresse au quartier du port, vous pouvez vous y rendre maintenant.

Sinon, est-ce que vous pensez rendre visite à une des nombreuses tavernes qui animent ces lieux (171), ou bien préférez-vous aller jeter un coup d'oeil aux bateaux sur les quais (334) ?

Vous pouvez également remonter vers les quartiers nord d'Arion si vous pensez que vous avez mieux à faire là-bas (366).

289

Vous entrez dans la salle mal éclairée et emplie de fumée. Comme vous vous y attendiez, la clientèle du lieu n'est pas particulièrement rassurante. Entre les groupes qui hurlent des chansons paillardes et ceux qui chuchotent pour conclure leurs marchés, vous ne savez pas dans quel coin vous poser.

Finalement deux tables retiennent votre attention. A l'une d'elles se tient un groupe de nains qui semble relativement calme. Vous reconnaissez une de ces

tablées de mineurs qui souvent se retrouvaient à la taverne de Mallony. L'autre table est occupée par un homme seul. Malgré ses traits très fins, presque efféminés, il a la dégaine parfaite du pirate : un foulard sur la tête noué derrière le cou, un large ceinturon auquel pend un sabre émoussé, et une jambe de bois qui tapote nonchalamment sur le dessus de la table. Cet étrange individu vous adresse un clin d'oeil souriant, tout en sirotant une bière mousseuse.

Voulez-vous tenter de vous attabler avec les nains (267) ou répondre à l'invitation tacite du pirate (315)?

290

Étourdi, vous sentez le poison du Chaos affluer dans vos veines et vous craignez de perdre complètement le contrôle de vos réactions. Bizarrement, le Chancelier sourit alors que vous percevez une onde apaisante émanant de l'anneau de cuivre qu'il porte en couronne sur ses cheveux.

« C'est avec plaisir que je vais vous aider, jeune voyageur ! Attendez juste... »

Il ouvre le tiroir translucide et finement ouvragé de son secrétaire et en extrait une feuille de parchemin qu'il entreprend de remplir avec sa longue plume d'oie. Après l'avoir enroulé et scellé il vous le remet courtoisement (notez la lettre de recommandation de

Falashti sur votre *Feuille* d'Aventure) :

« Vous présenterez cette lettre au mage Aka Torz qui est préposé aux audiences. Il vous programmera une entrevue avec Jonthane. »

Il hésite, puis ajoute.

« Ah, ne vous inquiétez pas, vous aurez à subir un examen d'une petite créature qu'on appelle le Suceur. C'est sans danger pour vous... »

Il vous explique ensuite que vous pourrez trouver Aka Torz à la Cité des Sages. Lorsque vous serez là-bas, vous pourrez vous rendre au paragraphe **14** pour y rencontrer le mage en charge des audiences du palais.

Vous vous inclinez pour le remercier puis il vous congédie d'un geste ferme et vous quittez le bureau sous l'escorte du garde qui vous y avait amené. Notez que vous ne reviendrez pas à la porte du seigneur Falashti (300) et retournez au **320**.

291

L'aubergiste vous fait signe d'aller vous asseoir pendant qu'il demande à sa fille de vous apporter un bol de potage.

Est-ce que vous souhaitez vous installer auprès du groupe de voyageurs (**236**), à côté du jeune hobereau et de sa courtisane (**78**), ou bien préférez-vous vous

mettre à l'écart de tout ce monde (48)?

292

L'Initié répond à votre regard d'étonnement :

« Oui, ces pauvres créatures sont nos bras pour la traversée. Elles sont disciples de Vanator également mais elles doivent porter le collier de soumission pour racheter leur nature malsaine. »

Il vous conduit ensuite dans la cale où vous retrouvez les disciples libres, hommes, femmes et enfants entassés sous des couvertures dans l'attente du départ. L'Initié vous conseille de dormir car le soir va bientôt tomber.

Vous vous pelotonnez sous une couverture en vous efforçant de ne pas sombrer dans le sommeil. Une heure plus tard même les cris des nourrissons se sont tus et il ne reste plus que les ronflements et respirations saccadées des plus anciens. Vous vous relevez doucement. L'Initié dort, appuyé contre l'échelle qui mène à l'écouille. Il tient dans sa main un coquillage argenté. Vous pouvez lui subtiliser si vous le souhaitez (notez-le alors sur votre *Feuille d'Aventure*).

Vous remontez ensuite l'échelle qui débouche sur le pont. Vous rampez dans l'obscurité alors que les marins sont en train de manoeuvrer. Le départ est

imminent.

Vous plongez à l'eau et vous nagez silencieusement jusqu'à la partie du quai qui n'est pas surveillée par les gardes. Le séjour dans l'eau froide vous a fait perdre 2 points d'ENDURANCE.

Notez sur votre calendrier que vous avez passé une nuit à Arion et que vous ne pourrez pas retourner sur les quais (334). Rendez-vous ensuite au **288**.

293

Vous filez sans prêter attention aux portes qui s'offrent à vous sur les côtés. Le couloir s'enfonce dans la pénombre puis il tourne sur la gauche pour s'arrêter sur deux portes à battant recouvertes de cuir clouté. Vous poussez les battants et pénétrez dans le grand vestibule du palais.

Celui-ci est déjà envahi par une dizaine de gardes qui vous encerclent immédiatement en pointant leurs hallebardes vers votre poitrine. Le capitaine de la garde, un grand gaillard moustachu, leur hurle ses ordres. Il est campé aux côtés d'un vieil homme revêtu d'une toge blanche sur laquelle est cousue une plaque de bronze triangulaire.

Vous comprenez que les hommes s'apprêtent à vous embrocher lorsqu'une voix de femme s'élève dans la pièce.

« Asynus ! Que se passe-t-il ? »

Une robe pourpre et deux escarpins émergent de l'escalier aux marches de marbre bleutées, et finalement une silhouette frêle et pâle fait son apparition. Vous comprenez immédiatement qu'il s'agit de votre mère, Elegana et vous abaissez votre garde. Aussitôt deux hommes se précipitent et s'emparent de vous.

Le vieil homme, certainement un mage, répond à la reine :

« Il s'agit d'un criminel qui fuyait nos cachots, majesté. Heureusement notre garde l'a rattrapé... je suis désolé que vous ayez été importunée. »

Le capitaine renchérit :

« Voulez-vous lui faire donner le fouet ici-même, majesté, avant que nous le renvoyions au cachot attendre son exécution ? »

La reine descend et écarte plusieurs soldats pour s'approcher de vous.

« S'il est bien celui que je crois, capitaine, les dieux lui pardonneront peut-être ses forfaits. »

Si vous portez un collier autour du cou, allez au **458**.
Sinon, rendez-vous au **277**.

294

Vous auriez pu vous en douter, votre signalement a été transmis à l'ensemble des gardes de la cité. Il ne faut pas longtemps à ces deux-là pour vous identifier et se précipiter sur vous. Vous allez devoir les combattre en même temps.

HABILETÉ ENDURANCE

PREMIER GARDE	7	8
---------------	---	---

DEUXIEME GARDE	6	7
----------------	---	---

Si au cours du combat l'un de vos adversaires obtient un double six à son lancer de dés, allez immédiatement au **350**.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous êtes contraint de déguerpir aussitôt et il est hors de question pour vous de revenir sur les quais (334, notez cette information sur votre *Feuille d'Aventure*). Retournez au **288**.

295

L'Initié vous fait monter à bord de la grande galère affrétée par Falashti. Vous notez avec surprise que les rameurs sont pour la plupart des Orques, des Gobelins ou des Elfes Noirs munis de colliers de cristaux. Ces créatures qui ne sont pas réputées pour leur discipline semblent ici d'une docilité totale.

Si vous êtes vous-même muni d'un tel collier, rendez-vous au **388**, sinon allez au **292**.

296

Dès qu'il aperçoit le coquillage blanc, l'un des deux gardes vous remet.

« Dis-moi coquin, le Chancelier t'a déjà fait l'aumône je crois ! On t'avait pourtant dit de ne pas revenir... »

Sur ces mots il vous assène un violent coup sur l'épaule du plat de sa hallebarde. Vous chanceliez sous le choc qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Vous ravalez votre fierté tout en lui jetant un regard furieux... il serait inconscient de vous en prendre à des gardes du Conseil des Anciens.

Vous quittez donc les parages, et notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous ne reviendrez plus ici (300). Retournez ensuite au **320**.

297

Vous récupérez vos habits et l'ensemble de votre équipement et vous faites vos adieux au Supérieur et aux adorateurs de Kukulak. L'un des disciples vous escorte jusqu'au grand portail de bronze, puis il s'incline en vous souhaitant bonne chance. Notez que vous ne reviendrez pas au temple de Kukulak (299), puis retournez au **320**.

298

Le Démon-Chien se rue sur vous en projetant une gerbe de flammes qui calcine les herbes entourant la chapelle. Dans votre dos le cristal rouge continue d'absorber votre énergie et il est désormais évident que c'est lui que le Démon convoite.

Vous perdez à nouveau 3 points d'ENDURANCE et 1 point de CHAOS avant d'entamer ce combat.

DÉMON CHIEN HABILITÉ 10 ENDURANCE 8

Si le Démon-Chien obtient un double sur son jet d'attaque, il vous touche avec le souffle de ses flammes. Quelle que soit l'issue de l'*Assaut*, vous recevez alors une blessure de 2 points d'ENDURANCE en plus des dommages normaux.

Si vous sortez vainqueur de ce terrible adversaire, rendez-vous au **120**.

299

Kukulak, le dieu des Tempêtes est à la fois respecté et craint à Arion. Une grande partie des richesses de la cité reposant sur l'activité du port, nombreux sont ceux désireux de s'attirer ses faveurs. Pourtant, à ce que vous avez entendu, l'entrée de son temple est

réservée à une secte d'adorateurs aussi puissante qu'inquiétante.

Mais qui sait ? Peut-être que les adeptes du dieu des Tempêtes pourraient vous aider dans vos recherches... Vous frappez deux coups au portail de bronze qui ferme l'enceinte du temple. Au bout de quelques instants des pas traînants se font entendre et un vantail s'ébranle. Une silhouette couverte d'un long drap noir passe sa tête dans l'entrebâillement. Seuls deux trous découpés dans le tissu laissent percer son regard.

« Que veux-tu ? » vous demande-t-il d'une voix étouffée.

Si vous avez déjà frappé à ce portail, auparavant, allez au **471**.

Sinon vous expliquez que vous êtes à la recherche d'une aide dans la cité pour vous introduire auprès des monarques. L'adorateur de Kukulak réplique d'un ton irrité :

« Nous ne sommes pas des fonctionnaires du palais ! Il y a une procédure pour ça... »

Vous tentez d'en savoir plus mais une main gantée commence à rabattre la porte de bronze.

Si vous avez un cristal blanc ou un collier de cristaux sur vous, rendez-vous au **265**.

Si vous voulez présenter une lettre de recommandation pour convaincre le bonze, rendez-vous au **326**.

Si vous n'avez rien de tout cela, vous vous gardez d'insister et vous retournez au **320**.

300

La demeure de la Maison Falashti est un impressionnant bâtiment en granit gris, surmonté d'un dôme bleu turquoise qui reproduit en miniature celui du Conseil des Anciens. Cet affichage orgueilleux fait que le Chancelier, au contraire de son père qui a créé le poste à la suite de la trahison d'Aka Ranth, jouit d'assez peu de sympathie parmi la population. Il sait imposer toutefois le respect par la crainte qu'inspire sa puissance.

Deux gardes surveillent l'entrée la demeure. Ils ne portent pas les armes d'Arion mais les emblèmes du soleil et de la lune car ils sont mandatés par le Conseil des Anciens pour protéger le Chancelier.

Il va être difficile de vous introduire auprès du Chancelier, mais vous notez toutefois un coquillage doré qui trône au-dessus de l'arc de la porte d'entrée. Vous avez peut-être vous-même un coquillage en votre possession que vous pourriez montrer aux gardes. Si c'est le cas rendez-vous au **342**. Sinon, allez

au **55**.

301

Vous rejoignez le centre de la salle et vous vous asseyez en même temps que les autres. Aussitôt vos voisins vous prennent la main et vous voyez toute l'assemblée fermer les yeux. Vous décidez de vous laisser aller également. Au moment où le silence s'est installé, un chant s'élève de toutes les bouches. La mélodie est tellement répétitive que vous n'avez aucun mal à la reprendre en choeur avec les autres adeptes.

Testez votre Chaos. Vos mains étant occupées, pour ce test vous ne pouvez utiliser l'herbe de Tantum. Si le Test est réussi, rendez-vous au **104**, sinon allez au **99**.

302

Vous montrez le coquillage et le prêtre paysan hoche la tête silencieusement.

Si vous avez dormi à Arion trois jours ou plus allez au **39**, sinon rendez-vous au **278**.

303

Vous foncez dans la rue et vous ne prenez pas la peine

de vous retourner mais vous sentez que dans votre dos les Enfants de Vanator ont abandonné la poursuite.

Quelques rues plus loin vous faites une halte pour reprendre votre souffle. Il est bien évidemment inutile d'essayer de vous rendre à nouveau à l'hospice (96, notez-le sur votre *Feuille* d'Aventure).

Pour l'instant il faut tout de même que vous songiez à dormir. Rendez-vous au **410**.

304

Si vous portez le collier autour du cou, allez au **279**, sinon rendez-vous au **254**.

305

Vous passez la ceinture de cuivre autour de votre cou et pressez le fermoir sur votre nuque. Aussitôt vous vous sentez pris de vertiges. Vous essayez alors de le retirer mais vous vous apercevez avec angoisse que le mécanisme de fermeture est bloqué.

Vous inspirez profondément plusieurs fois et les vertiges finissent par se dissiper, mais une sensation désagréable demeure.

Vous êtes sous le contrôle d'un collier de soumission destiné à contenir les créatures du Chaos. Tant que

vous serez muni de ce collier, à chaque fois que vous aurez à subir un Test de Chaos vous augmenterez de 3 points le résultat du jet de dés et vous retirerez 1 point à votre total de CHAOS et 3 points à votre total d'ENDURANCE à l'issue du test. Vous ne pourrez plus utiliser votre CHAOS en combat volontairement ou lors d'un Test d'Habilité tant que vous serez sous le contrôle du collier, vous ne pourrez pas non plus invoquer de sortilège si cela vous est proposé. Enfin, si vous êtes en possession d'une Épée du Chaos vous ne pouvez l'utiliser non plus, mais vous pouvez vous en débarrasser quand vous le souhaitez.

Retournez maintenant au paragraphe d'où vous êtes venu.

306

Voyant que vous lui adressez un projectile, le tireur interrompt son geste pour tenter de se protéger lui-même. Mais c'est trop tard, votre arme l'atteint à l'épaule et vous chargez les deux gardes stupéfaits.

Vous devez les combattre tous deux en même temps.

	HABILITÉ	ENDURANCE
1er GARDE	8	7
2ème GARDE (blessé)	4	3

Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous

poursuivez votre échappée le long du couloir. Rendez-vous au **293**.

307

Instinctivement vous avez senti le projectile qui fusait vers vous et vous avez eu le réflexe de dégager votre tête sur le côté. Une fléchette métallique vient se ficher dans le chambranle de la porte derrière vous.

Malgré le contre-jour vous distinguez une silhouette qui s'enfuit dans la ruelle en face de vous. Est-ce que vous voulez la poursuivre (**361**) ou bien filer vers l'intérieur des quartiers nord pour échapper à cet agresseur (**320**)?

308

Vous gisez à moitié inconscient, un filet de sang s'échappant de votre bouche, au moment où l'aubergiste parvient enfin à maîtriser le colosse. Sa femme se penche vers vous en murmurant « Pauvre petit... » et elle envoie son mari aller chercher de l'eau. Il revient enfin calmé, tout penaud, alors que le jeune noble impressionné par la rixe décide de monter avec la demoiselle dans sa chambre.

La femme vous tamponne le visage alors que son mari tient à s'excuser :

« Faut pas se mêler des affaires des autres, garçon, je

suis désolé... quand je suis en colère plus rien ne me retient ! »

Peu à peu vous reprenez vos esprits et les soins prodigués vous font regagner 3 points d'ENDURANCE. L'homme qui s'appelle Meshtel explique qu'il est maître charpentier à Arion et qu'il travaille lui-même pour les plus grands seigneurs de la ville :

« Le garçon qui m'a provoqué est le jeune Gilem Azzur, une canaille... il sait très bien qui je suis, il y a une époque je travaillais pour son père. Aujourd'hui je suis au service de la Maison Den Snau et ils ne peuvent pas supporter ça. Je dirige l'équipe qui rénove l'hôtel Den Snau.

De la belle ouvrage, croyez-moi... »

Vous expliquez que vous allez vous-même vous rendre à Arion et Meshtel insiste pour que vous passiez le voir sur le chantier.

« Je pourrai t'introduire auprès des Den Snau. On ne sait jamais, s'il y a quelque chose que je peux faire pour toi... »

Il insiste aussi pour vous payer la chambre cette nuit. Vous le remerciez et convenez qu'il est temps en effet de monter vous coucher. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez rencontré Meshtel.

Rendez-vous au **259**.

309

L'inconnu continue à se traîner le long de la rue, puis il pénètre dans une maison en ruines qui a probablement hébergé un seigneur ou un riche marchand il y a quelques décennies de cela. Vous avancez prudemment jusqu'au pas de porte effondré et vous apercevez un large trou dans la terre battue qui recouvre ce qui fut naguère le séjour de cette maison.

Vous vous accroupissez au bord et découvrez un puits équipé de barreaux qui descend dans l'obscurité. Si vous disposez d'une lanterne ou d'un bracelet lumineux vous pouvez descendre dans le puits et y suivre votre agresseur (**337**). Sinon il est préférable pour vous de reprendre votre exploration du quartier (**320**).

310

Vous fendez la foule braillarde des clients pour héler l'aubergiste. Il s'approche de vous et vous lui demandez si vous pouvez disposer d'une chambre.

Si vous êtes invité permanent, vous pouvez vous rendre directement au **404** pour gagner votre chambre.

Sinon l'homme au visage émacié vous informe que le tarif d'une nuit est de 3 Pièces d'Or, souper inclus. Si vous souhaitez régler ce montant, rendez-vous au **404**. Sinon vous n'avez d'autre choix que de sortir dans l'obscurité tombante pour trouver un autre refuge (**410**).

311

Vous expliquez au prêtre que vous n'avez pas de coquillage et il ne s'en montre pas tellement surpris. Il s'assoit et croise calmement les mains sur son ventre :

« Pour effectuer la Shâkrya, jeune homme, il faut d'abord être converti à la Prophétie de Vanator. C'est quelque chose que l'on peut faire dès à présent... est-ce que vous souhaitez-vous convertir ? Ensuite vous aurez votre sésame...»

Il brandit en souriant un coquillage blanc.

Si vous acceptez, rendez-vous au **349**.

Sinon vous quittez la tente, alors que le prêtre paysan vous invite à revenir quand vous vous sentirez prêt, et vous retournez au **288**.

312

Vous parvenez à vous dégager des liens qui vous

enserrent et vous vous redressez en bousculant l'immonde goule qui tentait de vous violer. La créature bondit en arrière en rugissant des imprécations. Vous reconnaissez immédiatement la voix de Mordhâl :

« Ça suffit maintenant ! Amarez m'a dit de t'éliminer si tu ne te soumettais pas à notre plan. Tu es trop dangereux à présent... »

Alors que vous vous apprêtez à combattre, un éclair aveuglant remplit la pièce et en l'espace d'une demi-seconde Mordhâl le Démon est volatilisé. À sa place se tient le spectre gracile de Phyllora qui vous adresse un dernier sourire.

« Merci... tu as libéré mon âme de ses dettes en détruisant Mordhâl.

N'oublie pas que tu es Celui Qui Doit Naître Deux Fois... Tu peux être un passage pour les forces du Chaos mais tu peux aussi devenir une arme terrible contre elles. Comme ce soir... »

Vous gagnez 1 point de CHANCE et perdez 1 point de CHAOS.

L'image de Phyllora s'estompe doucement et vous entendez une main frapper à la porte. Machinalement vous répondez et la jeune fille de l'auberge entrouvre le battant, une bougie à la main.

« Monsieur, nous avons cru entendre des cris. Est-ce que tout va bien ? On dit que la foudre est tombée. »

Vous rassurez la fille en lui montrant la chambre intacte et au même moment vous prenez conscience que vous êtes nu et ruisselant de sueur au milieu de vos draps défaits... Le visage de la soubrette s'empourpre et elle referme précipitamment la porte.

« Excusez, moi, Monsieur... »

Vous-même pour le moins confus, vous avez beaucoup de mal à retrouver le sommeil avant l'aube.

Rendez-vous au **219**.

313

Les cris aigus du rongeur s'enfoncent comme une vrille dans votre cerveau et vous perdez brutalement le contrôle de vos actions. D'un coup de poing sec vous défoncez la vitre pour agripper le cou de l'insupportable animal et vous écrasez sa nuque jusqu'à ce que les couinements aient enfin cessé !

Vous remarquez alors une longue silhouette vêtue de pourpre qui vous observe sur le seuil, les yeux brûlant de haine.

Si vous portez un collier serti de cristaux autour du cou, allez au **352**. Sinon rendez-vous au **372**.

Le serviteur en robe noire vous conduit à travers un long portique à colonnades de grès qui débouche sur une construction pyramidale à trois étages. Il vous introduit dans ce sombre édifice, éclairé uniquement par des candélabres disséminés aux coins de la grande salle.

D'autres serviteurs se tiennent là, dans le même accoutrement, et leurs murmures vous parviennent comme le souffle insistant d'une brise légère. Alors qu'ils semblent ne pas vraiment faire attention à vous, votre guide vous délaisse pour aller s'entretenir avec l'un d'eux. Pendant ce temps vous examinez pensivement la mosaïque de carreaux noirs et blancs qui orne le sol et qui forme une spirale convergeant vers son centre.

Les deux hommes reviennent vers vous et le plus grand, qui semble être le Supérieur, annonce d'une voix sépulcrale :

« Fort bien, mes frères... nous allons procéder à l'épreuve de la torche ! »

Aussitôt deux adorateurs de Kukulak vous empoignent par-derrière et vous immobilisent. Le Supérieur s'empare d'une torche et l'allume à la flamme d'un candélabre. Le plus petit, qui vous avait ouvert la porte, s'approche et déchire votre chemise.

Est-ce que vous voulez tenter de vous dégager (225) ou bien préférez-vous attendre de voir ce qui va se passer (36)?

315

L'homme semble véritablement ravi que vous le rejoigniez. Il débarrasse son pilon de la table et vous invite à vous asseoir. Il s'adresse au tavernier :

« Holà, Gras-Dur ! Une bière pour mon ami ! Et une autre pour moi...

__ Et tu as de quoi la payer ?

__ Penses-tu ! »

D'un geste hautain le capitaine envoie deux pièces d'or sonner contre la table. Gras-Dur s'avance en bougonnant, deux chopes à la main qu'il pose devant vous.

« Voilà monseigneur !

__ Tu peux disposer. »

Le capitaine vous adresse un sourire un peu gêné :

__ Ce sont mes dernières pièces, mais surtout ne le dis pas ! De toutes façons je vais me refaire. Je vais t'expliquer...

Il jette des regards nerveux autour de lui.

__ Je m'appelle Natto. Le capitaine Natto ! Tu as entendu parler de moi ?

Vous faites signe que non. Il examine vos habits d'une moue dédaigneuse.

__ Ça ne m'étonne pas, tu m'as tout l'air d'un gars de la campagne, hein ? J'ai tout de suite vu que tu étais un peu perdu ici. Je suis très connu, vois-tu. Trop peut-être...

Il adresse un sourire amical à Gras-Dur qui hausse les épaules avec dédain.

__ J'aurais même pu délivrer Telessa, tu sais ? J'ai reçu la lettre, et puis pffft...

Il fait signe de lâcher un papier dans le vent.

__ Pas intéressant... travailler pour un roi, moi ?

Alors qu'il roule des yeux, il vous semble déceler un éclair de folie dans sa prunelle.

__ Mais j'aurais peut-être dû... en tous cas j'ai quelques ennuis maintenant. Oh , rien de grave... je suis juste un capitaine sans bateau.

Est-ce que vous comptez continuer d'écouter les élucubrations de Natto (280), ou bien le remercier pour le verre et aller engager la conversation avec les nains (267), ou plus simplement quitter le rade pour retourner sur le port (288)?

Le Chancelier vous jette un regard où transparait l'admiration :

« Dites-moi, Révérend, je n'avais jamais vu d'Initié aussi jeune jusque-là ! Qu'est-ce qui vous amène ? »

Vous comprenez que le coquillage argenté est le signe de reconnaissance des prêtres de Vanator. Si vous vous montrez habile, vous pouvez sûrement profiter de ce quiproquo.

Vous expliquez que vous aimeriez obtenir une audience auprès du roi Jonthane et que vous pensez qu'il pourrait vous y aider. Falashti plisse le front d'un air soucieux.

« Quel genre de problème auriez vous à soumettre à Jonthane que je ne pourrais pas régler moi-même ? »

Vous comprenez que vous êtes sur le point de commettre une gaffe. Falashti ne semble pas tenir le roi en très haute estime et il n'a pas l'habitude que les Enfants de Vanator s'adressent aux souverains d'Arion. Vous rougissez en expliquant qu'avant votre départ pour la Shâkrya vous avez promis à votre mère mourante de présenter ses hommages au souverain.

La tension se relâche aussitôt et Falashti vient vous donner une accolade amicale.

« Je comprends, mon ami... c'est important de

respecter les dernières volontés de nos parents. Je peux bien sûr vous aider, attendez un instant... »

Il s'assoit derrière le bureau de verre et déroule devant lui un parchemin qu'il griffonne avec empressement. Puis il y appose son Sceau et l'enroule d'un ruban avant de vous le confier (notez sur votre *Feuille d'Aventure* la lettre de recommandation de Falashti).

« Voilà pour vous. Avec cette lettre vous pouvez aller trouver le mage Aka Torz qui est responsable des audiences et qui vous introduira rapidement auprès de Jonthane... »

Il vous explique ensuite comment rentrer en contact avec Aka Torz. Lorsque vous serez à la Cité des Sages, vous pourrez vous rendre au numéro **14** pour y rencontrer le mage en charge des audiences. Vous remerciez chaudement le Chancelier qui vous souhaite ensuite bonne chance pour votre pèlerinage et vous quittez sa demeure. Notez que vous ne reviendrez pas à l'entrée de la Maison Falashti (300) et retournez maintenant au **320**.

317

L'homme pointe le doigt vers votre crâne.

__ Ne t'inquiète pas, je ne vais pas te demander de l'argent... pour cette fois ! Je voudrais juste ton

bonnet, il a l'air tellement chaud. Je suis sûr que tu pourras t'en faire tricoter un autre. Mais tu sais, pour moi, les nuits d'hiver seront longues...

Est-ce que vous souhaitez donner le bonnet de Serena au mendiant (2) ou bien préférez-vous passer votre chemin (125) ?

318

Vous tournez dans une ruelle sur votre gauche, puis une autre sur votre droite, pour vous apercevoir au final que l'agresseur à la cape vous a définitivement semé. Vous ne saurez pas quelles raisons l'ont poussé à vous tirer dessus avec sa sarbacane.

Essoufflé, vous reprenez votre exploration des quartiers nord d'Arion. Retournez au 320.

319

Si vous portez le collier autour du cou, rendez-vous au 269, sinon allez au 246.

320

Vous avez maintenant bien en tête la configuration de la partie nord d'Arion et les différents lieux qui peuvent présenter un intérêt pour vous.

Si vous voulez tenter de vous adresser aux familles

les plus influentes de la cité, rendez-vous au **221**.

Si vous voulez demander l'abri pour la nuit à l'hospice des Enfants de Vanator, rendez-vous au **96**.

Si vous voulez visiter le temple de Kukulak, allez au **299**.

Si vous voulez vous rendre à la Cité des Sages, où siège notamment le Conseil des Anciens, rendez-vous au **430**.

Si vous pensez qu'il est judicieux d'aller maintenant rendre visite au palais, rendez-vous au **400**.

Si vous préférez gagner le sud de la cité où se trouvent le port et les quartiers populaires, rendez-vous au **288**.

321

Une sensation inconnue de bien-être se répand dans tout votre corps et vos muscles se relâchent soudainement. Vous glissez lentement à terre, inconscient...

Si vous avez déjà dormi trois nuits au moins à Arion, allez au **359**, sinon rendez-vous au **199**.

322

L'homme au crâne rasé vous apprend que le groupe appartient aux Enfants de Vanator et que lui-même est un Initié qui accompagne des fidèles vers leur Shâkrya. Vous avez entendu parler déjà de cette secte qui se développe depuis plus d'une dizaine d'années. Suite à la prophétie catastrophique de leur mentor, Vanator, les Enfants se sont jetés sur les routes et traversent parfois tout le continent de Khûl pour aller s'embarquer à Arion et coloniser des îles au large.

Celui qui se présente comme un Initié vous explique que ce voyage vers les îles refuge est appelé la Shâkrya, c'est le pèlerinage obligatoire des Enfants de Vanator. Les autres acquiescent silencieusement, d'un simple hochement de tête.

De nombreuses questions vous brûlent les lèvres et finalement la curiosité l'emporte. Est-ce que vous désirez en savoir davantage sur la prophétie de Vanator (248)? Est-ce que vous souhaitez en apprendre plus sur la Shâkrya (25)? Est-ce que vous voulez soutirer des informations sur Arion à votre interlocuteur, qui semble bien connaître la ville (252)?

323

Le Révérend vous accueille toujours avec bienveillance et vous trouve une couche pour la nuit.

C'est précisément le moment où les adeptes s'apprêtent à consacrer le repas. Vous vous en léchez déjà les babines et, avant de prendre place dans le cercle.

Testez votre Chaos.

Si le Test est réussi, allez au **104**. Sinon, après le repas, vous passez une nouvelle nuit réparatrice à l'hospice qui vous régénère de 6 points d'ENDURANCE. Au matin, vous retournez explorer Arion en ajoutant une nuit à votre calendrier.

Rendez-vous au **320**.

324

Après un premier repérage dans le dédale de ruelles qui cerne le port, deux établissements ont retenu votre attention :

Le Crabe Noir, un bouge sordide accolé aux quais, qui n'a rien d'accueillant, mais les fréquentations louches qu'il autorise pourraient peut-être s'avérer utiles.

Le Chass'Elfes, un établissement clairement plus huppé où la jeune bourgeoisie d'Arion vient s'encanailler. On s'y adonne aux jeux de hasard et on peut y admirer semble-t-il des spectacles de danse exotiques. Il est même possible d'y passer la nuit.

Est-ce que vous voulez faire une visite au *Crabe Noir* (289) ou plutôt vous installer chez *Chez Chass'Elfes* (420)?

325

Vous laissez passer une petite heure en luttant contre le sommeil, puis vous vous levez prudemment et vous retournez à l'isoloir. Vous écartez le rideau et examinez ce cagibi occupé par une simple table. Vous ne trouvez rien d'autre qu'une bougie éteinte, un livre de prières et un coquillage semblable au vôtre mais de couleur blanche.

Vous pouvez empocher le coquillage blanc si vous le souhaitez (notez le alors sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous retournez ensuite vous coucher mais vous avez déjà laissé passer une bonne partie de la nuit et votre sommeil n'est pas réparateur.

Notez dans votre calendrier que vous avez passé une nuit à Arion. Rendez-vous ensuite au **32**.

326

Voulez-vous présenter une lettre :

- du chancelier Falashti (466)
- de la maison Den Snau (83)

– de la maison Azzur (477)

327

Notez sur votre calendrier que vous avez passé une nuit à Arion.

À votre réveil, vous découvrez le fameux équipage du capitaine Natto, composé essentiellement d'anciens forçats et de crapules endurcies. Vous êtes toutefois surpris d'y découvrir trois Hommes-Poissons et un personnage mystérieux drapé d'un long voile noir qui le protège de la tête aux pieds, ne laissant percer que ses yeux.

« C'est la crème de la crème ! Je les ai tous recrutés personnellement... je n'ai jamais eu un tel équipage depuis que j'ai humilié Abdul le Sanguinaire à Tak ! »

Un vieux marin bougon le reprend :

« Ce n'était pas toi, capitaine...

__ Et qu'est-ce que tu en sais, Dek, tu n'étais pas là...

__ Tous les pirates de la Crête Noire connaissent ton histoire, Natto... et tout le monde sait que ce n'était pas toi ! »

Le capitaine hausse les épaules. Il va chercher une longue-vue dans une poche intérieure de sa veste, la déplie et la fait reluire patiemment de sa manche

élimée. Puis il scrute l'horizon. Au bout de quelques minutes de recherches, il déclare :

« Je crois que notre proie est au rendez-vous ! »

Vous vous asseyez alors tous silencieusement et vous attendez que la silhouette du navire se dessine. Natto vous explique qu'il s'agit d'une frégate affrétée par le chancelier Falashti pour le compte du roi Jonthane qui vient de quitter le port d'Arion. Elle transporte de l'or à destination de l'archipel de la Flèche et Natto se propose de l'intercepter.

Plus le navire s'approche et plus il vous apparaît lourdement armé. Vous demandez à Natto comment il compte s'y prendre pour partir à l'abordage de ce vaisseau avec quatre chaloupes et une vingtaine d'hommes.

« Tu ne me fais pas confiance, hein, jeune homme ? Je t'ai dit : pas de combat, pas d'ennuis ! »

Il se retourne vers l'homme drapé de noir.

« Prêtre, je pense que c'est à toi de jouer maintenant ! »

L'homme se lève et tend un doigt paré d'une bague noire vers le ciel. Au bout de quelques secondes, d'immenses nuages sombres s'amoncellent au-dessus de la frégate.

Si vous avez sur vous un cristal blanc, allez au **376**. Si

vous avez sur vous un cristal bleu, allez au **234**. Si vous êtes en possession d'un collier de cuivre orné de cristaux, vous pouvez vous rendre à n'importe laquelle des deux propositions précédentes.

Si vous n'avez rien de tout cela, allez au **13**.

328

Le sommeil vous trouve rapidement. Des visages de femmes défilent dans votre esprit : celui de Serena, celui de Phyllora, une reine que vous supposez être Elegana, une vieille femme perdue dans un paysage étrange...

Au matin vous vous réveillez reposé, malgré cette nuit agitée. Vous regagnez 4 points d'ENDURANCE. Notez dans votre calendrier que vous avez passé une nuit à Arion. Rendez-vous ensuite au **32**.

329

Lorsque vous vous éveillez, vous êtes allongé dans une chambre inconnue et la silhouette drapée du Supérieur se tient à votre chevet. D'une main experte il applique des compresses sur votre visage en vous parlant.

« Vous vous êtes enfin réveillé. Vous avez de la

chance, l'Élémentaire a reconnu votre énergie en touchant le cristal blanc. Vous êtes Celui Qui Doit Naître Deux Fois !

Kukulak notre Maître vous a apporté sa bénédiction pour que vous accomplissiez votre tâche. »

Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez la bénédiction de Kukulak. Vous déduisez 1 point de votre total de CHAOS et vos points d'ENDURANCE sont rétablis à leur niveau initial. Si vous aviez moins de 10 points d'ENDURANCE ce rétablissement vous a coûté deux nuits à Arion, sinon vous n'êtes resté inconscient qu'une seule nuit. Faites les modifications nécessaires dans le calendrier (et sur vos points de CHAOS).

Le Supérieur vous explique ensuite que vous allez pouvoir quitter la chambre pour reprendre vos recherches. Vous lui demandez s'il sait comment obtenir une audience à la cour.

« Oui, il y a un sage préposé aux audiences au conseil des Anciens. En ce moment c'est Aka Torz qui occupe cette charge. Mais vous avez intérêt à vous présenter avec une lettre de recommandation. Sinon, je pense que l'audience vous sera facturée 20 Pièces d'Or. »

Si vous vous rendez à la Cité des Sages, vous pourrez rendre visite à Aka Torz en vous rendant directement au paragraphe 14. Tous ces renseignements vous font

gagner 1 point de CHANCE.

Si vous avez déjà une lettre de recommandation, allez au **297**. Sinon rendez-vous au **214**.

330

Vous vous réveillez dans le noir, la chemise imprégnée de sueur. C'est le cri d'un enfant qui vous a réveillé. Vous vous dites qu'il est probablement en train de faire un cauchemar. De la jambe vous touchez un corps inconnu, allongé sous la même couverture que vous, et vous êtes soudain pris d'une vague de panique. Le tangage que vous ressentez en-dessous est celui de la galère des Enfants de Vanator ! Vous êtes à fond de cale avec les autres disciples. Heureusement, si vous en jugez par vos sensations, le navire doit être encore à quai.

Vous repoussez délicatement la couverture en prenant soin de ne pas réveiller les voisins. Vous distinguez maintenant l'écoutille et l'échelle qui y mènent, éclairées par un lanterne probablement posée sur le pont. Vous avancez prudemment et vous remarquez un Initié endormi, appuyé contre l'échelle. Il tient dans sa main un coquillage argenté qui luit dans la pénombre. Vous pouvez le subtiliser facilement si vous le souhaitez (notez-le alors sur votre *Feuille d'Aventure*).

Vous remontez ensuite l'échelle qui débouche sur le pont et vous rampez dans l'obscurité en vous cachant des marins en train de manoeuvrer. Le départ doit être imminent.

Vous vous laissez tomber dans l'eau puis vous nagez silencieusement jusqu'à la partie du quai qui n'est pas surveillée par les gardes. Le séjour dans l'eau froide vous a fait perdre 2 points d'ENDURANCE.

Notez sur votre calendrier que vous avez passé une nuit à Arion et que vous ne pourrez pas retourner sur les quais (334). Rendez-vous ensuite au **288**.

331

Le supérieur presse la torche contre votre peau puis la retire aussitôt. La douleur de la brûlure est insupportable et vous hurlez. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Alors que l'odeur de votre chair grillée emplit la salle et vous êtes pris d'une nausée, tous les disciples de Kukulak s'approchent en cercle et chuchotent.

« Ce n'est pas la rune de Kukulak.

__ Non.

__ La forme est étrange, tout de même.

__ Qu'importe, il va falloir nous débarrasser de lui. »

D'un geste autoritaire, le Supérieur interrompt ces

conciliabules.

« Mes frères, vous avez raison, il ne s'agit pas de la rune de Kukulak. Mais je reconnais ce signe, il s'agit d'une rune des Anciens. C'est un signe qui nous est envoyé, nous devons le laisser repartir ! »

Le début d'un murmure réprobateur parcourt les rangs de l'assemblée. A nouveau le Supérieur fait taire les disciples.

« Ne vous inquiétez pas ! L'étranger ne parlera pas. Je le sens... »

Alors que vous êtes toujours au bord de l'inconscience, vos deux surveillants vous traînent à travers le portique jusqu'à l'entrée, puis encore sur une centaine de mètres dans la rue déserte et ils vous abandonnent au coin.

Alors que vous reprenez peu à peu vos esprits, vous vous jurez de ne pas remettre les pieds chez ces fanatiques (notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous ne retournerez pas au temple de Kukulak). Retournez ensuite au **320**.

332

Vous passez le restant de l'après-midi à flâner par les rues des quartiers nord de la cité, la partie la plus opulente d'Arion. On peut y trouver toutes sortes de

produits raffinés destinés à plaire aux seigneurs et riches armateurs, qui sont parfois les mêmes. C'est près d'ici également qu'ont été édifiés les différents temples et la loge du Conseil des Anciens.

Perchées sur leur colline, les tours immaculées du palais des Hache-de-Sang surveillent paisiblement les rues chamarrées de ces quartiers.

Si vous portez la marque du Démon, ou la marque de la liche, rendez-vous au **492**. Sinon allez au **227**.

333

Sous le regard étonné des marins, vous ouvrez l'outre et tentez d'y emprisonner le Démon.

Testez votre Habileté.

Si vous échouez, vous retournez au paragraphe **348** pour reprendre le combat normalement.

Si vous réussissez, le Démon Ailé est happé dans l'outre en vous maudissant sous les vivats de vos compagnons. Notez que l'outre est pleine et que vous ne pourrez plus l'utiliser.

De son côté, Natto s'est débarrassé de l'autre créature à coups de sabre et il vient vous féliciter.

— Tu es plein de ressources, moussaillons, je savais que tu serais une bonne recrue ! Natto ne se trompe jamais, pas vrai les gars ?

Puis il donne une claque sur l'outré pansue.

__ Et puis j'adore les objets magiques. Ce piège à Démons, c'est bien pratique... si tu en as un autre de la même sorte je suis prêt à t'en offrir 8 Pièces d'Or.

Si vous possédez une outre vide supplémentaire, vous pouvez accepter l'échange proposé par Natto. Puis il demande à tous les hommes d'embarquer pour aller reconnaître le navire que les créatures démoniaques ont maintenant abandonné.

Rendez-vous au **187**.

334

Les quais sont scindés en deux zone bien différenciées. Sur la gauche des barques de pêcheurs sont arrimées paresseusement, certaines reviennent du large la nasse remplie de poissons, d'autres attendent encore de partir.

La partie droite est réservée aux navires des grands armateurs et aux frégates militaires d'Arion. Ce sont des navires magnifiques qui sillonnent le Golfe d'Ariona et même l'Océan Noir jusqu'à l'Archipel de la Flèche au nord et le Tôchimim au sud pour y convoyer souvent l'or des mines d'Arion et en ramener des marchandises. Le plus puissant des armateurs de la cité est incontestablement le Chancelier Falashti, qui dirige le Conseil des Anciens.

Son emprise sur l'économie d'Arion est telle que la section des quais réservée à ses navires est gardée par des sentinelles aux écussons frappés des armes du royaume. Elles sont postées non loin d'une tente prolongée par un auvent, qui vous intrigue.

Les deux gardes vous jettent d'ailleurs un regard soupçonneux. Est-ce que vous souhaitez aller discuter avec eux (237) ou bien préférez-vous longer les barques de pêche (387)?

335

Vos exploits dans la cité ne sont décidément pas passés inaperçus. Les deux gardes du Conseil vous ont identifié et ils avancent sur vous, leurs hallebardes pointées vers votre tête. Vous allez devoir les combattre en même temps.

HABILETÉ ENDURANCE

PREMIER GARDE	6	8
---------------	---	---

DEUXIÈME GARDE	6	7
----------------	---	---

Si l'un de vos adversaires obtient un double six à son lancer de dés, allez immédiatement au **350**.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous êtes contraint de déguerpir aussitôt et il est hors de question pour vous de revenir chez le Chancelier (300, notez cette information sur votre *Feuille*

d'Aventure). Vous retournez au **320**.

336

Vous ouvrez la porte avec inquiétude, mais vous constatez bientôt avec soulagement que le couloir est désert. Vous pouvez entendre les gardes s'affairer en bas de l'escalier et il est probable qu'ils ne vont pas tarder à remonter vous chercher.

Vous reprenez votre fuite le long du couloir. Rendez-vous au **293**.

337

Vous descendez sur une dizaine de mètres jusqu'à une galerie qui s'ouvre horizontalement dans la paroi du puits. Prudemment, vous l'empruntez, prêt à en découdre à n'importe quel moment. Les murs sont recouverts d'ossements de créatures qui ne sont certainement pas humaines. Les crânes aux orbites vides semblent vous jeter des regards accusateurs.

Il ne vous faut pas longtemps avant de découvrir le cadavre de la créature à la cape pourpre. Vous relevez la capuche pour découvrir le visage de ce qui semble être une demi-Orque. Ses cheveux d'un roux flamboyant descendent en cascade jusqu'aux épaules et vous devinez qu'elle était très belle. Mais ce que vous avez sous les yeux à présent n'est que le reste

desséché de cette inconnue dont tout laisse à penser qu'elle était pourtant jeune. Vous vous demandez avec effroi quelle sorte de magie a pu la vider de ses forces au point que sa chair se soit ratatinée de la sorte...

Vous fouillez ses vêtements et vous y découvrez 6 Pièces d'Or, peut-être une partie du salaire pour payer la fléchette qui vous était destinée. Vous empochez ce butin sans état d'âme. Avant de repartir, votre regard est attiré par l'éclat palpitant du collier que la demi-Orque porte à son cou. Vous détachez le fermoir et examinez ce bijou surprenant. Il s'agit d'une sorte de ceinture en cuivre sertie de trois cristaux de couleurs différentes, rouge, bleu et blanc (notez le collier sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous possédez déjà un cristal coloré, vous notez qu'il a exactement la même forme que ceux-ci (une pyramide à base hexagonale) et vous trouvez un emplacement vide pour l'insérer sur le collier (vous rayez donc le cristal de votre *Feuille d'Aventure*).

Si vous souhaitez à un moment de cette aventure enfilez ce collier, vous vous rendez au paragraphe **305** pour y lire les instructions lui correspondant, avant de revenir au paragraphe où vous êtes.

Il est maintenant temps pour vous de quitter cet ossuaire, avant d'y faire des rencontres plus dangereuses. Vous retournez au **320**.

338

Vous êtes réveillé en pleine nuit par un coup de botte qui vous enfonce la hanche. C'est une ronde de la Garde Municipale qui vous a repéré. L'un des deux gardes vous apostrophe :

« Dis-donc, maraud ! Tu te crois chez toi ? »

Il vous force à vous relever, d'une poigne énergique. Encore somnolent, vous n'offrez pas de résistance. Si vous êtes recherché, allez au **81**, sinon rendez-vous au **251**.

339

L'homme soupire en vous fixant droit dans les yeux :

« Désolé garçon mais ce bateau-ci est complet. Il faut que tu reviennes plus tard. Je suppose que tu sais que l'hospice peut t'héberger en attendant... »

Vous remerciez le prêtre et quittez la tente pour regagner les rues du port (**288**).

340

Vous tendez le précieux parchemin et le garde s'en empare en expliquant qu'il doit le faire examiner. Il franchit la herse et réapparaît bientôt en compagnie d'un vieil homme barbu. Celui-ci porte une toge blanche aux manches dénudées, surmontée sur la

poitrine d'une pièce de bronze triangulaire. Il déroule le parchemin devant vous.

Testez votre Chaos. Si le Test est réussi, allez au **384**, sinon rendez-vous au **414**.

341

Encore paresseux vous vous accordez un répit supplémentaire sur le perron. La fille de l'aubergiste vient à vos côtés et vous tend une pêche qui a échappé à la voracité des autres clients. Vous croquez sa pulpe délicieuse et regagnez 2 points d'ENDURANCE.

Puis vous vous décidez enfin à reprendre la route d'Arion. Rendez-vous au **6**.

342

Quel coquillage souhaitez-vous montrer aux gardes ?

Un coquillage blanc (**247**).

Un coquillage gris (**15**).

Un coquillage argenté(**281**).

Vous ouvrez brutalement la porte pour surprendre quiconque se trouverait dans la salle, mais vous avez la surprise d'y découvrir votre geôlier, affalé contre l'épaisse table de chêne, la main amoureusement posée sur un pichet de vin. Vous vous approchez prudemment. Le gardien dort du sommeil du bienheureux mais cet abandon ne vous paraît pas naturel. Vous respirez rapidement le parfum de son breuvage et vous ne tardez pas à vous convaincre qu'il a été drogué.

Le fourbe qui a fomenté votre disparition ne tient apparemment pas à la publicité ! Pour l'heure cela fait votre affaire et vous parcourez la pièce du regard, tombant rapidement sur le coffre massif qui occupe un coin. Détachant le trousseau de clés de la ceinture du geôlier (trousseau que vous pouvez garder, notez-le alors sur votre *Feuille d'Aventure*), vous ne tardez pas à ouvrir la serrure du coffre, pour y découvrir avec satisfaction les affaires qui vous ont été confisquées à votre arrestation. Seules manquent malheureusement les Pièces d'Or, qui ont disparu dans votre mésaventure...

Vous récupérez avec hâte votre matériel (sauf si vous souhaitez abandonner certains des objets ici), et vous reprenez le couloir pour détaler vers l'escalier. Il n'est pas impossible que votre visiteur ait ameuté des

gardes au-dessus.

Rendez-vous au **263**.

344

D'un coup de coude bien placé vous envoyez à terre l'un des deux adeptes. Quant à l'autre, il dégaine aussitôt une dague à la lame étincelante. Pendant les deux premiers *Assauts* de ce combat, vous devez combattre à mains nues, avant de pouvoir vous dégager et utiliser une arme.

ADORATEUR HABILITÉ 7 ENDURANCE 8

Si vous êtes vainqueur de ce combat vous vous élancez sous le portique et vous vous rendez au **107**.

345

Falashti vous sourit étrangement et vous sentez une vibration désagréable se propager à partir des cristaux du collier qui enserre votre cou. Vous remarquez en même temps la couronne de cuivre qui ceint le front de Falashti et vous sentez qu'une volonté plus puissante que la vôtre émane de cet objet.

Falashti ricane.

« Tiens, tiens, jeune homme... ce collier ne vous appartient pas, n'est-ce pas ? Qu'importe, puisque vous l'avez choisi, vous le garderez ! Faites demi-

tour, redescendez les escaliers et adressez-vous aux gardes. Ils vous indiqueront votre emploi... »

Vos muscles répondent mécaniquement aux ordres de Falashti en même temps que le collier maudit absorbe patiemment votre énergie. Vous n'avez pas envie de vous opposer, cette situation est même plutôt rassurante finalement...

Vous travaillerez probablement pour le restant de vos jours dans l'une des mines d'or que Falashti exploite pour le compte du royaume d'Arion. Ce que vous ne savez pas encore c'est que ces jours seront courts car le collier consume votre corps en même temps qu'il annihile votre volonté...

346

Vous apercevez une bâtisse en bois qui a tout l'air d'une construction provisoire. Deux hommes sont en train de renforcer la toiture en enfonçant des chevilles en bois à coups de maillet. Un plus grand, chauve, vient inspecter l'avancement de leur travail et leur demande de venir prendre le souper. Vous reconnaissez aussitôt un prêtre des Enfants de Vanator. Voilà certainement l'hospice qu'avait mentionné l'Initié à l'auberge.

Si vous souhaitez demander l'hospitalité aux Enfants de Vanator, allez au **51**. Si vous préférez chercher un

autre endroit pour dormir, rendez-vous au **284**.

347

Après quelques heures d'un repos forcé qui n'a malheureusement pas d'autre effet que de vous épuiser nerveusement, un jeune homme blond que vous n'aviez pas encore rencontré vient déposer un repas dans votre cellule. C'est un brouet dans lequel nage quelques timides morceaux de viande. Le ventre affamé, vous vous précipitez sur la gamelle et vous dévorez à pleines dents.

Au bout d'un quart d'heure vous commencez à ressentir dans votre estomac des premiers gargouillis inquiétants, suivis de tiraillements douloureux.

Si vous disposez d'un anti-poison, allez au **29**, sinon rendez-vous au **161**.

348

Vos mains se mettent à trembler et vous sentez une onde maléfique irrépressible vous submerger. Au même moment une nuée de créatures ailées crève les nuages amassés au-dessus de la frégate. Les hommes de Natto poussent des exclamations de surprise et le capitaine lui-même se retourne vers le prêtre :

« Qu'est-ce que c'est que ça, filou ? Tu invoques des Démons maintenant ?

— La situation n'est pas sous mon contrôle, capitaine, répond celui-ci froidement. »

Les Démons ailés fondent sur le navire et vous croyez entendre depuis le large les hurlements de souffrance de l'équipage en train de se faire massacrer. Soudain vous remarquez deux de ces créatures qui se détachent de leurs congénères pour se diriger vers votre groupe. Ces Démons à bec d'aigle ont l'air résolument hostiles et il va vous falloir les affronter. L'un d'eux est pris en charge par Natto et vous devez vous occuper de l'autre.

DÉMON AILÉ HABILITÉ 9 ENDURANCE 11

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **57**.

349

L'homme se lève et vous demande de vous agenouiller. Vous posez un genou à terre et il appose ses deux mains sur votre tête. Vous ressentez une onde se propager dans tout votre corps.

Sinon, *Testez votre Chaos*. Si le Test est réussi, allez au **232**, sinon rendez-vous au **321**.

350

Un coup habile asséné sur votre nuque vous assomme

net et vous vous écroulez, inconscient. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Rendez-vous au **50**.

351

Alors que vous essayez de reprendre votre souffle, l'Élémentaire arrache votre besace d'une brusque rafale et aussitôt y plonge son bras pour empoigner la source du rayonnement lumineux. Vous vous accrochez désespérément à la lanière de votre sac et à ce moment un étrange fourmillement s'empare de votre corps. Vos muscles se relâchent brutalement et vous sombrez dans l'inconscience...

Rendez-vous au **329**.

352

Un sourire cruel perce sur la face déformée par la rage de l'inconnu. Vous remarquez alors un bracelet de cuivre qui émerge de l'ample manche de sa robe, et un magnétisme étrange se dégage de ce bijou. Il vous appelle, alors que l'homme vous maudit :

« Misérable ! Tu viens m'affronter, tuer Kesh, et tu portes un collier de contrôle ! »

L'homme tend sa longue main et vous demande d'avancer. Vos membres sont incapables de résister à

son injonction. Puis il vous force à vous agenouiller.

« Tu connaîtras un sort pire que la mort... je vais te confier à Falashti pour accomplir les tâches les plus ingrates, les plus douloureuses, jusqu'à ce que le collier aspire la dernière goutte de ton énergie ! »

Vous voilà promis à une existence d'esclave au sein de l'armée ouvrière du Chancelier. Heureusement pour vous cette torture ne durera que quelques semaines avant votre mort...

353

Vous demandez aux gardes ce que la tente abrite et ils semblent sincèrement surpris de votre ignorance. Ils vous apprennent que le Chancelier Falashti met certains de ses bateaux à la disposition des Enfants de Vanator pour effectuer leur pèlerinage en mer. Sous la tente un disciple de Vanator effectue les inscriptions pour la traversée. Ils ajoutent que l'accès aux quais vous est interdit mais que vous pouvez pénétrer dans la tente.

Si vous souhaitez répondre à cette invitation, rendez-vous au **174**.

Si vous préférez revenir sur vos pas, allez au **334**.

354

Les nains accompagnent le tintement de vos pièces d'une clameur enthousiaste. Avec ces joyeux drilles il n'est pas bien difficile de rompre la glace et vous avez vite la confirmation que ce sont des mineurs de métier. Malheureusement pour eux le travail se fait rare en ce moment, ce qui est surprenant parce que les mines d'Arion n'ont jamais aussi bien donné. Ils sont depuis quelques semaines dans la cité et sont apparemment bien au courant des dernières nouvelles.

Est-ce que vous souhaitez les interroger sur la situation dans les mines (383)?

Est-ce que vous préférez leur demander de vous parler du roi Jonthane et de sa sœur (285)?

355

Au premier étage d'une maison sur votre gauche, une voix vous interpelle par une fenêtre entrouverte :

« Seigneur ! Venez par ici ! Je vous attendais justement... »

Bien que l'apostrophe vous surprenne, vous n'avez aucun doute quant au fait que l'invitation s'adresse à vous. Sans même y réfléchir, vous poussez la porte du rez-de-chaussée pour gravir un escalier en bois. A l'étage un petit personnage simiesque vous accueille

en sautillant. A votre grande surprise il s'agit d'un chamane Orque. Il porte en breloque à son cou un collier de crânes de petits rongeurs et son corps à demi-nu est couvert de peintures.

« Entrez, Prince ! Mordhâl m'a prévenu de votre venue... »

Le chamane détecte votre surprise de trouver un représentant des Orques dans un quartier aussi cosu d'Arion. Ses congénères demeurent d'habitude dans des maisons à pilotis perchées au-dessus de marécages inaccessibles. Il vous tend une coupe d'un breuvage verdâtre et vous explique rapidement sa présence ici.

« Il y a de plus en plus d'Orques dans la ville, depuis qu'ils sont employés dans les mines du Chancelier Falashti. Je me suis installé il y a deux ans pour proposer mes services de chamane et... les affaires ont bien marché ! »

Sa face brunâtre se renferme.

« Mais je n'arrive pas à les guérir de leur collier de contrôle... ah, nous n'avons pas le temps de parler de tout ça, mais les Orques pourraient bien disparaître. »

La boisson que vous avez goûtée, bien qu'ayant un goût exécrable, est très énergisante. Vous regagnez 2 points d'ENDURANCE.

Soudain l'Orque claque des mains et vous sursautez. Il bondit à vos côtés et lève son nez aplati pour vous examiner sous toutes les coutures.

« Oui, il n'y a pas de doute, c'est vous... peut-être que vous pourrez nous sauver, Seigneur, si vous accédez au trône et que vous instaurez le règne du Chaos ! »

Puis il brandit un morceau d'os qu'il vous tend avec insistance.

« Mordhâl m'a dit de vous aider... prenez cet osselet ensorcelé. J'ai préparé le sortilège pour votre venue, Prince... c'est un sortilège d'invocation très puissant qui permet de transférer des objets à travers les univers possibles ! »

D'un geste théâtral, sa main libre balaye la pièce comme si elle décrivait la voûte céleste.

Vous prenez l'osselet ensorcelé. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* et élevez de 1 point votre total de CHAOS.

Si à un moment le texte vous demande « *si vous disposez de* » en faisant référence à un objet, vous pourrez utiliser le sortilège pour invoquer l'objet en question. Vous le noterez alors sur votre *Feuille d'Aventure* et il sera disponible pour vous à partir de ce moment. Le sortilège ne peut servir qu'une fois et il vous pénalise de 2 points de CHAOS supplémentaires si vous l'utilisez.

Vous quittez ensuite l'Orque et ses courbettes incessantes pour retourner dans les rues plus fréquentées d'Arion. Rendez-vous au **332**.

356

Le pêcheur vous souhaite bonne chance et vous partez reprendre vos recherches dans Arion. Malgré la fatigue de la matinée, votre nuit vous a restauré de 2 points d'ENDURANCE.

Rendez-vous au **288**.

357

Vous sentez soudain une piqûre violente dans votre cou. Instinctivement vous portez la main à cet endroit et vous en extrayez une petite fléchette. Quelqu'un vous a fait une mauvaise plaisanterie !

Au moment où votre tête commence à tourner vous remarquez le liquide jaunâtre qui suinte de l'aiguille qui vous a blessé. Il ne s'agit pas de votre sang, évidemment. Vous vous effondrez au moment où vous comprenez que vous avez été empoisonné. Votre aventure s'achève ici...

358

Le vieux nain s'interrompt dans sa diatribe, l'air sombre, et ses deux compagnons essaient de lui remonter le moral. Ils espèrent que le roi qui succédera à Jonthane bottera les fesses du Chancelier et permettra aux anciens mineurs de retrouver du travail.

Vous souhaitez bonne chance pour la suite aux trois larrons, qui ont perdu leur entrain, et vous vous levez pour quitter l'estaminet.

Si vous possédez l'épée forgée par Xandryll, rendez-vous au **499**, sinon vous reprenez le chemin du port au **288**.

359

Lancez deux dés et ajoutez 2 points au score obtenu. Si le total est inférieur ou égal à votre total actuel d'ENDURANCE, rendez-vous au **330**, sinon allez au **75**.

360

Alors que vous scrutez la salle bondée, une main vous tapote l'épaule. Vous vous retournez pour faire face à Tyrrenius qui vous accueille de son sourire jovial.

Enfin c'est le petit marchand qui vous a trouvé !

Il brandit devant vous son porte-bonheur et s'exclame :

__ Figure-toi mon garçon que cette pièce m'a encore sauvé la vie ! L'autre jour je me suis retrouvé sur la route très tard et un orage terrible s'est déclaré... on aurait dit que les éclairs venaient du feu de l'enfer ! La foudre a frappé un arbre d'au moins quinze mètres de haut, sur le bas-côté, et le voilà qui s'abat juste derrière moi. Un mètre à peine et j'y restais ! La chance, mon garçon... ma chance !

Il vous propose de le rejoindre à une table et commande un repas chaud pour vous. Vous engloutissez le contenu de votre gamelle avec appétit (et regagnez 2 points d'ENDURANCE) pendant que Tyrrenius vous fait une proposition.

__ Comme je te l'ai dit, mon garçon, et vu tes aptitudes au combat, je pense que je connais quelqu'un qui pourrait avoir besoin de tes services.

C'est un maître d'armes qui travaille au service des familles nobles d'Arion, et je sais qu'il cherche des partenaires pour ses élèves. Il donne ses leçons jusqu'au soir et il est encore temps d'aller le trouver... si tu es intéressé bien sûr ! »

Si cette offre vous intéresse, vous pouvez vous rendre directement à l'adresse que vous indique Tyrrenius qui

se trouve au nord d'Arion, dans le quartier de la noblesse (438). Si vous le voulez, vous pouvez noter ce numéro de paragraphe et vous y rendre lorsqu'on vous proposera de vous rendre à une adresse dans le quartier des résidences nobles.

Sinon vous restez attablé avec Tyrrenius pendant que la soirée bat son plein dans l'établissement (405).

Dans tous les cas, notez que vous n'avez maintenant plus rendez-vous avec Tyrrenius.

361

Vous vous élancez à la poursuite de l'inconnu et vous l'apercevez à nouveau au détour d'une ruelle. Il est vêtu d'une cape pourpre surmontée d'une capuche et sa démarche bondissante est surprenante de souplesse. Il se glisse avec habileté entre les passants qui gênent votre course plus maladroite.

Tentez votre Chance.

Si le Test est réussi, allez au 132, sinon rendez-vous au 318.

362

Vous avez l'intime conviction que quelqu'un vous épie derrière la fenêtre de l'une de ces maisons. Perturbé par ce sentiment désagréable, vous décidez de quitter

ce secteur résidentiel pour revenir plus loin vers l'artère principale Rendez-vous au **332**.

363

D'une voix blanche Elegana s'adresse au garde :

« Ne le faites pas fouetter, non... égorgez-le ! »

Vous n'avez pas même le temps de vous débattre que déjà une lame s'enfonce dans votre cou. Alors que vous succomez, vos yeux exorbités implorant toujours votre mère de reconnaître le fruit de ses entrailles...

364

Vous caressez la piécette de cuivre au fond de votre poche et l'envie de rejoindre le cercle des joueurs vous titille.

La demoiselle aux cheveux bruns qui est préposée à la roue accompagne ses charmes d'un long sourire enjôleur et vous approchez un peu plus. Vous pouvez miser jusqu'à 2 Pièces d'Or à chaque tour de roue et vous avez une chance sur six de gagner six fois votre mise. Lorsque vous aurez déterminé le montant de votre mise, choisissez un chiffre entre un et six et lancez un dé :

– si le résultat est celui escompté, vous

empochez six fois votre mise (mise incluse) ;

- si le résultat du jet de dé est différent du chiffre sur lequel vous avez misé, vous perdez votre mise ;

Si vous êtes interdit de jeu vous vous contentez de jeter un coup d'oeil prudent aux parieurs sans vous mêler à eux.

Sinon vous pouvez jouer autant que vous le voulez mais si vous cumulez un gain supérieur à 15 Pièces d'Or (en dehors de vos mises), vous vous rendez au **389**. Lorsque vous en aurez assez de jouer, allez au **405**.

365

Vous donnez un violent coup de coude au prêtre paysan qui se plie en deux, le souffle coupé, puis vous détalez le long des quais. Malheureusement l'autre Initié a le temps de donner l'alerte alors que vous arrivez à hauteur des gardes.

« Gardes ! Attrapez cet individu ! »

Ils se mettent aussitôt en travers de votre route. Vous devez les combattre en même temps.

HABILETÉ ENDURANCE

PREMIER GARDE

7

8

Si vous sortez vainqueur de ce combat, notez que vous êtes maintenant recherché et que vous ne pouvez plus vous rendre sur les quais (334).

Retournez au **288**.

366

Vous retournez vers l'artère principale de la ville lorsque vous croisez une patrouille de la garde municipale.

Si vous êtes recherché, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous poursuivez votre route au **320**, si vous êtes Malchanceux allez au **408**.

Si vous n'êtes pas recherché, rendez-vous immédiatement au **320**.

367

Aka Torz semble quelque peu surpris de vous voir déboursier la somme sans sourciller. Il recueille les pièces d'or qu'il va déposer dans son secrétaire, puis revient vers vous.

___ Il faut passer le test maintenant.

Rendez-vous au **433**.

368

Vous vous dites que c'est l'occasion de goûter la spécialité de l'établissement sans avoir à ouvrir votre bourse et vous buvez une gorgée du liquide vermillon que vous tend la main hésitante de l'Orque.

Testez votre Chaos. Si le Test est réussi, allez au **412**, sinon rendez-vous au **394**.

369

En voyant le coquillage les gardes ont une moue dubitative, mais l'un d'eux vous fait signe d'attendre sous la surveillance de son collègue et il rentre dans l'imposant bâtiment.

Il en ressort quelques minutes plus tard et il vous tend 3 Pièces d'Or avec une pointe de mépris.

« Le Chancelier vous fait dire qu'il vous offre ces quelques pièces fraternellement, et il vous rappelle que vous pouvez séjourner à l'hospice des Enfants de Vanator... »

Vous bafouillez un mot de remerciement puis un silence pesant s'ensuit. Le garde qui était resté auprès de vous, appuyé indolemment sur sa hallebarde, crache à vos pieds.

« Et puis tu n'as pas intérêt à repasser dans le secteur. On n'aime pas les mendiants... »

Vous les quittez sans demander votre reste.

Retournez au **320**.

370

Malheureusement pour vous, vous êtes incapable de résister à la puissance magique du piège à Démon ! Alors que vous sentez votre corps se déformer sous la pression des parois de cuir, vous entendez le rire moqueur du Démon-Serpent, stupéfait par votre bêtise.

Qui sait, peut-être qu'un jour un aventurier naïf débouchera l'ouïe et vous libérera...

371

Vous passez la nuit à vous réfugier dans des recoins obscurs pour grappiller quelques minutes de sommeil en attendant le moment où le bruit de bottes d'une patrouille vous forcera à déguerpir. Le matin vous trouvez encore plus fatigué que le soir. Notez dans votre calendrier que vous avez passé une nuit à Arion. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE puis vous regagnez le secteur du port au **288**.

372

L'inconnu a la peau jaune et une longue chevelure

noire de jais descend sur ses épaules. Vous supposez qu'il s'agit de Cathron, qui apparemment doit être originaire du Tôchimim ou d'autres contrées lointaines. Des larmes de rage coulent le long de ses pommettes et vous comprenez que vous venez d'occire son animal familier...

Soudain son bras jaillit de la robe pourpre et une boule de verre vient exploser à vos pieds dans un bruit terrible. Vous êtes propulsé en arrière et vous perdez 8 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. Si vous êtes toujours en vie, vous vous enfuyez en claudiquant tandis que Cathron vous maudit dans une langue inconnue. Il est bien entendu hors de question pour vous de revenir ici, vous n'avez donc plus qu'à oublier cette adresse.

Retournez au **288**.

373

Le plus grand des deux, appuyé sur la garde de son épée, vous demande ce qui vous amène au Palais. Vous expliquez que vous réclamez une audience auprès du roi Jonthane et de sa sœur Elegana.

Le garde tend solennellement son gantelet de fer :

« J'imagine que vous avez une attestation d'audience. Donnez-la moi... »

Si vous disposez d'une attestation d'audience, allez au **340**, sinon rendez-vous au **422**.

374

Le mystérieux petit homme en redingotes est prostré aux pieds de la femme-lézard. Vous pouvez entendre ses sanglots et, ému, vous vous approchez pour le reconforter. Mais il se redresse dans un mouvement brusque et vous fixe de ses yeux broussailleux, remplis de haine.

« Maudit ! Tu as jeté un sort sur Sheera, elle n'a jamais servi les Démons... Jamais !! »

Vous reculez, impressionné par le tonnerre de cris érupté par une aussi petite gorge. Sur le côté, l'aubergiste commence à vous jeter des regards hostiles, persuadé que vous devez bien être en partie responsable de la catastrophe qui a provoqué la ruine de son tripot.

Sans chercher à vous expliquer plus, vous quittez les lieux, éreinté par le combat et l'esprit toujours confus. Il n'est plus question pour vous de retourner ici bien sûr (420) et, comble de malchance, vous devez encore trouver une destination pour passer la nuit.

Rendez-vous au **410**.

Le majordome ne sourcille pas lorsque vous évoquez le nom de Gilem, en insistant sur le fait que c'est le jeune seigneur lui-même qui vous a recommandé de requérir les services de son maître. Il ouvre cependant lentement la porte et vous laisse pénétrer dans la tour.

Après une bonne demi-heure d'attente, debout dans une antichambre, il vous introduit dans les appartements de Kamil Azzur, le patriarche. Le seigneur, un homme corpulent d'âge mur, lève à peine les yeux vers vous et gratte avec impatience la toison de sa barbe.

« Oui, jeune homme, Gilem m'a parlé de vous. Je dois vous dire que je n'apprécie pas les fréquentations de ce bon à rien. Il prend un plaisir certain à rouler dans la boue le nom de sa famille...

Mais puisque le coquin s'est engagé auprès de vous, je me dois d'honorer la parole de la Maison d'Azzur. Quelle est votre requête ? »

Vous expliquez au seigneur que vous souhaiteriez obtenir une audience auprès de Jonthane et Elegana et il hausse un sourcil interrogateur.

« Voilà qui est bien étrange. Pour quelles raisons un jeune vilain voudrait s'adresser aux souverains d'Arion ? »

Sa question a le don de vous embarrasser et vous bafouillez une explication incompréhensible. Kamil Azzur pousse un soupir de découragement.

« Bah, au pire j'imagine que ça leur fera une distraction... »

Il demande au majordome, resté derrière vous, de lui apporter un rouleau de parchemin et il vous rédige une lettre de recommandation (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*).

__ Je n'ai pas d'idée de la personne à qui vous devez remettre cette lettre pour programmer l'audience, ajoute le Seigneur Azzur. C'est une procédure à laquelle je n'ai pas à me soumettre moi-même...

Le silence embarrassant qui s'ensuit signifie votre congé et le majordome vous escorte d'un pas roide jusqu'à la porte d'entrée. Notez que vous ne reviendrez plus à la demeure du seigneur Azzur (390) et retournez au **320**.

376

Vous sentez soudain une douleur diffuse s'emparer de vous et votre énergie est comme aspirée par la bague qui orne la main du prêtre. Vous perdez 1 point de CHAOS et 3 points d'ENDURANCE. Vous reculez de quelques pas pour que les pirates, absorbés par le spectacle de la tempête qui se lève, ne remarquent pas

la lueur qui nimbe maintenant le cristal blanc.

Alors que la masse nuageuse a atteint un volume considérable, une pointe jaillit soudain et descend en tourbillonnant jusqu'au navire. La tornade grossit à une allure vertigineuse et la frégate est emportée dans les airs. Aussitôt elle se disloque et les restes de sa carcasse sont projetés dans toutes les directions à des kilomètres au large.

Vous vous tournez vers le capitaine Natto pour savoir en quoi consiste la suite des opérations. Celui-ci fulmine comme l'homme en noir.

« Maudit prêtre ! Je t'ai demandé une tempête, pas un ouragan ! Tous les Pélagins de la terre ne pourraient pas aller repêcher cet or...

Le prêtre répond d'une voix glaciale :

__ Il s'est passé quelque chose, une énergie inconnue qui m'a traversé.

__ Je n'ai jamais entendu une excuse aussi lamentable... »

Les autres proposent de tenter quand même quelques recherches et vous embarquez pour le large avec les hommes-poissons. Au bout de quelques plongeurs infructueux, vous devez vous rendre à l'évidence : l'or de Jonthane ne sera pas pour vous.

Un pirate propose alors de vous ramener à Arion,

avec le prêtre et plusieurs autres membres du groupe qui avaient été recrutés pour l'occasion. Vous pouvez emporter une lanterne avec vous si vous le souhaitez (notez-là sur votre *Feuille d'Aventure*).

Vous arrivez épuisé dans le port en début d'après-midi. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Alors que vous vous apprêtez à quitter les autres, le prêtre vous retient par la manche.

« Écoute-moi, j'ai bien senti que l'énergie venait de toi. Je n'ai pas voulu en parler devant Natto... Est-ce que tu veux m'accompagner jusqu'au Temple de Kukulak ? J'aimerais te présenter au Supérieur. »

Si vous n'êtes pas encore entré à l'intérieur du Temple de Kukulak, vous pouvez accepter cette proposition et aller au **92**. Si vous ne le souhaitez pas ou si vous êtes déjà rentré dans le Temple, allez au **288**.

377

Le pupitre en verre derrière lequel Falashti vous a accueilli est un ouvrage véritablement magnifique, couvert de documents dont l'intérêt vous échappe. La surface polie ne permet pas de voir ce que son ventre recèle, aussi en faites-vous le tour pour faire coulisser doucement le tiroir. Là encore vous trouvez de multiples parchemins griffonnés à la plume.

Un fragment de papier retient votre attention. Il ne

contient que quelques informations :

CATHRON Alchimiste

Articles pour aventuriers et mages

S'ensuit une adresse qui est localisée dans le Quartier du Port. Falashti a souligné plusieurs fois l'adresse, ce Cathron doit donc être un personnage particulièrement remarquable ici à Arion.

Notez que lorsque vous vous trouverez au Quartier du Port et que le texte vous demandera si vous y connaissez une adresse, vous pourrez rendre visite à Cathron en vous rendant au paragraphe **230**. Pour l'heure, allez au **447**.

378

Le mage s'empare du parchemin et le parcourt minutieusement du doigt. Au bout de longues minutes de silence, il le repose et vous fixe profondément :

« Bien, mon garçon... vous êtes recommandé par un membre influent de la Cité. Je dois néanmoins vous demander une contribution de 5 Pièces d'Or avant de passer au test... »

Si vous souhaitez régler le montant demandé, déduisez la somme sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **433**. Sinon vous devez repartir pour l'instant et continuer l'exploration de la ville au **320**.

379

Pendant deux jours vous continuez à éreinter les jeunes nobliaux de la cité et vous-même parvenez à perfectionner encore vos gestes sous la direction d'Enghelan. Vous gagnez 1 point d'HABILETÉ supplémentaire. Alors que vous regagnez votre matelas le soir, Enghelan passe vous régler vos émoluments. Vous gagnez 10 Pièces d'Or. Le maître d'armes sait que vous avez des affaires qui vous tiennent à cœur et il ne cherche plus à vous retenir, même si vous sentez qu'il aurait souhaité vous prendre pour apprenti.

Si vous n'avez pas d'arme sur vous, Enghelan vous offre une solide épée qui vous permettra d'ajouter 1 point à votre *Force d'Attaque* en combat (notez-la alors sur votre *Feuille d'Aventure*).

Le matin suivant, vous reprenez vos affaires et quittez la salle d'entraînement pour retrouver la rue. Notez que vous avez passé deux nuits supplémentaires sur votre calendrier et retournez au **320**.

380

L'oiseau vous relâche enfin et rejoint son perchoir d'un battement d'ailes. Vous épongez votre front et tentez de calmer votre cœur qui galope encore sous l'effet de la panique.

Aka Torz s'empare d'un parchemin dans le secrétaire et marmonne :

__ Très bien, je peux donc...

Il s'interrompt et fixe le Suceur avec étonnement : la couleur blanche de son plumage est en train de virer au vert émeraude et il semble tituber sur ses pattes comme s'il était ivre.

__ C'est incroyable !

C'est maintenant vous qu'Aka Torz contemple avec ébahissement. Il se précipite vers vous alors qu'un voile noir s'abat brutalement devant vos yeux...

__ Vous avez le sang des Hache-de-Sang ! »

Tout s'efface, la salle, ses occupants, le monde...

Rendez-vous maintenant page 404 pour la deuxième partie de cette aventure :

LE DILEMME DE JONTHANE

381

Le Chancelier vous adresse un sourire qui paraît un peu forcé :

« Les amis des Enfants de Vanator sont toujours les bienvenus. Asseyez-vous et dites-moi ce qui vous

amène. »

Sans lui dévoiler vos véritables motivations, vous lui expliquez que vous avez besoin d'obtenir une audience auprès du roi Jonthane pour une affaire familiale de la plus haute importance et que vous sollicitez son aide.

Testez votre Chaos. Si le Test est réussi, allez au **290**, sinon rendez-vous au **494**.

382

Vous ouvrez la porte le plus doucement possible mais celle-ci émet un grincement sinistre. Pour comble de malchance vous venez de réveiller les deux enfants qui y dormaient ! Voyant se dessiner dans l'embrasement une silhouette inconnue, le garçon et la fille hurlent de terreur. Aussitôt vous entendez des pas qui dévalent l'escalier et alors que vous vous enfuyez vous croisez un homme blond sur le palier qui vous dévisage avec fureur.

Vous comprenez vite qu'il s'agit du Chancelier qui appelle à l'aide sa garde personnelle. Vous avez le temps de regagner l'entrée de service mais lorsque vous atteignez la rue deux soldats se ruent sur vous. Vous perdez 1 point de CHANCE.

Rendez-vous au **472**.

383

Les nains poussent de profonds soupirs en évoquant la situation des mines d'or. Petit à petit leur exploitation a été confiée par Jonthane au jeune Chancelier Falashti. Auparavant la Maison Falashti était chargée du convoyage de l'or par navire vers les royaumes qui commerçaient avec Arion, mais le Chancelier a su profiter de sa situation pour accaparer toute la filière.

Pour justifier ce monopole, il s'appuie sur un rendement d'extraction incroyablement élevé que même ses détracteurs les plus acharnés sont obligés de reconnaître.

Le plus vieux des nains peste en tapant son poing épais contre la table :

« Le misérable emploie des Orques, des Elfes Noirs, des Trolls même ! Des saletés de créatures du Chaos qu'il contrôle avec ses maudits colliers... »

Si vous portez un collier incrusté de cristaux autour du cou, allez au **229**, sinon rendez-vous au **358**.

384

En parcourant le parchemin de ses doigts, Asynus sent immédiatement la présence du sortilège d'invocation. Aussitôt il ordonne aux gardes de

s'emparer de vous.

Malheureusement pour vous ce sont des guerriers d'élite et vous allez devoir les combattre tous deux en même temps.

	HABILETÉ	ENDURANCE
1er GARDE	9	10
2ème GARDE	10	8

Si au cours de ce combat l'un des gardes obtient un double six aux dés, rendez-vous immédiatement au **350**.

Si vous êtes vainqueur vous n'avez plus qu'à vous enfuir avant de devoir affronter tous les soldats du palais rameutés par le raffut. Notez que vous êtes maintenant recherché.

Vous regagnez les Quartiers Nord, d'autant plus découragé que vous ne pourrez plus entrer au Palais par la voie officielle (~~400~~). Il va vous falloir trouver un autre moyen de pénétrer dans la forteresse blanche.

Retournez au **320**.

385

Lorsque vous reprenez ce matin, vous remarquez une nouvelle tête parmi les élèves de maître Enghelan. Si vous avez déjà rencontré Gilem, rendez-vous au **406**.

Si ce n'est pas le cas, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, allez au **428**, sinon rendez-vous au **379**.

386

Vous utilisez une technique rudimentaire que Xandryll le forgeron vous avait enseignée pour crocheter les serrures. Il employait un crochet en acier mais la serrure de cette porte n'est pas renforcée et vous vous apercevez vite que le pêcheur ne vous a pas trompé : l'ustensile qu'il vous a vendu est très efficace. Très rapidement la porte s'ouvre.

Rendez-vous au **411**.

387

Si vous avez déjà acheté un filet, rendez-vous au **467**, sinon allez au **415**.

388

Un immense Troll équipé d'un long fouet à lanières surgit sur le pont et vous hurle dessus :

« Toi, le nouveau ! Tu t'installes ici, pas d'histoires... »

Il vous désigne une place vacante entre deux gobelins

qui vous souhaitent la bienvenue avec un sourire béat. Vous ne comprenez pas pourquoi vous n'avez pas la volonté de vous opposer aux ordres du Troll et vous prenez docilement votre place parmi les rameurs.

Vous avez trouvé une nouvelle famille parmi les enfants de Vanator mais le collier de soumission que vous avez enfilé vous condamne au rang de laquais puis à une mort certaine. Mais tout cela vous ne le savez pas encore...

389

Un Demi-Géant vous tape sur l'épaule et vous fait signe qu'il est temps pour vous d'arrêter les paris. C'est un employé de la maison et sa livrée rapiécée ne suffit pas à le rendre accueillant. Dans son dos le tavernier vous jette un regard franchement hostile et vous comprenez qu'il est plus prudent de vous retirer du jeu. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous êtes maintenant interdit de jeu.

Rendez-vous ensuite au **405**.

390

La demeure de la Maison Azzur est appelée par les habitants la Tour Carrée. Il s'agit d'un très vieux vestige de l'ancienne Arion et on dit qu'elle a été occupée par Brendan Hache-de-Sang et ses généraux

lors de la Grande Guerre contre le Mal. Cette anecdote permet de renforcer l'ancienneté de la Maison Azzur et sa place dans la hiérarchie de la noblesse d'Arion. C'est aujourd'hui le Seigneur Kamil Azzur qui est le patriarche d'une lignée qui étend son influence sur plusieurs continents de Titan.

La bâtisse est faite d'une pierre sombre mais un liseré au sommet est constitué d'un étrange quartz qui reflète abondamment les rayons du soleil.

À la porte c'est un majordome en livrée bleu ciel et aux boutons dorés qui vous accueille. Il s'enquiert d'une voix rocailleuse :

— Que désirez- vous ?

Si vous avez noté que vous avez rencontré Gilem, allez au **426**.

Si vous possédez un écrin serti d'une pierre noire, rendez-vous au **418**.

Si vous n'avez rien de tout cela, allez au **431**.

391

Vous réagissez avec promptitude en vous jetant contre le Chancelier pour le bousculer. L'homme au visage poupon n'est apparemment pas rompu au combat et vous parvenez sans peine à forcer le passage. Alors que vous dévalez l'escalier, Falashti hurle pour

appeler sa garde personnelle à la rescousse. Vous arrivez jusqu'à l'entrée de service et l'ouvrez à la volée...

À ce moment deux soldats en faction à l'extérieur se ruent sur vous. Vous perdez 1 point de CHANCE.

Rendez-vous au **472**.

392

Vous empoignez convulsivement les barreaux de votre cellule jusqu'à ce que les jointures de vos doigts deviennent blanches comme lait. Vous savez que dans vos moments de folie vous êtes capable de mobiliser une énergie qui n'a plus rien d'humain ; et après tout vous n'avez pas grand-chose à perdre...

Vous commencez à secouer la grille en concentrant toutes vos forces sur le verrou qui tremble...

Testez votre Habileté en ajoutant 4 au résultat obtenu par les dés du fait de la résistance de la grille. Vous pouvez faire ce test deux fois, si vous utilisez votre Chaos au premier test, vous pourrez l'utiliser automatiquement au Test suivant (mais vous ajouterez votre point de CHAOS à l'issue du deuxième Test seulement!) Si vous échouez au premier Test vous perdez 1 point d'ENDURANCE, si vous échouez au second vous perdez 2 points d'ENDURANCE supplémentaires.

Si l'un des Tests réussit, rendez-vous au **473**, si les deux Tests échouent ou si vous abandonnez rendez-vous au **275**.

393

La jeune femme s'exprime parfaitement dans votre langue. Vous lui demandez si elle connaît la personne qui vient de quitter les lieux et elle vous répond qu'elle l'a à peine aperçue et qu'elle n'a même pas pu distinguer son visage.

« Par contre, ajoute-t-elle, je suis sûre que ce visiteur a vu le Chancelier dans son bureau, à l'étage.

Épargnez-moi, s'il vous plaît ! Je vous promets de ne pas vous trahir. Je n'en avais pas l'intention de toutes façons ! Les ennemis de mon maître ne me concernent pas...

Si vous le voulez je peux même vous expliquer où le Chancelier cache la clé de son bureau. Il n'y est plus en ce moment.»

Si vous acceptez de la laisser tranquille, rendez-vous au **462**, si vous préférez la réduire au silence allez au **409**.

394

Le breuvage est très puissant et son arrière-goût âcre

est masqué par l'assortiment d'épices qui a mariné dedans. Ce n'est pas franchement désagréable mais c'est difficile de comprendre pourquoi la jeunesse d'Arion se presse pour goûter ce vin.

Une fois la représentation terminée, la tête commence à vous tourner et il est clairement temps pour vous de trouver un endroit où passer la nuit. Si vous voulez demander une chambre à l'aubergiste, rendez-vous au **310**. Si vous préférez ressortir de *Chez Chass'Elfes* pour chercher un autre abri, rendez-vous au **410**.

395

Un humain et un Troll vous ont suivi à travers le labyrinthe de ruelles, considérant apparemment que vous constituez une proie facile pour eux.

Alors que vous échouez dans une nouvelle impasse, vous vous retrouvez coincé par ces deux brigands et vous n'avez pas d'autre choix que de les affronter tous en même temps. Cependant, à chaque *Assaut* victorieux pour vous (c'est-à-dire où vous n'êtes blessé par aucun d'entre eux), vous pouvez forcer le passage et prendre la Fuite vers le **288** selon les règles usuelles.

	HABILETÉ	ENDURANCE
--	----------	-----------

TROLL	8	6
-------	---	---

BRIGAND	6	8
---------	---	---

Si vous sortez vainqueur de ces adversaires, vous les fouillez rapidement pour mettre la main sur un maigre pécule de 2 Pièces d'Or. Puis vous reprenez vos recherches au **442**.

396

Vous vous mettez en quête des chèvres dispersées dans les sous-bois et vous prenez la plus brave d'entre elles entre vos bras pour la rassurer. Les autres finissant aussi par se calmer vous leur faites prendre le chemin du retour jusqu'à la ferme de Serena.

Au passage vous arrachez une poignée de fleurs de *Tantum* qui ont éclos le long du sentier (notez 1 dose). Une dose de fleurs de *Tantum* vous permet de contrôler provisoirement votre **CHAOS**. Lorsqu'il vous sera demandé de *tester votre Chaos*, vous pourrez choisir, *avant le test*, de consommer 1 dose pour augmenter de 3 points votre score aux dés sur ce test. Rendez-vous maintenant au **143**.

397

Vous attrapez l'outre magique et l'entrouvrez pour

aspirer le Démon-Serpent. Mais vous aviez oublié un détail : après avoir bu le Vin d'Enfer, vous êtes maintenant tellement sous l'influence du Chaos que le piège à Démons fonctionne aussi sur vous !

Vous sentez une force irrésistible tenter de vous entraîner au fond du sac de cuir. Il va falloir que vous soyez plus résistant que le Démon-Serpent.

Menez un seul *Assaut*, comme pour un combat normal à mains nues (vous ne pouvez pas utiliser d'arme), sachant que le Démon-Serpent a une habileté de 11 et que *vous êtes obligé d'utiliser votre Chaos* (n'oubliez pas d'augmenter votre total de Chaos après l'*Assaut*). Si vous remportez cet *Assaut*, allez au **5**, sinon rendez-vous au **370**.

398

Vous expliquez au gardien suspicieux que vous souhaitez demander l'aide de la famille Den Snau mais votre accoutrement ne l'inspire vraiment pas. Il vous laisse cependant entendre que, moyennant un intéressement de 4 Pièces d'Or, il pourrait vous introduire auprès de ses maîtres.

Si vous souhaitez dépenser cette somme et que vous en avez les moyens, allez au **445**, sinon vous n'avez pas d'autre choix que de revenir pour l'instant au **320**.

Rouge de confusion, vous tentez d'expliquer que vous êtes un descendant des Hache-de-Sang, en évitant toutefois de préciser vos origines. A votre étonnement, un sourire radieux s'épanouit entre les pommettes saillantes de la demoiselle. Elle s'écrie avec excitation :

« Je le savais ! Votre allure, la courbe du nez... Je sais reconnaître un Hache-de-Sang, croyez-moi ! C'est que notre famille est elle-même apparentée à la famille royale. Permettez-moi de vous inviter à l'intérieur.

Ethelred, je vous laisse encore profiter du soleil. Argôr vous rentrera tout à l'heure. »

Elle vous prend par le bras et vous laissez dans son fauteuil celui dont vous avez compris qu'il était le baron Den Snau. Vous vous asseyez tous les deux et la jeune femme, qui s'appelle Magaled, vous explique les péripéties de la Maison Den Snau et sa présence ici.

Elle est une nièce éloignée du baron, d'une branche de la famille établie à Corda et jouissant d'une très bonne réputation. Il y a quelques mois lorsque le toit de la demeure s'est effondré, le baron s'est retrouvé paralysé. Les parents de Magaled lui ont alors demandé de venir veiller non seulement sur son parent, mais surtout sur la propriété qui devrait

revenir à la branche de Corda, faute d'héritier.

« C'est très dur à Arion, vous confie-t-elle. Ethelred a complètement détruit l'honneur de notre famille dans cette ville et je peux à peine sortir. Pourtant, croyez-moi, cousin, il n'était pas aussi mauvais qu'on veut bien le dire.

Ici toutes les familles intriguent contre les Hache-de-Sang. Et le plus habile est Falashti. Méfiez-vous de lui, l'arrivée d'un héritier des Hache-de-Sang ne sera pas pour lui plaire. Il se voit bien lui-même sur le trône et il a tourné la majorité du Conseil des Anciens en sa faveur.

À l'époque de l'enlèvement de la Princesse, c'est Falashti qui a poussé le Conseil des Anciens à faire appel à un aventurier pour la délivrer. C'est lui qui a demandé à Jonthane de lui promettre la moitié du royaume, selon l'usage. Pourquoi ?

Tout simplement parce que Fang-Zen travaillait depuis longtemps avec Falashti ! Nous avons de bons informateurs à Corda, vous savez... Falashti a fait en sorte que son homme de main réponde le premier à l'appel de Jonthane. Cette manœuvre lui aurait permis de disposer d'un seigneur allié et d'affaiblir les Hache-de-Sang. Heureusement ce plan a échoué ! »

Magaled continue de vous décrire les intrigues de la cité et la vie de sa famille. Puis elle se lève pour aller

fouiller dans une commode et en revient avec une petite fiole qu'elle glisse dans la bourse que vous portez autour du cou.

« Tenez, mon cher cousin. Mon oncle Ethelred était passionné par les poisons et par précaution il gardait toujours par-devers lui cet anti-poison. Vous en aurez sans doute plus besoin que lui ! »

Notez l'anti-poison sur votre *Feuille d'Aventure* en précisant que vous le portez autour du cou. Puis votre cousine vous délaisse pendant quelques minutes pour aller rédiger la lettre de recommandation. Pendant ce temps l'Orque qui gardait l'entrée fait gravir le perron à Den Snau qui vient vous rejoindre dans le salon. La présence du baron paralysé vous pèse, vous ne sauriez dire pourquoi. Magaled revient, munie d'un parchemin, tandis qu'Argôr se met en devoir de préparer un feu dans l'âtre de la cheminée. Elle vous remet la lettre de recommandation (notez-là sur votre *Feuille d'Aventure*) en vous mettant en garde :

« Vous devez remettre cette lettre au membre du Conseil préposé aux audiences, malheureusement j'ignore de qui il s'agit.

Ethelred l'aurait su peut-être... »

Magaled tourne la tête vers le baron, mais il ne répondra pas, bien entendu. La jeune fille vous demande alors si vous souhaitez rester pour dîner et

coucher dans la demeure.

« Le deuxième étage est en chantier, mais au premier il nous reste des chambres tout à fait convenables pour accueillir les invités et la famille.. »

Si vous souhaitez accepter la proposition de Magaled, allez au **450**. Sinon, vous devez de toutes manières partir à la recherche d'un lieu où passer la nuit au **410**.

400

Vous suivez la longue route pavée qui gravit la colline dite des Sauveurs et mène jusqu'aux murs blancs du Palais des Hache-de-Sang.

Deux gardes en armure coiffés d'un heaume argenté encadrent la porte et vous font signe de vous arrêter.

Si vous êtes recherché, allez au **33**, sinon rendez-vous au **373**.

401

L'oiseau ne relâche pas son étreinte et ses griffes sont maintenant plantées dans votre épaule. Vous entendez le gargouillis d'un liquide qui s'écoule et vous baissez les yeux vers le sol. Ce sont les fientes de l'oiseau qui se déversent dans la bassine à vos pieds. Ce filet écoeurant est teinté d'une couleur rouge sang et vous

comprenez soudain que c'est avec votre sang que l'oiseau remplit le récipient ! Paniqué, vous tentez de vous démenager mais vous êtes incapable d'esquisser le moindre mouvement.

Vous entendez la voix d'Aka Torz qui s'enfonce peu à peu dans un voile cotonneux :

__ La morsure du Suceur vous a anesthésié... l'avantage pour vous c'est que ce ne sera pas douloureux, nous ne sommes pas des barbares ! Je n'arrive toujours pas à croire qu'une créature du Chaos puisse être assez stupide pour venir se soumettre à ce test ! Comme quoi ces précautions ne sont pas inutiles...

Vous sentez votre esprit quitter peu à peu votre corps et s'élever dans l'atmosphère, par-delà Arion, par-delà Titan...

Rendez-vous au **12**.

402

La silhouette démoniaque s'évanouit dans un hurlement insupportable. Mais le feu lui ne s'éteint pas ! Les lames du parquet s'embrasent comme des torches et l'incendie se propage rapidement aux rideaux. Vous plongez à travers les flammes (ce qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE) pour vous retrouver dans le couloir sous les yeux médusés de

Magaled.

Vous n'avez malheureusement pas le temps de vous expliquer avec elle et vous prenez la fuite sous ses imprécations rageuses. Cette mésaventure vous a coûté tous vos objets hormis ceux que vous portez sur vous. Cela comprend vos vêtements (donc votre bonnet si vous l'avez encore), les objets que vous portez autour du cou, la piécette de cuivre (si vous l'avez trouvée) qui est rangée dans votre poche et l'arme que vous avez utilisée contre le Démon. Notez en outre que vous êtes maintenant recherché, et que vous ne pourrez plus revenir à la demeure des Den Snau (490).

Vous filez ensuite au **320**.

403

La ruelle dans laquelle vous vous êtes faufile est calme. Des maisons aux étages soutenus par des étais de bois et aux balcons décorés de fleurs se penchent au-dessus de votre tête jusqu'à presque se toucher.

Si vous avez la Marque du Démon ou la Marque de la Liche, allez au **355**, sinon rendez-vous au **362**.

404

Vous êtes conduit par un demi-Orque à travers une cour jusqu'à l'arrière de la taverne qui sert d'auberge

aux visiteurs. Vous notez le collier serti de cristaux qu'il arbore à son cou.

Vous avez la bonne surprise de découvrir une chambre au lit douillet et le demi-Orque consciencieux vous laisse une lanterne pour la nuit avant de s'éclipser. Quelques minutes plus tard il revient vous servir un potage pour souper, puis il vous souhaite une bonne nuit. Le breuvage est délicieux et vous vous endormez le ventre repu.

Cette nuit vous fait regagner 6 points d'ENDURANCE. Au réveil vous reprenez le chemin du port. Vous pouvez si vous le souhaitez subtiliser la lanterne prêtée par le garçon de chambre, mais dans ce cas vous ne pourrez revenir *Chez Chass'Elfes* (420). Notez dans votre calendrier que vous avez passé une nuit supplémentaire à Arion.

En traversant la cour vous remarquez une fontaine en pierre, à laquelle vous pourriez rafraîchir votre visage, qui est couvert de poussière et en aurait bien besoin. Si vous souhaitez vous y arrêter, allez au **495**.

Sinon quittez directement l'auberge et rendez-vous au **288**.

405

Brusquement une voix puissante retentit dans la salle et intime à l'assistance de se taire. Même les créatures

les plus grossières obéissent instinctivement à cet ordre qui émane d'un mystérieux bonhomme, revêtu d'une redingote jaune trop large pour lui. Il ajuste sur sa tête un chapeau rond déformé par les voyages et reprend sa harangue :

« Mesdames, messieurs ! Voici le moment que vous attendez tous... celui où va paraître devant vous la créature la plus fabuleuse de la magnifique cité d'Arion ! Elle va se produire ici juste pour vous sous l'accompagnement de Fradhô le virtuose... »

Dans le fond de la salle un joueur de luth entame une mélodie enjouée.

« C'est la princesse de Scythera, l'égérie des créatures du désert, j'ai nommé Sheera la femme-serpent ! »

Sous les applaudissements tonitruants de la foule enivrée, une longue créature écaillée aux reflets bleus et rouges s'avance majestueusement dans une nappe de brume ocre. Le silence se fait aussitôt qu'elle entame ses pas de danse enchanteurs, rythmés par le staccato virevoltant de Fradhô. Sa longue queue ondoyante et les lanières de cuir qui lui servent de jupe accentuent encore le caractère hypnotique du spectacle.

Un Orque au regard vitreux qui trépigne à vos côtés vous propose de partager une rasade de sa coupe de Vin d'Enfer. Si vous acceptez sa proposition, allez au

368, sinon rendez-vous au **47**.

406

Vous reconnaissez immédiatement le jeune Gilem Azzur qui vous lance un sourire jovial à la grande surprise de son instructeur. Il vous remercie à nouveau pour le coup de main que vous lui avez donné à l'auberge et vous lui rappelez qu'il vous a promis de l'aide.

Vous lui expliquez que vous aimeriez pouvoir rencontrer Jonthane et Elegana. Il écarquille les yeux d'étonnement devant cette demande mais ajoute aussitôt que son père peut très certainement rédiger une lettre de recommandation pour vous.

Alors qu'Enghelan s'éloigne pour s'occuper d'autres élèves, Gilem vous glisse à l'oreille :

__ Je n'ai pas très envie de suivre ce cours... tu me fournis une bonne excuse ! Si tu veux je t'emmène immédiatement voir mon père. »

Si vous acceptez la suggestion de Gilem, allez au **444**, si vous préférez remettre cette visite à plus tard vous reprenez tous les deux l'entraînement au **379**.

407

La porte de droite n'a rien de notable. Est-ce que vous

voulez essayer de l'ouvrir ou bien préférez-vous changer d'avis pour vous intéresser à l'autre porte (**443**)?

408

Malheureusement pour vous les deux gardes vous ont repéré, ils foncent sur vous en écartant les passants inquiets. Vous allez devoir les combattre tous les deux en même temps.

	HABILETÉ	ENDURANCE
1er GARDE	8	7
2ème GARDE	7	8

Si au cours du combat, l'un des deux gardes obtient un double six, allez immédiatement au **350** sans résoudre l'*Assaut*.

Si vous êtes vainqueur de ces deux patrouilleurs, vous filez rapidement pour échapper aux renforts qui ne sauraient tarder. Rendez-vous au **320**.

409

Alors que vous levez le bras, vous sentez le goût du sang qui affleure à vos lèvres. *Testez votre Chaos*. Si le Test est réussi allez au **432**, sinon allez au **449**.

410

Si vous avez déjà dormi à l'hospice des Enfants de Vanator et si vous êtes invité à y retourner, vous pouvez vous y rendre pour passer la nuit au **323**.

Si vous voulez passer la nuit dans une auberge, vous pouvez dépenser 3 P.O. pour le faire et vous restaurer de 6 points d'ENDURANCE. Dans ce cas, vous notez sur votre calendrier que vous avez passé une nuit à Arion, puis au matin vous retournez au quartier du port au **288**.

Sinon vous préférez vous rabattre sur les quartiers sud où vous imaginez qu'il sera plus facile de dénicher un endroit pour passer la nuit sans vous faire débusquer par la maréchaussée. En longeant les quais, vous remarquez que de nombreux pêcheurs dorment tout simplement dans leur barque sous une couverture.

Si vous avez déjà dormi dans une barque, allez au **435**. Sinon rendez-vous au **457**.

411

Vous voilà dans le bureau du Chancelier. La pièce est occupée par un pupitre en verre et une commode sur laquelle est posé un objet scintillant. La porte par laquelle vous êtes entré est visiblement réservée à Falashti lui-même puisque sur votre droite une autre porte richement décorée semble dédiée aux visiteurs.

Vous n'avez pas beaucoup de temps devant vous, aussi vous vous dirigez vers la commode qui est surplombée par le portrait austère du premier Chancelier Falashti, le père. L'objet qui a attiré votre attention est un collier en cuivre finement ouvragé, serti de cristaux multicolores. Les trois cristaux scintillent alternativement d'un éclat rouge, bleu ou blanc. Vous pouvez vous emparer de ce collier si vous le souhaitez.

Si vous possédez déjà un cristal coloré, vous notez qu'il a exactement la même forme que ceux-ci (une pyramide à base hexagonale) et vous trouvez un emplacement vide pour l'insérer sur le collier (vous rayez donc le cristal de votre *Feuille d'Aventure*).

Si à un moment de votre aventure vous souhaitez le passer à votre cou, vous devrez alors vous rendre au paragraphe **305**, en n'oubliant pas de noter le numéro du paragraphe auquel vous serez pour y revenir ensuite.

Le collier est posé sur un fragment de papier où vous pouvez déchiffrer les informations suivantes :

CATHRON Alchimiste

Articles pour aventuriers et mages

S'ensuit une adresse qui est localisée dans le Quartier du Port. Falashti a souligné plusieurs fois l'adresse, vous supposez que ce Cathron doit avoir un rapport

avec le collier.

Notez que lorsque vous vous trouverez au Quartier du Port et que le texte vous demandera si vous y connaissez une adresse, vous pourrez rendre visite à Cathron en vous rendant au paragraphe **230**.

Pour l'instant, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, allez au **463**, sinon rendez-vous au **434**.

412

Le vin est une pure merveille et il vous monte aux joues un brasier revigorant qui vous fait immédiatement regagner 4 points d'ENDURANCE. Alors que vous essayez vos lèvres, votre attention est rappelée vers la femme-serpent par une clameur dans l'assistance. La danseuse exotique, prise de convulsions, est en train de se métamorphoser en Démon: deux larges ailes membraneuses crèvent son dos voûté et des griffes acérées germent à l'extrémité de ses doigts jusqu'à atteindre l'amplitude de sabres de guerre.

Elle avance en plantant ses deux yeux enflammés directement dans les vôtres et la foule s'écarte pour vous laisser face à face. Sa voix sifflante vous perce les tympans :

« Maudite créature d'Ishtra ! Que viens-tu faire ici ? Tu vas apprendre à respecter le règne de Sith ! »

Le combat s'annonce terrible. Dans cet affrontement *vous êtes obligé d'utiliser votre Chaos*. A l'issue du combat n'oubliez pas d'ajouter 1 point à votre total de CHAOS.

DÉMON-SERPENT HABILITÉ 11

ENDURANCE 10

Si vous êtes vainqueur de ce duel, rendez-vous au **427**.

413

Deux silhouettes émergent lentement de la gueule de pierre. Leurs gueules grotesques, leurs yeux globuleux et leurs pieds palmés vous font songer à de hideux crapauds. Ils sont chacun armés d'un trident et ils vous empoignent sans ménagement pour vous traîner vers l'entrée. Vous n'avez plus aucune force pour leur résister.

« Allez, fainéant, suis-nous, et bienvenue au Palais d'Agonie ! Nos maîtres attendent de nouveaux divertissements pour consumer leur temps et oublier leurs querelles... »

L'écho de leur rire narquois se répercute dans la galerie et court en avant pour annoncer aux occupants du lieu l'arrivée d'un nouveau serviteur. Vous voilà finalement condamné à l'existence d'un Démon de

catégorie inférieure, voué aux tâches les plus viles et aux pires humiliations pour satisfaire les caprices cruels des Démon de la Nuit.

414

L'homme vous sourit d'une manière un peu condescendante :

« Bonjour, je suis Asynus le médecin de cour... l'attestation est conforme, montez après moi. Je vais vous introduire auprès de Jonthane et Elegana. »

Le cœur battant vous suivez votre guide à travers la cour du palais, admirant les chevaux alezans de la garde royale, puis vous traversez de nombreuses salles décorées de meubles et tentures somptueuses jusqu'à une antichambre où Asynus vous laisse patienter pendant de longues minutes.

Enfin la large porte auprès de laquelle vous attendiez s'ouvre et un héraut vous annonce à haute et intelligible voix. Vous voilà dans la salle du trône et, les genoux tremblants vous foulez l'épais tapis de velours qui traverse la salle.

Jonthane est assis sur le trône, coiffé de son casque, et à sa gauche Elegana est raidie sur son siège, les cheveux serrés derrière la nuque et le visage blême.

Alors que vous vous agenouillez, Jonthane prend la

parole :

« Dis-moi, paysan, qu'est-ce qui te vaut une audience auprès de nous aujourd'hui ? »

Vous relevez la tête, les yeux embués fixés sur Elegana qui se crispe encore plus et votre voix enrouée ne parvient qu'à balbutier :

« Maman... »

Jonthane se lève furieux en ameutant la garde :

« Quelle impudence ! Faites arrêter et fouetter ce jeune vaurien ! »

Mais Elegana l'arrête d'un geste du bras et Jonthane s'interrompt alors que deux gardes vous ont déjà agrippé. Vous êtes tous les deux pendus à ses lèvres carmin.

« Garde, relevez ses cheveux ! »

Si vous êtes maquillé, rendez-vous au **363**, sinon allez au **500**.

415

À Arion la pêche demeure une profession artisanale. Le quai grouille de barques et de modestes esquifs qui prennent le large dès que le temps le permet pour remplir leurs filets et approvisionner la population en poissons et coquillages.

Sur les pavés un vieux marin assis en tailleur a étalé une couverture où il propose quelques articles à la vente. Au milieu des curieux attroupés vous fouillez du regard pour chercher des objets intéressants.

Vous pouvez, si vous le désirez, acheter :

- un bonnet de marin rayé pour 2 Pièces d'Or ;
- une lanterne pour 3 Pièces d'Or ;
- un crochet en ivoire, fabriqué à Corda, dont le vieux loup de mer vante les qualités inattendues, pour 3 Pièces d'Or ;

Si vous possédez un écrin serti d'une pierre noire, allez au **441**, sinon après avoir fini vos achats vous retournez au **288**.

416

Elle n'a à vrai dire pas l'air franchement convaincue par votre histoire.

« Je ne suis pas sûre que Jonthane soit la bonne personne à qui vous adresser, dit-elle. Mais je m'en voudrais si vous aviez fait tout ce chemin pour rien. Attendez-moi quelques minutes ici, je vais vous rédiger une lettre. »

Elle relève le bas de sa robe et grimpe en trottinant le parvis de la maison.

Vous restez seul avec l'homme impotent, sous le bruissement des branches décharnées, interrompu seulement par les cris d'une pie. Vous avez la désagréable impression que ses deux yeux noirs sont les seuls embryons de vie dans ce corps et qu'ils fouillent avidement au plus profond de vous. Peu à peu un malaise vous gagne et c'est avec soulagement que vous accueillez le retour de la demoiselle, porteuse d'un parchemin.

« Voilà pour vous. Je pense que ça fera l'affaire. Malheureusement il vous faut remettre cette lettre au préposé aux audiences et j'ignore de qui il s'agit. »

Elle se tourne vers l'homme à ses côtés.

« Ethelred aurait peut-être pu vous le dire... »

Notez la lettre de recommandation sur votre *Feuille d'Aventure*. Notez également que vous ne reviendrez plus ici (320).

Intimidé, vous remerciez en vous inclinant la mystérieuse jeune femme, qui vous fait promettre de ne pas oublier son aide. Cette dernière remarque vous trotte dans la tête alors que vous retournez au **320**.

417

Vous cherchez du regard le marchand que vous avez prévu de rencontrer ici. Si vous avez déjà passé deux

nuits à Arion et que vous n'avez pas encore passé la sixième nuit, rendez-vous au **360**. Sinon allez au **67**.

418

Vous présentez délicatement le bijou au majordome qui hoche la tête avec déférence.

__ Je vous fais patienter dans le boudoir et je suis certain que le Seigneur vous recevra.

Un long couloir vous mène à une antichambre où vous pouvez reposer vos jambes sur un long canapé. Le majordome revient avec une tasse d'une boisson épicée très rafraîchissante pour vous faire patienter. Une dizaine de minutes plus tard il vous introduit auprès de Kamil Azzur. Chez le patriarche une barbe fournie soutient un visage sérieux au front volontaire. Malgré son aspect austère, il se montre très attentif à votre requête.

__ Je ne peux pas refuser grand-chose au Temple de Kukulak. Si le Supérieur pense que vous êtes digne d'une entrevue avec Jonthane et Elegana, alors soit !

Il s'empare alors d'une feuille de parchemin et se met en devoir de rédiger une lettre de recommandation qu'il vous remet (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*).

__ Par contre je n'ai aucune idée de la personne à qui

vous devez remettre ce document. Le préposé à l'organisation des audiences ordinaires change régulièrement. Comme je n'ai pas besoin de passer par lui je ne le connais pas...

Vous remerciez platement le Seigneur Azzur et vous quittez la tour muni du précieux document. Notez que vous n'avez pas besoin de revenir ici (390) et retournez au **320**.

419

Même s'il essaie de dissimuler sa réaction, vous devinez qu'Aka Torz est impressionné par le sceau du Chancelier qu'il a immédiatement reconnu. Il parcourt rapidement le document et vous le rend, puis il se lève et vous dit :

« C'est en ordre, en effet... nous n'avons plus qu'à procéder au test et je vous programmerai une audience. Ne soyez pas surpris néanmoins si à l'entrée du Palais la garde vous interroge à nouveau... »

Rendez-vous au **433**.

420

Vous flânez jusqu'à la fin de l'après-midi avant de vous engager dans l'impasse des Casiers. À ce moment le quartier commence à s'animer et vous pouvez déjà entendre les cris et les rires qui jaillissent

du troquet illuminé.

Chez Chass'Elfes est un lieu prisé qui rassemble une clientèle dont la richesse suspecte se mesure au nombre de balafres sur le visage des jeunes jouvenceaux des quartiers nord qui aiment s'encanailler ici. Il faut dire que depuis quelques années le patron propose de déguster un breuvage appelé « Vin d'Enfer » qui excite la curiosité de cette clientèle. D'ailleurs un écriteau au-dessus du comptoir prévient :

VIN D'ENFER

2 Pièces d'Or la pinte

INTERDIT aux Créatures du Chaos sans
COLLIER !!!

Au fond de la salle une grande roue multicolore manipulée par une demoiselle à moitié dénudée propose aux clients de miser leur argent sur le résultat du tirage.

Si vous avez un Talisman de Chance, allez au **364**, sinon rendez-vous au **224**.

421

Dès la première soirée, le maître d'armes vous propose d'affronter ses apprentis. Vous prenez congé de Tyrrenius en le remerciant chaudement et vous

entamez votre soirée face à une jeune fille au visage constellé de taches de rousseur. Après une première séance exténuante, Enghelan vous loge dans un local situé à l'arrière de la salle.

Pendant deux jours vous affrontez la jeunesse dorée d'Arion en prenant soin de ne pas les humilier ni de céder trop facilement. Vous profitez en même temps des conseils avisés d'Enghelan et ces exercices intensifs vous permettent d'ajouter 1 point à votre total d'HABILETÉ. Par ailleurs votre total d'ENDURANCE revient à son niveau initial.

Notez sur votre calendrier que vous avez passé trois nuits supplémentaires à Arion. Le matin du quatrième jour, le maître d'armes vous verse une solde de 12 Pièces d'Or, tenant compte du fait que votre première journée de travail était incomplète.

Enghelan vous propose ensuite de prolonger pour deux journées supplémentaires. Si vous acceptez, rendez-vous au **385**. Si vous pensez avoir gagné assez d'argent et que vous préférez reprendre vos recherches dans Arion, retournez au **320**.

422

Vous expliquez au garde que vous n'avez pas une telle attestation et que vous ne saviez pas qu'elle était nécessaire. Sa voix se durcit nettement et il vous

demande de quitter le palais.

Vous insistez pour savoir auprès de qui vous devez demander une attestation d'audience et il vous répond, encore plus impatient :

« Si tu ne le sais pas toi-même, ce n'est pas à moi de le dire. »

Peu désireux de vous frotter aux soldats d'élite de Jonthane, vous les remerciez calmement et redescendez la colline vers les quartiers nord de la cité.

Retournez au **320**.

423

Vous vous réveillez brutalement et vous vous apercevez que dans la pièce la chaleur est effectivement étouffante. Au pied du lit un spectacle effrayant vous attend !

Une forme humaine auréolée de flammes projette un rayonnement ardent sur les murs de la chambre. Ses yeux incandescents vous fixent avec avidité.

__ Un visiteur, dites-moi ! Cela faisait longtemps... Savez-vous que ces lieux m'appartiennent ? Et vous n'avez pas encore payé le tribut pour la nuit !

La forme inquiétante s'approche de vous. Est-ce que vous souhaitez sauter hors du lit pour combattre le

Démon de Feu (**498**) ou plutôt attendre de voir ce qui va se passer (**475**) ?

424

Vous observez pendant quelques minutes l'attroupement formé autour de la grande roue et de sa jolie préposée et vous comprenez rapidement le principe du jeu.

Vous pouvez miser jusqu'à 2 Pièces d'Or à chaque tour de roue et vous avez une chance sur six de gagner six fois votre mise. Lorsque vous aurez déterminé le montant de votre mise, choisissez un chiffre entre un et six et lancez un dé :

- si le résultat est celui escompté, vous empochez six fois votre mise (mise incluse) ;
- si le résultat du jet de dé est différent du chiffre sur lequel vous avez misé, vous perdez votre mise ;

Vous pouvez jouer autant que vous le voulez mais si vous cumulez un gain supérieur à 15 Pièces d'Or (en dehors de vos mises), rendez-vous au **389**. Lorsque vous en aurez assez de jouer, allez au **405**.

425

Le Chancelier vous dévisage avec circonspection :

— Vous êtes un Initié, dites-vous ?

Vous acquiescez avec un petit rire nerveux. Falashti se lève alors et traverse la pièce jusqu'à la porte.

— Vous m'excuserez un instant, Révérend !

Le Chancelier vous laisse seul pour quelques minutes dans son bureau. Est-ce que vous voulez en profiter pour fouiller rapidement le bureau (377) ou bien préférez-vous attendre poliment son retour (447)?

426

Si vous avez déjà dormi au moins trois nuits à Arion, allez au 375, sinon rendez-vous au 448.

427

Le Démon-Serpent s'effondre dans un dernier râle et il reprend progressivement sa forme originelle. Vous vous agenouillez pour reprendre votre souffle. Autour de vous la salle est véritablement dévastée, les clients qui ont pu ont fui la bataille, d'autres ont été fauchés par un coup, volontaire ou non, et leurs cadavres jonchent le sol. Le propriétaire émerge de derrière le comptoir en toussant. Il se prend la tête entre les mains.

Si vous étiez attablé avec Tyrrenius, rendez-vous au 61, sinon allez au 374.

428

Le nouveau venu est Gilem Azzur, le rejeton de la lignée des Seigneurs Azzur, fameuse à Arion et même au-delà. Enghelan vous glisse que le garçon n'est pas très assidu aux cours et qu'il ne manque aucune occasion de se défilier.

Vous ne tardez pas à découvrir que le jeune homme est assez prétentieux et qu'il se croit un fin bretteur qui n'a pas besoin de leçons. Aussi vous vous faites un plaisir de le désarmer plusieurs fois lors de votre premier affrontement. Cela a le don de le mettre en colère mais il revient à la charge plus furieux que jamais, piqué au vif. Au bout d'une séance intense, vous prenez un peu de repos tous les deux et Gilem vous félicite, un peu à contre-cœur. Malgré son mauvais caractère, vous ne tardez pas à sympathiser et il vous propose l'aide de son père pour accéder à la cour de Jonthane. Il insiste pour que vous passiez le voir dès que vous en aurez l'occasion. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez rencontré Gilem.

Rendez-vous au **379**.

429

Vous gravissez les marches deux à deux et l'escalier de service vous mène à un premier palier où deux portes se font face. Vous vous demandez avec une

bouffée d'inquiétude si vous n'auriez pas mieux fait d'essayer de suivre votre agresseur plutôt que de pénétrer chez le Chancelier. Vous prenez la décision de faire demi-tour si vous ne trouvez rien d'intéressant à cet étage. Il semble d'ailleurs que les traces de pas s'arrêtent ici, mais vous ne sauriez dire si elles mènent à la porte de gauche ou à celle de droite.

Si vous voulez examiner la porte de gauche, rendez-vous au **443**. Si vous préférez vous intéresser à celle de droite, allez au **407**.

430

La Cité des Sages... depuis tout petit ce lieu légendaire a excité votre imagination. C'est ici que sont réunis les Mages les plus puissants de la région d'Arion. C'est ici que siège le Conseil des Anciens, abrité par son dôme opalin.

Il s'agit en fait d'une très vaste place circulaire autour de laquelle chaque bâtiment abrite une Confrérie ou une Congrégation. Le siège du Conseil lui-même est érigé au bord de la place. En son centre une fontaine intarissable jaillit jusqu'à dix mètres de hauteur. Les sages et les érudits se promènent en devisant, ou en se disputant parfois, sans prêter attention au monde qui les entoure.

Vous êtes frappé par le fait qu'il n'y a ici aucun

homme d'armes, soldat ou milicien. Mais vous comprenez rapidement que les Mages ne se sentent pas menacés, qu'ils se considèrent comme aptes à régler son affaire à n'importe quel indésirable... ils sont d'abord jaloux de leur indépendance et de leur pouvoir.

Malgré l'atmosphère détendue qui règne ici, vous avez très vite le sentiment d'être un intrus parmi ces éminences grisonnantes qui vous jettent à peine un regard distrait.

Si vous avez quelqu'un de précis à voir ici, vous savez alors à quel paragraphe vous rendre. Sinon vous retournez au **320** pour faire un autre choix.

431

Alors que vous tentez de lui expliquer que vous sollicitez l'aide de la Maison Azzur pour obtenir une audience auprès du souverain d'Arion, le majordome claque fermement la porte sans même prendre la peine de vous répondre.

Vous perdez 1 point de CHANCE et retournez au **320**.

432

Lorsqu'elle déchiffre la lueur démoniaque dans vos yeux, la servante paniquée fouille dans ses nippes et en extrait un étrange morceau d'ivoire gravé d'une

face de singe. Elle le tend devant elle en répétant désespérément une incantation saccadée et aussitôt une douleur insupportable vous vrille le cerveau. Vous portez en hurlant les mains à votre tête et vous vous carapatez le long du couloir. Vous foncez vers la porte en fer et l'ouvrez à la volée. Une fois à l'air libre vous courez éperdument pendant de longues minutes jusqu'à ce que l'étau qui enserrait votre crâne vous libère enfin. Épuisé, vous avez perdu 1 point de CHANCE et 2 points d'ENDURANCE.

Notez que vous êtes maintenant recherché et que vous ne pourrez plus vous rendre à la demeure de Falashti (300) et retournez ensuite au **320**.

433

__ Asseyez-vous ici.

Aka Torz vous désigne un tabouret situé non loin du perchoir et vous obéissez. Aussitôt l'étrange oiseau albinos se précipite sur vous et vous plante son bec dans le cou avant que vous n'ayez pu esquisser le moindre mouvement. Vous ressentez la piqûre aiguë de sa langue et vous lâchez un cri de douleur. Alors que vous commencez à vous débattre, Aka Torz pose une main sur votre épaule.

__ Ne vous inquiétez pas, mon garçon. Le Suceur est inoffensif...

L'oiseau est maintenant collé sur vous comme une sangsue et vous sentez qu'il aspire une goulée de votre sang. Des perles de sueur apparaissent sur votre front.

Si votre total de CHAOS est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au **401**, sinon allez au **380**.

434

Vous avez malheureusement manqué de prudence en vous aventurant jusqu'ici ! Alors que vous examiniez la commode, vous n'avez pas fait attention à la porte qui s'est ouverte dans votre dos. Vous voilà nez-à-nez avec Falashti en personne !

Dans sa tenue de nuit, le Chancelier éclate de colère, mais il ne semble pas si surpris de vous trouver ici :

« Évidemment ! L'incapable s'est fait suivre, en plus... »

Si vous portez un collier de cristaux autour du cou rendez-vous au **345**, sinon allez au **391**.

435

Votre ami pêcheur vous a reconnu immédiatement. Il vous fait signe de la main et vous invite à dormir à nouveau, sans aucune contrepartie. Vous acceptez avec reconnaissance et descendez sur les planches

vermoulues. L'homme aux cheveux hirsutes allume une pipe et vous vous apprêtez à vivre une longue veillée peuplée d'histoires de marins avant de vous endormir...

Le lendemain matin, vous remerciez à nouveau votre compagnon et regagnez le port. Notez sur votre calendrier que vous avez passé une nuit supplémentaire à Arion et regagnez 3 points d'ENDURANCE, puis rendez-vous au **288** .

436

Vous tournez le bouton en argent qui actionne la poignée mais la porte est fermée à clef. Si vous possédez un crochet en ivoire c'est peut-être le moment de l'utiliser (**386**), sinon vous devez vous rabattre vers l'autre porte (**443**).

437

__ Je le savais !

Il jette un sourire triomphant à son confrère qui observe la scène dans votre dos.

__ Donc, vous savez j'imagine qu'il vous en coûtera 25 Pièces d'Or pour une audience ? Vous ne croyez pas j'espère que n'importe quel croquant peut venir importuner Sa Majesté à sa convenance...

Si vous disposez de la somme demandée, rendez-vous au **367**. Sinon vous devez renoncer pour l'instant à obtenir la lettre d'audience et, contrit, vous redescendez à la hâte l'escalier pour retourner au **320**.

438

Suivant les indications de Tyrrenius, vous trouvez rapidement la salle dans laquelle son ami prodigue des leçons.

Alors que les bottes des élèves claquent en cadence contre le parquet vernissé, vous vous introduisez timidement auprès du maître d'armes Enghelan, en vous recommandant de Tyrrenius. Le maître interrompt son combat et vous adresse une ferme poignée de mains. C'est un homme athlétique au visage balaféré. Il est élégamment vêtu d'une chemise en lin échancrée, les cheveux ramenés en catogan derrière la nuque, le nez droit souligné par une fine moustache en crocs, vous notez qu'il porte un bracelet de cuir clouté à la main droite.

Il vous répond impassiblement que Tyrrenius lui a en effet déjà vanté vos mérites de combattant, puis il vous tend une épée d'entraînement et vous entraîne sur le parquet. Au bout de quelques passes où vous parvenez à le contrer, il finit par vous porter un léger coup d'estoc sous le menton. Impressionné, vous laissez chuter votre arme.

Il vous salue, le visage toujours fermé, puis conclut:

__ Oui, j'ai besoin d'un auxiliaire pour entraîner mes élèves. Je pense que vous ferez l'affaire...

Vous voilà donc engagé si vous le souhaitez ! Enghelan vous propose un salaire de 5 Pièces d'Or par journée.

Vous pouvez décliner son offre et tenter de trouver un abri pour la nuit en vous rendant au **410**. Si, au contraire, vous acceptez, allez au **421**.

439

Vous aimeriez bien accéder aux désirs du Démon mais malheureusement vous êtes toujours bien incapable de vous en débarrasser ! Vous agrippez le bijou avec frénésie en tentant de l'arracher. Comprenant la situation, le Démon de Feu rugit de rage :

« Il faudra donc que je te tue pour l'obtenir ! »

Rendez-vous au **498**.

440

Vous sentez instinctivement une présence dans votre dos. Vous vous retournez pour vous retrouver face à face avec Amareez qui vous jette un regard bouillonnant. Vous êtes donc de retour dans l'Abîme,

mais vous n'êtes plus sur le plan d'Ichor.

Les naseaux fulminant de rage, votre oncle vous accable d'injures :

« Abruti. Maintenant te voilà un Démon pour de bon et nous avons perdu notre portail vers Titan ! À cause de toi, crétin, Shakor va me mépriser plus encore...

Tant pis pour toi ! Tu vas connaître maintenant les délices du Palais d'Agonie en tant que Démon inférieur. Adieu, neveu... »

Il disparaît aussitôt et vous vous retrouvez seul face à l'entrée de la caverne.

Rendez-vous au **413**.

441

Le camelot lève son visage buriné et fixe un point au-dessus de votre tête. Il se fend alors d'un large sourire auquel manquent les incisives supérieures :

« Sukh voyage avec toi, garçon, hé, hé... alors laisse-moi te montrer quelque chose ! »

Il s'empare d'un filet aux mailles resserrées pour vous faire admirer sa finition.

« Tu n'en verras pas d'autre comme celui-là, ce filet est l'héritage d'un peuple très ancien et il a été conçu pour répondre aux ordres de Sukh. Si tu t'en sers, il

pourra te sauver la vie, crois-moi ! Pour toi, je le fais seulement 3 Pièces d'Or. »

Les marins présents protestent et vous jettent des regards jaloux mais le vieux se met à les houspiller furieusement :

« Je n'ai de comptes à rendre à personne ! C'est Sukh qui me guide... »

Vous vous rendez compte que le marchand jouit ici d'un grand respect car le groupe retrouve aussitôt son calme. Le filet sacré qu'il vous propose vous sera utile en combat. Lorsque vous l'utiliserez, pendant cinq *Assauts* votre adversaire verra son Habilité diminuée de 2 points. Si à la fin du cinquième *Assaut* vous n'avez pas remporté le combat, alors l'adversaire se libérera de son étreinte, le filet sera détruit et le combat reprendra normalement.

Si vous voulez acquérir cet objet, payez-en le prix et notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous n'en avez pas les moyens pour l'instant, vous pourrez toujours revenir à ce paragraphe ultérieurement pour retrouver le marchand. Retournez maintenant au **288**.

442

Au bout d'une bonne demi-heure de recherches dans ce dédale, sous les regards méfiants des habitants, vous aboutissez à une porte en bois taillée en ogive et

ornée d'un heurtoir de bronze. Prudemment, vous jetez tout d'abord un coup d'oeil par une lucarne poussiéreuse qui s'ouvre dans le mur à hauteur d'homme.

Une rangée de dents et des griffes acérées bondissent soudain vers votre visage en tentant de forcer la vitre. Surpris, vous bondissez en arrière, avant de constater que vous faites face au museau d'un rat dont la taille atteint presque celle de votre avant-bras.

Testez votre Chaos. Si le Test est réussi, allez au **313**, sinon rendez-vous au **464**.

443

La poignée de cette porte en bois est munie d'un ruban rouge. Si vous souhaitez l'ouvrir, rendez-vous au **382**, si vous décidez finalement de tester l'autre porte allez au **407**.

444

Vous vous éclipez en compagnie du jeune Gilem au grand dam d'Enghelan qui vous jette un regard assassin. Tant pis pour vos gages, la lettre de recommandation est plus importante ! Le jeune fanfaron vous entraîne aussitôt dans sa calèche qui attendait patiemment dans la ruelle et vous faites route vers la Tour Carrée de la maison Azzur.

Une fois arrivée, il vous emmène enthousiaste jusqu'aux appartements de son père, le seigneur Kamil Azzur. Il a à peine le temps de vous introduire que l'homme à la barbe taillée en carré explose de colère.

__ Et qui t'a permis d'abandonner ton cours ? Depuis deux jours déjà tu te balades je ne sais où et maintenant tu trouves le premier prétexte pour désertter ?

Il vous jette également un regard furibond, persuadé apparemment que vous avez entraîné son fils dans sa nouvelle frasque. Il finit cependant par se calmer, et vous remercie d'avoir aidé Gilem.

__ C'est un incapable qui s'attire beaucoup d'ennuis et qui ne perd pas une occasion de salir le nom de notre Maison... la famille est redevable envers vous, je me dois de vous aider !

Sur ces mots il s'assied derrière son pupitre et rédige une lettre de recommandation, qu'il vous tend (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*).

__ Malheureusement je ne sais pas la procédure qu'il vous faut suivre à présent, ni à qui vous devez la remettre. Il y a un préposé qui s'occupe spécifiquement des audiences ordinaires, mais je ne suis pas ces choses-là...

Vous vous inclinez pour remercier Kamil Azzur puis

Gilem vous raccompagne jusqu'à l'entrée de la tour. Avant de vous séparer, il vous adresse un clin d'oeil complice :

— Tu as vu ? Ca s'est bien passé... »

Vous éclatez tous les deux de rire et vous dites adieu à votre ami avant de reprendre vos recherches au **320**.

445

À la vue de l'éclat de l'or, l'Orque se précipite pour venir vous ouvrir le portail grillagé et empocher sa récompense. Il vous invite d'un bras négligent à emprunter l'allée de gravillons sans chercher à vous accompagner plus loin.

Vous apercevez bientôt la demeure des Den Snau et son toit effondré, qui surprend d'autant plus que le bâtiment semble avoir été refait à neuf, avec ses balcons et ses colonnades en pierre blanche.

Une dizaine de mètres devant l'escalier un couple étrange vous observe, immobile. L'homme, d'âge mûr, chauve, aux traits figés, est assis dans une chaise munie de deux roues cerclées de fer. Ses yeux sont deux billes noires enfoncées au-dessus de pommettes décharnées. Derrière lui se tient une jeune femme à la chevelure flamboyante qui vous observe avec curiosité. Elle fait rouler la chaise vers vous et vous demande la raison de votre venue. Le visage de

l'homme demeure inerte.

Vous expliquez que vous avez besoin d'obtenir une audience auprès de Jonthane et Elegana et que vous espérez obtenir un appui auprès de la Maison Den Snau.

La jeune femme a un sourire amusé mais qui semble dénué de mépris :

« Et qu'est-ce qu'un garçon de la campagne a besoin de demander à son souverain ? »

Est-ce que vous souhaitez révéler vos motivations (399) ou bien préférez-vous inventer une histoire (482)?

446

Vous indiquez à l'Orque que vous avez été invité par le maître charpentier à venir visiter le chantier de l'hôtel Den Snau. Perplexe, votre interlocuteur répond en grognant :

__ Eh bien, on va vérifier ça tout de suite !

Il s'éloigne d'un pas pesant et revient de longues minutes plus tard accompagné par la silhouette colossale de Mechtel. Le gardien ouvre la grille et l'artisan vous accueille dans ses larges bras :

__ Quel plaisir, garçon ! Je me demandais si tu viendrais... viens-donc juger de mon travail.

Il vous accompagne le long de l'allée de graviers, puis vous faites le tour du bâtiment et Mechtel vous fait gravir une échelle jusqu'au deuxième étage de l'hôtel qui est effectivement en chantier. Des ouvriers sont occupés à positionner des solives au-dessus de vos têtes pour soutenir ce qui sera le plafond du dernier étage.

« Regarde-moi cette poutre maîtresse ! C'est du chêne comme on n'en fait plus, prélevé dans la Vieille Forêt... »

La fierté peut se lire sur son visage tandis qu'il vous narre l'évolution du chantier, mais il est interrompu par un ouvrier qui l'appelle pour inspecter un échafaudage. Vous restez en compagnie d'un apprenti qui prend le relais de Mechtel dans ses explications :

« Ici on peut faire du bon travail. Mais franchement, si ce n'était pas pour mademoiselle Magaled il n'y a pas grand monde qui resterait. Même Mechtel... »

Vous demandez au jeune homme de s'expliquer.

« Vous ne connaissez pas l'histoire ? Le bâtiment a brûlé d'abord et Den Snau en a réchappé par miracle. On le donnait pour mort mais certains prétendent qu'il a été sauvé par un Démon...

Ensuite il a fait reconstruire complètement l'hôtel, mais cette canaille n'a pas changé ! Il a trouvé un prétexte pour ne pas régler toutes les sommes qu'il

devait aux ouvriers. On raconte que poussés par la colère il sont allés trouver les prêtres au temple de Kukulak et qu'ils ont fait une offrande pour réclamer vengeance.

Il paraît que Den Snau a été hanté par des visions pendant des mois. Et pour finir une terrible tempête s'est abattue sur l'hôtel et le toit s'est effondré sur lui, brisant net tous les os de son dos ! Il a encore survécu mais il ne peut plus se mouvoir et sa nièce Magaled est venue s'occuper de lui et de la maison. C'est elle qui a convaincu Mechtel de reprendre les travaux...

Mais il y a toujours plein de choses bizarres dans cette demeure. En tous cas vous ne me convaincrez jamais de passer une nuit ici... »

Géné, il s'interrompt lorsqu'il aperçoit Mechtel qui revient vers vous, toujours souriant.

__ Dis-moi, tu veux que je te présente les Den Snau ?
Comme je te l'ai dit si tu as besoin de quelque chose, je peux t'appuyer...

Si vous voulez accepter la proposition de Mechtel, allez au **487**. Si vous pensez que vous avez déjà passé assez de temps ici, remerciez votre ami et retournez au **320**.

Falashti revient enfin. Il est flanqué de deux gardes et aussitôt il leur donne l'ordre de se jeter sur vous.

— Emparez-vous de cet imposteur ! Il a usurpé la place d'un Initié !

Vous êtes obligé d'affronter les deux cerbères simultanément.

	HABILETÉ	ENDURANCE
1er GARDE	7	8
2ème GARDE	8	6

Si vous venez à bout de vos adversaires, vous vous jetez pour dévaler les escaliers, alors que Falashti a pris la fuite. Vous savez que l'entrée est gardée, aussi vous faites demi-tour pour filer vers les cuisines où le personnel terrifié vous laisse emprunter une sortie de service. Une fois dans la rue, vous ne prenez pas le temps de reprendre votre souffle et vous détalez à nouveau pour laisser derrière vous la garde de Falashti.

Notez que vous êtes maintenant recherché et que vous ne pourrez plus retourner chez Falashti (300). Rendez-vous ensuite au **320**.

448

Le visage ridé du majordome demeure impassible lorsque vous lui expliquez que c'est Gilem qui vous recommande auprès de son maître.

« Nous n'avons pas revu le jeune seigneur depuis plusieurs jours. Mon maître n'a pas pour l'habitude de recevoir les amis de son aîné et je n'ai pas reçu d'instruction particulière vous concernant. Revenez peut-être dans quelques jours... »

Dépité, vous faites demi-tour et retournez flâner dans les quartiers nord au **320**.

449

Vous ne pouvez vous résoudre à assassiner froidement cette jeune femme, aussi vous l'assommez d'un coup de bâton. Voilà qui vous laissera au moins le temps de visiter les lieux, vous l'espérez. Vous en profitez pour chaparder 2 Pièces d'Or et l'équivalent d'un Repas, ce qui vous sera toujours utile.

Vous reprenez ensuite le couloir pour vous engager dans l'escalier montant. Notez que vous êtes maintenant recherché et que vous ne pourrez plus vous rendre par la suite à la demeure de Falashti (300), puis rendez-vous au **429**.

Vous passez une soirée délicieuse en compagnie de la jeune héritière. Argôr va et vient jusqu'aux cuisines, portant des plats en argent ou le hanap de vin qui accompagne les mets délicieux. Les yeux de Magaled scintillent tandis qu'elle vous décrit son enfance insouciant à Corda.

Le baron quant à lui, une couverture jetée sur le dos, ne quitte pas le foyer de la cheminée. Vous apercevez par intermittence les flammèches dansantes qui semblent venir lui lécher les pieds.

Après ce festin qui vous restaure de 4 points d'ENDURANCE, Magaled vous accompagne à l'étage jusqu'à une chambre simple mais confortable. Ses yeux brillent à nouveau dans l'obscurité lorsqu'elle referme la porte en vous souhaitant un bon sommeil.

Sans même vous déshabiller, vous gagnez la couverture douillette. Vous glissez dans un sommeil agité de rêves étranges : vous êtes tombé au fond du cratère d'un volcan et la lave rougeoyante frémit à vos pieds tandis que vous vous agrippez à la roche pour essayer de remonter jusqu'au sommet du talus.

Si vous possédez sur vous un cristal rouge ou un collier de cristaux, rendez-vous au **469**.

Sinon *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux,

allez au **423**, si vous êtes Malchanceux allez au **493**.

451

Vos sens ne vous laissent pas l'occasion d'hésiter entre les deux directions qui s'offrent maintenant à vous : vous vous sentez irrésistiblement attiré vers la porte à laquelle aboutit le couloir sur votre droite. Vous savez que l'Épée du Chaos s'y trouve, et elle vous appelle !

Vous courez vers le local et vous ouvrez la porte à la volée. Le geôlier s'y tient, une masse d'armes à la main. Il s'attendait à votre visite mais vous pouvez lire l'angoisse sur son visage en découvrant la lueur démoniaque qui agite votre regard.

Vous vous jetez sur lui, bien décidé à récupérer votre bien. Dans le combat qui suit *vous êtes obligé d'utiliser votre Chaos* (n'oubliez pas d'augmenter votre total en conséquence après le combat).

GEOLIER HABILITÉ 7 ENDURANCE 6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous vous dirigez vers le grand coffre qui repose dans un coin de la pièce et en faites sauter la serrure rapidement à l'aide de l'arme du geôlier.

Vous retrouvez dedans l'ensemble des affaires qui vous ont été confisquées, à l'exception des Pièces

d'Or, qui ont disparu. Vous êtes bien entendu obligé de reprendre avec vous l'Épée du Chaos, tant que votre total de CHAOS ne sera pas repassé en dessous de 5.

Il n'y a pas d'autre issue à cette pièce. Vous ressortez donc ensuite en hâte du local pour reprendre le couloir en sens inverse vers l'escalier. Rendez-vous au **263**.

452

Vous vous mordez les lèvres pour contenir votre colère et vous réussissez à contrôler le tremblement de votre main. Malgré tout, un malaise s'installe autour de la table, les trois comparses ayant visiblement compris que la discussion avait dérapé. Gêné autant qu'eux, vous vous levez pour quitter les lieux.

Si vous possédez l'épée forgée par Xandryll, rendez-vous au **499**, sinon vous reprenez votre balade au quartier du Port au **288** .

453

Vous laissez l'étrange créature disparaître et vous vous faufilez par la porte en la refermant soigneusement derrière vous pour éviter d'attirer l'attention. Vous voilà dans un étroit couloir pavé de

pierres brunes et vous avancez prudemment. Le passage débouche rapidement sur un corridor plus large éclairé par des appliques recouvertes d'un verre poli. Sur votre droite un escalier en bois s'enfonce en spirale vers l'étage supérieur. Les traces de pas dans l'escalier ne laissent guère de doute quant au fait qu'il vient d'être emprunté, probablement par la créature qui vous a amené jusqu'ici.

À gauche le coin de votre œil perçoit une silhouette figée qui s'échappe aussitôt que vous l'avez repérée. Il s'agit probablement d'une servante qui risque d'alerter la maisonnée. Si vous voulez la rattraper, rendez-vous au **54**. Si vous préférez vous hâter vers le premier étage, rendez-vous au **429**. Si enfin vous trouvez plus sage de faire demi-tour vers la rue, il est encore temps de filer pour retourner au **320**.

454

La jeune femme vous répond le visage fermé, avec une moue agacée.

« Je ne pense pas que vous soyez franc avec moi et je ne déteste rien tant que les cachotteries. Je suis désolée mais il vous faudra trouver quelqu'un d'autre pour vous aider. »

Vous perdez 1 point de CHANCE. Notez que vous ne pourrez plus venir ici (~~490~~) et retournez au **320**.

455

La soubrette n'a pas menti. Vous trouvez facilement la niche au bas du mur et la clé en laiton qui y est dissimulée. Vous vous retournez et allez doucement ouvrir la porte de l'autre côté du corridor. Rendez-vous au **411**.

456

Alors que le Démon se jette vers votre gorge vous avez le réflexe d'opposer votre bras pour vous protéger. Ce geste salvateur vous évite de mourir sur le coup mais la créature vous plante ses crocs dans l'avant-bras et vous perdez 3 points d'ENDURANCE.

Vous parvenez tant bien que mal à vous dégager pour entamer l'affrontement. Rendez-vous au **491**.

457

L'un des pêcheurs a repéré votre manège et il vous demande ce que vous recherchez. Vous décidez de lui exposer franchement votre problème et il vous propose de dormir dans sa barque à la condition de l'aider le lendemain matin dans sa pêche.

Si vous acceptez, rendez-vous au **41**.

Sinon allez au **371**.

458

Une vibration désagréable s'empare tout d'un coup de votre crâne, et à ce moment vous remarquez l'anneau de cuivre qui court sous les cheveux cendrés du vieux mage. Cet anneau est en train de prendre le contrôle de votre esprit !

Il commande à votre bras et le bras s'empare brutalement de l'arme d'un des gardes qui avait relâché son étreinte, hésitant devant l'attitude de la reine. Sous vos yeux horrifiés, vous enfoncez l'épée jusqu'à la garde dans le corps fragile d'Elegana, votre mère...

Celle-ci reste interdite, la bouche et les yeux grands ouverts sur une interrogation douloureuse. Ce sont les dernières images que vous emporterez avant de vous écrouler sous les coups de la garde royale d'Arion.

Votre aventure s'achève ici.

459

Après ce petit exploit qui vous vaut de gagner 1 point de CHANCE, vous regagnez vos draps pour tenter de reprendre le cours de votre nuit perturbée. Cette fois-ci votre sommeil est doux et réparateur, et les rayons du soleil vous trouvent au petit matin ragaillardi de 2 points d'ENDURANCE.

Vous descendez les escaliers avec empressement pour retrouver votre charmante hôtesse dans le salon. Rendez-vous au **19**.

460

Le tireur interrompt son jet en voyant que vous projetez le poignard vers lui. Malheureusement, vous n'atteignez pas votre cible, mais au moins vous l'avez empêché de décocher son trait. Au pas de charge, vous foncez sur les deux gardes estomaqués.

Vous devez les combattre tous deux en même temps.

	HABILETÉ	ENDURANCE
--	----------	-----------

1er GARDE	8	7
-----------	---	---

2ème GARDE	6	6
------------	---	---

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, vous poursuivez votre échappée le long du couloir. Rendez-vous au **293**.

461

Serena insiste pour que vous vous reposiez pendant une journée avant votre départ. Vous passez le lendemain douillettement emmitouflé dans votre couverture. Le temps est ensoleillé et Serena est aux petits soins pour vous. Vous vous efforcez de graver dans votre mémoire les détails de la dernière journée

de ce qui va bientôt devenir votre ancienne vie.

Vous regagnez 6 points d'ENDURANCE.

Rendez-vous au **249**.

462

Vous aidez la jeune servante à se redresser et elle vous adresse un clin d'oeil complice. Elle vous explique ensuite comment pénétrer dans le bureau de Falashti.

« Il y a deux portes qui se font face en arrivant sur le palier. à gauche, celle avec un ruban rouge, c'est la chambre des enfants. Vous n'y trouverez rien mais c'est dans une niche en bas du chambranle que Falashti dissimule sa clé.

En face, sur la droite, vous avez le bureau de Falashti. »

Vous voilà maintenant obligé de faire confiance à cette étrange domestique qui vous sourit encore avec insistance alors que vous décampez pour prendre l'escalier. Lorsque vous vous trouverez face à la porte de la chambre des enfants, ajoutez douze au numéro de paragraphe où vous serez et rendez-vous au paragraphe correspondant pour chercher la clé.

Rendez-vous au **429**.

463

Vous songez qu'il est plus que temps de filer d'ici même si vous n'avez pas obtenu toutes les réponses que vous auriez souhaitées. Si Falashti a laissé ces objets en évidence, c'est peut-être bien qu'il s'apprête à revenir...

Vous ressortez sans même prendre le soin de refermer la porte et vous dévalez les marches en tentant de conjuguer rapidité et discrétion. Lorsque vous entrouvrez la porte de service, la voie est libre et vous regagnez la rue sans encombre.

Retournez au **320**.

464

Alors que vous prenez une profonde inspiration, une voix vous interpelle à travers le panneau de la porte :

__ N'hésitez pas à entrer, Kesh ne vous fera aucun mal... si vous êtes amical bien sûr !

Allez-vous ouvrir la porte comme vous le suggère l'inconnu (27), ou bien préférez-vous faire demi-tour et revenir vers le port (288)?

465

Vous jugez plus prudent de vous cacher en espérant que la patrouille en route ira d'abord vérifier la

situation au sous-sol avant de penser à revenir vous chercher. Heureusement pour vous, la porte est bien ouverte et vous vous faufilez rapidement derrière avant de la refermer.

Vous vous trouvez dans une pièce obscure, l'oreille collée à la porte. Vous entendez les gardes passer bruyamment puis s'engager dans l'escalier.

Vous poussez un soupir de soulagement, et c'est seulement à ce moment que vous percevez le grognement dans votre dos. Lorsque vous vous retournez vous faites face au museau méfiant d'un animal. Dans la pénombre vous distinguez la clarté de son pelage blanc et vous comprenez qu'il s'agit d'un ours blanc, probablement capturé aux confins septentrionaux, du côté des légendaires pics de Krill Garnash. Il est retenu par une chaîne mais celle-ci semble suffisamment longue pour lui permettre de se jeter sur vous. C'est d'ailleurs ce qu'il s'apprête à faire.

Testez votre Chaos. Si le Test est réussi, allez au **485**, sinon rendez-vous au **497**.

466

L'homme, emmailloté dans sa robe, examine patiemment le courrier que vous lui présentez, frappé du sceau du chancelier. Vous pensiez l'impressionner mais il répond d'un ton froid :

« Nous respectons beaucoup le chancelier et nous pensons qu'il respecte aussi le culte de Kukulak. Suffisamment pour savoir qu'il ne peut pas intervenir dans les affaires du temple. Je vous prierai de ne pas revenir nous importuner... »

Sur ces derniers mots il referme la porte. Vous perdez 1 point de CHANCE et vous notez que vous ne pourrez pas revenir au temple de Kukulak (299). Retournez ensuite au **320**.

467

Le vieux marchand de matériel pour les pêcheurs n'est plus là. Le quai est maintenant paisible et vous n'avez rien de particulier à y faire. Vous retournez au **288**.

468

Malheureusement vous ne parvenez pas à éviter le trait, qui vient se fiche dans votre bras. Heureusement ce n'est pas le bras qui vous sert pour combattre ! Vous serrez les dents et vous perdez 3 points d'ENDURANCE mais vous ne ralentissez pas votre course vers les deux gardes stupéfaits de votre résistance.

Vous devez les combattre tous deux en même temps.

	HABILETÉ	ENDURANCE
--	----------	-----------

1er GARDE	8	7
-----------	---	---

2ème GARDE	6	6
------------	---	---

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, vous poursuivez votre échappée le long du couloir. Rendez-vous au **293**.

469

Vous vous réveillez en sursaut, piqué par une brûlure soudaine. Le cristal rouge est baigné d'une lumière inquiétante et il semble dévorer votre énergie. Vous perdez 1 point de CHAOS et 3 points d'ENDURANCE.

Mais lorsque vous vous redressez un spectacle bien plus effrayant vous attend : une forme humaine noyée dans les flammes se tient debout au pied de votre lit ! Elle tend une main vers vous.

__ Tu as quelque chose qui m'intéresse... donne-le moi et je te laisserai tranquille... pour cette nuit ! Je peux même répondre à la question que tu te poses.

Le Démon de feu est visiblement intéressé par le cristal. Si vous souhaitez lui obéir, rendez-vous au **147**. Si vous préférez affronter cette créature, allez au **498**.

L'homme au crâne rasé vous adresse un sourire amical lorsque vous lui montrez le coquillage. Il vous fait signe d'entrer.

« Bienvenue Frère ! Bienvenue dans la maison de la Shâkrya. En attendant ton départ tu peux séjourner ici aussi longtemps que tu le souhaites. »

Il vous accompagne au milieu des couches en toile rembourrées de paille probablement. Vous êtes impressionné par la propreté du lieu et le soin que mettent les adeptes à réparer les palissades dégradées. Votre guide vous désigne bientôt une couche au milieu des autres et vous vous posez dessus avec plaisir.

« Nous allons bientôt officier pour consacrer la nourriture. »

En effet, une dizaine de minutes plus tard, tous vos pour former un cercle autour d'une large marmite fumante.

Est-ce que vous souhaitez participer à l'office (301) ou bien préférez-vous rester sur votre couche à observer (271)?

La forme emmaillotée dans sa robe noire vous

reconnaît immédiatement et sa voix enfle sous l'effet de la colère :

« Encore toi ? Je croyais t'avoir expliqué qu'ici il n'y a rien pour toi ! Passe ton chemin ! »

Il s'apprête à vous fermer à nouveau la porte au nez. Si vous avez sur vous un cristal blanc ou un collier serti de cristaux, rendez-vous au **265**.

Sinon vous reculez devant le lourd panneau qui manque de vous assommer et vous repartez en ruminant votre déconvenue. Vous perdez 1 point de CHANCE et vous notez que vous ne pourrez pas revenir au temple de Kukulak. Rendez-vous au **320**.

472

Les gardes portent les emblèmes du soleil et de la lune, représentant le Conseil des Anciens. Vous devez les combattre en même temps.

	HABILETÉ	ENDURANCE
1er GARDE	7	8
2ème GARDE	8	8

Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous pouvez vous enfuir avant que des renforts n'arrivent. Notez que vous êtes maintenant recherché et que vous ne pourrez plus vous rendre à la demeure de Falashi (300).

Retournez ensuite au **320**.

473

La grille s'écroule dans un vacarme assourdissant et vous avancez vers le couloir, toussant dans la poussière mélangée de pierres et de moisissures. Il va falloir vous dépêcher maintenant, avant que toute la garde du palais ne vienne à votre rencontre !

Si l'Épée du Chaos faisait partie des effets qui vous ont été confisqués et que vous avez 5 points de CHAOS ou plus, rendez-vous au **451**.

Sinon, vous décidez si vous allez suivre le couloir sur la gauche vers l'escalier montant (**263**) ou sur votre droite où il donne sur une porte entrouverte (**496**).

474

Vous décidez de prendre un peu de repos, à l'ombre de l'une des rares haies qui délimite les champs interminables de céréales. Au bout de quelques minutes, alors que vous tendez la main pour récupérer l'épée que vous avez laissée tomber à vos côtés, une surprise désagréable vous attend.

Un petit serpent rouge, affublé d'une curieuse collerette bleue, s'est enroulé autour de sa garde et il vous fixe intensément. L'animal ne semble d'abord pas hostile, mais lorsque vous faites mine de vouloir

saisir votre arme il se dresse en sifflant.

Vous voilà obligé d'affronter le reptile importun, et vous ne pouvez pas utiliser votre épée ! Si vous portez la Marque du Démon ou la Marque de la Liche, votre *Force d'Attaque* est diminuée de 2 points pour la durée du combat.

SERPENT HABILITÉ 5 ENDURANCE 5

Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous pourrez récupérer votre arme, mais si le reptile vous a mordu trois fois ou plus son venin commence à faire effet. Dans ce cas, vous êtes affaibli d'1 point d'HABILITÉ et 3 points d'ENDURANCE supplémentaires. Notez toutefois que vous pourrez récupérer ce point d'HABILITÉ plus tard dans l'aventure si vous trouvez un antipoison et que vous décidez de l'utiliser spécifiquement à cet effet.

Pour l'heure, vous reprenez la route et vous atteignez enfin votre destination en fin d'après-midi.

Rendez-vous au **200 (s)**.

475

Le Démon pose ses mains sur votre torse et la chaleur devient encore plus intense, à la limite du supportable. Vous vous cambrez contre le sommier, pris de convulsions.

__ Calme-toi, jeune garçon. Le prix à payer n'est pas si élevé... Mais je sens que tu es toi-même une créature de l'Abîme. Nous sommes cousins par le feu !

Le Démon éclate d'un rire hystérique avant de s'évaporer. Vous avez perdu 3 points d'ENDURANCE et gagné 1 point de CHAOS. En état de choc et tiraillé par la fièvre, vous n'avez pas le courage de rassembler vos affaires et de vous enfuir. Vous retombez comme une masse contre le lit...

Au matin vous êtes encore fébrile lorsque vous descendez au salon. Magaled ne manque de vous faire remarquer que vous avez une petite mine.

Rendez-vous au **19**.

476

C'est peut-être le moment ou jamais de vous servir du piège à Démons ! Vous ouvrez l'ouïe et vous vous concentrez pour résister à la puissance de l'animal démoniaque.

Testez votre Habileté. Si le Test est réussi, vous parvenez à attraper le Démon-Ours dans le piège et vous sortez aussitôt de la pièce (notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous ne pourrez plus utiliser ce piège). Vous ressortez alors de la pièce pour poursuivre votre route, désormais dégagée, le long du

couloir. Rendez-vous dans ce cas au **293**.

Si le Test est raté, vous ne parvenez pas à maintenir le Démon dans l'outré, et il vous blesse d'un coup de griffe (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Retournez alors au **491** pour y achever le combat.

477

Lorsque vous prononcez le nom d'Azzur, vous pouvez sentir l'étonnement traverser la silhouette drapée de votre interlocuteur. Il s'empare de la lettre et la parcourt attentivement. Puis il vous la rend.

« Nous avons toujours de très bonnes relations avec la maison Azzur, mais je me demande bien pourquoi le seigneur Azzur tient à te recommander. Enfin, rentre si tu insistes vraiment. Je t'amène au Supérieur. »

Rendez-vous au **314**.

478

Vous sentez dans votre sang l'appel frémissant de la lame que vous a confiée Mordhâl. Aucun doute, elle se trouve bien dans la salle de garde. Vous vous précipitez vers la porte.

Ajoutez 1 point à votre total de CHAOS et n'oubliez pas que lorsque vous récupérerez vos affaires vous serez obligé d'emporter avec vous l'Épée du Chaos.

Rendez-vous ensuite au **343**.

479

Est-ce que vous souhaitez maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous rendre à la taverne (**68**), rendre visite à Xandryll le forgeron (**80**) ou reprendre votre route vers Arion (**100 (s)**)?

480

Vous insérez votre lame pour décrocher l'un de ces curieux cristaux. Il y en a de trois couleurs différentes, rouge carmin, bleu outremer et blanc laiteux, tous palpitant d'une faible lueur, choisissez le cristal qui vous inspire le plus...

Au moment où vous le décrochez, vous dérapez malencontreusement et votre lame vient heurter la roche dans un éclat sonore. Vous ramassez avec précipitation l'objet de votre convoitise qui a roulé au sol. Notez le cristal et sa couleur sur votre *Feuille d'Aventure*. Une voix féminine se fait entendre par l'escalier qui monte à l'étage, probablement alertée par votre vacarme.

Est-ce que vous allez monter à la rencontre de cette voix (**228**) ou préférez-vous quitter cette bâtisse tant que vous en avez encore la possibilité (**110**) ?

481

Deux silhouettes émergent du fond du couloir et vous distinguez un garde en armure muni d'une hallebarde et un arbalétrier qui pose un genou à terre pour vous mettre en joue.

Si vous possédez un poignard, vous pouvez tenter de l'utiliser comme arme de jet. Dans ce cas rayez le poignard de votre *Feuille d'Aventure* et *Testez votre Habileté*. Si le Test est réussi, allez au **306**, sinon rendez-vous au **460**.

Sinon, vous n'avez pas d'autre choix que d'avancer vers les deux gardes en tentant d'esquiver le trait. *Testez votre Habileté*. Si le Test est réussi, allez au **113**, sinon rendez-vous au **468**.

482

Vous expliquez que vous êtes venu à Arion pour résoudre une querelle d'héritage avec votre frère. Le maire de votre bourgade vous a débouté de vos droits et vous souhaitez faire appel de sa décision auprès de Jonthane.

La jeune femme fronce ses sourcils dorés.

Si vous avez été introduit par Mechtel, rendez-vous au **416**.

Sinon *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux

allez au **416**, sinon allez au **454**.

483

Vous attrapez l'outre magique, posée au bas du lit, et vous tentez d'y aspirer le Démon de Feu. *Testez votre Habileté*. Si le Test est réussi, vous capturez le Démon avec succès (notez sur votre *Feuille d'Aventure* que l'outre est pleine et que vous ne pourrez plus l'utiliser) et vous vous rendez au **459**.

Si vous échouez dans votre Test, vous recevez une brûlure qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE et vous retournez au **498** pour y reprendre le combat normalement.

484

À midi vous glanez un melon dans un champ qui vous offre un rafraîchissement bienvenu. Malgré tout, la chaleur accablante vous a coûté 1 point d'ENDURANCE au moment où vous atteignez enfin votre destination, en milieu d'après-midi.

Rendez-vous au **200 (s)**.

485

Horrifié, vous assistez à la transformation monstrueuse qu'est en train de subir l'animal : son

pelage blanc se hérissent pour former des pics acérés, la peau sous ses yeux se ride et vire au rouge sang alors que ses crocs s'allongent et que de la fumée jaillit de ses narines.

Le Démon-Ours se jette vers votre gorge. Si vous portez des gants en acier de Fangthane, rendez-vous au **181**, sinon allez au **491**.

486

C'en est trop pour vous ! Sous les yeux horrifiés de ses congénères, vous empoignez le plus égrillard des trois et lui écrasez la face contre la table.

Dégrisés, les deux autres se lèvent pour vous affronter, arme au poing. Vous devez les combattre en même temps et, durant le combat, vous êtes forcé d'utiliser votre CHAOS (n'oubliez pas d'incrémenter votre total à l'issue du combat).

	HABILETÉ	ENDURANCE
1er NAIN	6	8
2ème NAIN	7	6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous profitez de la stupeur du tenancier et des autres clients pour dépouiller vos trois victimes.

Vous récoltez ainsi 8 Pièces d'Or, un marteau de guerre (+1 à votre *Force d'Attaque* en combat) et des

gants cuirassés (+ 1 à votre *Force d'Attaque* en combat). N'oubliez pas que vous ne pouvez bien sûr utiliser qu'une seule arme en combat, mais les gants peuvent être utilisés avec n'importe quelle arme.

Après vous être servi, vous déguerpissez sous les cris hostiles des occupants du lieu, finalement sortis de leur torpeur. Heureusement pour vous il n'est pas dans les habitudes de la maison de faire appel à la Garde Municipale pour débrouiller ce genre de rixe, malgré tout vous devrez désormais éviter le secteur des tavernes (171).

Retournez maintenant au **288**.

487

Le maître charpentier vous fait redescendre l'édifice, puis vous faites le tour pour retrouver le large parterre de gazon qui enrobe l'avant de la demeure.

Deux silhouettes immobiles semblent en train d'y profiter des rayons du soleil d'été. L'homme, d'âge mûr, chauve, aux traits figés, est assis dans une chaise munie de deux roues cerclées de fer. Ses yeux sont deux billes noires enfoncées au-dessus de pommettes décharnées. Derrière lui se tient une jeune femme à la chevelure flamboyante qui se tourne vers vous alors que vous approchez. Ses yeux marrons vous fixent avec curiosité pendant que Mechtel vous présente,

lui-même visiblement intimidé par la jeune femme, ce qui ne l'empêche pas de chanter vos louanges. L'invalide, comme vous vous en doutiez, est le baron Den Snau, accompagné de sa nièce.

L'artisan vous laisse ensuite avec les propriétaires du lieu pour retourner à son chantier et la demoiselle fait rouler la chaise vers vous en vous demandant la raison de votre venue. Le visage de l'homme demeure inerte.

Vous expliquez que vous avez besoin d'obtenir une audience auprès de Jonthane et Elegana et que vous espériez obtenir un appui auprès de la Maison Den Snau.

La jeune femme a un sourire amusé mais qui semble dénué de mépris :

« Et qu'est-ce qu'un garçon de la campagne a besoin de demander à son souverain ? »

Est-ce que vous souhaitez révéler vos motivations (399) ou bien préférez-vous inventer une histoire (482)?

488

Vous tendez à la créature infernale l'objet de sa convoitise et il s'en empare brutalement (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*) avant de l'engloutir littéralement dans sa poitrine. Un sourire

incandescent déchire sa face.

__ Que voilà une sage décision ! Comme promis, je vais te donner le renseignement que tu cherches : le préposé aux audiences est le mage Aka Torz. Tu le trouveras sans peine à la Cité des Sages... Mais attention à toi : si le Chaos a déjà conquis plus d'un tiers de ton âme, ne va pas le voir !

Sur ces derniers mots, le Démon se volatilise ne laissant derrière lui qu'une odeur de soufre et de brûlé. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que lorsque vous serez à la Cité des Sages et qu'il vous sera demandé si vous souhaitez vous rendre à une adresse, vous pourrez aller au **14** visiter le mage Aka Torz.

Le reste de la nuit se déroule sans autre incident mais vous êtes encore fatigué lorsque vous vous réveillez le matin. Vous descendez malgré tout retrouver votre hôtesse dans le salon. Rendez-vous au **19**.

489

Vous montrez le coquillage argenté à celui que vous identifiez comme un Initié et vous remarquez qu'il écarquille immédiatement les yeux avant de reprendre son air impassible. Il hoche la tête et vous demande d'attendre. Il rentre dans l'hospice et vous l'entendez appeler deux adeptes qui sont en train de passer le balai sur le sol.

Les deux gaillards accourent et l'Initié pointe un doigt furieux vers vous :

« C'est un imposteur ! Il a volé le signe d'un Initié, emparez-vous de lui ! »

Après un bref instant d'hésitation, les deux hommes, probablement des paysans, se jettent sur vous pour vous maîtriser. Vous devez les affronter tous les deux en même temps.

PREMIER ADEPTE HABILITÉ 6
ENDURANCE 6

DEUXIÈME ADEPTE HABILITÉ 6
ENDURANCE 5

Si vous ressortez vivant de cet affrontement, vous prenez la fuite en notant que vous ne pourrez bien sûr plus revenir à l'hospice (96). Vous retournez ensuite au **320**.

490

En vous approchant de la propriété des Den Snau, vous vous demandez si c'est vraiment une bonne idée de demander de l'aide à une famille dont la réputation est durablement entachée. Mais l'implication du baron dans l'enlèvement de la princesse Telessa, il y a trois ans de cela, n'a jamais pu être formellement prouvée, et dans ces milieux ont prend soin de préserver les

apparences. La Maison Den Snau, à ce que vous avez pu entendre, a conservé ses entrées au palais, et c'est tout ce que vous en attendez...

La propriété, à ce qu'on dit, était une des plus belles d'Arion, avec un parc opulent et un bâtiment au style élégant. Pourtant le parc semble avoir perdu beaucoup de sa superbe : à travers la grille vous apercevez les restes de troncs calcinés qui n'ont pour la plupart pas été abattus et les maigres arbustes qui repoussent semblent frappés par la maladie. Une guérite, repeinte récemment, est supposée rappeler la dignité du lieu.

C'est un Orque à l'air morose qui monte la garde auprès du portail. Il s'avance et vous demande à travers les barreaux la raison de votre visite.

Si vous avez déjà rencontré Mechtel et que vous souhaitez vous recommander de lui, rendez-vous au **446**, sinon allez au **398**.

491

Vous voilà obligé d'affronter ce terrible Démon, en espérant ne pas attirer tous les gardes du palais vers la cellule où vous vous trouvez !

DÉMON-OURS HABILITÉ 10 ENDURANCE 8

Si vous sortez vainqueur de cette lutte, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, allez au **336**, sinon

rendez-vous au **194**.

492

En contemplant la façade éblouissante du palais, vous songez qu'il vous faut maintenant trouver un moyen d'y pénétrer.

Est-ce que vous désirez vraiment vous asseoir un jour sur ce trône ? Difficile de le savoir tant vos sentiments sont confus... Malheureusement, votre sang ténébreux peut s'emparer de votre raison à tout moment et décider à votre place !

Une chose est sûre : c'est là-haut que réside votre véritable mère, et par-dessus tout c'est son appel qui résonne dans votre cœur ! Vous savez également qu'Amareez et Mordhâl vous harcèleront tant que vous n'aurez pas pénétré le palais.

Vous n'avez pas d'autre choix que de continuer et d'affronter votre destin, quel qu'il soit.

Rendez-vous au **26**.

493

Votre nuit se poursuit jusqu'au matin, peuplée d'images oppressantes où la chaleur et les flammes ne cessent de vous harceler.

Vous vous réveillez fiévreux et lorsque vous

descendez au salon Magaled remarque aussitôt que vous avez petite mine. Vous avez perdu 3 points d'ENDURANCE et gagné 1 point de CHAOS.

Rendez-vous maintenant au **19**.

494

Le Chancelier se gratte le menton et hésite longuement. Puis il prend la parole, affectant une mine contrite :

— Écoutez, ce n'est pas mon rôle de jouer les intermédiaires entre le roi et ses sujets... je suis vraiment désolé. Les Enfants de Vanator ont l'habitude de proposer leur aide pour toutes sortes de problèmes et je suis convaincu que si vous vous adressez à eux ils seront aussi utiles que la famille royale !

Sur ce refus poli mais ferme, il vous indique la direction de la sortie et le garde vous raccompagne tandis que vous ruminez cette déconvenue. Notez que vous ne reviendrez plus à l'entrée de la demeure des Falashti (300) et retournez ensuite au **320**.

495

Vous recueillez le filet d'eau au creux de vos mains et en aspergez votre visage à plusieurs reprises. La fraîcheur de la source est revigorante !

Votre toilette matinale a trempé jusqu'à vos cheveux, aussi si vous aviez le front maquillé notez que votre maquillage est maintenant parti. Vous sortez de l'auberge en sifflotant un refrain qui accompagnait vos longues promenades pastorales dans les collines.

Si vous n'avez plus votre bonnet, allez au **350**, sinon rendez-vous au **288**.

496

Vous décidez de vous diriger vers le local sur votre droite, sans vous laisser intimider par la lumière qui filtre de l'entrebâillement de la porte. Vous ouvrez celle-ci d'un grand geste et vous retrouvez face à face avec le geôlier, qui vous attendait de pied ferme, muni d'une masse d'armes.

GEOLIER HABILITÉ 7 ENDURANCE 6

Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous vous dirigez rapidement vers le grand coffre qui repose dans un coin de la pièce et en faites sauter la serrure rapidement à l'aide de l'arme du geôlier.

Vous retrouvez dedans l'ensemble des affaires qui vous ont été confisquées, à l'exception des Pièces d'Or, qui ont disparu. Si vous le souhaitez, vous pouvez en outre emporter la masse d'armes (+1 à la *Force d'Attaque* en combat).

Il n'y a pas d'autre issue à cette pièce. Vous ressortez donc ensuite en hâte du local pour reprendre le couloir en sens inverse vers l'escalier.

Rendez-vous au **263**.

497

L'animal bondit sur vous, son poids vous déséquilibre aussitôt et vous voilà bientôt plaqué au sol. Vous vous apprêtez à défendre chèrement votre vie, mais vous sentez le contact râpeux d'une langue en train de vous lécher le front.

L'ours n'est pas sauvage, il s'agit sans doute d'un animal dressé destiné à animer les réceptions organisées au palais. En plus, vous avez depuis votre enfance un contact très facile avec les animaux et il s'est pris d'affection pour vous. Vous vous relevez en lui caressant doucement le flanc et faites en sorte de la calmer pour que son agitation n'attire pas l'attention sur cette pièce. Maintenant que les gardes sont descendus, il vous faut ressortir au plus vite, avant qu'ils ne comprennent que vous vous trouvez déjà à l'étage. Vous ouvrez lentement la porte sous le regard interrogateur de l'ours blanc et vous lui adressez un sourire en guise d'adieu.

Si vous aviez du maquillage sur le front, les marques d'affection de votre nouvel ami l'ont effacé (notez-le

sur votre *Feuille d'Aventure*).

Vous reprenez votre chemin le long du couloir, maintenant que la voie est libre. Rendez-vous au **293**.

498

Alors que le Démon s'apprête à vous empoigner, vous bondissez au bas de votre lit pour vous préparer à combattre. Si vous avez l'Épée du Chaos, vous êtes obligé de l'utiliser pour ce combat.

DÉMON DE FEU HABILITÉ 8 ENDURANCE 8

Si vous êtes vainqueur de cet adversaire, rendez-vous au **402**.

499

Alors que vous vous apprêtez à sortir, le plus âgé des trois nains aperçoit la garde ciselée de votre épée, qui émerge du fourreau et il vous retient de la main :

« Dis-moi, garçon, je crois que je connais ce travail... c'est le Xandryll de Mallony qui a forgé cette lame ? »

Vous opinez de la tête et le nain poursuit :

« C'est vraiment une pièce magnifique ! Je ne sais pas si tu en as vraiment l'usage... je suis prêt à te l'échanger contre 5 Pièces d'Or et cette paire de gants

cuirassés en acier de Fangthane. »

Il défait ses gantelets et les pose sur la table. Le travail des nains de Fangthane est légendaire et cet ouvrage n'y fait pas exception. Si vous les portez ces gants vous permettront d'ajouter 1 point à votre *Force d'Attaque*, en plus de l'arme éventuelle que vous utilisez. Si vous acceptez le marché, opérez les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*. Dans tous les cas, vous quittez le rade et retournez au **288**.

500

Alors que vous êtes toujours fermement maintenu, Elegana en pleurs se précipite à votre rencontre. Respectueusement, les gardes s'écartent pour la laisser approcher. Elle vous enlace de ses bras chétifs et à ce moment un immense éclair blanc submerge votre conscience.

Tout s'efface, la salle, ses occupants, le monde...

Rendez-vous maintenant à la page suivante pour la deuxième partie de cette aventure :

LE DILEMME DE JONTHANE

2ème Partie

Le Dilemme de Jonthane

Vous émergez du noir et vos yeux se posent sur un plafond décoré de frises dorées aux motifs entrecroisés. Vous vous relevez pour vous asseoir au bord du lit. La pièce qui vous entoure est digne d'un seigneur, agrémentée d'armoires et de meubles dont la marqueterie trahit l'ouvrage des plus fins artisans. Un feu douillet brûle dans l'âtre de la cheminée. Sur la table, devant vous, un large casque de fer frappé d'un hexagone semble vous interroger. Cette chambre ne semble pas être celle d'un invité. D'ailleurs elle ne vous est pas inconnue...

Vous n'êtes pas seul... ou plutôt vous n'êtes pas vraiment là.

Des pensées routinières tournent dans votre crâne. Il faut endosser les habits royaux. Il faudra aller voir comment se porte Elegana. Elle doit absolument prendre le remède d'Asynus...

Ce ne sont pas vos pensées.

Ce n'est pas votre corps.

Vos mains sont tachetées de points noirs et couvertes d'un fin duvet blanc. Votre genou vous fait mal.

Votre esprit est dans ce corps. Dans le corps du roi Jonthane. Vous pouvez entendre clairement les pensées qui se déroulent dans sa tête et vous savez qu'il ne peut percevoir votre présence. Vous savez aussi que vous pouvez influencer ses pensées, ses décisions...

Pourquoi êtes-vous là ? Vous n'êtes pas mort. Jonthane pense à vous. Il est inquiet. Vous êtes inconscient dans une chambre du palais et le médecin de la cour Asynus veille à votre chevet. Jonthane a confiance en lui pour vous remettre sur pied.

Si vous êtes ici c'est qu'il y a une raison. L'étrange attirance qu'exerce le casque sur vous fait éclore une idée surprenante : c'est lui qui vous a amené ici. Le casque... vos pensées se troublent...

Jonthane est troublé... La révélation soudaine de l'existence d'un héritier à la couronne semble avoir été un véritable choc pour lui. Voilà des années qu'il vit dans l'angoisse de sa succession alors qu'une maladie l'a privé de sa fertilité, la même maladie qui emportait la reine peu après la naissance de Telessa... il a vu impuissant la montée de l'influence de la famille Falashti dans la cité et il a bien compris les ambitions du jeune chancelier : faire régner son sang à la place de celui des Hache-de-Sang. Vous sentez que Jonthane se sait faible, tellement qu'il n'a pas

réellement la volonté de s'opposer à la montée des Falashti. Il a bien songé un moment à faire réformer l'ancienne loi qui empêche une femme d'occuper le trône, mais il a vite senti que le Conseil des Anciens s'y opposerait, et il n'était pas bien sûr de vouloir installer Telessa sur le trône... et puis la force de Falashti lui inspire une certaine confiance. Même s'il nourrit une ambition dévorante, n'est-il pas l'homme de la situation ?

Et voilà que l'arrivée d'un héritier inattendu chamboule toutes les projections... d'autant plus que cet héritier est à moitié un Démon !

Vous sentez aussi le remords qui étreint le cœur de Jonthane. Depuis la libération de sa sœur, il a refusé de voir, d'imaginer les outrages qu'elle avait dû subir, et tout ce qui logiquement pouvait en découler. Hier dans la soirée il a eu une discussion avec elle. Il lui a reproché bien sûr de lui avoir caché ce fils dénaturé, mais il a vite dû admettre que la faute lui revenait aussi. Elegana lui a rappelé avec acrimonie le désintérêt qu'il avait toujours eu pour les sévices qu'elle a endurés. Pourquoi lui aurait-elle confié ce secret ? Pour qu'il aille faire chercher le Prince Démon et l'abattre comme un chien ?

En larmes elle lui a révélé que bien sûr de nombreuses fois elle avait songé à se débarrasser de l'enfant, mais Vashti lui était apparue en songe

pendant sa grossesse: elle lui avait révélé le destin de Celui Qui Doit Naître Deux Fois. Et, lors du combat entre Eldenourin et Amserâth, elle avait vu de ses yeux la puissance extraordinaire de l'héritier décupler l'énergie de l'épée Telessa ! Elle savait qu'elle devait le protéger jusqu'à ce que la prophétie se réalise, et elle devait le cacher. Même de Jonthane. Surtout de lui ! Ses paroles ont fait mal au roi, mais elles sonnaient terriblement justes.

Et maintenant son esprit est confus. Doit-il donner du crédit à cette prophétie et aux visions d'Elegana ? Doit-il enfin admettre ce que Asynus lui répète depuis des semaines, que sa sœur est en train de perdre la raison ? Doit-il écouter les racontars qui affirment qu'elle n'a jamais pu couper les liens avec la Confrérie des Sorcières ?

Toutes ces questions sont aussi les vôtres. Vous avez la possibilité d'influer maintenant sur les actions de votre oncle, et celles-ci pourraient s'avérer décisives pour votre survie !

Règles additionnelles

Jonthane est doté d'une HABILITÉ de 7, d'une ENDURANCE de 14 et il porte une épée par devers lui. Lorsqu'il coiffe la Casque de Brendan, il bénéficie d'un bonus de + 2 en HABILITÉ (y compris en dehors des combats). Si vous avez la Bénédiction de Vashti ou la Bénédiction de Kukulak, vous pouvez ajouter encore 1 point à l'HABILITÉ de Jonthane (les bonus des Bénédictions ne sont pas cumulatifs).

Vous gardez bien entendu la trace de toutes les caractéristiques du Prince Yachar. Le CHAOS n'a pas d'influence directe sur Jonthane, mais comme vous habitez son esprit, votre total de CHAOS continuera à influencer sur les événements.

Le total de CHANCE de Jonthane n'importe pas car vous prendrez les décisions les plus importantes pour lui, lorsqu'il sera fait référence à la CHANCE il s'agira du total du Prince Yachar.

Si Jonthane venait à mourir, l'esprit du Prince Yachar se détacherait de son corps pour être aspiré par les Plans Démoniaques, et vous vous rendrez au **12**.

Par ailleurs, si le Prince Yachar possédait un collier de cristaux dans son sac à dos, il lui a été retiré (faites la modification sur votre *Feuille d'Aventure*). Notez enfin que vous avez passé une nuit supplémentaire à Arion et opérez les modifications nécessaires.

Rendez-vous maintenant au **501(s)**.

501(s)

La matinée est en train de commencer pour Jonthane et elle se déroule en général selon un rituel bien établi : Jonthane effectue quelques visites au sein du palais, puis il va s'enquérir de sa sœur et vérifier qu'elle observe bien son traitement, avant de l'accompagner à la salle de réception pour le déjeuner. Souvent, il aime s'entretenir avec Asynus, le médecin de la cour, qui est peu à peu devenu son homme de confiance.

Mais cette matinée n'est justement pas comme les autres. Jonthane a bien besoin d'être conseillé et une visite à Asynus semble particulièrement indiquée (527). Il pourrait également aller trouver Grentham, le confident de sa sœur, en qui vous sentez qu'il n'a pas grande confiance (535). Il hésite enfin à passer voir sa fille, Telessa, avec qui les relations sont très distendues ces derniers temps (542).

Mais vous pouvez également inciter Jonthane à aller voir votre enveloppe charnelle pour vous rendre compte de la situation par vous-même (552).

Avant de faire ce choix pour Jonthane, vous devez décider s'il coiffe le Casque de Brendan ou non (et gardez-en trace sur votre *Feuille d'Aventure*).

502

Asynus joint ses mains avec déférence et s'incline vers Jonthane :

« Je me permets de m'absenter, Sire. J'ai beaucoup d'affaires qui m'attendent au Conseil cet après-midi. Je vous souhaite un agréable repas... »

Sur ces paroles, il quitte la salle de réception. Jonthane s'installe sur son siège d'ivoire poli et demande qu'on procède au service.

Rendez-vous au **510**.

503

Alors que le mage s'apprête à obéir à l'injonction de Jonthane, celui-ci porte soudain la main à son visage, parcouru par une douleur fulgurante. Vous pouvez percevoir les éclairs qui déchirent son cerveau jusqu'à ce qu'il lâche l'épée et tombe à genoux. La douleur s'apaise, sa respiration est haletante. Jonthane perd 1 point d'ENDURANCE.

Asynus se relève et lui jette un regard dédaigneux alors que le pouvoir de l'orbe faiblit déjà (rayez-le de la *Feuille d'Aventure*) :

« Je comprends que cette situation vous dépasse, Sire, et certainement vous vous sentez en dette vis-à-vis de

votre neveu. Mais l'avenir de la cité est plus important que vos sentiments... »

Sur ces paroles il tourne les talons et quitte la pièce alors que Jonthane se relève péniblement et sous le regard gêné du garde.

Rendez-vous au **540**.

504

Alors que Jonthane passe une main attendrie dans vos cheveux, Grentham lui chuchote à l'oreille :

« Sire, je vais glisser cette potion dans le sac du Prince. Si nous parvenons à le réveiller, le garçon aura besoin de reprendre des forces ! »

Il tire alors une petite gourde de dessous sa bure et l'enfouit dans votre sac. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous possédez cette gourde de potion revigorante qui vous fera regagner 3 points d'ENDURANCE si vous l'utilisez.

Pendant ce temps, votre oncle tente de défaire le collier de cristaux qui enserre votre cou. Si Jonthane porte le Casque de Brendan, allez au **549**, sinon rendez-vous au **508**.

505

Le repas se déroule comme à l'accoutumée, c'est-à

-dire silencieusement. Puis Jonthane se lève et adresse un salut pressé aux autres convives avant de quitter la salle de réception.

Si le Prince Yachar est frappé de la Marque de la Liche, allez au **534**, sinon rendez-vous au **546**.

506

La jeune princesse à l'allure guerrière accueille son père d'un ton acerbe. Elle frotte nerveusement sa main droite.

« Vous avez besoin de cette bague, n'est-ce pas, père ? Je ne sais pas pourquoi vous tenez tant à sauver ce neveu qui vous est tombé du ciel... Vous vous êtes convaincu que c'est lui qui allait sauver votre royaume ? Je croyais que vous vous en remettiez complètement à Falashti... »

Elle avance vers son père, comme pour le défier, le buste serré dans son pourpoint de cuir.

« Vous avez toujours été un spectateur de votre destin, père... Vous avez laissé les autres décider pour vous. Si vous voulez que je vous prête cette bague, il vous faudra la mériter... Pour une fois ! »

Elle s'empare d'une épée accrochée à un écusson et la fait tinter contre sa botte cloutée.

« Allez ! Le premier qui touche trois fois l'emporte.

Qu'en pensez-vous, père ? »

Jonthane va-t-il refuser ce duel absurde et quitter la pièce en claquant la porte (584) ou bien va-t-il accepter de se mesurer à Telessa (532)?

507

Jonthane dégaine son épée pour tenter de s'interposer. *Testez son Habileté*. Si le Test est réussi, allez au 577, sinon rendez-vous au 557.

508

La parure ne résiste pas et se détache facilement. Étonné, Jonthane contemple ces bijoux qui pendent dans sa main. Le temps que le monarque se remette à la tâche, le garde en faction s'est déjà levé pour l'interpeller :

« Sire, le Conseil l'a interdit ! Je ne peux pas vous laisser faire... »

Il est trop tard pour reculer à présent. Jonthane dégaine son arme et fait face au soldat dépêché par le Conseil. Celui-ci hésite une seconde, mais sa mission est de garantir l'indépendance du Conseil par rapport aux souverains d'Arion. Le combat s'engage. Si Telessa est présente, elle épaulé Jonthane dans le combat et vous pouvez augmenter de 2 points sa *Force d'Attaque*.

GARDE HABILITÉ 7 ENDURANCE 8

Si Jonthane sort vainqueur de l'affrontement, il se précipite pour achever de libérer vos membres de leur carcan magique. Aussitôt ce travail achevé, il est pris de vertiges et s'effondre dans les bras de sa fille.

Rendez-vous au **550(s)**.

509

Si Jonthane a déjà rendu visite à Asynus, Grentham ou Telessa ce matin, rendez-vous au **582**.

S'il n'a encore rendu visite à aucun des trois, il va maintenant se décider. Il peut aller voir Asynus au **527**. Il peut rendre une visite à Grentham au **535**. Il peut enfin aller trouver Telessa au **542**.

510

Comme à son habitude, Telessa se fait attendre et elle arrive en claquant résolument des bottes. Elle ne salue pas son père mais adresse un sourire gracieux à sa tante et s'installe sans plus de cérémonie devant son couvert.

Notez que le Prince Yachar a perdu 1 point de CHAOS et 3 points d'ENDURANCE.

Si Grentham a été renvoyé, rendez-vous au **538**, sinon allez au **528**.

511

Si Elegana n'est pas sous l'influence du remède d'Asynus, rendez-vous directement au **556**.

Si Jonthane a rendu visite à Telessa ce matin, allez au **586**.

Sinon rendez-vous au **542**.

512

Le mage semble décontenancé par la question de Jonthane et il s'efforce d'expliquer patiemment les risques encourus, comme un maître s'adresserait à un élève dissipé.

« Les conséquences seraient très simples, Sire. Si vous outrepassiez les prescriptions du Conseil, vous ne seriez ensuite plus à même de coiffer le Casque de Brendan ! Il vous brûlerait le pourtour du crâne comme un fer rouge, comme il le fit pour votre père qui s'apprêtait à trahir la parole des Hache-de-Sang.

Par la suite, il ne vous resterait plus qu'une issue : l'abdication... »

À ce stade de son exposé, Asynus s'interrompt, gêné, comme s'il s'apprêtait à conclure un raisonnement embarrassant. Jonthane coupe court au silence qui

s'ensuit pour remercier le mage.

Si Jonthane veut proposer à Asynus de se rendre au chevet du Prince Yachar, rendez-vous au **552**.

Sinon allez au **540**.

513

Indécis, Jonthane laisse Asynus administrer lui-même le traitement. Elegana, toujours retenue par le valet, étouffe un cri de détresse en avalant le breuvage. Puis le médecin de la cour repose la coupe sur la table, à côté des couverts argentés.

Rendez-vous maintenant au **502**.

514

Avec colère, Asynus repose la coupe sur la table.

« Jonthane, vous avez commis la dernière erreur de votre triste règne ! Je pourrai utiliser ma magie pour vous contraindre, mais ça n'en vaut plus la peine... Je vais de ce pas référer au Conseil de votre attitude. Nous nous reverrons là-bas pour votre abdication ! »

D'un pas résolu, le médecin de la cour se dirige vers les battants ouverts de la salle de réception.

Notez que Jonthane a désobéi au Conseil et qu'il ne peut plus désormais coiffer le Casque de Brendan.

Notez également qu'Elegana n'est pas sous l'influence du remède d'Asynus.

Vous sentez que Jonthane est maintenant déboussolé par ses propres actions. Des vagues de panique affluent vers son cerveau. Comme pour le rassurer, Elegana glisse un sourire malicieux à son frère :

« Je crois qu'il est maintenant temps de manger, non ? »

Rendez-vous au **510**.

515

Vous vous éveillez en sursaut, comme si vous émergez d'un cauchemar. Vous reconnaissez le lit où le Conseil des Anciens vous a gardé confiné. Autour de vous les colliers et bracelets de cuivre éparpillés ont littéralement fondu. Au moins vous voilà de retour dans votre corps !

Mais de quel corps s'agit-il ? Vous essayez de déplacer vos membres pesants, et vous posez alors un regard paniqué sur vos griffes acérées qui ont déchiqueté les draps autour de vous. La porte s'ouvre.

Vous reconnaissez le profil reptilien et les cornes d'Amareez qui vous adresse un sourire triomphal de ses crocs humides.

« Alors, neveu ! La santé va mieux ? »

Il s'approche du lit et vous aide à vous relever.

« Tu vas t'habituer, ne t'inquiète pas. Je t'accompagne à la salle du trône. »

Sa voix se fait plus sombre.

« Mais je dois te prévenir : les plans ont été quelque peu changés. Je suis désolé, mais ton attitude ne m'inspirait pas réellement confiance. »

Ses paroles sont à moitié couvertes par votre souffle rauque et haletant alors que vous progressez dans le couloir en ruines. Vous faites un effort pour vous concentrer.

« Je me suis arrangé pour récolter un peu de ta semence et à partir d'elle nous avons fabriqué un corps de chair et de sang. Le sang des Hache-de-Sang... il n'y avait plus qu'à lui insuffler une âme. Enfin si on peut dire ! »

Le Yachar explose de rire alors que vous pénétrez dans la salle du trône. Vous prenez à ce moment conscience de la violence des combats qui ont ébranlé le palais, et probablement toute la cité d'Arion. Les cadavres des soldats jonchent les dalles de marbre et vous vous demandez où sont entassés ceux d'Elegane et de Jonthane. Mais votre coeur de Démon ne connaît plus l'amour ou la pitié.

À cet instant vos yeux se posent sur le trône, solide au

milieu des gravats, et son occupant qui vous sourit en jubilant. Il a bien les traits du jeune homme qui a défié Jonthane dans sa chambre mais ses yeux rouges brûlent d'un feu qui vous est familier : c'est le regard de Mordhâl.

« Approchez, Père ! vous crie-t-il en tendant le bras, il est temps de vous faire visiter mon Royaume... »

516

Grentham fronce les sourcils derrière ses verres, comme s'il avait ressenti une présence dérangeante. Gêné, il se fend d'une réponse évasive :

« Oh, vous savez, je n'ai pas vraiment d'avis là-dessus malheureusement. J'espère que ces ouvrages me donneront un jour la réponse... »

Il tapote les pages jaunies de son grimoire et se replonge dans sa lecture, visiblement désireux de mettre fin à la conversation.

Vous sentez un flux rageur monter en vous, et vous n'avez aucune difficulté à transmettre cette colère à Jonthane qui est déjà exaspéré. D'une voix blanche, il demande au vieil excentrique de quitter le château immédiatement (566) !

Alors que Jonthane se prépare à regagner ses appartements, le petit sage le retient par la manche et l'accompagne jusque dans le couloir.

« Sire, écoutez-moi... j'ai l'impression que ce sera compliqué de convaincre la jeune princesse d'utiliser sa bague pour sauver son cousin. »

Jonthane acquiesce, la mine soucieuse. Grentham reprend :

« Si vous me faites confiance, Sire, je pense que j'ai un moyen de... forcer un peu la main de votre fille. Mais je crois que le temps presse.

J'ai affaire en ville cet après-midi, pour vous aider justement. Mais je vous demande de me retrouver ce soir au chevet du prince. »

En observant les petits yeux malins de l'homme de confiance de votre mère, vous ne pouvez vous empêcher de songer qu'il sait peut-être que vous habitez l'esprit de Jonthane. Notez que Grentham est absent cet après-midi et que vous avez rendez-vous avec lui ce soir.

Si le Prince Yachar porte la marque de la Liche, allez au **534**, sinon rendez-vous au **546**.

518

Il est plus que temps de vous délivrer ! Jonthane dégainé son épée et s'avance, menaçant, vers le mage. Celui-ci dresse aussitôt une barrière de protection entre lui et son souverain, puis il crie au garde en faction :

« Protégez-moi ! Au nom du Conseil ! »

Le garde s'avance vers Jonthane. Si Jonthane est coiffé du Casque de Brendan, allez au **561**, sinon rendez-vous au **544**.

519

C'est l'heure maintenant pour votre oncle de gagner son lit. En enfilant sa longue chemise de lin, il rumine les événements de la journée. Le défilé incompréhensible des images dans sa tête le fatigue rapidement, et il souffle sa bougie avant de s'allonger. Il pose sa tête doucement contre le traversin et les impressions de la journée se transforment progressivement en rêve d'envolées dans les cieux sur les ailes d'un dragon rouge...

Vous-même, vous sentez que vous vous détachez progressivement de la conscience de Jonthane, votre esprit s'élève au-dessus de lui, dans la chambre. Son visage paisible, auréolé de cheveux argentés, s'éloigne peu à peu, comme ballotté par des flots invisibles.

Vous comprenez que votre corps est en train d'abdiquer et que vous perdez le contact avec le plan de Titan...

Rendez-vous au **12**.

520

Grentham pousse un soupir, probablement pour exprimer son soulagement.

« J'attendais que vous me posiez un jour cette question, Sire ! Après avoir beaucoup réfléchi et étudié la question, je pense que votre sœur n'est pas malade. »

Jonthane lui jette un regard furieux, craignant d'être pris pour un imbécile, et l'homme ventripotent s'empresse de s'expliquer :

« Écoutez-moi... elle est habitée par un esprit, c'est sûr ! Mais cet esprit n'est peut-être pas hostile, et je ne pense pas qu'il le soit... il a choisi votre sœur pour délivrer un message. Un message important ! »

Il fouille dans son pupitre et en ressort une petite fiole, tout en continuant de dérouler sa théorie.

« Malheureusement le traitement d'Asynus lui fait terriblement du mal ! Bien sûr il la calme, et elle vous semble normale sous l'effet de sa médication. Mais il empêche l'esprit de s'exprimer et de la libérer !

Les tensions qu'elle retient en elles vont la détruire petit à petit, insidieusement... je vous en conjure, Sire, vous devez l'aider... »

Si vous êtes le matin, allez au **548**, si c'est l'après-midi allez au **587**.

521

Vous n'avez pas beaucoup de choix : difficile d'imaginer comment Jonthane pourra dénicher un orbe noir dans le palais... Il fouille donc à nouveau dans votre sac jusqu'à mettre la main sur le morceau d'os que vous a confié le chamane. Vous invoquez alors le sortilège et une boule noire fait son apparition au milieu des autres objets. Mû par la curiosité, Jonthane s'empare discrètement de l'orbe et vous l'incitez à le conserver par devers-lui (notez sur votre *Feuille d'Aventure* que Jonthane possède un orbe noir).

Si vous êtes en compagnie d'Asynus, allez au **547**.

Sinon, lorsque vous vous trouverez à nouveau dans cette pièce en compagnie d'Asynus, vous pourrez, en ajoutant 10 au numéro de paragraphe où vous serez, faire alors usage de l'orbe noir.

Rendez-vous alors au **563**.

522

L'étrange visiteur pointe du doigt le crâne du souverain et l'interroge sur un ton insolent :

« Père, voudrez-vous bien me laisser essayer votre casque ? Il me semble qu'il me revient de droit... »

Son effronterie laisse Jonthane un instant interdit. On ne peut pas nier que l'intrus présente un air de famille avec votre oncle : le nez et la bouche présentent des lignes similaires. Mais Jonthane est formellement sûr qu'aucune descendance n'a pu sortir de ses entrailles car il a fait vœu de fidélité à sa défunte épouse.

Le souverain va-t-il tendre le casque au jeune homme pour le lui laisser essayer (531) ou bien va-t-il se jeter sur lui pour lui infliger une leçon (577)?

523

Alors qu'Asynus arbore un sourire satisfait, Jonthane brandit la fiole et la dégoupille. Interloqué, le mage esquisse un geste dans sa direction.

« Que faites-vous, Sire ?

__ Je me permets de compléter votre traitement par cette médecine... pour ne rien vous cacher, c'est Grentham qui me l'a conseillée.

Aussitôt le regard d'Elegana s'illumine et elle tend la main vers la fiole. Asynus demeure interdit.

__ J'espère que le Conseil n'interdit pas d'autres remèdes que les vôtres, Asynus ?

Le mage répond d'un ton aigre.

__ Certainement pas, Sire. Certainement pas... »

Notez qu'Elegana n'est pas sous l'influence du remède d'Asynus et rendez-vous au **502**.

524

C'est probablement une bonne idée d'avoir conservé un piège à Démons par devers vous. Vous brandissez l'outre et les yeux rouges d'Amareez se plissent tout d'abord en un sourire amusé.

Mais très vite il sent l'aspiration puissante qui le tire vers l'orifice et il abandonne son air narquois. Tout autour de vous, les mages admirent avec stupéfaction l'objet magique inconnu que vous utilisez.

Testez votre Habileté. Si le Test échoue, vous retournez au **539** pour y achever le combat selon les règles usuelles.

Si le Test réussit, vous parvenez tant bien que mal à capturer le gigantesque Yachar, au prix toutefois de 2 points d'ENDURANCE.

Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **590**.

525

Jonthane dégaîne soudain son épée et interpose la lame entre Asynus et sa sœur. Estomaqué, le mage s'arrête.

Si Jonthane est coiffé du Casque de Brendan, rendez-vous au **558**. Sinon allez au **514**.

526

Jonthane semble comme en transe, la main posée sur l'épaule de son neveu. Telessa s'impatiente et lui donne un coup de coude pour le réveiller.

« Allez-y père, qu'attendez-vous pour utiliser la bague ? »

La main fébrile du souverain s'approche de votre cou, pâle et glacé, et agrippe le collier de cristaux qui l'encercle.

Si Jonthane est coiffé du Casque de Brendan, allez au **549**. Sinon rendez-vous au **508**.

527

Alors que Jonthane se dirige d'un pas alerte vers l'appartement d'Asynus, vous fouillez les bribes de mémoire qui affleurent à sa conscience.

Jonthane aime rendre visite à celui que le Conseil des

Anciens a désigné comme médecin de la cour. Asynus est un mage de la Congrégation Onienne, la plus influente au Conseil depuis que les Akarites ont été déchus. C'est aussi un proche du Chancelier Falashti et Jonthane imagine qu'il n'a pas ménagé ses efforts pour obtenir cette place à la cour. Mais son action a été efficace...

Vous êtes troublé de découvrir à quel point Elegana, votre mère, est souffrante. Elle est prise depuis plusieurs mois de crises de délire intenses, à tel point que son frère hésite à la présenter au public. Le Conseil a imposé à Jonthane de recourir aux services d'Asynus pour traiter le mal qui la ronge et éviter de déstabiliser l'autorité royale. Et effectivement le remède concocté par le sage Onien a calmé les accès de folie de la malheureuse et Jonthane lui en est infiniment reconnaissant. Il suffit de lui administrer son remède quotidien. Même si c'est une épreuve pénible, la pauvre résistant presque jusqu'à l'épuisement...

Asynus accueille Jonthane avec un large sourire. C'est un vieillard chenu, à la barbe ondoyante, qui arbore sur sa toge le large triangle de bronze qui caractérise les sages Oniens.

Est-ce que vous suggérez à Jonthane d'interroger le mage sur la maladie d'Elegana (555), ou est-ce que vous voulez en apprendre plus sur le Casque de

Brendan et ses pouvoirs (576)?

528

Le petit conseiller d'Elegana arrive à son tour en s'excusant. Il traverse la salle de sa démarche pataude et va prendre place sur l'aile gauche de la table de banquet. Comme chaque jour, Elegana l'a convié à participer au déjeuner de la famille royale, et il se tient coi, le nez plongé dans son assiette.

Si Elegana est sous l'influence du remède d'Asynus, allez au **505**, sinon rendez-vous au **567**.

529

Une fois dans sa chambre, Jonthane s'allonge sur le couvre-lit en taffetas et tente tant bien que mal de faire le vide dans son esprit. Il glisse dans un sommeil léger où les images champêtres succèdent aux démons ricanants.

Après une bonne heure de repos, il émerge et se relève doucement pour se préparer à occuper son après-midi. Jonthane peut choisir de coiffer le Casque de Brendan s'il en a le droit ou de le laisser dans la chambre avant de sortir.

Rendez-vous au **584**.

530

D'un pas pesant Jonthane s'en va rejoindre Asynus et Elegana à la salle de réception. Le mage Onien tient à la main une coupe de la décoction qu'il prépare quotidiennement pour la reine.

Tous les jours c'est Jonthane qui persuade sa sœur de bien vouloir ingurgiter le breuvage, et tous les jours c'est pour Jonthane un combat épuisant. Avec douleur vous voyez votre mère rouler des yeux en paniquant, alors que son frère tend la main vers la coupe. Elle s'écrie :

« Je t'en prie ! Pas encore... je n'aime pas... Je ne veux pas ! Jonthane... »

Vous sentez le cœur du souverain se fermer, blasé par ce rituel pénible, et vous voudriez pouvoir vous extraire de ce corps pour manifester votre compassion ! À défaut, vous pouvez au moins diriger le bras de Jonthane. Un valet maintient fermement la reine contre son siège.

Jonthane va-t-il forcer la coupe contre les lèvres d'Elegana (554), ou bien va-t-il refuser d'accomplir son office (573)?

531

Après tout si ce jeune présomptueux veut mettre sa

vie en danger, il n'y a qu'à lui laisser expérimenter la magie du Casque de Brendan ! Jonthane attend avec un soupçon de cruauté que l'intrus coiffe le casque des Hache-de-Sang...

Mais un phénomène imprévu se produit : la pièce tout entière se met à tourner et Jonthane se sent défaillir, les jambes vacillantes. Plus étrange encore, vous êtes victime du même malaise que votre oncle ! Et, tandis que vous sombrez tous deux dans l'inconscience, vous voyez les traits du voleur qui se déforment pour libérer la grimace démoniaque de Mordhâl...

Rendez-vous au **515**.

532

Jonthane dégaine à son tour son arme, bien décidé à donner une leçon à la jeune prétentieuse. Il ne peut se battre qu'avec une épée.

Telessa, bien que très jeune encore, est devenue une remarquable bretteuse et Jonthane devra se montrer particulièrement habile pour l'emporter.

Dans ce combat, les coups ne portent pas, aussi vous n'avez pas besoin de déduire les points d'ENDURANCE comme habituellement. En revanche, la fatigue du combat coûtera 1 point d'ENDURANCE à Jonthane à l'issue de celui-ci.

TELESSA HABILITÉ 8

Si Jonthane est le premier à porter trois coups, rendez-vous au **574**. Si c'est Telessa, allez au **551**.

533

Le spectacle de votre corps inerte, reposant sur un lit à baldaquin, est pour le moins troublant. Jonthane est surpris par votre pâleur et la profusion de bijoux sertis de cristaux, bracelets ou colliers, qui encerclent votre cou, vos poignets, vos chevilles.

Jonthane pose une main sur votre front fébrile. Incontestablement vous êtes dans un état de très grande faiblesse et vous sentez la pitié qui le gagne. Un garde assis sur une chaise, la tunique frappée de l'emblème du Conseil, jette un regard indifférent à la scène.

Votre sac à dos repose au pied du lit et vos affaires sont au complet, hormis éventuellement le collier de cristaux. Jonthane peut profiter de la situation pour récupérer un objet (et un seul) dans le sac. Jonthane ne peut pas prendre d'objet au cou du Prince Yachar ou emprunter l'Épée du Chaos.

Si vous portez la Marque du Démon et que Jonthane

n'a pas coiffé le Casque de Brendan, allez au **560**.
Sinon rendez-vous au **563**.

534

Soudain vous entendez une voix ténébreuse qui s'adresse à vous, vous en êtes bien sûr ! Jonthane ne l'entend pas et pourtant cette voix résonne dans sa tête.

« Nous voilà, Prince ! Nous touchons au but... »

C'est ce que répète cette voix avec insistance, et avec un accent ironique qui ne manque pas de vous inquiéter. Inconscient de ce message, Jonthane se propose comme à l'accoutumée de commencer l'après-midi par une petite sieste digestive. Il regagne donc sa chambre, tout en méditant les soucis du royaume.

Rendez-vous au **588**.

535

Jonthane se dirige avec hésitation vers le petit bureau qu'il a concédé à Grentham sur l'insistance de sa sœur. Le petit bonhomme joufflu agace prodigieusement le souverain, parce qu'il s'est rendu indispensable à Elegana et qu'il a une influence néfaste sur elle.

Les accointances de Grentham avec la Communauté

des Sorcières ne sont peut-être pas qu'une simple rumeur. C'est en tous cas cette rumeur qui aurait empêché Grentham d'être admis au Conseil des Anciens. Or la mémoire de Jonthane vous apprend que c'est précisément une sorcière de la Communauté qui invoquait votre père, le Démon Amserâth, et qui maintenait votre mère prisonnière pour le plaisir de son maître !

Jonthane ouvre nerveusement la porte du petit homme, sans même s'annoncer. Grentham est en train de travailler sur un grimoire, et il relève sa face de lune, chaussée de lunettes. Quelles sont les intentions de Jonthane ?

Va-t-il signifier son congé au mage indésirable et le chasser sur le champ du palais (566)?

Va-t-il plutôt le questionner sur sa sœur pour lui demander son avis sur son état (553)?

536

Vous sentez une chaleur intense vous parcourir mais vous n'éprouvez aucune douleur. Alors que vous vous embrasez, vous comprenez enfin que ce n'est pas le Casque qui brûle votre crâne mais bien votre corps qui enflamme son acier et le chauffe à blanc.

Les sages du Conseil et Falashti sont horrifiés par la transformation qui s'opère sous vos yeux. Quant à

votre mère, elle pleure à chaudes larmes et tombe à genoux. Le Casque de Brendan est maintenant noir comme la suie et vous faites face à l'assemblée, rugissant votre haine.

Ajoutez 2 points à votre total de CHAOS (vous n'avez plus à tenir compte de la limite de 12).

Derrière vous, des Démons commencent à se déverser dans la salle et le premier d'entre eux est Amareez, votre oncle, qui vous gratifie d'une accolade. Falashti hurle de terreur ;

« Je vous l'avais dit ! La prophétie de Vanator... elle disait vrai ! Il faut les arrêter maintenant ! »

Les mages essaient de surmonter leur effroi et rassemblent leurs pouvoirs pour vous tenir tête, à vous et à l'armée que vous êtes en train d'invoquer.

Pour ce combat vous êtes obligé d'utiliser vos points de CHAOS. Vous pouvez ajouter 2 points à votre *Force d'Attaque* si vous possédez la Marque du Démon ou la Marque de la Liche. Si vous utilisez l'Épée du Chaos comme arme, elle vous apportera un bonus de 3 points (mais son effet habituel n'est plus actif). Vous ne pouvez pas utiliser de filet contre le Conseil des Anciens.

Le Conseil a recours à des pouvoirs magiques qui vous infligent 3 points de dommage à chaque *Assaut* que vous perdez.

De votre côté, votre *Force d'Attaque* s'accroît d'1 point chaque fois que trois *Assauts* sont écoulés, comme conséquence du flot continu de Démons qui envahit le bâtiment.

HABILETÉ ENDURANCE

CONSEIL

DES ANCIENS 22 20

Si vous sortez vainqueur de ce combat digne de la légende, rendez-vous au **580**.

537

Après avoir laissé Jonthane passer la main sur le front de son neveu, Asynus s'adresse à lui.

« Il est faible, comme vous pouvez le voir. Je ne vous cache pas que son organisme résiste difficilement au traitement mais nous avons déjà réussi à faire refluer le Chaos. »

Jonthane acquiesce machinalement et rejoint le mage près de la porte.

Si Jonthane veut demander au mage de libérer son neveu, allez au **570**.

S'il préfère quitter la pièce sans rien dire, rendez-vous au **540**.

538

Elegana attend l'arrivée de l'heboriste et, au fur et à mesure que les minutes passent, Jonthane voit avec appréhension son agacement grandir.

« Mais que fait Grentham, enfin, finit-elle par lâcher. »

Un serviteur lui apprend alors que son conseiller a été renvoyé du palais. La lèvre tremblante, Elegana foudroie son frère du regard :

« Nous reparlerons de cela, croyez-moi ! »

Vous perdez 1 point de CHANCE.

Si Elegana est sous l'influence du remède d'Asynus, allez au **505**, sinon rendez-vous au **567**.

539

Soudain la furie qui s'emparait de vos sens s'interrompt et un grand calme s'opère en vous. Vous êtes gagné par un sentiment de bien-être que jamais vous n'aviez ressenti jusqu'à aujourd'hui. Les mages du Conseil retiennent leur souffle en vous dévisageant.

Ramenez votre total de CHAOS à 0 et notez que le Casque de Brendan ajoute 2 points à votre HABILITÉ.

Alors que vous vous apprêtez à prendre la parole, les traits de Falashti se déforment devant vous dans une expression horrifiée.

Vous vous retournez instinctivement et découvrez une énorme main griffue émergeant d'une gerbe de fumée. Peu à peu, la silhouette d'Amareez fait son apparition. Le Yachar, qui vous domine de deux têtes, tend le bras vers le Casque en éructant de rage :

« Traître ! Je me doutais que tu n'aurais pas la force de mener la mission jusqu'au bout... Heureusement j'ai réussi à m'infiltrer avant que tu ne refermes le Passage. Et maintenant je vais vous punir, toi et cette bande d'avortons barbus ! »

Vous allez devoir engager le combat avec un redoutable Démon. Vous espérez que les membres du Conseil vous viennent en aide, mais Falashti lève le bras vers eux pour les arrêter :

« N'intervenez pas ! C'est sa chance de prouver qu'il est digne de régner... S'il est vaincu, il sera toujours temps d'anéantir le Démon. »

Les membres du Conseil se concertent puis approuvent la décision avec des hochements de tête satisfaits. Vous n'avez pas le temps pour le moment de ruminer ce qui ressemble à une trahison.

Si vous arborez la Corne de Hever, rendez-vous au **583**.

Sinon, vous engagez le combat avec Amareez. Si vous êtes frappé de la Marque du Démon ou de la Liche, votre HABILITÉ est pénalisée de 2 points.

AMAREEZ HABILITÉ 13 ENDURANCE 17

Si vous êtes vainqueur de ce combat acharné avec votre oncle, rendez-vous au **590**.

540

Si vous êtes le matin, rendez-vous au **509**. Si vous êtes l'après-midi, rendez-vous au **584**.

541

La question ne semble pas surprendre Asynus, qui affiche une mine entendue.

« Oui, je comprends bien, Sire... D'abord il faut savoir qu'un véritable Démon ne pourrait pas coiffer le casque. Il est même probable qu'il ne le supporterait pas et serait anéanti ! Mais ce serait tout de même un grand malheur si le casque venait à tomber entre les mains des forces du Chaos. Il pourrait être détruit. C'est ce que voulait faire Morgana en récupérant le Sceau du Souverain... »

Il marque une pause en jugeant Jonthane.

« Mais il y a le cas où une créature pervertie par le Chaos s'en emparerait. Une créature de chair dans les

veines de laquelle coulerait le sang des Hache-de-Sang... c'est bien le sens de votre question ? »

Jonthane opine du chef et Asynus lâche un soupir inquiet.

« Franchement, la réponse n'est pas évidente. Dans tous les textes que nous avons exhumés, je ne pense pas que cette éventualité ait été abordée. Laquelle des deux forces l'emporterait ?

Il serait insensé de vouloir prendre ce risque, même si votre neveu est aujourd'hui le seul héritier connu du trône. Nos démonologues sont convaincus que les Yachar sont encore plus dangereux que ce que les textes laissent supposer ! C'est pour ça que le Conseil des Anciens a insisté pour qu'il soit purgé du Chaos avant de statuer sur sa légitimité. Son traitement ne doit être interrompu sous aucun prétexte... »

Le roi écoute pensivement l'argumentation de son conseiller.

Si Jonthane veut proposer à Asynus de se rendre au chevet du Prince Yachar, rendez-vous au **552**.

Sinon allez au **540**.

542

Vous sondez l'esprit de Jonthane et vous constatez rapidement que la princesse Telessa reste un mystère

pour son père. Ou plutôt qu'elle l'est devenue.

C'était en effet une princesse qui tenait admirablement son rang avant d'être ravie par Arachnos. Sa beauté était fameuse dans toute la région et les partis les plus recherchés lui tendaient naturellement les bras. Jonthane avait pour elle une fierté attendrie et elle prenait soin de répondre à toutes ses attentes.

Après avoir été délivrée par l'aventurier recruté par Jonthane et Elegana, elle s'est d'abord cloîtrée pendant plusieurs semaines. Si Jonthane avait bien compris sa détresse, il a été plus surpris de voir qu'elle refusait d'entendre parler d'un mariage avec son sauveteur.

Le monarque avait élaboré une tactique solide qu'elle risquait de mettre à bas : puisque la moitié du royaume devait revenir à l'aventurier, il avait prévu de lui octroyer les marches des Hauts de la Mort. Ce serait une occasion de mettre définitivement au pas cette région maudite et de protéger Arion. Qui plus est, l'alliance avec Telessa garantirait la proximité des deux royaumes.

La princesse ne l'entendait pas de cette oreille, et l'exécution mystérieuse du futur seigneur des Hauts de la Mort par deux Pélagins a mis fin aux spéculations de Jonthane de manière somme toute satisfaisante.

La princesse est tout de même demeurée dans un état de prostration inquiétant. Elle quittait rarement sa chambre et refusait la plupart du temps de paraître en public. Ses traits se creusaient et rien ne semblait pouvoir guérir sa neurasthénie.

Le « miracle » s'est produit pour la fête du solstice d'hiver. Telessa prétend que le baron Den Snau est alors venu lui rendre visite dans son sommeil pour implorer son pardon. Pour Jonthane, cette histoire ne tient pas debout, d'autant plus que l'hôtel Den Snau était le soir même victime d'une formidable tempête qui coûta au baron l'usage de ses membres.

Il n'en reste pas moins que Telessa s'est trouvée transformée du jour au lendemain. Elle avait à nouveau de l'entrain, des projets. Malheureusement pour Jonthane, ses nouvelles dispositions n'étaient que le prélude à d'autres difficultés : la première décision de la princesse fut de couper à la garçonne sa magnifique chevelure blonde, la seconde d'apprendre à manier les armes.

Depuis lors elle s'entraîne inlassablement à l'épée et à l'arc et elle a complété sa formation de cavalière. Ses relations avec Jonthane demeurent froides et épisodiques et il semble qu'il oublie même parfois qu'il a une fille.

C'est sans doute ce qui explique la surprise de Telessa en voyant débarquer son père dans sa chambre. Elle

est en pleine conversation avec un marchand, qui semble être un nomade du désert. Ils examinent ensemble les objets étalés sur le tapis du marchand.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **565**, sinon allez au **589**.

543

L'étranger se penche vers le casque posé sur la commode et s'apprête à l'empoigner. Il a un mouvement d'arrêt et fixe Jonthane dans les yeux :

« Voilà une parure qui me revient de droit. N'est-ce pas, père ? »

Jonthane demeure interdit devant l'effronterie du jeune homme. Incontestablement, il présente des traits qui ressemblent à ceux du souverain, mais vous sentez que Jonthane est sûr et certain de ne pas avoir de descendance. Sa fidélité à la mémoire de son épouse ne fait aucun doute.

Jonthane va-t-il laisser l'intrus essayer le Casque de Brendan (**531**), ou bien va-t-il se précipiter pour l'en empêcher (**507**)?

544

Pendant que le garde se précipite sur Jonthane, Asynus quitte la pièce. Le combat n'a dès lors plus

beaucoup de sens et le soldat se contente de protéger la retraite du membre du Conseil qui est probablement en train de quitter le palais.

L'affrontement ne dure que deux *Assauts*, avant que Jonthane ne quitte lui-même la pièce sans être davantage inquiété.

GARDE HABILITÉ 7 ENDURANCE 8

Notez que Jonthane a désobéi au Conseil et qu'il ne pourra désormais plus coiffer le Casque de Brendan. Enfin, Asynus étant parti, il n'est plus question pour Jonthane d'administrer le remède à sa sœur. Notez donc qu'Elegana n'a pas bu le remède d'Asynus.

Ébranlé par ces événements, Jonthane rentre dans sa chambre se reposer un moment, avant de se rendre à la salle de réception pour y déjeuner. Un serviteur en livrée lui ouvre la grande porte avec déférence et il va s'installer aux côtés de sa sœur Elegana qui l'attend nerveusement. Il claque des mains pour demander qu'on procède au service.

Rendez-vous au **510**.

545

Jonthane va s'enfermer dans son cabinet et il passe de longues minutes en contemplation devant la fenêtre en ogive. Il observe le ballet des pigeons ramiers qui

utilisent les tours du palais comme aire d'atterrissage.

Ses pensées vagabondent de sa sœur vers sa défunte épouse, qui l'a abandonné à la tête du royaume. Vous sentez l'amertume qui étreint le cœur de votre oncle, qui s'approche maintenant de l'âge où on tire un bilan de sa vie.

Il ne se sent pas à la hauteur. Depuis son enfance il a su qu'il ferait un piètre roi. Sa sœur avait plus de caractère. Peut-être que même Telessa maintenant s'en tirerait mieux...

Finalement il est interrompu par le valet qui lui annonce qu'Asynus l'attend pour administrer le traitement à sa sœur avant le repas. Avant de se rendre à la salle de réception, Jonthane a la possibilité de coiffer le Casque de Brendan, ou au contraire de le laisser dans ses appartements.

Rendez-vous au **530**.

546

Après les événements de cette matinée, Jonthane se propose comme à l'accoutumée de commencer son après-midi par une petite sieste digestive. Il regagne donc sa chambre, tout en méditant les soucis du royaume.

Rendez-vous au **529**.

547

Jonthane exhibe l'orbe noir et le visage d'Asynus se décompose soudain.

« Sire, comment vous êtes-vous procuré cet objet... maléfique ? »

C'est votre colère qui déforme maintenant les traits du souverain :

« Vous allez libérer mon neveu... Immédiatement ! »

L'orbe protège Jonthane temporairement contre les pouvoirs du mage et il avance sur lui, menaçant, l'épée à la main. Asynus, affaibli, s'affale contre le lit.

Si Jonthane a coiffé le Casque de Brendan, rendez-vous au **503**. Sinon allez au **568**.

548

Jonthane l'interrompt pour rappeler que le traitement a été ordonné par le Conseil des Anciens et qu'il ne saurait s'y opposer. Grentham brandit la fiole en l'agitant.

«Je ne vous demande pas de vous opposer, Sire. Je vous demande de faire en sorte que votre sœur avale le contenu de cette fiole en même temps que son traitement... Ou une minute après, tout au plus ! Vous n'avez pas besoin d'en savoir plus...»

Notez que Jonthane possède la fiole sur votre *Feuille d'Aventure*. Lorsque Jonthane administrera sa médecine à Elegana, vous ajouterez 10 au numéro de paragraphe où vous vous trouverez pour utiliser la fiole au nouveau paragraphe correspondant.

Après cet entretien surprenant, Jonthane quitte le confident de sa sœur. Rendez-vous au **540**.

549

Alors qu'il tente de défaire le collier, vous percevez un éclair de douleur qui traverse le crâne de Jonthane. La brûlure manque de le faire vaciller. Exaspéré, le souverain arrache brutalement son casque et le jette contre le sol sous l'oeil effaré du garde.

Jonthane perd 1 point d'ENDURANCE et vous perdez 1 point de CHANCE.

Jonthane attrape à nouveau le collier. Rendez-vous au **508**.

550(s)

Vous vous réveillez brutalement. La journée est déjà bien entamée et la lumière de midi se déverse sur votre lit. Vous examinez vos mains avec minutie, vous tâtez la peau lisse qui les recouvre, et vous

comprenez que vous avez enfin regagné votre corps d'adolescent !

Si vous aviez un collier de cristaux autour du cou, il a été retiré en même temps que les autres bijoux (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*).

Une voix sur le côté vous fait sursauter. C'est Elegana, votre mère, et lorsqu'elle vous voit conscient elle vous enlace aussitôt.

« Mon fils ! Si tu savais combien j'ai attendu ce moment. Si tu savais... »

Vous contemplez son visage et vous le trouvez plus détendu que la veille, même si sa maigreur fait toujours peine à voir. Elegana lit aussitôt vos pensées :

« Grâce à toi j'ai arrêté cet immonde breuvage qu'Asynus m'imposait... et j'ai libéré la parole de Vashti ! »

Son sourire se ternit aussitôt.

« Mais je ne vais pas te laisser le temps de te remettre, mon pauvre ! Ton oncle est convoqué par le Conseil des Anciens en ce moment même et il faut que nous nous rendions sur place. Il va être destitué pour avoir désobéi et tu dois faire valoir tes droits ! Quel qu'en soit le prix, il faut mener la Prophétie à son terme. »

Elle s'empresse de vous tendre des vêtements de cérémonie. À peine apprêté, elle vous entraîne à travers les pièces du palais.

Arrivés dans la salle du trône, elle s'arrête brusquement et contemple les trophées qui ornent les murs de pierre.

« Pour en imposer auprès du Conseil, ce serait bien que tu emportes un signe qui assoie ta légitimité. C'est comme cela que fonctionne notre royaume, tu vas le découvrir. Tout n'est qu'intrigues et apparat... »

Votre mère vous laisse le choix entre deux objets qui selon elle symbolisent la puissance de la lignée des Hache-de-Sang :

- la Hache de Brendan : l'arme que brandissait le légendaire souverain au cours de la guerre contre les forces du Chaos. Depuis des siècles, elle est polie par les armuriers du palais, et sa lame luit d'un éclat éblouissant. Si vous l'utilisez comme arme en combat, elle ajoute un bonus de +1 à votre *Force d'Attaque*. De plus, chaque fois que vous emporterez un *Assaut* avec un écart d'au moins 3 points, elle infligera 3 points de dommage à votre adversaire, au lieu des 2 habituels.
- la Corne de Hever : un trophée ramené par votre non moins légendaire aïeul, celui qui a

défait la sorcière Morgana. On dit qu'elle a le don d'insuffler la terreur dans le cœur des ennemis.

Choisissez le trophée que vous souhaitez arborer et notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Sans plus attendre, vous rejoignez la calèche qui vous attend dans la cour du palais.

Les chevaux filent à travers la cité en ébullition, la nouvelle de l'abdication de Jonthane ayant déjà fait le tour des quartiers. Vous descendez devant l'immense bâtiment du Conseil, au dôme bleu turquoise, et grimpez quatre à quatre les marches interminables du perron.

En haut des marches, Grentham vous attend. La reine l'a convoqué à la séance du Conseil pour vous soutenir. Les gardes du Conseil vous laissent tous les trois passer avec déférence.

Lorsque vous pénétrez dans la salle du Conseil, vous êtes estomaqué par la majesté des lieux. Une trentaine de Mages, parmi les plus puissants que Khûl ou même Titan puisse compter à ce jour, sont assis sur les gradins circulaires. En bas, le Chancelier Falashti occupe un pupitre sur lequel repose le Casque de Brendan et Jonthane est assis sur une chaise à ses côtés. Le visage de votre oncle est gris et cireux et ses yeux exorbités roulent dans un ballet affolé, comme s'ils cherchaient à comprendre la raison de sa

présence en ces lieux. À plusieurs dizaines de mètres au-dessus de vous, le dôme translucide laisse filtrer la lumière revigorante du soleil qui atteint son zénith.

Lorsque vous vous avancez dans le théâtre du Conseil d'Arion, des murmures parcourent l'assemblée, un bourdonnement où il vous semble reconnaître le reproche et la colère.

Elegana et vous-même, vous vous avancez jusqu'aux côtés du souverain déchu, Grentham en retrait deux pas derrière vous. Votre mère prend la parole et la salle se tait :

« J'ai une requête. Vous savez tous ici que mon fils ici présent est l'héritier légitime de ce trône ! Les lois du Conseil demandent qu'on respecte ce droit : il doit coiffer le Casque de Brendan, et lui seul décidera de l'avenir du royaume... »

Les sages échangent des regards indécis, vous sentez que votre mère a semé le doute dans leur assemblée hostile. Falashti frappe son pupitre de deux coups de maillet en bois.

« Écoutez-moi, sages d'Arion. La reine a raison. Dans la situation actuelle, les règles imposent de donner au Prince l'occasion de prouver sa légitimité... »

Le Chancelier reprend son souffle puis vous jette un regard glaçant :

« Mais nous savons tous également que ce jeune homme a été conçu par un Démon Yachar ! C'est un risque trop grand pour le faire courir à notre royaume. Rien n'empêche d'ajouter une exception à la règle.

Je propose au vote un amendement des lois du Conseil: tout prétendant au trône, quel qu'il soit, ne peut faire valoir sa légitimité s'il est reconnu avoir un lien avec les forces du Chaos ! »

Le discours de Falashti est accueilli par force applaudissements et votre mère trépigne, rouge de colère. Les sages du Conseil vont maintenant procéder au vote. Grentham vous glisse un sourire qui se veut rassurant.

Allez-vous attendre l'issue du vote (581) ou préférez-vous vous précipiter vers le Casque (578)?

551

Le troisième coup porté laisse Jonthane sans réaction.

Vous perdez 1 point de CHANCE.

Telessa remet en place l'épée et se moque de son père :

« Je le savais père... Ce royaume est trop grand pour vous. Mais si vous voulez le donner à mon cousin, ce n'est pas moi qui vous y aiderai ! »

Sur ces mots, Jonthane, humilié, prend congé de la Princesse en balbutiant. Rendez-vous au **584**.

552

Si c'est la première fois que Jonthane vient à votre chevet, allez au **533**. Sinon rendez-vous au **579**.

553

Grentham connaît les sentiments hostiles que nourrit Jonthane à son égard, il est donc agréablement surpris de le voir entamer une conversation posée avec lui.

Jonthane lui explique que, étant confident de sa sœur, il voudrait connaître son avis sur les origines du mal qui la ronge.

Testez votre Chaos, en ajoutant 3 points à la valeur des dés, du fait du traitement auquel est soumis votre corps. Si le Test est réussi, allez au **516**, sinon rendez-vous au **520**.

554

Jonthane s'empare de la coupe. Puis, patiemment il fait avaler le breuvage à Elegana, qui réprime visiblement un haut-le-cœur. Son devoir accompli, il repose la coupe sur la table, devant l'assiette en argent de sa jumelle.

Rendez-vous au **502**.

555

Jonthane s'enquiert avec appréhension de l'évolution du mal qui frappe sa sœur et la réponse du médecin de la cour est sans détour :

« Malheureusement, Sire, je ne vois pas d'amélioration. Votre sœur est happée par une force qui la dépasse et j'ai bien peur que ce soit une force démoniaque ! »

Le visage grave, il poursuit.

« Vous savez qu'elle a fréquenté la Communauté des Sorcières à l'époque où elle fut enlevée par le Yachar. Je crains que son amitié avec Grentham ne l'ait ramenée à ses sombres années. Je vous en conjure, vous devez faire cesser l'influence néfaste de ce charlatan ! »

Jonthane bredouille des paroles confuses. Il a peur d'achever sa sœur en éloignant son seul confident. Asynus soupire.

« C'est vous qui voyez, Sire. En tous cas il n'est pas envisageable de faire cesser son traitement. N'oubliez pas que j'ai besoin de votre aide pour lui administrer tout à l'heure. »

Jonthane opine du chef.

« J'ajouterais que la présence malheureuse de votre neveu ne va rien faire pour améliorer sa santé. Nous devons absolument extirper le Chaos qui brûle dans ses veines, vous le savez. Sans quoi il sera emporté. Et votre sœur avec lui, je le crains... »

Ébranlé, Jonthane en a assez entendu pour l'instant. Si Jonthane veut proposer à Asynus de l'accompagner au chevet du Prince Yachar, allez au **552**, sinon rendez-vous au **540**.

556

Dès que Jonthane pénètre dans sa chambre, Telessa, qui était appuyée à sa fenêtre, se retourne vers lui, visiblement courroucée. Elle a bien deviné que son père est venu lui demander la bague grenat.

Mais Jonthane sait que ce ne sera pas facile de convaincre sa fille. C'est Elegana qui lui a offert cette bague. Impossible de savoir d'où Elegana la tenait elle-même mais aussitôt Telessa l'a adoptée comme un fétiche, et c'est à peu près au même moment qu'elle est sortie de sa mélancolie.

Si vous avez la Bénédiction de Vashti, rendez-vous au **572**. Sinon, allez au **506**.

557

Avant que Jonthane ait pu l'atteindre, le jeune homme

enfile prestement le casque et esquive le coup d'estoc qu'il voulait lui porter.

Un phénomène inattendu se produit alors : la pièce tout entière se met à tourner et Jonthane se sent défaillir, les jambes vacillantes. Plus étrange encore, vous êtes victime du même malaise que votre oncle ! Et, tandis que vous sombrez tous deux dans l'inconscience, vous voyez les traits du voleur qui se déforment pour libérer la grimace démoniaque de Mordhâl...

Rendez-vous au **515**.

558

Soudain Jonthane est pris d'un tremblement convulsif et vous pouvez percevoir, même si vous ne les ressentez pas, les éclairs de douleur qui traversent son cerveau. Instinctivement, le souverain lâche l'épée qui renvoie un claquement métallique contre les dalles de marbre.

Asynus a repris son avancée et il raille son souverain tout en forçant Elegana à ingurgiter le traitement :

— Vous pouvez remercier la magie du casque, Jonthane. Sans elle, vous auriez été obligé d'abdiquer avant ce soir !

D'un coup de serviette rapide, il efface les traces de

liquide qui cernent les lèvres de la reine. Il repose ensuite la coupe sur la table, parmi les couverts argentés. Lentement, Jonthane reprend ses esprits et fait en sorte de se donner une contenance. Notez qu'il a perdu 1 point d'ENDURANCE.

Rendez-vous maintenant au **502**.

559

Mû par une soudaine inspiration, vous brandissez à deux mains la Hache au-dessus de votre tête. Le reflet éblouissant de la lame au soleil de midi irradie la salle entière et les sages écarquillent des yeux admiratifs.

Falashti, agacé, frappe à nouveau de son maillet et demande de procéder au vote. Lorsqu'il demande qui est prêt à vous laisser essayer le Casque en gardant la règle inchangée, de nombreuses mains se lèvent tout autour de vous. Quant à ceux qui vous sont hostiles, ils s'avèrent incontestablement minoritaires.

Triomphant, vous tendez les mains vers le Casque que Falashti vous remet, le visage contrit. C'est l'heure de votre sacre !

Vous posez le Casque sur votre crâne, et aussitôt vous voilà pris de vertiges. La salle du Conseil paraît danser autour de vous et vous vous sentez le théâtre d'un conflit titanesque entre deux forces dont les vagues vous assaillent.

Testez votre Chaos. Si vous portez la Marque du Démon ou la Marque de la Liche, enlevez 2 points au total des dés. Si vous êtes en possession de l'Épée du Chaos, enlevez également 2 points au total des dés. Si vous avez la Bénédiction de Vashti ou la Bénédiction de Kukulak, ajoutez 2 points au total des dés (les Bénédictions ne sont pas cumulatives).

Si le Test est réussi, allez au **536**. Sinon, rendez-vous au **539**.

560

La main de Jonthane descend le long de votre nuque et elle y rencontre la marque laissée par Mordhâl. À ce moment une décharge parcourt le corps de Jonthane et son regard est attiré par une forme derrière les croisillons de la fenêtre. Il s'agit d'une tête de lézard aux écailles rousses qui le fixe intensément.

L'animal s'adresse à vous, vous percevez très clairement ses pensées et vous savez que Jonthane, hypnotisé, n'est pas conscient de ce dialogue muet, tout comme les autres occupants de la pièce. Vous comprenez vite que le lézard n'est autre qu'une forme discrète adoptée par Mordhâl. Il essaie de vous mettre en garde :

« Tu es très faible, Prince ! Les cristaux qu'Asynus a fait poser sur ton corps ont pour seul objectif de te

détruire. Si tu ne peux pas les retirer, c'en est fait de toi ! Et de notre plan... »

Vous lui demandez mentalement quel est le moyen d'ôter ces cristaux.

« Asynus possède une couronne de cuivre qui lui permet de contrôler ces cristaux. Lui seul peut ôter les bijoux mais pour cela il va falloir le contraindre. Et la force n'y parviendra pas, sa puissance magique peut t'anéantir en un instant. Il faut que tu te procures un orbe noir ! Il aura la puissance pour le contraindre, même si l'effet sera temporaire... »

Sur ces dernières recommandations, le lézard s'éclipse, vous laissant perplexe tandis que Jonthane se frotte les yeux pour retrouver ses esprits.

Si vous disposez d'un orbe noir, rendez-vous au **521**.
Sinon rendez-vous au **563**.

561

L'acier du casque se met soudain à brûler le crâne de Jonthane, qui s'arrête net et laisse tomber son épée au sol. Vous percevez sans les ressentir les salves de douleur qui traversent le cerveau paralysé de Jonthane. Il perd 1 point d'ENDURANCE.

Asynus fait signe au garde de retenir son arme puis s'adresse au souverain, tremblant de douleur :

« Vous pouvez remercier les dieux d'avoir coiffé le casque ce matin, Sire ! Ils vous ont épargné une folie et ont retardé la chute de votre règne. »

Il tourne ensuite les talons alors que Jonthane reprend ses esprits avec difficulté, en quête de la sortie. Rendez-vous au **540**.

562

Vous avez bien fait de suggérer à Jonthane de se munir du piège à Démons ! Le souverain ouvre l'outre magique sous les yeux médusés de Mordhâl.

Testez l'Habilitéte de Jonthane. Si le Test échoue, Mordhâl blesse le roi qui perd 2 points d'ENDURANCE et vous retournez au **577** pour y achever ce combat de manière classique.

Si le Test réussit, Jonthane réussit à maîtriser le Démon et à refermer l'outre.

Le cœur emballé, il s'assied à son bureau pour se remettre de ses émotions, incapable d'imaginer les motivations de l'intrus. Il donne un coup de poing énervé dans l'outre, surpris d'avoir utilisé mécaniquement cet objet qu'il ne connaît pas. Il décide en son for intérieur de ne pas mentionner pour l'heure cette rencontre, de peur de faire croire qu'il perd la raison comme sa sœur. D'ailleurs, a-t-il véritablement vécu ces événements ?

Toujours perturbé, il finit par se lever et quitter la pièce, en quête d'un peu de conversation.

Rendez-vous au **584**.

563

Si vous êtes en compagnie d'Asynus, allez au **537**.

Si vous êtes en compagnie de Telessa, allez au **526**.

Si vous êtes en compagnie de Grentham, allez au **504**.

Sinon Jonthane ne s'attarde pas plus longtemps au chevet de son neveu. Rendez-vous au **540**.

564

Alors qu'Asynus arbore un sourire satisfait, Jonthane brandit la fiole et la dégoupille. Interloqué, le mage esquisse un geste dans sa direction.

« Que faites-vous, Sire ?

__ Je me permets de compléter votre traitement par cette médecine... pour ne rien vous cacher, c'est Grentham qui me l'a conseillée.

Aussitôt le regard d'Elegana s'illumine et elle tend la main vers la fiole. Asynus demeure interdit.

__ J'espère que le Conseil n'interdit pas d'autres remèdes que les vôtres, Asynus ?

Le mage répond d'un ton aigre.

__ Certainement pas, Sire. Certainement pas... »

Notez qu'Elegana n'est pas sous l'influence du remède d'Asynus et rendez-vous au **502**.

565

Telessa paraît excitée par les articles étalés sous ses yeux et elle invite son père à s'approcher :

« Venez-voir, père , c'est un travail admirable ! Impossible de savoir de quel animal ces peaux sont tirées... »

Elle tend à Jonthane une brassière en cuir, ornée d'arabesques pyrogravées. Il examine la pièce et effectivement la protection semble à la fois souple et résistante.

Il peut acheter cette pièce au marchand s'il le désire. La brassière est une protection qui permet d'augmenter sa défense au cours d'un combat. L'adversaire ne peut blesser celui qui les porte que si sa *Force d'Attaque* est supérieure d'au moins 2 points, sinon il ne lui inflige aucun dommage. Il n'est pas possible de porter à la fois les brassières de cuir et des gants en acier de Fangtane.

Jonthane peut porter ces brassières pour lui-même, mais il peut aussi décider de les glisser dans le sac du

Prince Yachar lorsqu'il en aura l'occasion. Vous n'avez pas à vous préoccuper de la dépense, le marchand se faisant payer par l'intendant du palais.

Ce n'est pas le moment d'avoir une conversation avec Telessa, aussi Jonthane préfère-t-il s'éclipser. Rendez-vous au **540**.

566

Effaré, Grentham essaie de se faire entendre par Jonthane.

« Soyez raisonnable, Sire ! Je sais que vous n'avez pas confiance en moi, mais si je quitte ce palais la santé de votre sœur ne fera qu'empirer... »

Indifférent à ces arguties, le Souverain se rapproche du petit homme, en devenant même menaçant. Grentham s'empresse alors de ramasser les volumes les plus précieux de sa maigre bibliothèque et il les emporte sur ses bras, en trottinant dans le couloir. Jonthane donne alors l'ordre à la garde de l'accompagner jusqu'à l'entrée du palais et de s'assurer qu'il ne revienne plus. Notez que vous avez chassé Grentham. Bien entendu, il ne vous sera plus possible de lui rendre visite désormais.

Rendez-vous maintenant au **540**.

Pendant toute la durée du repas, Jonthane observe sa sœur du coin de l'oeil avec anxiété. Il sait qu'elle n'a pas pris son remède et que ses crises peuvent recommencer.

Ses craintes se confirment alors qu'Elegana empoigne une grappe de raisins. Elle est soudainement prise de convulsions et lève la tête au ciel en hurlant. Telessa se précipite et agrippe ses poignets pour essayer de la calmer et se tourne vers son père :

« Père, son remède ! Que se passe-t-il ? »

Jonthane ne répond pas, il s'essuie la bouche nerveusement. Elegana semble maintenant statufiée, les mains jointes, et une voix étrange s'échappe de sa gorge, une voix qui ne lui appartient pas. On dirait une vieille femme, à l'accent rocailleux, qui s'exprime en déchirant un voile de brouillard :

« Prince, tu es là, je le sais ! Il faut agir maintenant, sinon tu es perdu. Telessa porte à son doigt une bague surmontée d'un grenat qui peut te sauver. Tu dois t'en servir pour te libérer ! »

Surprise, Telessa dévisage son père avec une moue dédaigneuse, puis elle se lève et quitte la salle sans ajouter un mot. Elegana s'affale sur son fauteuil, exténuée.

Si Grentham est là et que Jonthane l'a vu ce matin, rendez-vous au **517**, sinon allez au **575**.

568

Voyant Jonthane bien décidé à le frapper, Asynus se tourne vers le garde dévoué au Conseil des Anciens.

« Garde, protégez-moi ! »

L'homme en armes n'hésite pas longtemps et le combat s'engage avec Jonthane.

GARDE **HABILETÉ 7** **ENDURANCE 8**

Si Jonthane l'emporte, il relève Asynus et force le vieil Onien à défaire les bijoux qui vous enserrant. En même temps, votre perception des pensées du souverain deviennent de plus en plus floues...

Les dernières images qui vous parviennent sont celles de Jonthane, hébété, l'épée souillée par le sang du garde, et Asynus qui lui fait face alors que le pouvoir de l'orbe se dissipe (rayez-le de la *Feuille d'Aventure*).

« Vous êtes devenu, fou, Sire ! Voilà, votre objectif est atteint ! » enrage le mage en pointant le doigt vers vous. « Mais c'est la dernière erreur de votre triste règne... »

Rendez-vous au **550(s)**.

569

Comme c'est la coutume au château, Jonthane, comme les autres occupants, passe la soirée dans ses appartements en attendant qu'on vienne lui servir le souper. Il en profite pour relire une ancienne chronique relatant les dernières années du règne de Brendan Hache-de-Sang, son glorieux ancêtre.

Notez que le Prince Yachar perd 1 point de CHAOS et 3 points d'ENDURANCE.

Après avoir soupé d'un potage aux légumes, il se lève de sa chaise et étire son dos, fatigué de la position assise.

Si Jonthane a rendez-vous avec Grentham, allez au **585**, sinon allez au **519**.

570

Asynus est pour le moins surpris de la requête de Jonthane, mais il se montre patient.

« Vous comprenez bien que c'est impossible, Sire ! Le Conseil a demandé de s'assurer que le Prince était complètement purgé du Chaos avant de statuer sur sa légitimité. Je comprends que sa situation vous inquiète, mais nous n'avons pas le choix. »

Est-ce que Jonthane va menacer le mage Onien (**518**) ou bien se rendre à son avis et quitter la chambre

(540)?

571

Falashti demande qui souhaite laisser la règle inchangée et vous laisser essayer le Casque. À votre grande déception, rares sont les mains à se lever sur les gradins. Puis le Chancelier demande qui souhaite ajouter une exception à la règle pour vous empêcher de postuler : une très large majorité se prononce pour.

Derrière vous Grentham a blêmi et Elegana est folle de rage. Falashti vous adresse un sourire ironique :

« Voilà qui règle la question du prétendant aujourd'hui. Je vous demanderai de quitter la salle maintenant, nous devons juger les actes du souverain déchu.

Ensuite il faudra décider de la nouvelle organisation de notre cité. »

Les gardes vous raccompagnent fermement à l'entrée du palais. Les jours qui suivent sont moroses pour vous et votre famille.

Falashti s'est fait nommer Protecteur d'Arion et il est probable que ce titre lui confère maintenant les pleins pouvoirs sur la cité.

Au terme de son jugement, Jonthane échappe de peu à l'exil, puis le palais est peu à peu vidé de ses

occupants, en attendant de connaître le sort qui vous sera réservé à vous et à vos proches.

Quant à vous, vous sentez que le Chaos recommence à vous ronger...

572

Alors que Telessa s'apprête à prendre la parole, un phénomène étrange se produit : une vision s'impose soudain d'une manière terriblement réaliste, et vous avez la certitude que la jeune fille et vous même partagez cette vision !

Vous êtes dans une grotte creusée à flanc de colline, et vous êtes un nourrisson. Elegana vous tient fébrilement dans ses bras tandis qu'une femme vêtue d'une simple peau de bête vous jette à tous deux des regards chargés de haine. Elle porte à son doigt la bague de grenat. Le décor tourne comme un manège incontrôlable et un nouveau personnage fait son apparition, un jeune Elfe qui brandit une épée aux reflets flamboyants. Il se retourne pour faire face à la femme échevelée qui hurle en se badigeonnant la face de sang. Un Démon fait maintenant son apparition dans la scène, ses cornes de bélier encadre une face fulminante... C'est votre père. Vous poussez un cri inhumain, qui submerge les protagonistes comme une vague irrépressible, et l'épée se charge d'une lumière aveuglante.

Interdite, Telessa fait face à son père. Elle le dévisage comme pour vous percer à jour, derrière le masque barbu de son père. Finalement elle défait la bague et la tend à son père :

« Le Prince a besoin de vous, père. Ne perdez pas de temps : il est en grand danger ! »

Décontenancé, Jonthane hésite un instant avant de saisir le bijou. À ce moment il prend la main de sa fille et la garde chaleureusement. Puis il lui demande de l'accompagner jusqu'au chevet de son cousin.

Rendez-vous au **552**.

573

Jonthane arrête son geste, puis laisse retomber son bras avec lassitude.

« Non, Asynus, je ne pense pas que ce soit une bonne idée... Elegana a assez pris de ce remède. »

Avec un soupir exaspéré, le mage rappelle son souverain à l'ordre :

__Sire, je vous rappelle que le traitement de la reine est une décision du Conseil ! Si vous ne voulez pas le faire, je devrai lui faire boire moi-même. »

Il s'avance vers Elegana, la coupe à la main. Est-ce que Jonthane va s'opposer à lui (**525**) ou bien va-t-il le laisser opérer (**513**)?

574

Défaite, Telessa essuie une larme furtive en tentant de masquer sa rage.

Vous gagnez 1 point de CHANCE.

« Félicitations, père ! Vous êtes meilleur guerrier que ce que j'aurais cru... »

Elle défait la bague enfilée sur son gant et la tend à son père.

« Allez donc secourir le Prince ! »

Jonthane s'empare de la bague mais, avant de sortir, il insiste pour que sa fille l'accompagne au chevet de son cousin. La mine toujours renfrognée, elle s'exécute.

Rendez-vous au **552**.

575

Tout le monde convient qu'il est urgent de laisser la reine se reposer et deux valets la soutiennent pour quitter la salle de réception. À son tour, Jonthane se lève pour regagner ses appartements.

Si le Prince Yachar est frappé de la Marque de la Liche, allez au **534**, sinon allez au **546**.

« C'est un sujet qui vous taraude, Sire, n'est-ce pas ? »

Ce n'est pas la première fois en effet que Jonthane s'enquiert des propriétés du Casque de Brendan. Depuis que son père a douloureusement redécouvert le sortilège qui contraignait les Hache-de-Sang, les mages du Conseil ont fouillé les archives à la recherche d'éléments plus concrets sur les pouvoirs conférés par les anciens mages d'Arion. Mais les textes laissent la place pour beaucoup de spéculations.

« Ce casque vous impose la loyauté à votre parole, l'obéissance aux édits du Conseil des Anciens, mais cela vous le savez déjà... il ne peut être porté que par les descendants de Brendan mais nous ne savons pas exactement selon quelle règle. Il est probable que de lointains cousins à vous ne seraient pas acceptés par le casque mais en l'absence d'héritier nous serions contraints d'essayer... »

Il s'interrompt, songeur.

« Quelle autre question vous brûle les lèvres, Sire ? »

Est-ce que vous voulez demander ce qui pourrait se passer si une créature du Chaos coiffait le casque (541) ou plutôt les conséquences si le souverain était amené à s'opposer au Conseil des Anciens (512)?

L'intrus recule devant l'assaut de Jonthane et dégaine une longue épée. Le gaillard a l'air de savoir s'en servir ! Alors que Jonthane s'apprête à entamer le combat, son adversaire éclate d'un rire sardonique :

« Allons, Prince, allons... tout ceci est un jeu, vous le savez bien ! »

Avec panique vous reconnaissez la voix de Mordhâl, le lieutenant d'Amareez. Jonthane, inconscient du danger, se lance dans le combat.

MORDHÂL HABILITÉ 9 ENDURANCE 12

Si Jonthane est vainqueur, il appelle avec précipitation la garde pour débarrasser le corps de l'inconnu. Il sermonne vertement le capitaine, en lui demandant de diligenter une enquête pour découvrir comment l'homme s'est introduit dans le palais.

Puis il s'assied à son bureau pour se remettre de ses émotions, incapable d'imaginer les motivations du défunt jeune homme, mais pas peu fier d'être venu à bout d'une fine lame.

Quant à vous, vous espérez que cette fois Mordhâl aura été définitivement renvoyé dans les Plans Démoniaques. Notez que la Marque de la Liche a disparu sur le corps du Prince Yachar. Jonthane finit par se lever et quitter la pièce, en quête d'un peu de

conversation.

Rendez-vous au **584**.

578

Hors de question pour vous d'attendre le résultat plus qu'hypothétique de ce vote ! La règle dit bien que vous avez le droit de tenter votre chance...

Vous vous précipitez et vous arrachez le Casque au pupitre de Falashti, sous les regards scandalisés de l'assistance. Avant que les mages n'aient pu esquisser le moindre geste, vous l'enfoncez sur votre crâne.

Aussitôt, vous voilà pris de vertiges. La salle du Conseil paraît danser autour de vous et vous vous sentez le théâtre d'un conflit titanesque entre deux forces dont les vagues vous assaillent.

Testez votre Chaos. Si vous portez la Marque du Démon ou la Marque de la Liche, enlevez 2 points au total des dés. Si vous êtes en possession de l'Épée du Chaos, enlevez également 2 points au total des dés. Si vous avez la Bénédiction de Vashti ou la Bénédiction de Kukulak, ajoutez 2 points au total des dés (les Bénédictions ne sont pas cumulatives).

Si le Test est réussi, allez au **536**. Sinon, rendez-vous au **539**.

579

Jonthane peut prendre un nouvel objet dans votre sac à dos, à condition d'y remettre celui qu'il a déjà pu prendre avant (sauf s'il l'a utilisé).

Rendez-vous maintenant au **563**.

580

Vous n'en revenez pas en contemplant la Salle du Conseil, dévastée par le combat, son dôme craquelé menaçant de s'effondrer au-dessus de vos têtes.

Jonthane n'a pas survécu aux affrontements mais Amareez a pris soin de protéger votre mère. Vous la relevez fermement et vous constatez qu'elle n'ose pas vous regarder. Son visage est blotti entre ses mains, derrière un rideau de cheveux défaits, et ses épaules sont secouées frénétiquement par ses sanglots.

Votre cœur s'est fermé. Vous n'arrivez plus à éprouver d'amour ou de tendresse pour celle qui vous a donné le jour, maintenant que vous êtes arrivé là où le Chaos vous a guidé.

Vous sortez du bâtiment, tous les trois, encadrés par la déferlante des Démons qui prennent position dans la cité. Amareez vous prend par l'épaule :

« Je dois te féliciter, neveu ! J'ai eu raison de croire en toi... Nous allons bientôt pouvoir rendre compte à

Shakor de cette victoire, et tu iras rendre hommage à Ishtra lui-même ! »

Vous souriez de tous vos crocs, et vous entamez ensemble la visite de ce qui est maintenant votre royaume. En attendant que vos futures conquêtes ne l'élargissent...

581

Si vous arborez la Hache de Brendan, rendez-vous au **559**, sinon allez au **571**.

582

La matinée est déjà bien avancée et il n'est plus vraiment temps pour les visites. Jonthane a tout de même le temps de se rendre au chevet de son neveu (**552**). Sinon il regagne ses appartements en attendant qu'on l'appelle pour le repas (**545**).

583

En touchant la Corne que vous aviez rangée à votre ceinture, une révélation se fait jour: vous avez déjà entendu que cette corne avait été arrachée à un Yachar, et la courbe métallique de la corne d'Amareez lui est exactement similaire ! Ce trophée est la corne manquante de votre oncle...

Vous vous empressez de porter le précieux objet à votre bouche pour souffler dedans et Amareez se jette sur vous désespérément. Il parvient à vous toucher d'un coup de griffe alors qu'une vibration sourde s'échappe de l'embouchure de la Corne (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Aussitôt, le Démon se fige de douleur et vous voyez son unique corne naturelle se désagréger sous l'effet de la vibration. Un hurlement insupportable déferle sous le dôme alors qu'il porte les pattes à sa tête.

Blessé, votre adversaire voit maintenant son HABILITÉ diminuée de 2 points. Retournez au **539** pour y achever le combat.

584

Asynus n'est pas au palais cet après-midi. Jonthane hésite donc entre rendre une visite à sa fille Telessa ou bien aller voir Grentham (si celui-ci est présent au palais).

Si Jonthane a déjà rendu visite à Grentham ce matin ou cet après-midi, il n'a pas de raison de le revoir. Sinon il peut le trouver au **535**.

Si Jonthane a déjà visité sa fille cet après-midi, il n'a plus rien à lui dire pour l'instant. Sinon il peut la trouver au **511**.

S'il ne peut plus rendre de visite, Jonthane peut encore

aller veiller son neveu au **552**.

Enfin il peut décider d'attendre patiemment que le soir tombe dans ses appartements au **569**.

585

Alors que le souverain, l'esprit engourdi, avait presque oublié la promesse du petit conseiller, il entend soudain frapper à sa porte. La face ronde de Grentham surgit par l'entrebâillement de la porte et Jonthane l'invite à entrer.

Son visiteur ouvre alors le poing qu'il tenait fermé et Jonthane peut y voir luire l'éclat sombre de la bague de grenat.

« Vous m'excuserez, Sire, si j'ai dû forcer quelque peu le sommeil de la jeune princesse en incorporant des herbes dans sa soupe. J'espère qu'elle ne m'en voudra pas trop. »

Sans répondre, le monarque, soudain redevenu fébrile, s'empare du bijou et le glisse à son doigt. Puis il se précipite dans le couloir, suivi par le trottement de Grentham, afin de retrouver son neveu alité.

Rendez-vous au **552**.

586

Telessa est pour le moins surprise de revoir son père, après la conversation du matin, et elle l'accueille sur un ton railleur :

« On ne peut pas dire que vous vous intéressez beaucoup à moi ces derniers temps, père, et tout d'un coup vous me rendez deux visites dans la même journée ! La situation vous échappe donc à ce point que vous ayez même besoin de votre fille pour vous rassurer ? »

Confus, Jonthane ne sait pas lui-même expliquer pourquoi il a ressenti la nécessité de revenir. Il s'efface finalement sans ajouter un mot.

Vous perdez 1 point de CHANCE.

Rendez-vous au **584**.

587

Grentham donne la fiole en soupirant à Jonthane (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*) :

« Malheureusement Elegana a déjà pris son traitement aujourd'hui. Nous devons attendre demain. J'espère qu'il ne sera pas trop tard... »

Jonthane lui demande pourquoi il serait trop tard mais le petit homme, absorbé dans ses pensées, ne semble pas avoir entendu la question. Perplexe, le souverain

quitte son bureau.

Rendez-vous au **540**.

588

En pénétrant dans ses appartements, Jonthane a la désagréable surprise d'y trouver un personnage qu'il ne connaît pas !

Il s'agit d'un jeune homme élancé, au visage volontaire et aux yeux noirs de braise. Il se tient au milieu de la pièce avec désinvolture, comme s'il était familier des lieux.

Si Jonthane porte le Casque de Brendan, allez au **522**, sinon rendez-vous au **543**.

589

L'irruption de Jonthane a le don d'irriter la fouguese princesse, qui se retourne vers lui :

« Si vous souhaitez me parler, père, merci de vous faire annoncer ! Vous voyez bien que je suis pour l'instant occupée... »

Jonthane salue le marchand et marmonne une excuse rapide avant de se retirer. Rendez-vous au **540**.

Les membres du Conseil se pressent maintenant autour de vous pour vous féliciter de votre victoire sur le Démon, si bien que vous en venez presque à oublier qu'ils n'ont pas levé le petit doigt pour vous aider. Falashti, quant à lui, reste en retrait la mine sombre. Vous vous promettez de surveiller ses agissements durant votre règne, et de réduire son influence sur le Conseil.

Votre mère radieuse soutient votre oncle Jonthane, qui se porte à vos devants, le regard hagard. Son jugement est ajourné mais tous ces événements lui paraissent complètement étrangers.

La nouvelle, à la fois de votre sacre et du combat épique qui l'a accompagné, s'est répandue comme une traînée de poudre dans la cité, et c'est une foule en liesse qui accueille son nouveau roi sur le perron du bâtiment du Conseil.

Vous saluez les habitants d'Arion d'une main hésitante, vous demandant de quoi les années à venir seront faites pour toutes ces gens. Vous-même, maintenant que vous voilà purifié, vous allez devoir réapprendre à vous connaître, et cette tâche ne vous paraît pas plus légère que le poids de la royauté.

Si seulement le Chaos pouvait laisser maintenant la région en paix...



Chroniques de Titan

1. L'Ascension des Ténèbres
2. Le Repaire de Grimbold
3. Les Rebelles des Gouffres Noirs
4. La Main du Destin
5. Le Jardin des Ossements
6. La Tanière des Troglodytes
7. Ultimatum sur la Ville
8. Vengeance Froide
9. Les Chemins de l'Aventure
10. Les Grottes de Grimwoden
11. L'Héritage du Vampire