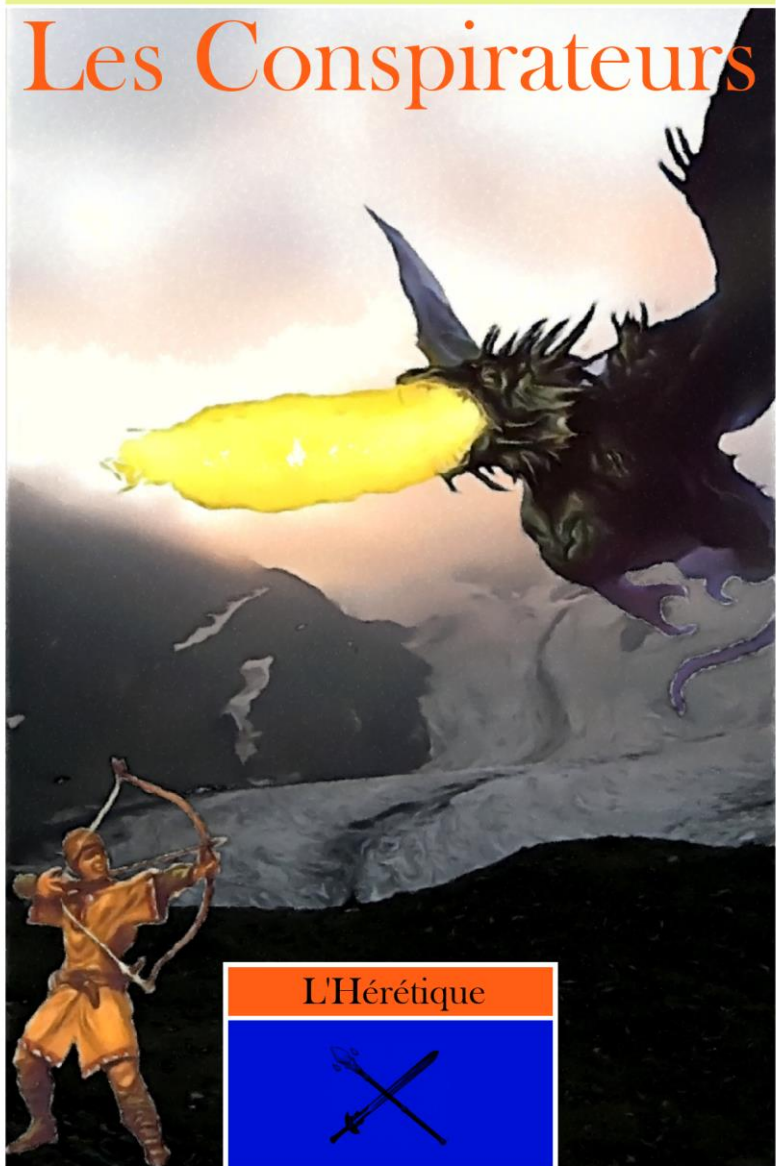


UN LIVRE DONT VOUS ETES LES HEROS

ALEXANDER ABATI

Les Conspirateurs



L'Hérétique



libri **NOSTRI**

Pour celui ou celle qui viendra

Première édition en italien: Novembre 2015

Première édition en français : Juin 2018

© 2015, Alexander Abati pour le texte

© 2015, Alexander Abati pour l'illustration de couverture

2015 Librogame's Land, www.librogame.net

Projet graphique: Alexander Abati

Couverture imprimable: Alexander Abati

Révision par Alessandro Viola et Adriano Ziffer

Traduction de l'italien: Alessandro Perna

Relecture en français: Aronaar

(<https://www.facebook.com/BibliothequeDeKalte>)

La devinette du paragraphe 84 est de Gabriele Simionato

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

Les images présentes sont des élaborations des photos disponibles sur Internet et donc supposées de domaine public. Les sujets ou auteurs qui s'opposent à leur utilisation sont invités à le signaler à l'adresse e-mail a.abati@tin.it, afin de procéder à un retrait immédiat.

Il est spécifié que l'unique responsable est l'auteur du présent livre et que le staff de Librogame's Land est déchargé de toute responsabilité.

LES CONSPIRATEURS

Texte et illustrations de
Alexander Abati



librogame'S LAND

www.librogame.net

L'HISTOIRE

LES CONSPIRATEURS

Avec ce *livre dont vous êtes le héros*, vous entrez dans le monde fantastique de Ioscan où vos choix détermineront le sort d'un aventurier qui jouera un rôle clef dans l'histoire de cette planète et sera commémoré dans les siècles à venir.

Comme dans la plupart des *livres dont vous êtes le héros*, la chance aura un certain rôle, armez-vous de 2 dés de 6 et préparez-vous à lire la section des règles.

Si vous n'en avez pas à proximité, vous pouvez utiliser ceux imprimés dans les dernières pages du livre. Fermez les yeux et pointez un crayon sur la page autant de fois que le nombre de dés à lancer.

LES REGLES

Les règles sont divisées en trois parties:

- Caractéristiques et choix du personnage
- Règles de combat
- Équipement

CARACTERISTIQUES DU PERSONNAGE

Votre personnage se caractérise par cinq paramètres:

Esprit, Force, Agilité, Énergie et Autorité.

Esprit: indique votre talent pour la sorcellerie, votre connaissance des forces de la nature et votre capacité à résister aux pouvoirs magiques. Une valeur élevée dans cette caractéristique reflète une bonne connaissance des arts magiques pour les utiliser contre les ennemis et une plus grande protection contre les sorts offensifs de ces derniers, ainsi qu'une capacité à résister à la douleur et aux privations auxquelles vous ferez face pendant l'aventure.

Force: traduit votre aptitude dans la réussite d'épreuves physiques comme par exemple défoncer une porte. Une valeur élevée dans cette caractéristique offre également des avantages lors des combats.

Agilité: votre coordination, votre dextérité et en particulier la capacité d'échapper aux dangers.

Énergie: représente votre capacité à survivre, votre résistance aux blessures que vous recevez, votre aptitude à surmonter toutes les difficultés. Elle a une fonction très importante, car si elle atteint 0, votre personnage meurt et votre aventure se termine. Ce paramètre varie souvent tout au long de l'histoire, mais ne pourra jamais dépasser sa valeur initiale.

Autorité: reflète votre charisme, votre capacité à convaincre à la fois vos adversaires et vos compagnons de voyage. Elle a une fonction cruciale étant donné qu'une valeur élevée dans cette caractéristique vous permettra d'imposer votre propre volonté aux autres.

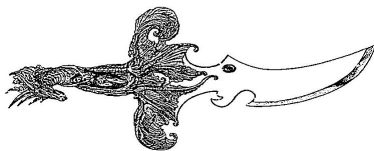
Notez que: Esprit, Force, Agilité et Autorité peuvent dépasser leur valeur initiale.



CHOIX DU PERSONNAGE

Dans la série *L'Hérétique*, vous avez le choix entre six classes d'aventuriers. Chacune possède des pouvoirs spéciaux ou des sorts qui seront expliqués en détail pendant l'aventure.

Si vous avez déjà lu le premier livre de la série *L'Hérétique, Le Monde Perdu*, vous pouvez continuer avec le même personnage. Reécrivez les valeurs avec lesquelles vous aviez terminés sur la feuille d'aventure, exception faite de l'Énergie qui retrouve sa valeur initiale.



Sinon, les aventuriers que vous pouvez choisir sont les suivants:

MAGICIEN

Vous êtes un expert des arts magiques, avec quelques rudiments d'alchimie. Vous avez une certaine difficulté lors de confrontations au corps à corps, mais ce défaut est compensé par vos compétences magiques car vous pouvez lancer des sorts offensifs et défensifs.

CARACTERISTIQUES

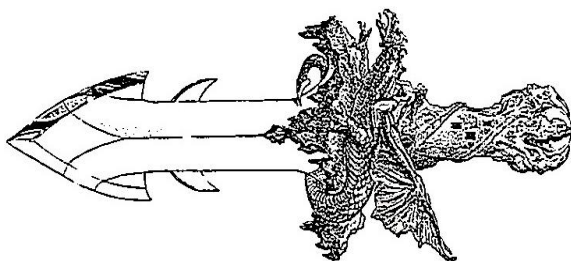
Esprit	12
Force	5
Agilité	9
Énergie	20
Autorité	11

MOINE

Vous possédez une vaste culture qui vous permet d'exceller dans les disciplines scientifiques. Vous avez des difficultés pour les combats, mais vous vous débrouillez bien avec toutes les autres caractéristiques et vous pouvez entrer en contact avec le Dieu Ekerion, pour obtenir son aide en cas de besoin.

CARACTERISTIQUES

Esprit	11
Force	6
Agilité	10
Énergie	20
Autorité	10



VOLEUR

Votre entraînement vous permet de vous déplacer furtivement n'importe où. Votre agilité est votre meilleure arme lors des combats.

CARACTERISTIQUES

Esprit	8
Force	8
Agilité	12
Énergie	20
Autorité	9

LUTIN

Votre petite taille vous limite lors des combats, mais votre agilité vous permet d'éviter facilement les attaques physiques. Vous êtes en outre en mesure de lancer certains sorts.

CARACTERISTIQUES

Esprit	10
Force	5
Agilité	11
Énergie	22
Autorité	10

GUERRIER

Vous êtes une furie indomptable, et même les adversaires les plus terribles pâlisent devant vous, mais vous êtes complètement dépourvu de culture tandis que la magie vous est étrangère.

CARACTERISTIQUES

Esprit	5
Force	12
Agilité	9
Énergie	22
Autorité	10

DÉMON

Ce personnage est le plus mystérieux car il a un passé sombre, fait d'asservissement et de mort.

Vous êtes un vétéran de la Guerre des Races, évoqué par les Magiciens impériaux pour conquérir le monde connu, et à la fin de la guerre vous avez mis votre épée au service du plus offrant.

Vous êtes en lutte constante pour affirmer votre côté positif sur celui obscur et vous pouvez lancer des sorts.

Votre force est exceptionnelle, mais l'environnement hostile dans lequel vous vous trouvez vous rend vulnérable aux attaques physiques.

CARACTERISTIQUES

Esprit	9
Force	12
Agilité	8
Énergie	18
Autorité	9

REGLES DE COMBAT

Pour simuler un combat, on utilise des dés à six faces. Au cours du récit, vos adversaires seront décrits comme suit:

Orque: Combativité 8 Énergie 10

Comme vous pouvez le voir, vous avez chacun une valeur d'Énergie, qui si elle arrive à 0 décrètera la mort du combattant.

Si l'Énergie de votre adversaire atteint 0, vous pouvez continuer l'aventure, sinon, votre personnage meurt et vous devrez recommencer depuis le début.

Comme vous pouvez le constater, votre adversaire a une certaine valeur de **Combativité**. Vous êtes par contre doté de 3 valeurs qui peuvent remplir cette fonction: Esprit, Force et Agilité.

Sauf dans certaines circonstances où le texte vous donnera des indications précises, c'est à vous de décider quelle valeur utiliser dans chaque combat (évidemment, il est plus avantageux d'utiliser la valeur la plus élevée).

L'affrontement se déroule ainsi:

- 1) Lancez deux dés pour vous et ajoutez votre valeur de Combativité.
- 2) Lancez deux dés pour votre adversaire et ajoutez sa valeur de Combativité.
- 3) Comparez les deux scores. Celui qui obtient le meilleur score aura gagné cet assaut, et la quantité de dommages causée à l'adversaire (en points d'Énergie) sera précisément la différence entre les deux scores.

Exemple

Moine:	Combativité (Agilité)	10	Énergie	22
Orque:	Combativité	8	Énergie	10

- 1) Vous lancez les dés pour le Moine et vous obtenez un 2 et un 3. Donc 10 points de Combativité plus 5 points aux dés = 15.
- 2) Vous lancez les dés pour l'Orque et vous obtenez un 6 et un 4. Donc 8 points de Combativité plus 10 points aux dés = 18.
- 3) Comparez le score de 15 du Moine avec le 18 de l'Orque et vous obtiendrez que l'Orque inflige trois points d'Énergie de dégâts au Moine (18-15)
- 4) Cet assaut se termine et un nouveau recommence à partir du point 1, non sans avoir préalablement mis à jour la valeur d'Énergie de celui ayant subi le dégât (dans l'exemple, on considère que le Moine a perdu 3 points d'énergie).

REGLES SUPPLEMENTAIRES LORS DES COMBATS

1) En combattant avec plusieurs adversaires, il sera indiqué dans le texte si vous devez les affronter simultanément ou l'un après l'autre. Dans ce dernier cas, après avoir supprimé le premier, vous pouvez procéder avec le suivant. Par contre, lors d'un combat simultané, à chaque tour vous devez lancer les dés pour vous et pour chacun des adversaires. Vous ne pouvez en blesser qu'un (décidez lequel vous voulez attaquer avant de lancer les dés), alors qu'ils pourront vous infliger des dégâts multiples.

2) Lorsque votre valeur d'Énergie passe en dessous de la moitié de sa valeur initiale (avant ou pendant un combat), lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur actuelle d'Esprit. Si le nombre obtenu est inférieur à 16, pour tout le reste du combat vous devez soustraire 1 point à votre Combativité, à cause de la faiblesse qui vous empêche d'être concentré et réactif pendant le combat.

À la fin du combat, cette pénalité disparaît. Si vous n'avez pas récupéré de l'Énergie avant le combat suivant, vous devrez lancer à nouveau les dés et tester votre Esprit.

3) Comme vous le verrez plus loin dans la section Equipement, chaque personnage a des armes pour faire face aux adversaires. Dans le cas de combats corps à corps, les armes suivantes peuvent être utilisées, certaines ayant un modificateur d'attaque, qui correspond à un bonus à ajouter à la Combativité et/ou aux dommages que vous infligez.

	<i>Bonus Combativité</i>	<i>Bonus Dommages</i>
Bâton à deux mains	0	+1
Dague	0	0
Poignard	0	0
Épée	+1	0
Massue	0	+1
Grande épée*	+1	+1

**En raison de la mauvaise maniabilité de la Grande Épée, vous subissez une pénalité d'un point d'agilité pendant la durée du combat.*

4) En plus des armes pour le corps à corps, vous pouvez également utiliser celles pour les attaques à distance, c'est-à-dire avant un combat. Lorsque vous décidez de vous en servir, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre Agilité: Si vous obtenez plus de 15, vous aurez infligé 2 points de dommage à l'adversaire.

Les armes pour les attaques à distance sont les suivantes:

- **Poignard** (que vous ayez touché la cible, ou que votre adversaire ait réussi à esquiver, vous devez considérer l'arme perdue jusqu'à la fin du combat, et à moins d'être en possession d'une arme de réserve, vous devrez affronter l'ennemi à mains nues).
- **Arc** (ne peut être utilisé que si vous possédez au moins une flèche)

5) Si lors d'un combat vous n'avez pas d'armes de corps à corps et que votre Combativité est représentée par la Force ou l'Agilité, vous perdrez 2 points de Combativité jusqu'à ce que vous en ayez trouvée une autre.

EQUIPEMENT

Les armes de corps à corps les plus répandues sur Ioscan sont les suivantes:

- Épée (Guerrier, Voleur)
- Grande Épée (Guerrier)
- Arc (Voleur, Lutin, Moine)
- Poignard (Démon, Lutin, Voleur, Moine, Magicien, Guerrier)
- Dague (Magicien, Moine, Démon)
- Massue (Guerrier, Démon, Moine, Voleur)
- Bâton à deux mains (Moine, Magicien)



Entre parenthèses sont indiqués les personnages capables d'utiliser ces armes: certaines classes ne possèdent pas la Force ou Agilité adéquate pour l'arme en question ou ne prévoient pas d'entraînement spécifique pour les utiliser. Une fonction particulière, comme indiqué plus haut, est réservée à l'Arc et au Poignard qui peuvent être utilisés comme armes de distance.

Maintenant vous pouvez choisir une des armes qui vous sont accessibles. Si vous choisissez l'Arc, vous disposez aussi de 4 flèches qui seront placées dans votre carquois (vous pouvez en transporter un

maximum de 10 et ne prennent pas de place dans votre besace).

Le nombre maximum d'armes qu'un personnage peut transporter est de 2 (y compris l'Arc), si vous en possédez déjà deux et que vous avez la possibilité d'en acquérir une autre (en l'achetant ou en la trouvant) et que vous voulez la garder, vous devez en abandonner une autre au choix.

Vous pouvez en outre transporter jusqu'à un maximum de 8 autres objets (par exemple des potions, talismans et clefs), que vous transporterez dans les poches de votre habit et dans une besace si petite qu'elle ne vous gênera pas lors de vos mouvements. Notez ces objets dans la section ÉQUIPEMENT de la feuille d'aventure. Vous commencez l'aventure avec une dose d'Herbe Médicinale (qui restaure votre Énergie à son niveau initial), une Torche et un Briquet d'Amadou, ainsi que d'autres éléments qui seront décrits dans la suite du récit.

Tous les objets que vous pouvez ajouter à votre équipement ont leur nom qui débute par une majuscule. Vous avez aussi une petite bourse que vous utilisez pour transporter les pièces d'or qui sont le moyen le plus répandu pour effectuer des transactions sur Ioscan. Vous débutez l'aventure avec 10 pièces d'or.

Si vous avez déjà lu le premier livre de la série *L'Hérétique, Le Monde Perdu*, vous pouvez noter aussi l'équipement que vous aviez à la fin de l'aventure (si vous aviez des pièces d'or celles-ci ont été utilisées depuis, *Les Conspirateurs* se déroulant un an après votre voyage à Cadash).

FEUILLE D'AVENTURE

NOM:

Classe:

CARACTERISTIQUES

Esprit

Force

Agilité

Autorité

Energie

CARACTERISTIQUES SPECIALES

EQUIPEMENT

1

2

3

4

5

6

7

8

ARMES

1

2

BOURSE

FLECHES

NOTES

REGISTRE DES COMBATS

Paragraphe
Combativité
Energie

Paragraphe
Combativité
Energie

Paragraphe
Combativité
Energie

Paragraphe
Combativité
Energie

Paragraphe
Combativité
Energie

Paragraphe
Combativité
Energie

Paragraphe
Combativité
Energie

Paragraphe
Combativité
Energie

Paragraphe
Combativité
Energie

Paragraphe
Combativité
Energie

Paragraphe
Combativité
Energie

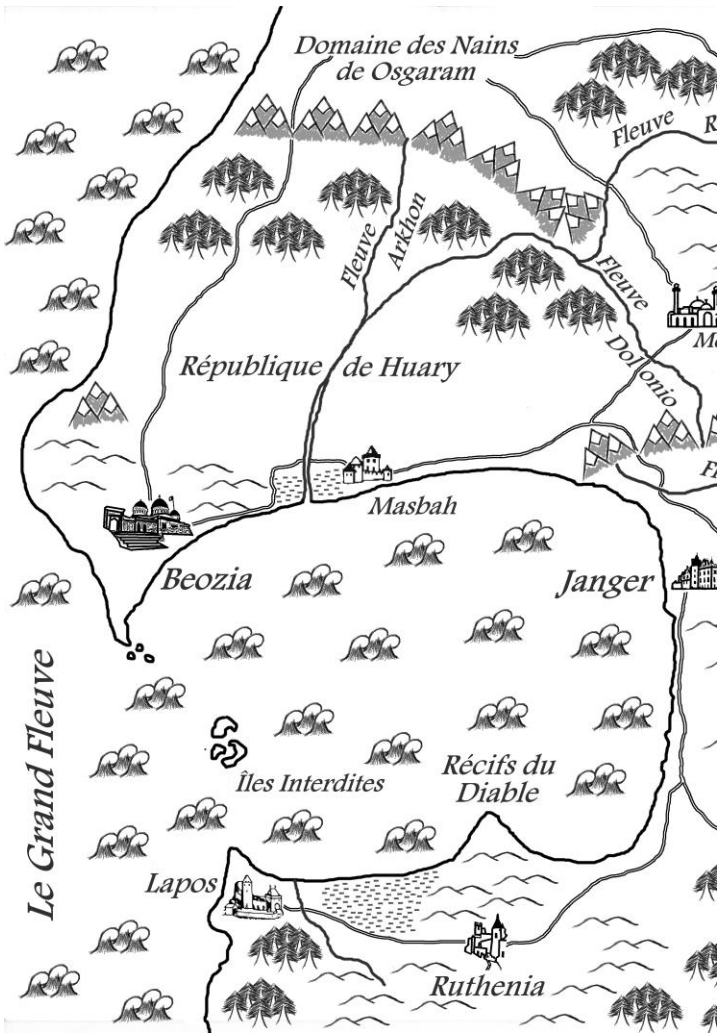
Paragraphe
Combativité
Energie

Paragraphe
Combativité
Energie

Paragraphe
Combativité
Energie

Paragraphe
Combativité
Energie

Paragraphe
Combativité
Energie



Domaine des Nains
de Osgaram

Fleuve R

Fleuve
Arkthon

Fleuve
Dolonio

République de Huary

M

Masbah

Beozia

Janger

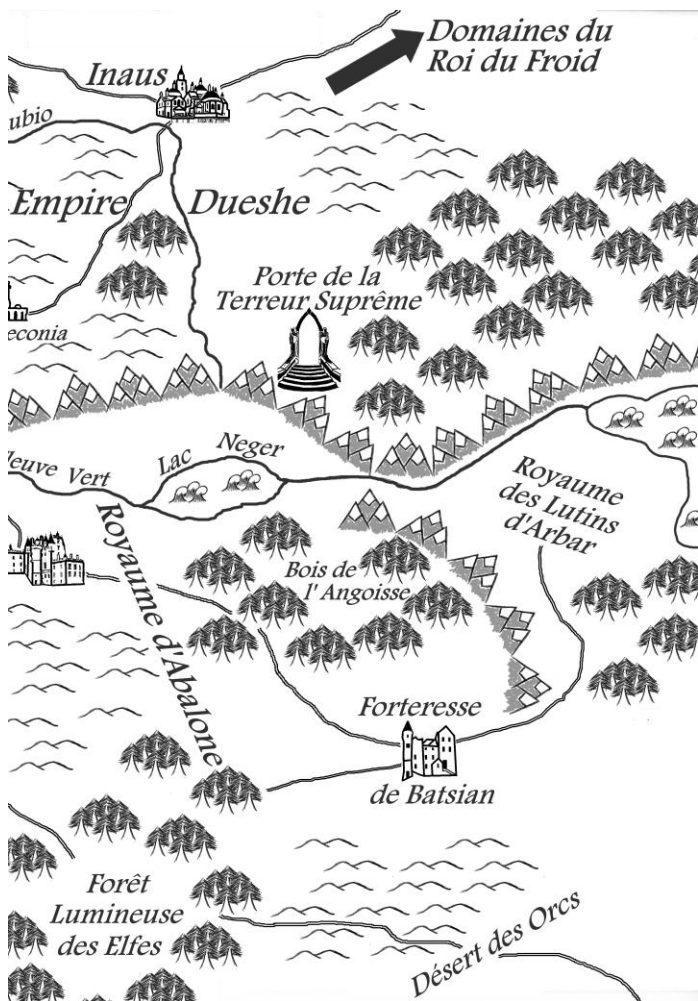
Le Grand Fleuve

Îles Interdites

Récifs du
Diable

Lapos

Ruthenia



LES CONSPIRATEURS

À l'aube des temps, quand Ioscan était encore une planète désertique, ses habitants étaient des êtres minuscules, qui auraient engendré ensuite toutes les autres créatures qui actuellement la peuplent.

Des redoutables et féroces reptiles Morsion naquirent les hommes-lézards, qui règnent sans partage dans les marais et les zones reculées des terres.

Des Avontos, créatures dotées d'ailes, dérivèrent les hommes-oiseaux, qui, des hauts pics des montagnes enneigées, planent dans le ciel et refusent obstinément tout contact avec les autres races.

Enfin, des Visticon, animaux à sang chaud, voraces et capables de coloniser chaque coin isolé de Ioscan, naquirent les actuels humanoïdes: hommes, elfes, nains et lutins.

Morsion, Visticon et Avontos se croisèrent entre eux au cours des siècles, engendrant à leur tour des créatures étranges telles que orques, hommes-poissons et dragons, qui selon le cas peuplent les terres, les eaux et les cieus de Ioscan. Ioscan n'a jamais connu la paix, et les légendes font mention de nombreuses guerres catastrophiques, au terme desquelles seulement les plus forts de chaque espèce réussirent à survivre, retranchés dans des forteresses difficilement accessibles par leurs ennemis naturels.

C'est ainsi que sont apparus les fondations des premiers États modernes. La forte compétition a aiguisé les talents de chaque membre de la communauté, amenant au développement de nouvelles connaissances tels que la magie, la science et les arts.

Pour ce motif, pendant de longs lustres, les États, isolés les uns des autres, ont uniquement maintenu un

contrôle direct sur le peu de territoires occupés, laissant libres de très vastes étendues, lieux de raids de brigands, animaux féroces et monstres effrayants.

Avec le temps, les communautés ont pris courage, et des groupes de téméraires ont commencé à explorer les landes alentours, établissant de nouveaux villages, et fédérant sous un seul drapeau les villes et les campagnes, pour aboutir aux États qui forment maintenant le monde connu.

L'appartenance à une religion fut un élément fondamental dans l'agrégation des communautés. Quatre religions monothéistes dominent la vie entière et l'organisation des gouvernements, en contrôlant parfois directement les seigneurs en place. Les quatre Hauts Prêtres de Rhodio, Barlesh, Ekerion et Aritno déchaînent de temps à autre des guerres entre eux pour consolider leur droit à représenter l'unique religion d'état. Mais dans les faits, chacun d'eux cherche à lier son propre pouvoir religieux à celui politique de l'État où il est présent.

Parmi ceux-ci, les plus importants sont: la République de Huary, riche territoire dont les points de forces sont son sens du commerce et sa stratégie diplomatique, le Royaume des Lutins d'Arbar, où se concentre la majorité de ces créatures magiques, le Royaume d'Abalone, doté de nombreuses ressources naturelles et souvent en guerre avec ses voisins, et enfin l'empire de Dueshe, fertile territoire au nord de Huary et Abalone, pourvu d'une puissante armée.

Avec autant de puissances et de factions rivales, la paix ne pouvait durer.

La recherche incessante de la suprématie sur ses propres voisins, caractéristique commune à chaque

forme de vie sur Ioscan, a conduit quelques sorciers fous à user de mesures extrêmes.

Aux ordres de l'empereur de Dueshe, homme sans scrupules, ils utilisèrent leurs arcanes secrets pour évoquer de terribles démons depuis les profondeurs infernales et en faire des armes de guerre.

S'ensuivit ainsi un long et sanglant conflit qui porta la planète au bord d'une destruction quasi-totale.

Quasiment toutes les races prirent part à la guerre: d'un côté l'Empire de Dueshe avec ses sorciers fous, Démons et Orques, et de l'autre les hommes libres de Huary et Abalone, ainsi que quelques sporadiques groupes de Lutins, Elfes et Nains mercenaires, tandis que les églises de Ioscan et les Magiciens restaient neutres, incapable de définir une position commune d'intervention.

Malgré la rivalité qui depuis toujours les séparaient, pour la première fois dans l'histoire de Huary et Abalone, les deux pays s'allièrent pour affronter un ennemi commun, l'enjeu étant leur propre survie.

Au fur et à mesure que les années passaient, l'Empire vit disparaître toute possibilité de victoire. Les plus forts d'entre les démons avaient périés, privant l'empereur de ses meilleures armes.

D'une certaine façon on arriva à une paix sans vainqueurs, tant étaient les dévastations dues à la Guerre des Races, comme l'histoire s'en souviendra.

Les hommes commencèrent à reconstruire la planète, et les démons, qui avaient perdu leur état de demi-dieux, devinrent semblables au commun des mortels et intégrèrent la société des humains.

L'Empereur fut obligé de démanteler son armée, condamnant à mort les sorciers fous afin de faire

disparaître leurs terribles secrets.

C'est dans cette période que votre aventure se déroule. Après la crise engendrée par la guerre, les commerces ont refléuri et la société aussi a évolué rapidement.

Les quatre religions ont fait encore plus de prosélytes pendant les années noires de pauvreté et famine, la foi étant le seul salut pour les désespérés auxquels la dévastation avait tout enlevé.

La science et la magie ont atteint des niveaux très élevés et, grâce aux nouvelles découvertes scientifiques, on a réussi à comprendre qu'au-delà du Grand Fleuve il pourrait y avoir un Nouveau Monde, une terre encore inconnue.

Il y a un an vous avez participé à une expédition de six aventuriers qui entre mille péripéties, affrontant pirates, monstres marins et sabotages, est enfin arrivée dans cette terre inexplorée que vous avez nommée Cadash.

Votre retour à Abalone a été triomphal, mais le Roi Miron est tombé malade et le Premier Ministre a usurpé ses pouvoirs, gouvernant avec autorité une situation sociale qui est en train de se détériorer à cause de la pauvreté de plus en plus répandue.

Cette situation d'instabilité requiert des capacités que seul le Héros de Cadash possède...

1

Presque un an s'est écoulé depuis le jour où vous avez remis le pied à Abalone et nombreux sont maintenant les aventuriers qui reparcourent votre chemin, prenant la mer et traversant le Grand Fleuve à la recherche de nouvelles richesses. Beaucoup de ces navires reviennent chargés de marchandises rares et métaux précieux, mais malheureusement leur destination n'est plus Janger...

Pendant votre absence, le Roi Miron est tombé malade et encore maintenant il demeure prisonnier d'un profond sommeil. Ceux qui l'ont vu disent que son visage garde toujours son sourire bienveillant, mais malgré tous les efforts des médecins et magiciens de la cour, les ténèbres ne le libèrent pas et Janger se retrouve sans guide.

En attendant que les médecins trouvent une solution, le Premier Ministre Zipher a assumé la charge de Régent, et sa première délibération fut de renoncer à l'exploitation du nouveau continent en faveur de Huary, la république frontalière qui vous avait menacé d'invasion en regroupant une immense armée aux confins du Royaume.

Quel prix fut payé pour ce choix scélérat! Tous les dangers que vous avez affrontés ne valent plus rien et tous les trésors qui auraient pu enrichir Abalone sont en train de renforcer d'autres nations.

La condition du peuple empire de jour en jour à cause de l'immobilité et l'inaptitude du Régent, et l'on dit que les généraux de l'armée sont mécontents car ils auraient préféré un affrontement direct avec Huary.

La race des démons, qui fut soumise pendant

longtemps et utilisée comme serf pour les travaux les plus pénibles, est en agitation tandis que le clergé, bien que ne prenant officiellement pas part aux disputes politiques, manifeste sporadiquement son mécontentement. La sensation est que tous sont en attente de quelque chose qui puisse résoudre la situation, mais en réalité aucune classe sociale n'a la force ni l'organisation suffisante pour destituer le Régent.

Ce dernier, homme paranoïaque et méfiant, s'est entouré d'un peloton de gardes du corps fidèles et disposés à le protéger jusqu'à la mort. Ils n'ont été vus qu'en de rares occasions officielles, on les décrit comme des hommes hauts de plus de deux mètres, complètement recouverts d'armures aussi noires que la nuit. Un masque de métal, noir lui aussi, cache leur visage de façon à susciter un voile de légende et de mystère quand on parle d'eux. Même les gardes du palais ignorent leurs identités, puisqu'il leur a été interdit de fraterniser.

Les lois émises par le Régent sont de plus en plus restrictives et despotiques: la population commence à pâtir de la faim, alors que les riches vivent dans leurs palais protégés par des gardes personnelles.

Du Roi, personne ne sait rien depuis des mois, et les audiences publiques au Palais Royal se font toujours moins fréquentes.

C'est dans ce scénario désolant que vous vous apprêtez à affronter une nouvelle aventure où, bientôt, vous ferez connaissance de vos nouveaux compagnons, les Braves.

Si vous êtes un Moine, allez au **505**, autrement au **356**.

2

De nouveau sur la place principale, vous réfléchissez à quelle autre zone visiter avant minuit. Si vous ne l'avez pas déjà fait vous pouvez diriger vos pas vers le quartier des artisans, au 200, ou celui des marchands, au 381. Comme alternative vous pourriez aller dans la zone des jeux, au 342 ou dans celle des armuriers au 247. Si vous avez déjà visité deux zones de Masbah et avez voyagé avec le magicien Rahce et son fils vous devez aller au 369, alors que si vous avez voyagé avec Badur et Mansur et avez déjà visité trois zones de Masbah, vous devez vous rendre au 180.



3

À l'instant où vous enfoncez votre arme dans le corps du garde, il en jaillit un liquide noirâtre duquel émane une puanteur pestilentielle. Ces créatures ne sont pas humaines, mais des monstres effrayants invoqués de qui sait quel endroit... Votre arme est même rongée par ce liquide et dorénavant, jusqu'à ce que vous l'ayez remplacée par une autre, vous courez le risque de causer moins de dommages. À chaque fois que vous toucherez un adversaire, lancez deux dés et si vous obtenez 2, 3 ou 4 le dommage infligé sera réduit de moitié. Notez bien cette variation sur votre feuille d'aventure et puis ouvrez la porte devant laquelle le garde était en service. Rendez-vous au 547.

4

Le Général montre maintenant une attitude agressive et refuse de boire la potion: vous devrez donc le forcer. Pour ce faire, vous devez vous confronter à lui comme dans un combat à mains nues (rappelez-vous de diminuer votre Combativité de 2 points). Aucun de vous deux ne sera réellement blessé, donc les points d'Énergie représentent uniquement votre résistance avant de perdre complètement vos forces, quand elle atteindra 0.

Casbeno: Combativité 10 Énergie 10

Ajoutez 1 point de Combativité si vous utilisez la Force. Si vous parvenez à faire boire la potion au Général, allez au **498**, autrement au **21**.

5

Vous prenez en main la cinquième bourse et en renversez le contenu sur la table.

« Celles-ci sont sans aucun doute fausses, Consul! Les trente-six pièces auraient dû peser 324 grains, mais sont plus légères de 4,5. Du moment que chaque fausse pièce pèse 0,9 grain en moins que les authentiques, j'en déduis que la balance est en train d'en peser cinq contrefaites. Ayant prélevé ces pièces de la cinquième bourse, il ne fait aucun doute que le faussaire en est le propriétaire.

- Remarquable, étranger... Vraiment remarquable... » poursuit le Consul, qui prend entre ses mains la bourse vide et en examine l'intérieur, découvrant ainsi un écrit

dans la doublure. Les signes sont codés et le Consul les récite, perplexe:

267 M8

8 M3

316 M54

25 N4

39 N1

« Très bien, héros, on dirait que mes confrères n'en ont pas encore fini. Que dis-tu de cette autre énigme? » Le Consul sollicite votre réponse et vous réfléchissez attentivement, mais sans pouvoir trouver d'autres indications.

Si vous parvenez à résoudre l'énigme, suivez les indications qui vous sont données et le texte vous fera comprendre que vous avez trouvé la solution. Si vous ne parvenez pas à la résoudre, ou si le texte n'a aucun sens, rendez-vous au **476**.

6

Vous serrez la main à vos nouveaux compagnons, puis commencez à discuter de la situation et décidez de l'objectif final de votre conspiration.

Le Régent doit être balayé, si possible de façon légitime, c'est-à-dire vivant et incarcéré dans quelque prison royale. En outre, vous devez découvrir ce qui est arrivé au Roi et vérifier si sa maladie est soignable. Auquel cas vous devez le réinstaller sur le trône!

C'est aussi une opportunité pour qu'il vous remarque et si possible obtenir de cette situation quelques avantages personnels.

Étant donné que vous êtes tous des personnes assez connues, il serait très dangereux de vous rencontrer

trop souvent, donc, à partir de maintenant, vous devrez utiliser cette maison, qui a été mise à disposition par le Grand Prêtre, uniquement quand ce sera strictement nécessaire, et, bien sûr, prendre toutes les précautions possibles afin de ne pas vous faire suivre par les sbires du Régent.

La communication entre vous sera possible grâce à des médaillons enchantés avec lesquels vous pourrez échanger des informations à grande distance.

Au cas où l'un d'entre vous tombe entre les mains du Régent, celui-ci devra ingérer une dose de venin, que vous devrez obligatoirement emporter avec vous en permanence. Ce venin à un effet immédiat et évitera que des informations compromettantes sur le groupe ne vous soient extorquées sous la torture. Notez parmi vos objets le Médaillon d'Opale, une Fiole de Venin et 10 pièces d'or pour les dépenses courantes que vous aurez. Vous ne pourrez céder ces deux objets pour quelque raison que ce soit.

Vous êtes aussi d'accord qu'à partir de maintenant vous ne vous consacrez qu'à cet objectif et que chacun de vous devra temporairement abandonner son occupation actuelle. Quand vous serez en mission, vous vous déplacerez discrètement, pour éviter de vous faire reconnaître.

Enfin, vous décidez du nom de votre groupe: les Braves! Et vous scellez votre engagement en mélangeant une goutte de votre sang à du vin dont chacun de vous boit une gorgée. Les anciens disent que briser ce serment porte malheur...

Vous passez maintenant à l'organisation pratique. Plusieurs missions sont fondamentales à la réussite du plan. Il est nécessaire de s'introduire au Palais Royal

afin de vérifier où se trouve le Roi, obtenir des informations sur son état de santé et les rapporter au groupe pour éventuellement trouver un guérisseur.

En outre il faut organiser des actions de contestation, impliquant le plus grand nombre possible de citoyens, de toutes les classes sociales, afin de mettre le Régent en difficulté.

En dernier, il est nécessaire d'obtenir l'accord des dirigeants des nations voisines, parmi lesquelles la République de Huary qui, après avoir menacé d'attaquer le Royaume, s'est désistée à la suite de la cession des droits d'exploitation de Cadash.

Leur neutralité où même leur soutien sont fondamentaux en attendant que la situation politique interne se stabilise.

Vous convenez que d'ici dix jours vous devrez vous rencontrer à nouveau, exactement à la même heure qu'aujourd'hui, pour discuter des progrès réalisés.

On vous donne la possibilité de choisir la mission dont vous voulez vous occuper personnellement.

Si vous optez pour vous introduire au Palais, allez au 228.

Si par contre vous préférez organiser les contestations de rue, allez au 467.

Si enfin vous partez chercher le soutien des dirigeants de Huary, allez au 484.

7

Vous observez avec attention les contours du monstre: ils sont flous et indéfinis, comme ceux des nombreuses illusions que vous aussi avez créées. Sûrement le dragon n'est pas réel; après vous en être convaincu,

vous parvenez enfin à voir la réalité: un homme, probablement un magicien à en juger par les vêtements, a pris la place du dragon, son souffle de feu et sa capacité à voler ne sont que de simples sorts. Rendez-vous au **201**.

8

« Au voleur, au voleur! Madame, on vous a dérobée! C'était lui! », crie le joaillier vous pointant du doigt. Malédiction! Vous avez été découvert! Rapide comme l'éclair, vous fuyez parmi la foule, essayant de ne pas vous faire attraper par les gardes citoyens qui ont entendu l'alarme. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **9**, sinon au **44**.

9

Vous parvenez à filer parmi les gens sans que personne ne parvienne à vous arrêter. Essoufflé comme jamais avant, vous rejoignez la place principale, d'où vous pouvez décider quelle autre zone visiter. Rendez-vous au **2**, mais rappelez-vous qu'à partir de maintenant le quartier des artisans ne vous est plus accessible. Vous pouvez ajouter les 10 pièces d'or soustraites à la femme dans votre bourse.

10

Des milliers de voix répondent à l'unisson et avec enthousiasme à votre appel. Dissimulant votre satisfaction, vous laissez perler deux larmes pour

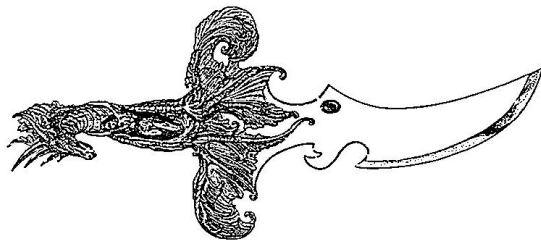
renforcer encore plus vos idées et ceci suscite d'autant plus la sympathie parmi les gens.

La fête se termine tristement et, alors que le feu lance ses derniers crépitements, arrivent les soldats de la garde citadine pour mettre un peu d'ordre dans le chaos qui s'est créé.

Vous vous en allez aussi, conscient de vous être attiré la bienveillance de la majorité de la population de Janger.

Vous saluez votre compagnon, auquel vous demandez de garder le secret le plus absolu sur ce qui s'est passé, après quoi vous retournez chez vous pour un sommeil réparateur, qui vous fait récupérer 4 points d'Énergie.

Écrivez sur votre feuille d'aventure la Note L et allez au **53** pour organiser la mission de ce nouveau jour.



11

Votre dieu vous bénit, vous indiquant une voie de fuite inespérée, en entrouvrant une porte qui, il y a un instant encore, était fermée à clef.

Vous entrez immédiatement et vous vous retrouvez dans un débarras avec une seule fenêtre ouverte qui donne sur le côté arrière du jardin du Palais. À

l'intérieur de la salle vous trouvez une corde que vous utilisez pour descendre par la fenêtre. Alors que les lumières du Palais s'allument, vous entendez les aboiements des chiens de garde qui doivent avoir été lâchés pour donner la chasse à l'intrus.

Vous traversez le jardin et atteignez le mur d'enceinte, qui n'est pas très haut, et avec un saut bien calibré vous grimpez sur son sommet, pour ensuite vous jeter dans le fossé plein d'eau qui se trouve au-delà.

Vous émergez au bord du fossé, avec dans les oreilles les cris d'alarme qui proviennent du Palais; mais vous êtes bien plus habile que vos poursuivants et vous vous cachez dans les étroites ruelles de la ville, vous dirigeant vers votre maison.

Une fois en sécurité vous remettez vos affaires en ordre, changez de vêtement et, exténué, vous vous enfoncez dans un sommeil réparateur qui vous fait récupérer 5 points d'Énergie. Rendez-vous au **106**.

12

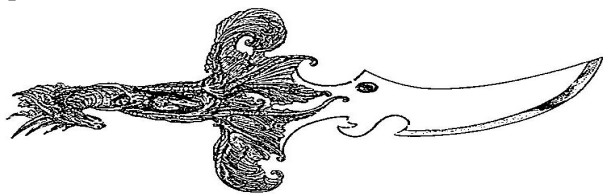
Vous ne parvenez pas à défaire vos liens et tremblez de peur quand les deux monstres se rapprochent avec les pierres aiguisées. Ils commencent à inciser votre chair, vous causant une douleur indicible. Vous perdez connaissance et heureusement vos souffrances se terminent rapidement. Vos aventures se terminent ici, dans le cœur des marais de Masbah.

13

Fatigué par ce long voyage, vous avez besoin de trouver assez d'argent pour payer l'aubergiste, qui n'a

aucune intention de vous faire crédit. Vous regardez alors les clients de l'auberge et observez le passe-temps auquel s'adonnent quelques-uns d'entre eux, jouant avec un couteau. Chaque joueur en possède un, qu'il manœuvre avec la main droite, touchant avec la pointe l'espace de la table entre les doigts de l'autre main ouverts en éventail à plat sur le bois. Est déclaré gagnant celui qui parvient à faire passer le couteau du pouce au petit doigt et vice-versa le plus rapidement possible!

Les deux marins que vous défiez ne sont rien de plus que deux abrutis et chacun mise 2 pièces d'or, alors que vous ne pouvez proposer qu'une arme ou un autre objet en votre possession (anneaux inclus). Le plus rapide empochera tous les gains en jeu, c'est à dire 4 pièces d'or et l'objet parié. Si vous n'avez aucun objet ni arme, allez au **125**, autrement choisissez l'objet que vous allez parier, lancez deux dés et ajoutez le résultat obtenu à votre Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **454**, s'il est inférieur, au **408**.



14

Les quatre Grands Prêtres, que vous venez ouvertement de critiquer, en voyant l'assemblée s'agiter, reprennent la parole et défendent les décisions prises. Les moines, craignant de contrarier leurs propres supérieurs, ne suivent pas votre raisonnement,

bien que vous soyez convaincu que votre sermon ait mit dans le mille. Découragé par la tournure prise par l'assemblée, vous quittez le temple et retournez chez vous pour vous reposer un peu, avant de reprendre l'organisation des contestations de rue.

Écrivez la Note F sur la feuille d'aventure et puis rendez-vous au **53**.

15

Vous regardez les visages des collègues, mais il ne vous semble pas que vous les ayez particulièrement touchés et l'un des plus jeunes prend la parole.

« Puissant magicien, toi-même tu nous as appris, il y a à peine un an, que pour progresser il faut risquer et s'aventurer dans des tâches qui ne sont pas évidentes. Tu es parti à la recherche de richesses, au-delà du Grand Fleuve et maintenant, au contraire, tu changes d'avis et tu nous suggère de rester ici? Aujourd'hui tu me troubles... »

Vous aimeriez pouvoir répondre, mais l'assemblée est officiellement déclarée ouverte, vous décidez donc de repousser à plus tard les explications. Allez au **78**.

16

Vous vous concentrez sur la prière à Ekerion pour vous sortir des sables mouvants. En réponse à l'invocation la branche d'un arbre se plie vers vous et après l'avoir attrapée se relève lentement, ce qui vous permet de sortir de ce piège. Une fois descendu de l'arbre vous tâtez avec précaution le sol vous trouvant enfin sur un terrain solide. Allez au **242**.

17

Les gens, en proie à l'hystérie, commencent à pleurer pour l'assassinat du Bourgmestre et de nombreux citoyens s'éparpillent dans les rues, alors que quelques soldats font irruption dans la place pour calmer les esprits et apporter de l'ordre à la situation. Vous n'êtes pas sûr de l'impact de votre discours, mais il n'y a maintenant plus rien à faire et, alors que le feu lance ses derniers crépitements, vous rentrez chez vous en repensant à la prochaine mission.

Écrivez sur votre feuille d'aventure la Note H (pour autant que vous ne l'ayez pas déjà fait) et, après un sommeil réparateur qui vous fait récupérer 4 points d'Énergie, vous vous rendez au 53.

18

Les soldats vous entourent et vous désarment en prenant tous vos objets (joyaux exclus). Ils vous saisissent aussi la dose de Venin, pour empêcher un suicide de votre part, et le Garde Noir vous gifle avec mépris; sa voix résonne lugubrement derrière son masque métallique.

« Maintenant tu nous expliqueras vos intentions... »

Puis s'adressant aux soldats.

« Emmenez-le à la Citadelle! »

Bâillonné et les mains liées, vous ne pouvez opposer de résistance et êtes chargé sur une charrette qui, dans l'obscurité de la nuit, vous transporte vers la Citadelle, les prisons du Royaume: de cette forteresse personne n'est jamais parvenu à fuir. Vous n'avez aucune possibilité de vous rebeller et avec horreur vous

observez les sombres murailles qui se rapprochent. On vous jette dans une cellule malodorante et sans fenêtres, vous laissant seul pendant quelques heures, durant lesquelles vous réfléchissez aux erreurs commises et à la façon de sortir d'ici.

Plus tard, la porte s'ouvre enfin et vous réveille de la torpeur dans laquelle vous étiez à cause de la raideur de vos membres. La lumière de deux torches aveugle vos yeux habitués à des heures d'obscurité, jusqu'à ce que vous vous réhabituez à cette faible luminosité.

Entrent deux Gardes Noirs et... le Régent en personne qui, avec sa petite figure, est grotesque à côté des deux géants. Il vous adresse la parole avec son air mielleux.

« Et bien, le héros se montre à nouveau. Et qu'est-il en train de faire à Janger? On m'a confié que le héros se balade en disant des choses peu agréables sur mon compte... puis il change de ton soudainement, dis-moi qui t'a envoyé si tu veux espérer sortir vivant d'ici! » et, après vous avoir donné un coup de pied dans le ventre, il lance un ordre aux deux Gardes.

« Faites-le parler d'une façon ou d'une autre! » puis il se retourne et sort de la cellule.

On vous traîne, les mains toujours liées, dans une salle tachée de sang coagulé où on vous torture féroce­ment avec des fers rougis au feu.

Vos souffrances sont extrêmes et réduisent votre Énergie à 1 point. Les Gardes Noirs sont infatigables et ne s'interrompent dans leur travail que pour vous demander de temps en temps qui vous a envoyé contre le Régent. Vous êtes exténué et vous n'attendez plus qu'ils arrêtent. Si vous confessez que la compagnie a été créée par le Grand Prêtre d'Ekerion, allez au 214, si vous persévérez dans votre silence, allez au 472.

19

Le garde se tient à peine debout et le combat ne sera probablement pas difficile, mais vous devrez vous assurer de ne pas faire trop de bruit.

Voici ses caractéristiques:

Garde Ivre: Combativité 6 Énergie 10

Si vous utilisez l'Esprit, diminuez votre Combativité de 1 point, car le garde étant ivre est moins sensible à vos attaques.

Si vous gagnez en 6 assauts ou moins, allez au **301**, si vous en nécessitez 7 ou plus, au **252**.

20

La fermière crie comme une corneille et attire l'attention de tous les servants de Lord Sirlonio. Vous lui sautez dessus, juste au moment où arrive un garçon avec un chien de garde.

Vous devrez les combattre simultanément:

Fermière: Combativité 6 Énergie 6

Garçon: Combativité 5 Énergie 5

Chien de garde: Combativité 7 Énergie 6

Si vous utilisez l'Esprit, augmentez de 1 point votre Combativité car vos adversaires sont particulièrement sensibles à ce genre d'attaques.

Si vous gagnez en 6 assauts ou moins, allez au **406**, autrement au **478**.

21

Malgré tous vos efforts, le Général prend le dessus et vous vous retrouvez à terre, le corps endolori. De plus, la bouteille d'Herbe Médicinale s'est brisée (effacez-la de votre feuille d'aventure).

Vous pouvez maintenant essayer d'exécuter le rituel, vous substituant au Général et prétextant comme excuse son indisposition au 194. Sinon vous pourriez laisser le Général et son intendant s'occuper de tout, restant comme simple observateur. Dans ce dernier cas allez au 318.

22

Votre connaissance du Palais est trop superficielle et vous courez le risque de vous perdre dans l'obscurité de ses couloirs, sans trouver la chambre du Roi.

Vous décidez donc de reporter l'action à une autre nuit et, entretemps, vous demandez de l'aide à vos cinq compagnons pour vous orienter dans le Palais.

Vous passez une nuit agitée, vous réveillant en continu et repensant à la manière la plus sûre d'entrer sans vous faire remarquer.

Une autre journée passe ainsi, sans aucune action de votre part, jusqu'à ce que, quatre jours après votre première rencontre, vous receviez une réponse.

Aucun de vos compagnons n'est jamais entré dans la chambre du Roi, toutefois il semble qu'elle se trouve dans l'aile nord du Palais, au troisième étage. Malheureusement le Régent aussi a pris ses quartiers dans la même zone, et avec lui le groupe des Gardes Noirs qui le surveillent jour et nuit. Conscient des

difficultés qui vous attendent, vous vous préparez en vous habillant de noir pour mieux vous fondre avec les ombres de la nuit. Vous vous mettez en marche vers le Palais au **362**.

23

Vous êtes pris de colère et ne parvenez pas à vous contrôler, vous en venez donc aux mains, causant ainsi beaucoup de vacarme. Les gardes du Palais sont rapidement attirés par toute cette agitation et le marchand de légumes intervient.

« Emmenez ce maudit tire-au-flanc! »

Puis il poursuit, s'adressant à vous:

« Et toi, comment te permets-tu de te comporter ainsi!? Tu es venu à la recherche d'un emploi et puis tu m'abandonnes à la moitié du travail! »

Les gardes vous prennent et vous jettent hors du Palais à coup de pied. Vous n'osez répondre à leur arrogance, car vous savez pertinemment que vous auriez la vie difficile, c'est donc découragé, que vous partez, ruminant sur les erreurs commises. Allez au **170**.

24

Les nobles vous observent attentivement pendant que vous exaltez les actes du gouvernement du Roi Miron et vous avez la sensation qu'ils sont d'accord avec vous. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité.

Si le total est égal ou supérieur à 16, allez au **524**, autrement au **60**.

25

Les gardes sont au nombre de quatre et ils vous attaquent simultanément, ne vous laissant aucune chance de vous enfuir. Leurs caractéristiques sont:

Premier Garde:	Combativité 8	Énergie 9
Deuxième Garde:	Combativité 9	Énergie 8
Troisième Garde:	Combativité 7	Énergie 8
Quatrième Garde:	Combativité 8	Énergie 9

Si vous utilisez l'Agilité, augmentez la Combativité de 1 point car vous parvenez à toujours à rester entre deux d'entre eux, ce qui les gêne pendant l'attaque.

Si vous parvenez à vaincre tous les adversaires, fuyez le ventre à terre vers votre maison, allez au **106**.

Si cependant les gardes vous éliminent, votre aventure se termine ici.

26

Vous ouvrez la porte avec précaution et entrez en silence. La chambre n'a pas de fenêtres, vous prenez donc le risque d'allumer la lanterne pour en vérifier l'intérieur: vous vous trouvez dans une remise. Il y a des meubles et des malles et en en ouvrant une au hasard vous trouvez un Uniforme de Garde du Palais. Quelle chance! Si vous voulez le prendre, notez-le sur la feuille d'aventure où il occupe deux places d'équipement. Vous pouvez l'enfiler à tout moment (notez-le quand vous le faites). Après quoi vous éteignez la lanterne et revenez dans le couloir, et vous vous dirigez vers la chambre du fond. Allez au **279**.

27

Pendant que vous vous approchez, le spectacle auquel vous assistez perturbe de plus en plus votre esprit et vous devez faire un effort énorme pour contrôler votre nature infernale.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **403**, autrement au **91**.

28

Le Général montre maintenant une attitude agressive et refuse de boire la potion: vous devrez donc le contraindre. Pour ce faire, vous devez vous confronter à lui comme dans un combat à mains nues (rappelez-vous de diminuer votre Combativité de 2 points). Aucun de vous deux ne sera réellement blessé, donc les points d'Énergie représentent uniquement votre résistance avant de perdre complètement vos forces, quand elle atteindra 0. Grâce à l'aide de votre compagnon, vous avez l'avantage de pouvoir l'immobiliser, l'empêchant de vous causer des pertes d'Énergie lors du premier assaut. Si vous êtes le Lutin et voulez lancer le sort Arrêt du Temps, le Général ne pourra opposer aucune résistance et devra boire la potion, dans ce cas allez directement au **38**.

Casbeno: Combativité 10 Énergie 10

Ajoutez 1 point de Combativité si vous utilisez la Force. Si vous parvenez à faire boire la potion au Général, allez au **38**, autrement au **460**.

Le garde se tient à peine debout et le combat ne sera probablement pas difficile, mais vous devrez vous assurer de ne pas faire trop de bruit.

Voici ses caractéristiques:

Garde Ivre: Combativité 6 Énergie 10

Si vous utilisez l'Esprit, diminuez votre Combativité de 1 point, car le garde étant ivre est moins sensible à vos attaques.

Si vous gagnez en 6 assauts ou moins, allez au 76, si vous en nécessitez 7 ou plus, au 252.



Le grappin se décroche en tirant deux bons coups et, après avoir ramassé la corde, vous vous éloignez du fossé en toute quiétude à grandes enjambées, faisant perdre vos traces dans les ruelles. Personne ne vous suit, même les chiens de garde ne parviennent pas à retrouver votre odeur, étant donné que les vêtements mouillés confondent leur odorat. Vous rentrez chez vous méditer sur les erreurs commises et vous vous promettez de retenter à nouveau au plus vite.

Vous revenez le lendemain surveiller le Palais et vous ne remarquez rien d'anormal. Vous êtes donc convaincu que, malgré la tentative ratée de la nuit dernière, le Régent ne suspecte aucunement que

quelqu'un soit en train d'essayer d'entrer dans sa résidence. Vous avez la possibilité de tenter d'y pénétrer encore une fois à la faveur de la nuit, dans ce cas allez au **362**, si par contre vous avez déjà essayé par deux fois, ou si vous préférez entrer au Palais en plein jour vous fondant au va-et-vient des gens qui le fréquentent quotidiennement, allez au **359**. Si enfin vous avez aussi échoué dans votre tentative d'y pénétrer de jour, rendez-vous au **404**.

31

Vous réussissez à passer outre sans que le garde ait le moindre soupçon de votre présence. Satisfait de ce succès, vous vous apprêtez à affronter le dernier obstacle avant d'arriver au but. Rendez-vous au **326**.

32

Un moine de Barlesh prend la parole pour défendre la position du Grand Prêtre d'Aritno suivi d'un autre qui défend celle du Grand Prêtre de Rhodio. En l'espace de quelques minutes la situation dégénère en cris et offenses personnelles, avec des confrères qui s'insultent mutuellement. Désormais vous ne parvenez plus à vous retenir et prenez la parole, parvenant à faire taire l'assemblée avec votre personnalité et votre charisme. Mesurant chaque mot avec attention, vous choisissez le sujet du sermon.

Si vous parlez du danger dans lequel se trouve le Royaume à cause de l'absence du souverain, allez au **261**, si par contre vous accusez ouvertement Zipher de ne pas se préoccuper de la pauvreté qui se répand de plus en plus, allez au **251**.

33

Vous évitez d'un poil la flèche qui visait votre cœur en roulant par terre. Avec un saut agile vous vous remettez debout et dégainez votre arme pour affronter quiconque a osé vous attaquer. Rendez-vous au 182.

34

Vous changez de discours et parlez de la situation politique. En tant que Général de l'armée, Casbeno est conscient des difficultés que traverse le Royaume, mais il est confiant que sous la direction de Zipher tous les problèmes pourront être résolus. Lorsque vous lui demandez s'il est conscient que tôt ou tard le peuple descendra dans les rues pour protester contre le Régent, le Général répond diplomatiquement.

« Je respecterai les ordres qui me seront donnés, tant que ne sera pas mise en danger la vie de citoyens pacifiques. »

À un certain moment il voit Lord Paretus rentrer dans la salle de réception et, après s'être excusé, vous salue pour se joindre à lui.

Allez au 483 pour décider de vos prochaines actions.

35

Vous ouvrez doucement la porte qui n'émet aucun bruit. Vous épiez avec précaution l'intérieur et voyez un vaste salon qui doit probablement servir de salle d'audience officielle pour le Roi et maintenant pour le Régent Zipher. De grandes fenêtres font filtrer la faible lumière de la nuit, alors que la principale source de

luminosité de la salle provient des quelques lampes suspendues aux murs.

Vers la moitié de sa longueur, un plan rehaussé de trois marches sépare la salle en deux zones: l'une est destinée aux citoyens, l'autre est réservée au Roi, mise bien en évidence par un trône qui reflète la lumière grâce aux précieux tissus dorés dont il est tapissé. Deux escaliers en colimaçon descendent du balcon de l'étage supérieur, sur chacun des deux côtés du trône. Les murs sont décorés de nombreuses tapisseries qui racontent l'histoire d'Abalone et de ses gouvernants.

Ce cadre d'ensemble serait parfait, si ce n'était pour les deux Gardes du Palais qui, assis sur les marches au pied du trône, regardent dans le vide, attendant que leur tour de garde se termine.

Ils ne vous ont pas encore remarqué, étant donné que la porte empruntée est dans la pénombre.

Si vous possédez un Uniforme de Garde du Palais vous pourriez vous en revêtir (à moins que vous ne l'ayez déjà fait) et essayer de vous faire passer pour l'un d'eux, dans ce cas allez au **313**, autrement vous pourriez les attaquer par surprise, bénéficiant ainsi de deux assauts sans que vos adversaires puissent riposter, au **74**. Enfin, vous pourriez essayer de profiter de la partielle obscurité de la salle pour vous faufiler en cachette tout en profitant de leur distraction, allez au **122**.

36

Vous vous éclairez la voix et racontez au commerçant une histoire pour le tromper.

« Messire, je me présente immédiatement. Je

représente les intérêts de Maître Cantilio, marchand de soie et tissus de la République de Huary. Mon Maître à l'intention de s'installer à Janger pour suivre ses affaires en personne et, étant un homme très riche et aimant de la bonne chère, il veut contacter les meilleurs fournisseurs de la ville pour vérifier leur disponibilité à fournir ses cuisines. »

Vous terminez et attendez la réponse du commerçant, dans l'espoir de vous en faire un ami et pouvoir être ainsi introduit à l'intérieur du Palais du Roi.

Pour voir si vous l'avez convaincu, Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité.

Si vous obtenez 16 ou plus, allez au 212, sinon au 480.

37

« Mon Ami, vous dit-il, je vois que vous avez tout de suite compris que le sujet de mes fiançailles me cause bien des soucis. Malheureusement je ne puis cacher que ce mariage est une cruelle condamnation pour moi, une condamnation que je dois subir pour accéder au plus haut rang militaire: celui de Ministre de la Guerre. Le Régent en personne m'a ordonné de prendre une épouse afin d'accéder à cette charge et il m'a indiqué Lady Mozia, pour pouvoir garder sous contrôle Lord Paretus, qui est un membre très influent de l'aristocratie. Ni moi ni elle avons le désir de nous marier, mais je dois accomplir ce sacrifice pour obtenir ce poste. Tout ceci est vraiment cruel et de plus je ne suis même par sûr que Lady Mozia soit encore vierge... »

Vous comprenez pleinement les sentiments du Général, mais vous l'encouragez en lui faisant miroiter

ses futures charges en tant que Ministre de la Guerre et de comment son nom restera dans les annales du Royaume.

« Certes, mais c'est là bien maigre consolation... Mais je vois mon futur beau-père s'approcher, permettez-moi de prendre congé. »

Vous acquiescez et le saluez. Écrivez la Note B sur la feuille d'aventure et rendez-vous au **166** pour décider de votre prochaine action.

38

Le Général perd ses forces et vous parvenez à lui faire ingurgiter la potion (effacez-la de la feuille d'aventure). Après quelques instants le militaire se reprend complètement, regardant autour, surpris de la situation et ne se rappelant de rien.

L'intendant lui explique brièvement ce qui s'est passé et lui apporte une cruche d'eau pour se rafraîchir. Casbeno vous remercie pour votre aide et vous promet qu'il vous rendra la pareille.

Si vous aviez écrit sur la feuille d'aventure la Note D, effacez-la, puis écrivez la Note C et la Note P.

Après ces modifications, allez au **334** pour profiter de la cérémonie d'investiture des nouvelles recrues.

39

Si vous avez décidé de dîner chez l'aubergiste vous récupérez 5 points d'Énergie, si vous avez refusé, vous pouvez manger quelques-unes de vos rations et vous n'en récupérez que 2 seulement. De plus, si vous avez choisi de dormir dans une chambre, vous récupérez 8

autres points d'Énergie, autrement l'aubergiste est disposé à faire un geste et à vous laisser dormir gratuitement dans l'écurie avec le cheval. Dans ce cas vous ne récupérez que 2 points d'Énergie. Modifiez la feuille d'aventure et, après une nuit tranquille, vous reprenez votre aventure à l'aube. Rendez-vous au **82**.

40

Vous réfléchissez attentivement à la grotesque discussion de l'assemblée des magiciens, mais elle ne semble d'aucun intérêt. Rendez-vous au **124**.

41

Un bâillement sonore et un simple geste de la main qui indique une habitation pas loin sont suffisants pour laisser derrière vous ces fainéants. « Va chez le Bourgmestre, pour ces choses-là », vous disent-ils. Vous ne vous faites pas prier et vous vous dirigez vers la maison indiquée. Rendez-vous au **51**.

42

Vous vous mettez en route, suivant le plan vers les collines au nord-ouest. Pendant le voyage vous ne subissez aucune mésaventure, mais vous profitez de la splendide journée et du magnifique paysage. Vers le coucher vous parvenez au village natal de Seber, où vous vous faites passer pour un voyageur et descendez dans la seule auberge. Payez 1 pièce d'or pour la nourriture et la chambre et profitez-en pour poser quelques questions désintéressées sur le duel

entre le dragon et le Consul. Les clients de l'auberge vous disent que Maredio est un monstre terrifiant et que de temps en temps il prend son envol avec ses ailes noires, tellement grandes qu'elles en occultent même le soleil. Quand il arrive, tous les habitants ont peur et le dragon, après avoir soufflé ses flammes quelques fois et mis le feu aux arbres et aux toits, s'en retourne dans sa tanière en attendant que Seber lui donne ce qu'il veut, ou qu'il l'affronte au combat. L'histoire dure depuis quelques mois déjà et les habitants de la zone sont fatigués et terrorisés par cette situation et si le Consul ne bouge pas rapidement, il ne sera certainement pas reconduit dans ses fonctions aux prochaines élections.

Vous répandez la rumeur que vous avez entendu dire à Beozia que Seber a l'intention d'affronter Maredio pour mettre définitivement fin à la question.

Après quoi vous allez vous reposer, afin d'être en pleine forme pour affronter le dragon le lendemain. Vous vous réveillez tôt et faites semblant de rien avec l'aubergiste, puis dès que vous sortez du village vous revêtez le heaume avec les enseignes de Seber et vous vous dirigez vers la tanière du dragon, que vous rejoignez en moins d'une heure, sans d'ailleurs rencontrer personne. C'est une simple grotte, cachée sur le flanc d'une colline et ne présentant rien d'anormal. Vous criez à grande voix au dragon de sortir, car Seber en personne est venu le défier. Pendant quelques minutes vous n'entendez rien et vous réitérez votre demande, jusqu'à ce qu'une voix retentissante et puissante, mais pas désagréable, anticipe de quelques secondes la sortie du dragon. Allez au **461** pour entendre ce qu'il a à vous dire.

43

Vous devez effectuer un test d'Agilité pour voir si vous complétez l'œuvre à temps. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au 399, autrement au 486.

44

Un passant, vous voyant courir à perdre haleine, vous fait un croche-pied et vous fait tomber, ce qui permet aux gardes de vous rattraper et vous immobiliser. Les hommes vous bourrent de coups de poings et vous obligent à rendre le butin, après quoi ils vous portent dans les prisons de la ville, desquelles vous ne ressortirez que plusieurs semaines plus tard.

À votre libération, il vous est permis de retourner à Janger, où vous découvrez que la tentative de faire tomber le Régent Zipher a échoué misérablement avec l'arrestation de vos compagnons: les Braves. Votre vie étant en péril, car l'un d'eux pourrait vous trahir, vous abandonnez le Royaume d'Abalone pour chercher plus de chance au-delà du Grand Fleuve, à Cadash. Votre aventure se termine ici.

45

Vous essayez de convaincre l'aubergiste que vous le payerez dans les trois jours et comme garantie vous laisserez votre cheval dans l'écurie de l'auberge ainsi, même en cas de manquement de votre part, il ne restera pas les mains vides.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité pour voir si vous l'avez convaincu. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **533**, autrement au **13**.

46

Le marchand d'animaux exotiques a une vaste gamme d'arachnides et d'insectes en tous genres. Le petit Singe Sauter est aussi très intéressant, bien qu'étant à peine plus gros qu'une main, il est capable de déranger vos adversaires pendant un combat en se lançant contre eux. Il reste tranquillement dans une poche de vos vêtements sans faire de bruits, mais, lorsqu'il est utilisé au combat, il peut détourner l'attention de l'adversaire pendant les trois premiers assauts, réduisant sa Combativité de 1 point. Mais pendant ces 3 assauts le Singe peut aussi être blessé et, étant très faible, il suffit de 1 point d'Énergie de dommage pour le tuer. Votre adversaire le frappera seulement si vous perdez un assaut et avez obtenu 2 ou 12 en lançant les dés. Dans ce cas vous ne pourrez plus bénéficier du Singe.

De toute façon, après les 3 premiers assauts, le petit singe, effrayé par la clameur des armes, s'échappera pour se réfugier dans la poche et vous devrez continuer le combat normalement.

Un autre animal intéressant est le Grillon Chanteur, enfermé dans une petite boîte avec des trous, dont le chant vous permet de mieux vous concentrer quand vous devez faire un test d'Esprit, vous conférant ainsi 1 point de bonus à ajouter au lancer des dés.

Le marchand vous regarde anxieusement et insiste:

« Je vois que vous êtes intéressé par mes deux

bestioles, desquelles je ne puis me séparer qu'avec grande douleur... Mais vu les temps qui courent, je peux faire une exception pour vous et vous vendre le Singe pour 25 pièces d'or ou le Grillon pour 20. »

Si vous avez l'intention d'acheter quelque chose, vous sortez l'argent de la bourse et le remettez au commerçant qui, se frottant les mains de satisfaction, vous cède l'animal. Après quoi vous prenez congé et allez visiter l'herboristerie au 189, ou le marchand de livres et parchemins au 479. Si par contre vous avez terminé vos achats dans ce quartier, rendez-vous au 2.

47

« Vous ne ferez rien du tout! » une voix forte vous donne une nouvelle énergie et vous insuffle du courage. Vous levez le regard: au dos des Gardes Noirs il y a un soldat qui porte lui aussi l'anneau de Lord Sirlonio et qui d'un rapide mouvement enfonce un poignard dans le cou d'un des Gardes, qui s'écroule sans vie. Après quoi il vous lance un poignard, que vous récupérez immédiatement, et en clignant de l'œil vous dit: « Les membres de la confrérie sont partout... et maintenant libérons-nous aussi de ce monstre! » et il se jette à l'attaque du second Garde.

Voici ses caractéristiques:

Émissaire: Combativité 10 Énergie 18

Alors que les caractéristiques du Garde Noir sont:

Garde Noir: Combativité 11 Énergie 10

L'émissaire de Lord Sirlonio attaquera le Garde jusqu'à ce que ses points d'Énergie descendent sous les 2 points, après quoi il se retirera du combat. Le Garde Noir par contre n'attaquera que l'émissaire, jusqu'à sa propre mort, ou jusqu'à ce que l'émissaire ne se retire, après quoi il se concentrera contre vous.

Vous avez la possibilité de l'attaquer sans qu'il ne vous blesse, du moins tant qu'il sera occupé contre l'émissaire. Si vous gagnez cette fois-ci encore, rendez-vous au 263.

48

« Noble hôte, commencez-vous, vous savez bien que depuis que Sa Majesté le Roi Miron est tombé malade, le Régent Zipher est en train de mener à la ruine notre pays. À Janger la situation est destinée à empirer car les citoyens n'ont rien à manger et personne ne semble vouloir s'impliquer pour résoudre la situation. Les membres du Conseil ont peur du Régent et ils ont été menacés lors de chaque tentative de s'opposer à certains de ses choix, jusqu'à arriver à la complète dissolution Conseil lui-même et maintenant tout le pouvoir est dans les mains de Zipher, qui l'exerce à son gré. La population est à bout et je suis indigné par cette situation, tellement que, avec l'aide de cinq autres personnes, j'ai l'intention de renverser son gouvernement. Pour ce faire, je dois m'assurer de la neutralité de Huary et j'ai donc été chargé de me rendre à Beozia afin de parler avec les Consuls et les convaincre du bien-fondé de notre mission. Vous comprenez donc, noble seigneur, la raison de ma hâte? »

Quand vous terminez de parler une lueur illumine les yeux de Lord Sirlonio.

« Bien, notre héros, on voit que le destin d'Abalone doit être indissolublement lié au tien... Je ne te cache pas que la confrérie que je m'honore de présider ne dédaigne pas de se confronter avec l'autorité et dans la majeure partie des cas je dois dire que cela se passe de façon constructive pour les deux parties. Malheureusement récemment nos rapports avec le Régent ne sont pas des meilleurs, à cause de questions qu'il n'est point utile de discuter dans ce contexte, je ne te cache donc pas ma satisfaction en voyant que quelqu'un a l'intention de régler le compte de Zipher une fois pour toutes. Donc, héros, je t'aiderai avec plaisir! Et je ferai en sorte de garder la chose secrète. » Et puis, s'adressant aux deux sbires dans la salle:

« Vous deux, donnez l'ordre de préparer le meilleur cheval des écuries pour notre héros! »

Vous remerciez chaleureusement le noble, et en votre for intérieur vous pensez que vous étiez venu pour le tuer et maintenant vous vous retrouvez à accepter son aide.... Rendez-vous au 193.



49

Malgré la ferveur et l'énergie de vos mots, les prêtres ne semblent pas très impressionnés. Après vous d'autres moines prennent la parole, chacun ayant une position différente, jusqu'à ce que la décision sur la façon de procéder soit mise aux votes. Lancez 1 dé, avec un nombre pair allez au 221, sinon au 336.

50

Vous utilisez votre arme pour couper la fourrure, en essayant de ne pas l'endommager encore plus (elle occupe 4 places d'équipement). La température s'est faite encore plus basse, ce qui vous cause un début d'hypothermie qui rendra le prochain combat plus difficile. À moins que vous ne buviez une Bouteille de Vin pour vous réchauffer (si vous en avez une bien sûr), au prochain combat vous subirez une pénalité de 1 point de Combativité. Rendez-vous au 325.

51

L'habitation du Bourgmestre est une petite maison à quelques pas du centre du village, où se tient le marché. Le peu de terrain autour est protégé d'un mur d'enceinte, avec des piques de fer à son sommet pour se prémunir de toute incursion armée. Vous frappez au heurtoir de la robuste porte et quelques instants plus tard s'ouvre une petite fenêtre au premier étage où apparaît une vieille.

Sa voix aiguë n'est pas amicale.

« Allez-vous-en, maudits! Cessez de nous importuner, mon maître ne cédera jamais à vos menaces! »

Vous tentez de la rassurer, avec un ton conciliant.

« Ce n'est pas mon intention de faire du mal, ni à vous ni à votre maître. Je ne suis qu'un pauvre voyageur à qui on a volé le cheval et j'ai besoin de parler au Bourgmestre. »

La vieille regarde vos vêtements empoussiérés par la route de ce matin et retourne à l'intérieur, fermant derrière elle la fenêtre. Peu après la porte principale

s'ouvre et le Bourgmestre en personne vous accueille, non sans vous avoir préalablement scruté de la tête aux pieds. Après vous avoir fait entrer, vous lui racontez le vol subi et la nécessité de retrouver un cheval pour poursuivre le voyage, qui est en train d'accumuler un retard bien supérieur à ce qui avait été prévu. L'homme vous répond avec sérieux.

« Voyageur, ce jour est frappé par la malchance pour toi et je crois que tu peux oublier de poursuivre ta mission à cheval; je crains que tu ne le revoies plus jamais. Ici à Cabir se trouve une confrérie secrète de brigands, dont on n'arrive pas à se débarrasser et qui harcèle toute la population, extorquant de l'argent aux artisans et aux commerçants. De nombreuses fois j'ai moi-même subi des intimidations et des menaces à cause de mon rôle de Bourgmestre et je ne te cache pas que plus d'une fois j'ai pensé à démissionner et de m'installer ailleurs avec ma chère fille. »

Alors qu'il dit ça, une splendide fille dans les dix-huit ans entre avec un plateau dans la salle où vous vous trouvez et vous offre une tasse de thé avec des biscuits. « Ma fille, Shania » vous dit le Bourgmestre. La fille fait une révérence et vous vous inclinez pour lui rendre sa courtoisie. Ses yeux malicieux, d'une couleur gris profond, vous sourient, alors que vous acceptez cette petite collation et pendant un instant vous vous attardez sur son élégante silhouette, quand, en toussant une fois, le Bourgmestre accroche de nouveau votre attention.

« Monsieur le Bourgmestre, dites-vous d'une voix posée, je ne puis tolérer que des honnêtes citoyens soient sous la coupe d'une bande de brigands. Dites-moi seulement comment je peux vous aider et je vous

libérerais de ce joug. Je suis celui qui a découvert Cadash et ce que j'ai dû affronter là-bas, dépasse de beaucoup n'importe quelle difficulté ici à Cabir! »

Vos mots figent de surprise vos hôtes.

« Je ne pensais pas que nous avions l'honneur de t'héberger dans mon humble maison, héros... Et peut-être que ta mésaventure ici sera l'aube d'un nouveau jour pour nous. J'accepte bien volontiers ton aide et je te donnerai toutes les indications possibles afin que tu aies du succès. »

Le Bourgmestre vous dit que les membres de la confrérie sont anonymes, donc personne ne sait combien de gens en font partie, ni qui ils sont. On sait seulement que de temps en temps la nuit, les lumières de la demeure de Lord Sirlonio, un noble qui depuis des années réside ici, restent allumées tard le soir et que peu avant l'aube quelques personnes sortent et retournent hâtivement dans leurs habitations. Le Bourgmestre suspecte le noble d'être le chef de la congrégation et suggère donc de commencer par là votre investigation. Vous ne vous faites pas prier et, après vous être fait indiquer le chemin vers la résidence de Lord Sirlonio, vous recevez la bénédiction du Bourgmestre et un affectueux bisou sur la joue par sa fille comme gage de bonne fortune.

Midi survient dans cette journée ensoleillée et plusieurs personnes sont dans les rues du village, occupées par leurs tâches quotidiennes. Les champs sont pleins d'agriculteurs, en train de moissonner le blé, que vous observez distraitement pendant que vous parcourez les ruelles pour atteindre l'habitation de Lord Sirlonio. Elle est située à une demi-lieue du centre du village, dans le cœur de la bruyère. Vous

décidez qu'il vaut mieux s'y rendre sans attirer l'attention, vous faites donc un long détour, évitant le chemin plus direct. La villa de campagne de Lord Sirlonio est très grande et son domaine comprend des champs, des fermes et un moulin à eau. En observant avec attention, vous identifiez aussi un refuge pour animaux, mais, étant très loin, vous ne pouvez vérifier si votre cheval est à l'intérieur. Vous pouvez décider d'observer de plus près l'écurie, sans vous faire découvrir, en allant au **393**, ou vous pourriez aller directement à l'entrée principale et vous faire annoncer au noble. Dans ce cas allez au **539**.

52

Le Général soupire avec ostentation et dès qu'il voit revenir Lord Paretus, l'appelle à grande voix, vous faisant comprendre sans équivoque son intention de mettre un terme à la conversation. Comprenant que vous n'avez plus rien à faire avec lui, vous prenez congé et décidez de vos prochaines actions au **483**.

53

Debout de bon matin, vous méditez sur votre prochain coup, conscient du fait que le temps presse et que vous devez être habile et déterminé dans votre mission.

Si vous n'avez pas encore essayé, vous pourriez tenter d'obtenir le soutien des moines, au **529**, ou des magiciens du Royaume, au **422**, ou des nobles, au **253**, ou même des démons, au **138**, des membres de l'armée, au **162** ou enfin de la partie la plus pauvre de la population au **101**. Si cependant vous avez essayé

avec tout le monde (que ce soit avec succès ou pas) vous n'avez plus la possibilité de retenter.

Si vous avez déjà entendu parler d'une femme nommée Ziska et voulez essayer de la retrouver, allez au **384**, si vous n'avez jamais entendu ce nom, ou que vous ne voulez pas la retrouver, vous attendez les derniers jours avant de rencontrer à nouveau vos compagnons au **416**.

54

L'aube pointe son nez quand les quatre Grands Prêtres sortent de leur conclave et annoncent la décision d'obliger Zipher à se convertir, mais qu'on lui laissera la possibilité de choisir librement sa foi.

L'assemblée éclate en un mouvement d'approbation et de jubilation pour la conclusion positive de la réunion: la résolution est approuvée pratiquement à l'unanimité.

Vous saluez votre compagnon et vous rentrez chez vous pour vous reposer quelques heures, avant de reprendre votre mission. Vous récupérez 2 points d'Énergie et allez au **53**.

55

Vous vous êtes débarrassé de la femme en un tour de main, mais la situation reste critique car tout le domaine pourrait savoir qu'il y a un intrus. Vous devez agir vite, vous entrez donc dans l'écurie et par chance vous trouvez (outre quelques animaux de somme) votre cheval qui, attaché à un poteau, est en train de manger tranquillement du foin. Vous le libérez en toute hâte et le traînez à l'extérieur. Allez au **237**.

56

Vous bâillez d'ennui, mais vous ne voulez pas perdre l'occasion de voir comment les choses vont finir.

C'est la première fois que vous assistez à une assemblée de tout le clergé de Janger et vous n'êtes pas du tout impressionné, vu l'inefficacité de l'événement.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au 377, autrement au 156.

57

Vous vous déguisez à nouveau en commis et le mardi matin très tôt vous êtes déjà chez le marchand de légumes, en train de charger sa marchandise sur un chariot. Le travail est dur et éprouvant et vous n'êtes pas habitué à ce genre d'activité: vous êtes celui qui a découvert et exploré le nouveau monde... Mais la mission vous impose aussi de telles humiliations, vous vous retroussiez les manches et accompagnez enfin le commerçant au Palais Royal. Les gardes qui surveillent l'entrée ne s'alarment pas et vous laissent passer, le marchand de légumes étant un visiteur habituel du Palais. Vous entrez par une porte latérale et puis devez transporter les grands paniers de fruits et légumes jusqu'au premier étage où se trouvent la cuisine et le garde-manger. Ce travail vous prendra plus d'une heure et votre plan est d'abandonner le marchand à l'intérieur du Palais pour vous cacher quelque part, en attente de la tombée de la nuit, pour ensuite mener à bien votre mission. Vous commencez à vous plaindre du travail, de la difficulté et du fait que

vous n'attendiez pas à ce qu'il fût si dur. À la moitié des opérations de déchargement vous vous mettez à crier à l'improviste. « Suffit, j'en ai marre, 1 pièce d'or pour toute cette peine est un salaire de misère! Tu n'as qu'à le finir toi ce travail de porteur! Je m'en vais! »

Le marchand commence à vous poursuivre tout en vous insultant et vous ne résistez pas à l'envie de lui répondre sur le même ton. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 14, allez au 290, sinon au 23.

58

En prenant la parole en face de toute l'assemblée, vous vous éclairez la gorge et repassez mentalement en revue vos argumentations.

« Mes amis de toutes les fois, vous êtes appelés ici, aujourd'hui, pour une tâche d'une importance suprême! Le Régent a fui pendant des années votre contrôle et il exerce désormais un pouvoir incontesté! Aujourd'hui vous vous unissez pour demander qu'il se soumette à vous et je dis que vous devez oublier vos différences pour l'obliger à suivre les règles du fidèle d'Ekerion, qui sont celles du respect envers les autres, de la magnanimité et de la modération. Vous devez lui imposer que toutes les fois aient les mêmes droits et que toutes les quatre puissent contribuer à combattre l'athéisme qui prédomine dans le Royaume.

Moines de toutes les fois, vos ennemis sont ceux qui ne croient pas, imposez-leur donc la foi de toutes les façons possibles et le Régent ne pourra s'y soustraire. Aujourd'hui je vous demande de soutenir ma proposition: que Zipher se convertisse à la foi

d'Ekerion, pour Abalone et pour vous tous! »

Vous vous échauffez à la fin du discours et scrutez les visages des moines pour voir si vous avez eu du succès.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat obtenu à votre valeur d'Autorité, si vous obtenez un total supérieur à 16, allez au **61**, autrement au **405**.

59

Par un vote à main levée, la motion du Grand Prêtre d'Aritno obtient un léger avantage et il n'hésite pas à montrer sa propre satisfaction. Mais maintenant arrive le moment crucial, car il faut mettre aux votes le choix de la foi à laquelle Zipher devra se convertir. Pendant des heures tous les moines débattent entre eux et les Grands Prêtres discutent de façon animée, essayant de parvenir à un accord. Il serait prestigieux pour votre foi de faire en sorte de convertir Zipher à la religion du Dieu Ekerion et ceci pourrait être le moment idéal pour intervenir à nouveau, obtenir le consensus des moines et, en outre, soumettre la volonté du Régent à celle de votre église. Si vous voulez prendre la parole pour demander qu'on s'accorde sur la foi d'Ekerion, allez au **217**. Si cela ne vous importe guère et préférez qu'on arrive à une conclusion naturelle, allez au **119**.

60

« Mais non! C'est impossible! vous répond l'un d'eux, le Régent fait de son mieux et de toute façon le peuple aime le Roi, qui bientôt guérira et certainement Zipher lui rendra les pleins pouvoirs. »

« Oui, tu as raison! » ajoute un autre et ainsi de suite d'autres encore. Malgré le maigre succès obtenu, il semble quand même que personne n'ait subodoré votre implication dans une conspiration, soulagé, vous essayez d'échanger deux mots avec le futur marié. Rendez-vous au 489.

61

Les moines sont excités par le discours et vous constatez que vous avez obtenu un vaste consensus, votre notoriété suite à vos aventures ayant conduit à la découverte de Cadash n'y étant pas pour rien. Nonobstant cela, les quatre Grands Prêtres ne partagent pas de votre avis et, en sortant du conclave, annoncent s'être mis d'accord: Zipher sera contraint à se convertir, mais on lui laissera la possibilité de choisir librement sa foi.

L'assemblée éclate en un mouvement d'approbation et de jubilation pour la conclusion positive de la réunion: la résolution est approuvée pratiquement à l'unanimité.

Vous saluez votre compagnon et vous rentrez chez vous pour vous reposer quelques heures, avant de reprendre l'organisation des contestations de rue.

Si vous n'aviez pas encore écrit la Note F sur la feuille d'aventure, faites-le maintenant, récupérez 2 points d'Énergie et rendez-vous au 53.



62

Vous commencez par raconter des nombreuses tavernes où vous vous êtes diverti pendant tous ces mois et où vous avez dilapidé une bonne partie des richesses que vous aviez accumulé pendant votre aventure au nouveau monde, mais le Caporal vous interrompt.

« Capitaine, vous fréquentez des endroits qui malheureusement ne sont pas à notre portée. Avec nos misérables payes nous ne pourrions même pas nous approcher des lieux que vous nous mentionnez! »

Il vous semble de n'avoir pas eu beaucoup de succès avec eux pour l'instant et vous avez l'impression qu'ils vous prennent pour un prétentieux.

Qu'allez-vous faire maintenant, essayer de les séduire en parlant des nombreuses pièces d'or que vous avez dilapidées en femmes, au 466, ou de l'insuffisance de vos salaires, allez au 150. Comme alternative vous pourriez aussi vous retirer et attendre le début de la cérémonie, qui ne va pas tarder, rendez-vous au 468.

63

Vous dégainez votre arme avec précaution et, vous rapprochant du voleur, vous vous montrez enfin, lui coupant toute possibilité de fuite.

Il vous reconnaît immédiatement comme l'un d'eux et vous demande la raison de l'intervention.

« Frère, il me semble que ce ne sont pas tes affaires! On ne peut voler à un voleur! » et il termine ses mots avec un bref sifflement. Vous comprenez que c'est le signal d'alerte pour ses complices et vous lui sautez

dessus, avant de vous retrouver en plus mauvaise posture. Vous devez l'affronter au combat, voici ses caractéristiques:

Voleur: Combativité 6 Énergie 10

Après deux assauts arrivent deux complices qui à leur tour vous affronteront au combat:

Premier Complice: Combativité 6 Énergie 8

Second Complice: Combativité 7 Énergie 6

Un fois vaincus, vous pouvez prendre 15 pièces d'or que vous trouvez dans leurs poches, un Poignard et la bourse volée (qui contient 5 pièces d'or).

Maintenant vous pouvez décider de restituer la bourse à sa légitime propriétaire au **232**, ou garder toutes les pièces d'or et aller assister au grand feu au **366**.

64

Vous courez à perdre haleine dans les ruelles obscures, vous fondant parmi les ombres de la nuit. Personne ne vous poursuit et vous parvenez rapidement chez vous, où vous revêtez des habits secs et vous reposez pour le reste de la nuit. Le lendemain vous faites un tour dans les rues de la ville et avec insatisfaction vous apprenez que l'incursion d'hier n'est pas passée inaperçue: la corde a été retrouvée par les gardes et maintenant il est évident pour tout le monde que quelqu'un a essayé de s'infiltrer au Palais avec la faveur des ténèbres. La réaction du Régent ne tarde pas à arriver et à partir de maintenant il fera en sorte que, chaque nuit, tout le

périmètre du Palais soit surveillé comme il se doit. Vous maudissez votre stupidité pour avoir laissé des preuves si évidentes de votre tentative d'incursion, mais vous n'en démordez pas et vous vous promettez que vous allez parvenir à entrer dans le cœur du Palais. Maintenant, la seule alternative restante est une incursion en plein jour, dans l'espoir de passer inaperçu dans le va-et-vient des gens. Rendez-vous au **359**.



65

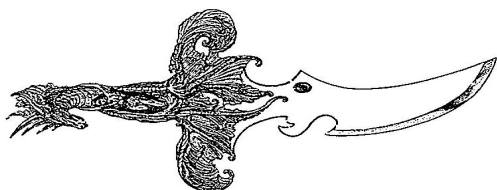
Vous réfléchissez avec attention à la situation et, bien que vous ayez l'intention de participer activement aux deux propositions, vous n'avez la possibilité d'en choisir qu'une.

Si vous rejoignez le groupe de travail de Serendo, allez au **420**; si vous préférez celui de Lavernio, allez au **443**. Comme alternative vous pourriez ne pas vous unir

aux deux groupes et continuer la mission dans l'espoir de convaincre le plus de personnes possibles de vous suivre dans la révolte contre le despotisme de Zipher. Dans ce cas, rendez-vous au 124.

66

Les nobles vous écoutent avec attention, pendant que vous essayez de pousser leur humeur à la révolte. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité pour voir si vous êtes parvenu à taper dans le mille. Si le total est égal ou supérieur à 18, allez au 123, autrement au 99.



67

Le garçon connaît le Palais à la perfection et il vous guide à l'étage supérieur par un escalier illuminé. Il regarde sur le palier et vous fait signe que la voie est libre. À ce point, comme convenu, il tentera de distraire le premier Garde Noir qui surveille la chambre du Régent et qui voit également l'entrée du long couloir, le seul accès à la chambre du Roi. Avec un peu de chance vous pourriez passer inaperçu et étant donné que l'autre Garde Noir en service, celui qui surveille le souverain, est du côté opposé de l'étage, vous avez de bonnes probabilités d'y parvenir sans

d'autres problèmes. Mais après, la tâche du domestique s'arrête ici, car il serait trop dangereux pour lui de vous aider avec l'autre garde aussi, dont vous devrez vous débarrasser tout seul.

Vous vous séparez avec la solennelle promesse que bientôt les choses changeront pour lui et pour tous les servants, le jeune s'avance résolument afin de distraire le Garde Noir. Le signal convenu pour avoir la voie libre, c'est-à-dire quand le Garde Noir tournera le dos au couloir que vous devez parcourir, sera une brève toux du garçon. Il se fait voir par le garde et, alors qu'il lui tourne autour pour le distraire, il est appelé d'une voix caverneuse et retentissante par le garde même.

« Idiot, que fais-tu ici! Dans ce quartier il ne t'est pas permis d'entrer. »

Le ton est incroyablement inquiétant et même un héros fort et expert comme en serait intimidé. Mais la toux providentielle ne se fait pas attendre et vous bondissez silencieux et rapide comme un chat vers le couloir de la chambre du Roi, sans être vu.

Le garçon s'excuse, mais la situation dégénère. Vous entendez le bruit d'une épée extraite de son fourreau, suivit d'un cri suffoqué et du bruit lourd d'un corps qui tombe à terre. Vous vous immobilisez un instant, mais n'osez revenir sur vos pas pour vérifier ce qui s'est passé, bien qu'étant certain du pire car vous ne les entendez plus parler.

Vous le ferez payer cher à ces monstres et au Régent qui permet tout ça...

Toutefois, même si c'est au prix d'une vie innocente, vous avez pu passer et vous vous rapprochez de votre but. Rendez-vous au **326**.

68

Avec des mouvements rapides et experts vous parvenez à ouvrir la serrure sans la moindre hésitation et vous pouvez enfin mettre la main sur le butin. Il y a dix objets en argent, chacun ayant une valeur de 1 pièce d'or, à condition de les revendre au bon receleur. Mais tous ces objets métalliques rendent l'exploration encore plus difficile, à cause du bruit qu'ils produisent au contact les uns des autres. Donc, pour chaque objet (en plus du premier) vous devrez soustraire 1 point d'Agilité jusqu'à ce que vous vous en débarrassiez (soit en les vendant, soit en les abandonnant). Prenez note sur la feuille d'aventure du choix effectué et retournez au **282** pour continuer l'exploration.

69

En tant que membre influent de l'église d'Ekerion vous êtes bien connu dans la communauté ecclésiastique, même parmi les fidèles d'autres religions. Au-delà d'un grand nombre de sectes, plus ou moins populaires parmi la population, les religions principales de Ioscan sont au nombre de quatre, avec des fidèles qui ont combattu plusieurs guerres afin d'affirmer la bonté de leur propre Dieu et répandre son culte. Les quatre divinités sont Ekerion, dont la foi est répandue dans un grand nombre de nations sans pour autant prévaloir dans aucune d'elles; Barlesh, lui aussi particulièrement populaire, surtout dans la République de Huary; Aritno, très répandu partout, surtout à Abalone, le Roi Miron étant de cette foi. Et enfin Rhodio, dont les prêtres sont les plus actifs pour ce qui

est de parcourir en long et en large le monde connu et y répandre son culte.

Grosso modo il n'y a pas de différences marquées sur la façon dont les divers Dieux sont représentés, et toutes les religions sont monothéistes, avec des visions divergeant essentiellement sur le rapport entre Dieu et les fidèles.

Ces dernières années, la montée de l'athéisme représente une véritable menace, qui trouve de nombreux partisans parmi les magiciens et scientifiques. Avec leurs pensées blasphématoires, ils répandent de plus en plus le scepticisme dans la population et ce avec succès, pour votre insatisfaction.

Le Régent Zipher, bien que formé en politique à la cour du Roi Miron, n'a jamais ouvertement manifesté sa religion et il est toujours apparu neutre par rapport aux quatre Églises. Nombreux sont les moines qui le suspectent d'être athée. Le fait qu'il n'ait jamais convoqué les Grand Prêtres pour discuter des affaires publiques en est une preuve.

En mettant de côté leurs divergences, les chefs religieux ont décidé d'organiser une rencontre publique à Janger avec tous les représentants des religions, et le grand Temple d'Aritno a été choisi comme lieu de la réunion qui se tiendra ce soir même. Cela vous semble une excellente opportunité pour sonder le terrain du clergé par rapport au Régent et vous vous dirigez donc au temple, qui se trouve dans un quartier central de la ville, à quelques pas du Palais Royal.

Dès votre arrivée, vous êtes entouré par une multitude de moines, parmi lesquels vous reconnaissez des visages familiers, que ce soit parmi les membres de

votre église ou ceux des autres. Quand vous mettez le pied dans le Temple d'Aritno, où vous n'aviez jamais été auparavant, vous reconnaissez effectivement qu'il est imposant: il pourrait contenir certainement plus de mille personnes, toutes commodément assises. Nonobstant cela, ce soir, nombreux sont les invités qui sont contraints de rester debout. Vous vous installez avec un groupe de moines d'Ekerion, non loin du centre de la salle, d'où le Grand Prêtre d'Aritno a commencé à parler. Son éloquence est bien cadencée, mais il est décidément prolix, et plusieurs fois vous perdez des éléments de son abondante rhétorique. Le sermon s'oriente essentiellement sur la bonté de la religion d'Aritno, qui a toujours guidé les décisions des Rois, jusqu'à Miron et il demande donc que tous les autres Grands Prêtres s'unissent à lui pour ordonner à Zipher sa conversion officielle à la religion d'Aritno. Dès qu'il termine, vous entendez de nombreux murmures parmi les présents et quand l'ardent Grand Prêtre de Rhodio prend la parole, la tension éclate.

« Nous n'accepterons jamais qu'on puisse imposer Aritno, chacun doit pouvoir choisir sa propre religion! Nous ne devons en aucun cas interférer avec le pouvoir politique, on doit s'occuper d'apporter notre foi aux gens! » et il continue avec véhémence d'une voix extrêmement agitée pour défendre sa propre thèse.

Vous voyez les moines de toutes les religions se regarder en chiens de faïence et quand le Grand Prêtre de Barlesh s'exprime, une personne très âgée et de santé fragile, celui-ci reprend les deux arguments, sans pour autant être assez clair, se perdant dans des discours théologiques abstrus, qui n'ont que peu d'impact sur l'audience.

Vient enfin le tour du Grand Prêtre d'Ekerion, qui tente de mettre un peu d'ordre dans la discussion et propose qu'on soumette aux votes, parmi tous les présents, la proposition du Grand Prêtre d'Aritno de contraindre Zipher à se convertir ou non. Si la proposition est approuvée, on décidera lors d'un autre vote à quel Dieu.

Si vous le voulez, vous pouvez maintenant prendre la parole pour défendre la position du Grand Prêtre d'Aritno, au 299, ou celle du Grand Prêtre de Rhodio, au 507. Comme alternative vous pouvez laisser parler les autres et n'intervenir que dans un second temps. Dans ce cas allez au 544.

70

Les démons vous conduisent dans des ruelles obscures au cœur d'un des quartiers les plus malfamés de la ville, où vit la plus grande partie de leur communauté.

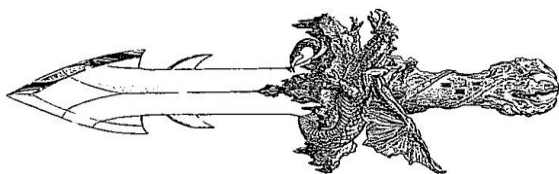
Pendant que vous marchez, vous gardez la main constamment sur votre arme, prêt à la dégainer au premier signe d'alarme, mais heureusement les quelques passants que vous rencontrez n'osent pas se mettre sur votre chemin.

Vous arrivez dans une place au milieu de la zone nord-occidentale de Janger, où, entre tonneaux de vin brisées et des charrettes en bois incendiées, se trouve une horde indescriptible de démons qui luttent entre eux et festoient avec appétit de corps humains. Probablement des fermiers qui transportaient les tonneaux vers quelque magasin du port. Le spectacle est répugnant et l'un des démons avec lequel vous êtes arrivé jusqu'ici ne cache pas sa propre satisfaction.

« Regardez mes frères, quelle belle fête! Dépêchons-nous, ou il ne restera plus rien! » et il se jette lui aussi dans cet horrible banquet.

Personne n'ose vous agresser, mais votre compagnon des Braves hésite et peine à contrôler ses instincts malfaisants: il pourrait bientôt se laisser aller comme les autres et ripailler de ces horreurs. Vous êtes indécis et ne savez pas quoi faire quand, soudainement, il se lance sur un cadavre.

Pour tenter de l'arrêter et lui faire reprendre ses esprits, allez au **79**. Sinon, vous préférez abandonner cette horde de créatures maléfiques et vous rentrez chez vous pour vous reposer avant de décider de vos prochains pas. Dans ce cas vous récupérez seulement 2 points d'Énergie pour le sommeil tourmenté de cauchemars avec des démons fous et le lendemain matin vous poursuivez l'aventure au **53**.



71

L'animal tombe à vos pieds et vous admirez sa merveilleuse fourrure blanche qui vaudra certainement un pactole, si elle est vendue à quelque bon artisan tanneur.

Si vous désirez dépecer l'animal et emporter la Fourrure, notez-la sur la feuille d'aventure (elle occupe la place de 2 objets).

Allez au **411** pour reprendre votre chemin à cheval.

Les personnes présentes se regardent les unes les autres avec surprise, car il n'était jamais arrivé qu'un étranger prenne la parole lors d'une réunion de magiciens pour s'occuper de questions politiques.

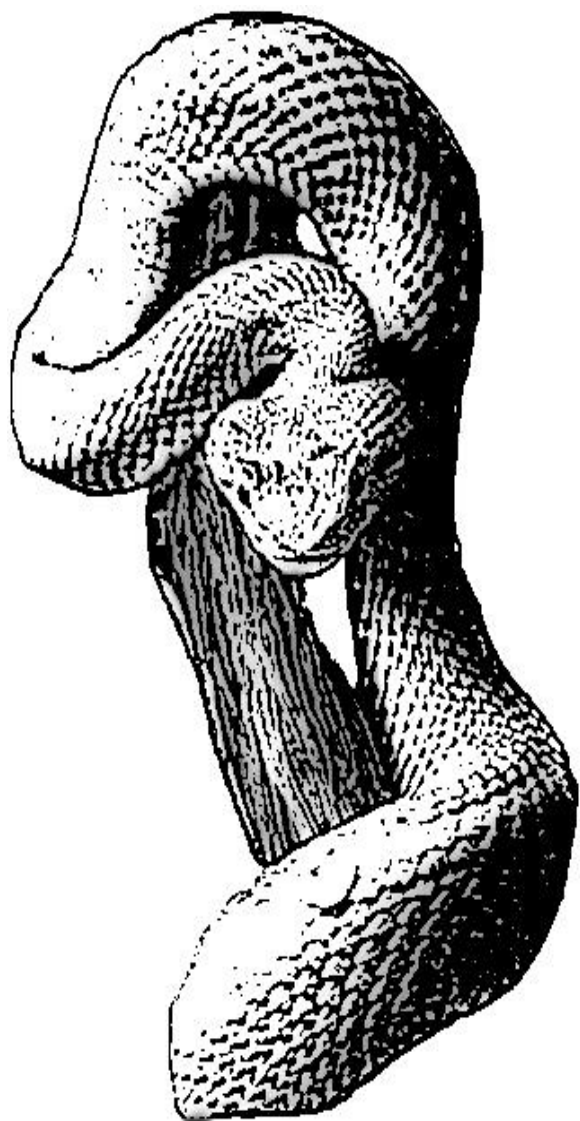
Puis l'un d'eux surmonte sa gêne et dit:

« Noble Héros, nous ne nous sommes jamais activement engagés contre aucun gouvernant et nous n'avons aucunement l'inclination à le faire maintenant... Nous nous sommes toujours consacrés à nos recherches et c'est notre seule vocation, il vaut mieux laisser aux autres la gestion de l'État. »

D'autres magiciens poursuivent en disant des choses similaires et vous vous rendez vite compte que malheureusement aucun d'eux n'osera s'opposer ouvertement contre le Régent, malgré ses malversations.

Au comble de l'insatisfaction devant ce résultat, vous laissez l'assemblée et, après avoir passé une nuit agitée, vous réfléchissez à la manière de poursuivre la mission. Récupérez 2 points d'Énergie et allez au **53**.





Mansur se rend compte du problème dans lequel vous êtes tombé et vous crie de ne pas bouger. Il s'éloigne à la recherche d'une liane qu'il puisse vous lancer, mais, juste au moment où il est en train de revenir, un monstrueux anaconda descend vers vous depuis un arbre juste au-dessus, vous obligeant à un combat frénétique pour fuir son étau mortel.

Après chaque assaut vous vous enfoncez encore plus dans les sables mouvants et vous perdrez donc 1 point de Combativité à chaque tour de combat, jusqu'à suffoquer complètement au début du cinquième assaut. Vous avez donc 4 tours de combat pour vaincre cet adversaire dont les caractéristiques sont les suivantes:

Anaconda: Combativité 7 Énergie 10

Si vous êtes un Moine vous pouvez demander l'aide d'Ekerion après le quatrième assaut, vous vous sentez alors soulevé et obtenez 4 nouveaux tours de combat.

Dès le combat terminé, Mansur, qui n'a pu intervenir avant et qui vous regarde stupéfait par vos capacités, vous jette une liane et avec peine parvient à vous sortir des sables mouvants. Après avoir soupiré de soulagement, vous le remerciez chaleureusement et reprenez votre marche, rendez-vous au 242.

Les deux Gardes ne s'aperçoivent de pas de votre présence jusqu'à ce que vous les surpreniez par l'arrière. Ils n'étaient pas préparés, mais réagissent

rapidement et contre-attaquent.

Vous allez les affronter, notez que pendant les deux premiers assauts ils ne pourront vous infliger aucun dommage. Allez au **453**.

75

Le Bourgmestre ne reçoit que peu d'applaudissements et puis donne le début solennel des festivités en mettant le feu aux bûches. Après quoi il s'éloigne de quelques pas et rejoint les autres gens, pour mieux voir la grande pile de bois qui commence à brûler. Quand vous vous rendez compte que tous les yeux sont fixés sur le feu, vous faites signe à votre compagnon, lui demandant de rester où il se trouve, alors que vous vous approchez avec désinvolture au dos du Bourgmestre et agissez rapidement, frappant un coup mortel. Après quoi vous vous fondez parmi la foule pour vous y cacher.

Quelques instants et puis son corps s'effondre, un attroupement se forme et on tente de le ranimer, ensuite la terreur se répand et quelqu'un commence à crier. « Un assassinat! Un assassinat! Le Bourgmestre a été tué! »

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous avez frappé avec un Poignard ajoutez 4 points; si vous avez utilisé une Dague 2 points; si enfin vous êtes désarmé déduisez 3 points. Si le total est égal ou supérieur à 20, allez au **470**, autrement au **266**.



76

Après vous être débarrassé du garde, vous vous occupez de la fille dont vous liez les poignets et les chevilles, après l'avoir bâillonnée. En fouillant les poches du garde vous trouvez 1 pièce d'or et une dose de Staborina qui, si elle est ingérée, augmente de 3 points l'Agilité pendant 1 paragraphe, ou pour la durée d'un combat. Vous fermez derrière vous la porte de la cuisine où il n'y a maintenant plus rien à faire et allez au **225** pour ouvrir la porte d'où provenaient vos assaillants.

77

Il n'y a aucun moyen de convaincre l'aubergiste de vous révéler des informations. Vous vous en allez alors que, suspicieux, il se lisse les moustaches et vous rentrez chez vous pour vous reposer un peu, avant de rencontrer de nouveau vos compagnons. Allez au **416**.

78

Le premier à parler est l'un des alchimistes les plus anciens, un certain Serendo, que vous connaissez bien du fait que, essentiellement, c'est quelqu'un qui malgré ses efforts n'aboutit jamais à grand-chose. Il a recherché pendant des années le moyen de transformer le plomb en or, sans aucun succès, et bien qu'il ait par le passé travaillé avec de nombreux magiciens célèbres afin de trouver le secret alchimique pour obtenir des richesses illimitées, il se retrouve maintenant avec une poignée d'assistants, de plus inexperts. Voici ses mots:

« Excellents collègues, nous sommes tous convoqués aujourd'hui afin de trouver de nouvelles formes de financements pour soutenir nos recherches, vu que le Régent ne souhaite plus continuer de le faire. Eh bien, moi je suis ici pour vous dire que j'ai la solution à tous nos problèmes! Ma science alchimique m'a permis de découvrir les secrets les plus profonds de la matière et aujourd'hui je vous annonce que transformer le plomb en or n'est plus utopique, mais réalisable! »

Vous entendez des murmures de surprise dans l'assemblée et Serendo profite habilement d'une pause pour susciter encore plus l'attente.

« Oui, les secrets m'ont été dévoilés et je vous dis qu'avec l'or que je peux créer nous n'aurons aucune difficulté à financer toutes nos recherches et nous pourrons acquérir tout le matériel nécessaire à nos travaux! Pensez-y! Mais je dois vous prévenir, l'application requiert encore une petite mise au point, donc je suis ici pour vous demander aussi votre aide, vu l'importance de l'objectif qui est devant nous. J'invite tous ceux qui le souhaitent, à venir aider mes assistants dans mon laboratoire de magie et bientôt nous aurons tout l'or dont on a besoin! Collègues, je vous prie de vous joindre à moi! »

Alors que vous méditez sur l'intéressante proposition de Serendo, se lève un autre magicien, Lavornio, qui souhaite prendre la parole.

« Excellents collègues, comme vous le savez, je ne suis pas un Abalonien, mais je considère désormais cette ville comme ma patrie! Pendant mes nombreux voyages j'ai eu la possibilité de rendre service auprès de nombreux États et j'ai appris de nombreuses magies destructrices, qui sont de grande valeur pour les

gouvernants voulant rester dans les annales pour leurs conquêtes militaires. Eh bien, notre Régent Zipher ne veut pas financer nos travaux, car il les considère de moindre importance à ses fins, qui sont sans aucun doute ceux de l'expansion des frontières du Royaume. Mais pour faire cela, il a besoin d'une armée puissante, que nous pouvons armer de telle sorte que personne ne puisse s'opposer à lui. Je vous annonce mon intention d'ouvrir une école de Magie de Guerre, avec comme but de former les meilleurs magiciens de bataille et de créer les meilleures armes et magies offensives que le monde puisse désirer. Et je suis sûr qu'à ce moment-là Zipher sera bien heureux de nous financer! Je vous demande donc de soutenir ma proposition et de vous porter volontaires pour faire renaître la puissance du Royaume d'Abalone et de sa magie! »

L'intéressant discours de Lavornio attire l'attention de beaucoup de gens et vous entendez des murmures d'approbation.

Vous pouvez maintenant prendre la parole pour soutenir Serendo, au 250, ou Lavornio, au 248. Si par contre vous n'intervenez pas, allez au 173.

79

Pendant que vous vous approchez du démon, le spectacle auquel vous assistez vous donne la nausée et vous devez faire un énorme effort pour vous retenir de vomir. Vous l'approchez de dos et, quand il se retourne ses crocs sont ensanglantés; toutefois, bien que perturbé par l'odeur de viande humaine, il y a encore une lueur de raison dans ses yeux.

Vous essayez de le convaincre d'abandonner ses

propos criminels.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au 503, autrement au 234.

80

Les deux monstres s'approchent avec les pierres aiguisées dans la main. Vous êtes en train de tirer sur la corde, quand enfin le nœud cède et vous libère les mains. Vous sautez tout de suite sur les deux femmes-lézards, qui crient de peur et laissent tomber leurs pierres. Surpris, mais non embêté, par leur réaction, vous récupérez vos objets et le cheval et galopez loin du village le plus vite possible, à la recherche d'une route qui vous permette de sortir enfin de ces marais infernaux. Rendez-vous au 242.

81

« Canaille que tu es, maudit chien, je te souhaite de couler avec ton bateau! »

Vous lui donnez un coup de poing au visage, le faisant tomber à terre.

Lui, à son tour, vous lance une malédiction, jurant contre vous, mais désormais vous avez décidé de vous en aller pour chercher un autre gué plus en amont et vous le laissez à sa misère.

Vous chevauchez encore quelques lieues vers le sud et à un endroit qui vous semble assez facile à traverser vous poussez le cheval à affronter les eaux du fleuve qui deviennent ici moins impétueuses. Le cheval semble récalcitrant, puis accepte vos commandes,

mesurant avec suspicion la profondeur de l'eau. Vers la fin du parcours, soudainement, il se cabre et vous êtes projeté de selle, heureusement sans vous procurer de dommage. Puis vous comprenez ce qu'il lui a fait peur: un énorme crapaud, plus haut que vous, la peau suintant d'un liquide verdâtre, est apparu en sortant de la végétation et il darde sa langue vers vous.

Alors que le cheval recule effrayé, vous récupérez votre arme et vous vous apprêtez à affronter l'adversaire qui, n'étant pas un animal normal, ne peut être apprivoisé par le sort Contrôle des Végétaux et Animaux. Voici ses caractéristiques:

Crapaud Géant: Combativité 8 Énergie 10

Si vous êtes vainqueur, allez au **385**.

82

Après une nuit reposante, vous vous sentez vivifié par la fraîcheur matinale et, pendant que vous montez à cheval, lui aussi pleinement rassasié, vous observez les merveilleux sommets enneigés. Le parcours d'ici en avant prévoit une autre brève montée, pour ensuite franchir la frontière entre Abalone et Huary et redescendre du versant opposé de la chaîne montagnaise. Un magicien, qui voyage avec son fils adolescent sur des ânes, se rapproche et vous hèle avant le départ.

« Voyageur, je dois me rendre à Masbah, pour des affaires à l'école de magie, si vous allez dans la même direction, puis-je solliciter votre compagnie, ainsi le voyage semblera plus court à tous les deux? »

Vous n'avez guère l'intention de vous encombrer de quelqu'un qui pourrait vous ralentir, mais vous pourriez tout aussi bien bénéficier de quelques agréments à voyager avec le magicien. Si vous continuez tout seul, allez au **506**, sinon, si vous acceptez d'arriver à Masbah avec ces deux hommes, allez au **89**.



83

Votre voix calme et sereine est en train de le mettre plus à son aise et, bien que son regard implorant indique clairement son état d'âme inquiet, il semble qu'il n'y ait plus de trace de peur dans ses yeux. Vous le libérez donc de votre prise et, lui intimant de ne faire aucun bruit, vous lui expliquez que vous n'êtes pas ici pour le tuer.

« Merci, monsieur, merci, par pitié ne me faites rien, j'ai toujours bien servi le maître, laissez-moi libre. »

Voici enfin une opportunité pour obtenir les informations dont vous avez désespérément besoin... Le valet doit certainement connaître le Palais et aussi le chemin vers la chambre du Roi!

« Garçon, lui dites-vous d'un ton gentil, j'ai besoin de ton aide, dis-moi comment faire pour rejoindre la chambre du Roi! »

Rendez-vous au **128**.

Le Régent se fait annoncer par quatre hérauts qui imposent à tous l'attention et le silence.

Entouré par quatre imposants Gardes Noirs, tous lourdement armés, il entre dans la vaste cour de l'Académie. Sans se perdre en civilités, alors que toute l'armée se met au garde à vous pour le saluer, il se dirige immédiatement vers le Général Casbeno qui le salue avec fierté, ayant récupéré tout son aplomb.

Au lieu de répondre à son salut, Zipher annonce avec un petit sourire narquois:

« Chères recrues, nous sommes ici aujourd'hui pour fêter votre entrée dans l'armée la plus puissante que le monde n'ait jamais connu, mais pas seulement! Notre Général Casbeno a décidé de prendre comme épouse la noble Mozia, fille de Lord Paretus et ceci remplit mon cœur de joie. Un homme comme celui-ci... et il indique le Général, qui lui lance un regard sévère, ...est la personne idéale pour devenir le futur Ministre de la Guerre. Commandant excellent et plusieurs fois victorieux, homme généreux et bientôt marié avec une des nobles les plus belles du Royaume! Mais maintenant Général, poursuivons avec la cérémonie! »

Le Général déclame alors les paroles prévues par le protocole en les lisant sur un papier qu'il tient face à lui. Puis s'en suit l'hymne de guerre d'Abalone, chanté à l'unisson par toutes les recrues, après quoi le Régent n'attend même pas un instant avant de s'en aller, sans saluer personne, encore moins le Général.

Satisfait de la façon dont se sont déroulées les choses, vous restez encore un peu, avant de saluer votre compagnon et de rentrer chez vous pour vous reposer

et planifier la prochaine étape. Vous récupérez 4 points d'Énergie et allez au 53.

85

« Allez au paragraphe 85. Votre Excellence, la feuille indique quels sont les paragraphes du livre et quels sont les mots (M étant pour mot) ou numéros (qui sont indiquée avec le N) et leur position à l'intérieur du paragraphe identifié avec le premier des deux numéros. La solution indique qu'il faut se rendre au paragraphe 85 du livre. »

Avec un ton de satisfaction vous expliquez au Consul de quelle façon vous avez résolu l'énigme et il n'hésite pas à louer votre perspicacité.

« Félicitations héros, vous avez sans aucun doute des capacités hors du commun... Lisons maintenant où nous conduit le livre. »

Il tourne rapidement les pages et en examine le contenu, puis, le jette sur la table et dit:

« Malédiction, une autre énigme! Mes confrères se sont vraiment surpassés. Écoute ce qu'elle dit... » et il commence à lire.

Arus, pour résoudre définitivement l'énigme, tu dois donner la bonne réponse à cette question. Une pauvre veuve, ayant besoin de nourrir ses trois filles mais n'ayant rien à leur donner, décide de demander l'aide du Roi et, après avoir obtenu audience, lui explique sa tragique situation. Le Roi lui répond que si elle sera capable de lui soumettre une question digne de son ingéniosité, il assurera les besoins pour elle et pour ses filles, et ce pour toute leur vie. La femme y réfléchit

un peu et soumet cette question: « Votre Majesté, je vous défie de deviner l'âge de mes filles, en sachant que la multiplication des années que chacune d'elle a, donne un total de 36 et que leur addition est égale au nombre d'années de votre Règne. »

Arus, que répondit le Souverain?

L'énigme est vraiment compliquée et vous la réexaminez avec attention.

Si vous pensez avoir trouvé la solution, écrivez les trois numéros sur une feuille et allez au **272** pour en vérifier l'exactitude. Si par contre vous pensez ne pas être capable de donner une réponse, allez au **365**.

86

Au bout de l'escalier, une porte donne accès au palier du troisième étage, lui aussi largement éclairé par des lanternes suspendues aux parois. Vous regardez avec circonspection au-delà de l'angle du couloir pour vérifier la présence d'ennemis et voyez un des Gardes Noirs, immobile en face d'une porte, le regard dans le vide. Son aspect suscite la peur: il est haut de plus deux mètres et est recouvert d'une armure tellement noire qu'elle donne l'impression d'absorber la lumière des nombreuses lanternes qui illuminent le couloir. Vous devrez l'affronter pour le mettre hors de combat, mais sans alerter tout le Palais. Rendez-vous au **104**.



87

Vous murmurez à voix basse l'invocation à Ekerion, qui répond à votre requête en posant sa bienveillante main miraculeuse sur le Général. Après quelques instants le militaire se reprend complètement et, regardant autour, semble surpris de la situation, ne se ne se rappelant de rien. L'intendant lui explique brièvement ce qui s'est passé, lui apporte une cruche d'eau pour se rafraîchir et Casbeno vous remercie pour votre aide et vous promet qu'il vous rendra la pareille. Si vous aviez écrit sur la feuille d'aventure la Note D, effacez-la, puis écrivez la Note C et la Note P. Rendez-vous au 521.

88

Les soldats se regardent les uns les autres, apparemment gênés par votre déclaration politique et l'un d'eux prend la parole au nom de tous.

« Capitaine, vous dites des choses dangereuses, le savez-vous? Nous devons obéissance à notre Général, lequel à son tour doit suivre les ordres du Régent. »

Vous aimeriez lui répondre, mais la cérémonie est en train de commencer et le petit groupe se sépare. Rendez-vous au 468.

89

« Très bien, magicien, mais je dois faire hâte, je te demande donc de ne pas me faire perdre trop de temps, donc si vous êtes déjà prêts, je ne traînerais pas trop et je me mettrai tout de suite en route. »

Le magicien acquiesce et en un instant il est déjà sur le dos de son âne, ainsi que son fils. Il s'appelle Rahce et vous raconte qu'il est originaire d'Abalone et qu'il veut faire étudier la magie à son fils dans les meilleures écoles. Mais à Janger l'Académie de Magie n'est plus à la hauteur de sa renommée passée, alors que celle de Masbah est récemment devenue l'une des meilleures écoles.

Là il emmènera son fils pour le soumettre à l'examen des anciens et le faire admettre aux cours. Le garçon, un imberbe adolescent sur les douze ans, est silencieux et ne semble pas vous prêter trop d'attention, tandis qu'il lit quelques livres pendant le voyage.

La journée est splendide et le soleil réchauffe déjà la végétation, les souvenirs de la fatigue d'hier se dissolvent comme la brume du matin.

Vous traversez la frontière entre les deux États, signalée par une misérable pierre partiellement recouverte de végétation; le magicien descend de l'âne à l'improviste. D'un air intrigué il se rapproche d'un petit buisson de fleurs blanches qui pointent entre les pierres et les mauvaises herbes.

« Quelle chance, voyageur, regarde ici! Des fleurs de Giodalina! Elles sont utiles pour soigner les blessures et récupérer les forces... »

Il vous tend une fleur et vous dit d'en sucer le nectar. Effectivement l'effet est surprenant, vous vous sentez plus en forme et vous récupérez tout de suite 1 point d'Énergie.

« Magicien, tu sembles expert en remèdes naturels, pourrais-tu m'enseigner les propriétés curatives des herbes et m'aider à les reconnaître?

- Voyageur, j'ai étudié pendant des années les forces

de la nature et tu ne peux prétendre de les apprendre en un jour! dis-t-il en riant de bon cœur. Mais il y a quelque chose que je peux quand même faire... » et il commence à vous raconter depuis le début les principes qui régissent les équilibres de la nature et les forces qui sont en jeu. L'argument est intéressant, mais de temps en temps vous perdez quelques éléments de la dissertation et vous vous sentez un peu confus. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit et, si vous êtes un Magicien, ajoutez 2 autres points, alors que si vous êtes un Lutin ajoutez 1 point. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 19 allez au 439, autrement au 258.

90

Avec une grimace de haine, l'adversaire s'écroule à terre, obligé de s'avouer vaincu. Avec des gestes dramatiques vous lui laissez la vie sauve et ceci ne fait qu'exalter les nobles qui ont assisté au combat.

Vous êtes devenu pour eux un héros: Lord Paretus renouvelle l'estime qu'il vous porte avec des mots clairs.

« Mon futur genre a vraiment trouvé un champion phénoménal et intrépide, qui a été plus fort que le plus fort des guerriers d'Abalone! Veuille le ciel que ma fille soit toujours heureuse, héros de Cadash! J'accorde sa main au noble ambassadeur d'Arbar et son mariage se tiendra à la fin de l'été, comme convenu! Et maintenant retournons tous à la fête! »

Vous êtes conduit dans une salle pour vous restaurer et vous mettre en ordre, puis vous terminez la soirée entre danses et conversations avec le lutin, sa future épouse

et Lord Paretus, qui ne cache pas sa prédilection pour vous. Les autres invités aussi sont stupéfaits par votre courage et votre détermination et vous êtes conscient d'être une personne amplement reconnue parmi toute la noblesse de Janger.

Vous ne perdez pas non plus l'occasion d'expliquer à tous comment le despotisme du Régent est devenu maintenant insoutenable et qu'il est en train de faire régresser le pays.

« C'est insupportable, dites-vous en prenant la parole, que le Régent puisse vous obliger, en tant que nobles, à exécuter ses ordres. Quand vos ancêtres se recouvraient de gloire dans des actes légendaires, les siens se roulaient encore dans la boue avec les cochons! Vous ne devez pas vous laisser faire par cet homme », et vous terminez avec un bruyant rire de dérision, auquel s'unissent tous les invités.

Tard dans la nuit, vous laissez la résidence de Lord Paretus et rentrez chez vous.

Écrivez sur la feuille d'aventure la Note D, récupérez 4 points d'Énergie et rendez-vous au **53**.

91

Ivre de l'odeur du sang humain, vous ne parvenez pas à vous maîtriser et vous vous jetez affamé sur cet horrible repas, vous abaissant au niveau de ces monstres sans âme. Sans plus aucun frein, vous buvez généreusement des tonneaux et, bientôt ivre, vous vous assoupissez jusqu'à l'aube. Quand vous vous réveillez, vous avez récupéré le contrôle et observez consterné l'indigne spectacle auquel vous avez participé.

Les autres démons aussi se réveillent peu à peu et,

encore à moitié sonnés après les débauches de la nuit, ils vous reconnaissent et vous saluent, heureux que vous ayez partagé avec eux ces moments.

Dégoûté par votre comportement, mais en fin de compte satisfait d'avoir acquis la confiance de vos semblables, vous rentrez chez vous pour décider de la suite de la mission. Vous récupérez 6 points d'Énergie et écrivez la Note Q sur la feuille d'aventure si vous ne l'aviez pas déjà fait, après quoi rendez-vous au **53**.

92

La discussion dure sans interruption pendant des heures et des heures et vous doutez qu'on puisse arriver à un accord. Il fait nuit et vous avez des tâches importantes à effectuer, vous pouvez donc laisser cette assemblée et aller vous reposer un peu avant de poursuivre votre mission. Dans ce cas, allez au **526**. Si par contre vous restez ici encore un peu, allez au **431**.

93

Les lumières du Palais s'allument derrière vous et vous entendez les aboiements des chiens de garde qui doivent avoir été lancés à la recherche de l'intrus. Le mur d'enceinte n'est pas très haut et avec un saut bien calibré vous grimpez sur son sommet, pour ensuite vous jeter dans le fossé plein d'eau qui se trouve au-delà du mur. Vous émergez au bord du fossé, avec dans les oreilles les cris d'alarme qui proviennent du Palais; mais vous êtes bien plus habile que vos poursuivants et vous vous cachez dans les étroites ruelles de la ville, vous dirigeant vers votre maison.

Une fois en sécurité vous remettez vos affaires en ordre, changez de vêtement et, exténué, vous vous enfoncez dans un sommeil réparateur qui vous fait récupérer 5 points d'Énergie. Rendez-vous au **458**.

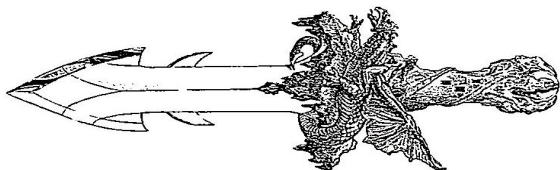
94

La cérémonie va bientôt débiter, mais le protocole prévoit que le Régent soit présent et tout le monde est impatient à cause de son retard.

En plus, vous remarquez que le Général Casbeno, qui a la tâche de lire la déclaration officielle avec laquelle on remet les uniformes aux recrues, est dans une condition visiblement pitoyable. Il titube, ingurgitant pichet de bière après pichet de bière. Bière qui évidemment est en train d'affecter ses sens, le rendant ridicule aux yeux de ses subalternes, et vous savez que quand le Régent arrivera et qu'il le trouvera dans ces conditions, sa candidature au Ministère de la Guerre pourra difficilement se dire encore solide.

Vous avez la possibilité d'intervenir.

Si vous souhaitez le faire, allez au **100**; si par contre vous jugez inopportun de vous mêler des affaires du Général, vous pouvez attendre l'imminente arrivée de Zipher. Dans ce cas, si vous avez écrit une de ces Notes: C, D ou E, allez au **129**, autrement au **205**.



L'aube pointe son nez quand les quatre Grands Prêtres tentent de ramener l'ordre dans l'assemblée. Étant donné qu'aucun consensus n'a pu être atteint, on décide que chaque Grand Prêtre sera libre d'organiser de façon autonome les modalités avec lesquelles propager sa propre foi. Lors d'une future rencontre on vérifiera quelle approche aura été la meilleure et la plus efficace; mais selon vous quelque chose ne tourne pas rond dans tout ceci. La cause des maux d'Abalone est sans aucun doute Zipher, qui est un homme sans scrupules, habitué à exercer le pouvoir et probablement sans aucun Dieu.

Votre but est de destituer le Régent et vous prenez donc la parole afin de sensibiliser tous les moines. Vous utilisez des mots forts et résolus, dépeignant Zipher comme un homme sombre et cruel et ne portant aucun intérêt à quiconque d'autre que lui-même.

Vous voyez peu à peu l'attitude de tous les moines se transformer en doute et en indécision, vous vous rendez compte que la discussion insensée que vous avez eue pendant toute la nuit n'a apporté aucun bénéfice ni au clergé en général, ni à votre mission en particulier.

Vous en rajoutez une couche: « Moines de toutes les fois, disciples d'Ekerion, de Barlesh, de Rhodio et d'Aritno, aujourd'hui vous avez la possibilité de mettre de côté vos divergences et de vous unir dans l'objectif commun de chasser le despote qui exerce le pouvoir de façon criminelle et incapable! Vous devez le faire pour vos fidèles, qui aujourd'hui souffrent de la faim et sont obligés de mendier leur nourriture ou, pire, l'arracher

de la gueule des chiens! Mes amis, je vous demande de me suivre! Acceptez-vous ma proposition? »

Vos dures paroles sont une critique ouverte à la gestion de l'assemblée faite par les quatre Grands Prêtres.

Pour voir si vous avez du succès, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au 423, autrement au 527.

96

Le secrétaire écoute avec attention et vous promet une rencontre avec le Régent, mais pas aujourd'hui, car il est occupé par d'importantes questions politiques. Le marchand de bétail et vous prenez donc congé et, à la sortie du Palais, vous vous serrez la main. Puis vous mettez en action votre plan, le saluez et revenez vers les Gardes du Palais disant vouloir entrer, vous expliquez avoir oublié des documents importants à l'intérieur de la salle à manger. Les Gardes, se rappelant encore des pièces rutilantes reçues il y a peu, ne s'opposent aucunement à votre venue et vont même jusqu'à vous faire un signe de révérence.

Vous êtes maintenant dans le Palais, sans personne qui vous surveille, mais, du moment qu'il est encore jour, vous préférez éviter d'errer librement et vous cherchez une remise où vous cacher jusqu'au soir. Vous la trouvez le long d'un couloir du côté ouest de la Salle du Trône et, après avoir refermé la porte derrière vous, vous commencez à l'examiner. Elle est au rez-de-chaussée, pleine d'armoires et de caisses, et en ouvrant l'une d'elles au hasard vous trouvez un Uniforme de Garde de Palais. Quelle chance! Si vous

voulez le prendre, notez-le sur la feuille d'aventure où il occupe deux places d'équipement. Vous pouvez l'enfiler à tout moment (notez-le quand vous le faites). Après quoi vous vous cachez à l'intérieur d'une grande armoire jusqu'à ce que la nuit tombe. Heureusement, bien que diverses personnes entrent dans la salle, aucune d'elles n'ouvre l'armoire, vous laissant ainsi tout le temps pour préparer votre incursion nocturne. Quand tout vous semble calme, vous sortez silencieusement de l'armoire et ouvrez la porte de la remise. Le couloir mène à l'antichambre de la Salle du Trône et par les escaliers vers le premier étage, au bout desquels vous vous rappelez se trouver la cuisine et le garde-manger.

Rendez-vous au **279**.



97

Les soldats vous regardent surpris. L'un d'eux prend la parole: « Capitaine, nous on ne comprend rien à la politique, mais ce que vous dites nous fait profondément réfléchir. Le Régent ne s'est jamais vraiment occupé de nous, et nous devons lui faire comprendre que l'armée est fondamentale pour Abalone. Quand le moment viendra, je serai là! »

Satisfait vous regardez les autres, qui à leur tour approuvent avec enthousiasme.

Après quoi, vous les saluez car la cérémonie officielle va bientôt commencer. Écrivez sur la feuille d'aventure la Note O et allez au **468**.

98

Deux Gardes du Palais ouvrent grand la porte, laissant entrer la faible lumière d'une torche dans la salle mitoyenne. Dès qu'ils vous aperçoivent, ils vous intiment de révéler votre identité et de vous rendre, chose que vous vous gardez bien de faire. Vous devrez les affronter au combat.

Rappelez-vous que vous bénéficiez de l'effet de surprise, ils ne pourront donc pas vous blesser lors du premier assaut. Rendez-vous au 453.

99

« Mais non! C'est impossible! vous répond l'un d'eux, le Régent fait de son mieux et de toute façon le peuple aime le Roi, qui bientôt guérira et certainement Zipher lui rendra les pleins pouvoirs.

- Oui, tu as raison! » ajoute un autre et ainsi de suite d'autres encore. Malgré le maigre succès obtenu, il semble quand même que personne n'ait subodoré votre implication dans une conspiration, soulagé, vous essayez d'échanger deux mots avec le futur marié.

Si vous avez écrit la Note P sur la feuille d'aventure, allez au 174. Si par contre vous ne l'avez pas, allez au 392 si vous êtes un Guerrier, ou au 436 pour tout autre personnage.

100

Vous n'avez que quelques instants pour agir, vous vous dirigez donc vers le Général, qui de près sent l'alcool de façon exagérée. Vous vous adressez d'un

ton autoritaire à son assistant.

« Intendant, que s'est-il passé ici?! »

Il vous répond à voix basse:

« Capitaine, aujourd'hui le Général ne se contrôle pas!

Je ne sais pas quoi faire! »

Aidé par votre compagnon, vous prenez les deux de force et les entraînez vers un endroit plus en retrait; le Général oscillant entre l'inconscience et la divagation.

Qu'allez-vous faire? Vous pouvez interroger l'intendant sur les causes de la mystérieuse condition de Casbeno, (dans ce cas, si vous avez écrit sur la feuille d'aventure la Note C, D ou E, allez au **159**, autrement, si vous n'avez aucune de ces notes, allez au **179**), ou vous pourriez ordonner à votre compagnon d'effectuer lui-même le cérémonial en se substituant au Général, prétextant comme excuse son indisposition. Dans ce cas allez au **211**.

101

Bien qu'ayant eu l'occasion de rôder dans les bas-fonds de Janger, vous n'êtes pas habitué à les fréquenter et vous doutez de pouvoir trouver la bonne occasion pour convaincre les gens de manifester leur propre rage contre le Régent. Il serait donc plus opportun de demander l'aide de votre compagnon des Braves, celui qui, étant un voleur, a sans aucun doute la possibilité de vous faciliter la tâche. Vous lui envoyez un message et il vous convoque le soir même au quartier portuaire, dans une vieille auberge qu'il estime être un bon point de départ.

À l'horaire convenu, vous vous rendez sur le lieu du rendez-vous et le trouvez assis, sombre et réservé

comme à son habitude, dans un coin en train de boire silencieusement.

Vous vous asseyez en face de lui et il vous fait signe de parler à voix basse, puis il vous expose son idée. Selon lui il n'en faudrait pas beaucoup pour déclencher une révolte contre le Régent; toutefois, avoir le soutien du peuple n'est pas suffisant, car la présence d'un guide fort et reconnu est nécessaire. Les personnes faibles ont besoin d'une autorité qui les commande car en cas de faux-pas elles risqueraient de mettre leur propre vie en danger, ainsi que la vôtre...

Ce soir va se dérouler la fête en souvenir de Janger le Dominateur qui, il y a plus de cinq cents ans, venu d'on ne se sait quel pays, débarqua avec sa flotte sur ces mêmes côtes alors inhabitées. Il y fonda une petite communauté qui avec le temps grandit et devint une puissante ville, malheureusement en crise profonde ces dernières années.

Comme chaque année, tous les citoyens se retrouvent dans la zone portuaire où, à minuit, sera allumé un énorme feu qu'on pourra voir à plusieurs lieues de distance. Propice à attirer l'attention des navires de passage sur le Grand Fleuve, tout comme Lord Janger fut attiré par la splendeur des côtes fertiles.

« On ne trouvera plus une occasion pareille! » faites-vous remarquer à votre compagnon, qui acquiesce.

Vous sortez de l'auberge et, pendant que vous marchez parmi la foule, vous percevez clairement l'exaspération des citoyens concernant ces conditions de vie difficiles. Jusqu'à l'année dernière la fête fourmillait d'artisans qui vendaient des marchandises en tous genres, alors qu'aujourd'hui vous ne voyez que le désespoir des marchands et les yeux tristes des

femmes qui ne savent pas comment nourrir leurs propres enfants. Ce chien de Zipher a détruit la volonté de réagir de ces personnes et ce sera à vous de les remotiver et de les conduire vers la renaissance.

À l'approche de minuit, vous commencez à vous diriger vers le lieu où se tiendra le feu. Soudainement votre compagnon vous tire par la manche, vous faisant remarquer un garçon qui approche sa main de la bourse d'une femme portant un enfant dans les bras et qui, vraisemblablement distraite, se la laisse voler.

Vous n'avez qu'un instant pour décider comment réagir. Vous pourriez tout de suite sauter sur le voleur et le bloquer avant qu'il ne s'enfuit, dans ce cas allez au **363**, ou vous pourriez le laisser partir sans interférer au **375**. En dernier lieu, vous pourriez tout simplement le suivre pour voir ce qu'il a l'intention de faire au **262**.



102

Le combat est sans aucun doute inégal, car l'énorme bête peut frapper de loin avec son souffle de feu et s'envoler quand elle est en difficulté. Voici ses caractéristiques:

Maredio: Combativité 14 Énergie 18

La créature est immunisée contre le sort Contrôle des Végétaux et Animaux. Si vous survivez pendant 3 assauts, allez au **447**.

Plus Lord Sirlonio tente de se dégager et plus vous le serrez fort, le faisant devenir écarlate par manque d'air. « Maudit chien! Tu ne pourras plus exploiter les gens de Cabir maintenant... Tu as une seule chance d'avoir la vie sauve, fais-moi apporter un cheval à l'entrée du domaine et ordonne à tes sbires de ne pas tenter quoi que ce soit, sinon... » et vous imprimez sur son coup un début de torsion éloquent, qui le fait gémir de douleur.

« Vous avez entendu?! Faites tout de suite comme il a dit, mais toi par pitié, ne me fais pas de mal. Tout ce qu'on t'a dit sur moi n'est que le fruit d'une vile jalousie. Je ne suis qu'un honnête homme qui aide ceux en difficulté. Et ma générosité m'a repayé de cette façon, me faisant devenir otage d'un scélérat comme toi. »

Vous le laissez vous invectiver librement, la seule chose qui vous intéresse étant de trouver une manière de fuir les lieux, vous regardez donc autour avec circonspection. Vous vous rapprochez de la sortie en emmenant le noble qui n'oppose plus aucune résistance. Une fois arrivé en vue du cheval, vous lâchez prise d'un coup et courez à toute vitesse vers l'animal, sautant en selle et le faisant partir au galop au plus vite, loin de la résidence de Lord Sirlonio.

Vous entendez derrière vous une grande confusion et des flèches qui sifflent toutes proches.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à 12 allez au **127**, s'il est compris entre 13 et 18 allez au **135**, s'il est égal ou supérieur à 19, allez au **235**.

104

Si vous avez la possibilité d'utiliser une arme à distance vous pouvez le faire, ce qui vous permettra d'infliger tout de suite des dommages à l'ennemi.

Après quoi vous devrez affronter le Garde Noir qui dès qu'il vous voit, dégaine son arme sans donner l'alerte. Les caractéristiques du garde sont les suivantes:

Garde Noir: Combativité 11 Énergie 10

Votre adversaire n'est pas sensible au sort Terreur. Si vous le battez en moins de 5 assauts, allez au 3, autrement au 252.

105

Dans le quartier du port il y a de nombreuses auberges bon marché et vous choisissez la première que vous trouvez. Vous pouvez aussi y laisser le cheval jusqu'au départ, que vous espérez sera le plus tôt possible. L'auberge est remplie de marins, mais ils ne vous accordent aucune attention et l'aubergiste, un homme maigrichon, vous dit que chaque jour vous coûtera 1 pièce d'or, y compris le refuge pour le cheval. Le paiement est anticipé pour trois nuits et si vous avez les 3 pièces d'or nécessaires vous devez les effacer immédiatement de la feuille d'aventure; si cependant vous n'en avez pas assez, vous devez trouver une façon de vous les procurer.

Si vous payez allez au 267, si vous n'avez pas assez d'argent rendez-vous au 45.

Une fois chez vous, vous revêtez des habits propres et vous vous reposez pour le reste de la nuit: récupérez un maximum de 5 points d'Énergie.

Le lendemain vous faites un tour dans les rues de la ville et avec insatisfaction vous apprenez que l'incursion d'hier n'est pas passée inaperçue. Les cadavres des gardes ont été retrouvés et maintenant il est évident pour tout le monde que quelqu'un a essayé de s'infiltrer au Palais avec la faveur des ténèbres. La réaction du Régent ne tarde pas à arriver et à partir de maintenant il fera en sorte que, chaque nuit, tout le périmètre du Palais soit surveillé comme il se doit. Vous maudissez votre stupidité pour avoir laissé des preuves si évidentes de votre tentative d'incursion, mais vous n'en démordez pas et vous vous promettez que vous allez parvenir à entrer dans le cœur du Palais. Maintenant, la seule alternative restante est une incursion en plein jour, dans l'espoir de passer inaperçu dans le va-et-vient des gens. Allez au **359**.



107

La grise journée estivale vous attriste encore plus. Vous repensez à la situation et, fatigué et blessé, vous considérez que désormais vous ne pourrez plus organiser une révolte contre Zipher.

Vous êtes parvenu à fuir de la Citadelle, mais serez traqué jusqu'à ce que le Régent obtienne sa vengeance. Vous rassemblez vos possessions dans un balluchon et abandonnez Janger à son destin de servitude. Vous embarquez sur le premier navire au départ vers Cadash; dans le nouveau monde vous aurez certainement un meilleur futur, mais pour l'instant, votre aventure se termine ici.

108

Vous êtes un membre extrêmement en vue dans la communauté étoffée des scientifiques et magiciens de Janger, communauté qui depuis toujours a œuvré grâce aux dons accordés par les souverains qui se sont succédés au cours des siècles à la tête d'Abalone. Toutefois, pendant cette année, s'est vérifiée une préoccupante fuite des meilleurs chercheurs vers les autres États qui considèrent vos travaux bien plus dignes de respect, par rapport à l'attitude manifestée envers vous par le Régent Zipher. Celui-ci, déjà du temps où il était Premier Ministre, a toujours ouvertement boycotté vos travaux, vous enlevant les financements qui vous permettaient d'effectuer des recherches dans les divers domaines de la science et de la magie.

Justement ce soir a été organisée une assemblée

ouverte à tous les intéressés, ayant pour but de discuter de la situation délicate du Royaume, ainsi que du manque subséquent de ressources pour la recherche de nouveaux sorts et pour l'étude des disciplines scientifiques, et d'y trouver une solution.

Historiquement, votre communauté n'a jamais connu de réel meneur, car aucun d'entre vous n'éprouve le désir du pouvoir ou de guider les autres. À chaque fois, tous les problèmes ont été affrontés lors d'un débat ouvert où chacun avait la liberté d'exprimer sa propre pensée mettant ensuite aux votes les résolutions finales. Le Ministre de la Magie a été pendant des siècles votre plus haut représentant, du moins jusqu'à ce que le Régent n'ait décidé de dissoudre le Conseil des Ministres, mais en réalité il s'est toujours occupé avant tout de politiques académiques et de relations publiques.

La rencontre se tient à l'Académie de Magie et vous voulez profiter de l'occasion pour convaincre vos collègues à se rebeller au Régent.

Quand vous arrivez à l'Académie, la salle est pleine, mais le débat n'est pas encore commencé, vous en profitez donc pour échanger quelques mots avec les présents, dont vous connaissez la majeure partie. Vous avez la sensation qu'ils ne se rendent pas bien compte de ce qui est en train de se passer dans le Royaume. Occupés comme ils le sont à ne penser qu'à leurs recherches, ils n'arrivent pas à percevoir que la colère des gens communs est en train d'augmenter toujours plus et que l'on s'approche d'un moment crucial.

Entre eux ils ne discutent que de leurs découvertes et peu de commentaires sont en relation avec la situation politique, se limitant à observer que dans les autres

États les opportunités et les financements pour étudier les forces de la nature et de l'occulte sont décidément supérieurs à ceux de Janger.

Vous joignez un petit groupe d'une douzaine de personnes alors que l'un d'eux raconte qu'il a entendu dire qu'à Huary, dans la ville de Masbah, l'Académie de Magie jouit de fonds quasiment illimités.

« Je suis en train de penser à m'y établir, pour exercer au mieux ma profession », termine-t-il avec un brin de résignation.

Qu'allez-vous lui répondre?

Si vous lui dites que c'est une bonne idée de partir, car à l'étranger il y a plus d'opportunités qu'à Abalone, allez au **167**.

Si vous lui rétorquez qu'il vaut mieux rester à Abalone, allez au **338**.

Si cette discussion ne vous intéresse pas, vous pouvez laisser le groupe et vous en aller au **445**.

109

L'aventure de la découverte de Cadash fut la consécration de votre habileté. Ce bon à rien de magicien qui avait organisé l'expédition s'est démontré incompetent, tout comme les autres compagnons d'aventure, et rapidement vous avez dû vous occuper de guider ces cinq novices aventuriers dans les terres inexplorées.

À votre retour vous avez été acclamé comme un héros par vos concitoyens et votre renommée s'est muée en légende.

Encore maintenant, quand vous racontez votre aventure aux enfants des quartiers les plus pauvres,

leurs yeux brillent d'excitation de reparcourir vos péripéties. Une toute autre fin fut celle de vos ex-compagnons. Vous avez vu de vos propres yeux le magicien qui, une fois revenu dans sa patrie, fut licencié par le Régent et maintenant il survit en vendant des potions dans la rue à quelques riches qui ont encore de l'argent à dépenser. Pour ce qui est du Guerrier, il a été retrouvé mort dans le lit d'une auberge, un cas pas clair du tout. Probablement une prostituée n'aura pas hésité à lui couper la gorge pendant son sommeil pour lui voler sa bourse. Le lutin a essayé de retourner dans son Royaume, mais il en a été banni. Vous ne savez ce qu'il en est de lui et probablement vous ne le saurez jamais. Le moine a essayé de retourner dans son monastère pour reconquérir le rôle de Grand Gardien, qu'on lui avait selon lui enlevé frauduleusement. Il semble qu'il en ait été chassé de nouveau et la dernière fois que vous l'avez vu, il marchait comme un fou dans la place principale en délirant à propos de la fin du monde à venir. Enfin le démon qui, juste après être rentré de Cadash, a formé une improbable bande avec d'autres de sa race et s'est engagé dans une quelconque guerre comme mercenaire où il a fini transpercé par une épée ennemie.

En ce qui vous concerne, vous avez traité votre expérience comme un trésor et avec les richesses accumulées vous continuez de sauver de nombreuses personnes de la mort par famine et désespoir.

Votre rapidité et votre coordination vous permettent d'attaquer simultanément avec les deux mains, si toutefois vous possédez deux armes de corps à corps.

Quand vous utilisez l'Agilité au combat, chaque assaut se déroule en deux attaques. Le premier suit les règles normales, alors que le second, effectué de la main gauche, ne vous cause aucun dommage, donc si le lancer de dés indique que votre adversaire vous a blessé, en réalité cela n'arrive pas et vous ne perdez aucun point d'Énergie.

Ces derniers mois à Janger ont été très difficiles et il y a de plus en plus de désespérés qui s'adressent à vous en cherchant de l'aide. Des gens qui ont perdu leur travail, ou auxquels le gouvernement du Régent Zipher a pris les champs qui étaient leurs seules sources de revenus pour nourrir leurs familles. D'autres royaumes sont en train de profiter des fruits de la découverte du nouveau monde et la situation pour le peuple est de plus en plus insoutenable.

Aujourd'hui les portes d'une nouvelle aventure s'ouvrent, en effet, face à vous se trouvent cinq personnes qui se présentent tour à tour.

Il y a un magicien, habillé d'une tunique luisante, alors que celui qui vous a ouvert la porte est un membre du clergé, un moine du Dieu Ekerion qui revêt une tunique noire. Ils sont jeunes, mais ont dans le regard la détermination de ceux qui se sentent investis d'une importante tâche. Un gigantesque guerrier à l'armure scintillante se présente comme étant un militaire, et un démon est assis à côté de lui. En dernier, un petit lutin, aux yeux de beaucoup il pourrait ressembler à un enfant, mais par son attitude hautaine, vous avez l'impression qu'il est de noble lignage.

« Frère, commence le moine, nous avons tous été convoqués pour une mission d'une extraordinaire

importance. Les plus forts et intelligents représentant du peuple, de la noblesse, des magiciens, des religieux, des soldats et des démons ont été choisis pour organiser une révolution qui amènera plus d'équité sociale et bien-être pour tous. Nous six avons été choisis car nous pouvons vaincre le tyran! Acceptes-tu, frère, de t'unir à nous? »

Vous n'hésitez pas une seconde et avec un mélange d'orgueil et d'excitation, vous prononcez bien fort les mots: « Je suis avec vous! »

Un nouveau groupe de six membres, les Braves, sauvera le sort du Royaume! Rendez-vous au **6**.



110

Vous vous rendez compte que l'homme a un complice qui distrait les parieurs pendant qu'ils misent, ce qui permet à l'homme de la table de déplacer la balle avec des gestes très rapides. Conscient de cela, vous vous concentrez sur sa position et quand vous êtes certain vous pariez, sans vous laisser distraire.

Lancez 1 dé. Si vous obtenez 5 ou 6 vous avez perdu votre argent, alors que si vous obtenez un nombre entre 1 et 4 vous avez gagné et pouvez multiplier par trois le montant parié. Si vous gagnez par trois fois, l'homme dit avoir terminé les paris pour la soirée et laisse le groupe de gens, non sans vous avoir lancé un regard glacial.

Après avoir modifié votre feuille d'aventure suivant vos résultats, retournez au **277**.

Après vous être débarrassé du garde, vous vous occupez de la fille dont vous liez les poignets et les chevilles, après l'avoir bâillonnée. En fouillant les poches du garde vous trouvez 1 pièce d'or et une dose de Staborina qui, si elle est ingérée, augmente de 3 points l'Agilité pendant 1 paragraphe, ou pour la durée d'un combat.

Les deux étaient en train de batifoler dans le garde-manger du Palais, local plein de nourriture en tous genres et, si vous le voulez, vous pouvez prendre une Bouteille de Vin. De plus vous avez la possibilité de vous reposer un peu et de manger quelque chose, récupérez 1 point d'Énergie. Quand vous êtes prêt à repartir, sortez en refermant bien la porte derrière vous et rendez-vous au 464.



Pour la troisième et dernière pesée, vous comparez sur la balance les boules C et D.

Au début les plats oscillent un peu, puis retrouvent un équilibre parfait. Il est maintenant évident que la boule différente des autres est...

Rendez-vous au paragraphe dont le numéro est exactement le code de la boule que vous pensez différente. Si la suite de l'histoire n'a aucun sens allez au 476.

Vous vous approchez d'un démon avec la bouche horriblement pleine de sang et lui donnez un coup de pied, le dérangeant dans son repas. Il vous regarde d'un mauvais œil et vous répond agressivement.

« Misérable humain, pourquoi veux-tu me disputer ce repas? Laisse-moi jouir du plaisir de cette viande fraîche! »

Enragé par son ton, vous le prenez par le cou et, étant plus petit que vous, le lancez au loin, attirant l'attention d'une grande partie des démons. Vous ne perdez pas l'occasion de vous adresser à eux d'un ton autoritaire.

« Maudit chiens, qu'avez-vous fait!? Vous ne vous rendez pas compte que quand les gardes citadins apprendront ce que vous avez fait, ils viendront vous débusquer un par un, jusqu'à ce qu'ils n'aient détruit votre misérable existence? Regardez où vous en êtes, à chercher de la nourriture come des chacals! Vous démons pourriez aspirer à un bien autre rôle dans le Royaume. Vous avez toujours dû servir de faibles maîtres et obéir aux lois de cet incompetent qui se fait appeler Régent! Mais vous devez vous rebeller contre son pouvoir, qui vous amène à vous comporter comme des bêtes sans cerveau! Mes noirs amis, unissez-vous à moi pour écraser le Régent! »

Les démons vous fixent avec attention et puis l'un d'eux, certainement le plus grand et fort, émerge du groupe et se place devant vous en un silence anormal. Sa taille dépasse celle d'un homme robuste d'au moins un pied et ses puissants muscles noirs se contractent pendant que sa voix grave remplit le silence de la nuit.

« Chien toi-même! Ici commande Rugh! » et se

frappant la poitrine avec les poings il se lance contre vous à mains nues. Vous devrez le combattre.

Rugh: Combativité 11 Énergie 16

Votre compagnon n'ose pas affronter une créature si dangereuse, vous ne pouvez donc lui demander de l'aide. Si vous êtes un Moine, vous pouvez invoquer l'aide du Dieu Ekerion, qui se manifestera devant l'adversaire et le rendra impuissant, le démon étant une créature des enfers. Dans ce cas considérez-vous comme vainqueur du combat.

Si vous battez ce redoutable adversaire, allez au **401**.

114

La grande place du port est bondée de gens, alors que l'énorme pile de bois au centre est prête pour être brûlée. Le Bourgmestre Astago prend la parole pour un bref discours dans lequel il encourage la population épuisée par la pauvreté à tenir bon et se lance en invectives contre le Régent, qu'il considère comme la cause des maux de la ville.

Vous ne saviez pas que le Bourgmestre était si hostile à Zipher et, observant avec plaisir que les esprits dans la foule s'échauffent, vous vient à l'esprit un plan audacieux.

Vous pourriez assassiner en cachette le Bourgmestre et accuser Zipher d'avoir commandité son homicide, afin d'exciter encore plus la population à se rebeller.

Certes l'action vous répugne, mais elle aurait un effet certain.

Si vous n'avez aucun scrupule et tentez ce plan hardi,

allez au 75, sinon, si vous ne voulez pas vous embarquer dans un acte criminel, allez au 347.

115

Vous dépassez une racine, suivie de beaucoup d'autres. Vous craignez de finir dans un cul-de-sac, mais devez nécessairement poursuivre, malgré les difficultés. Soudainement vous sentez une odeur nauséabonde, comme de la viande en putréfaction, mais vous ne comprenez pas d'où cela provient, vu que vous êtes entouré uniquement d'une épaisse végétation. Vous bouchant le nez, vous avancez dans la pénombre, passant à côté d'une énorme fleur inconnue en forme de calice qui bouge soudainement et renverse tout son contenu sur vous, vous entourant ensuite avec ses épais pétales. Le liquide qu'elle contenait est dense et collant et il vous empêche de bouger librement; de plus la prise que la plante est en train d'exercer ne vous permet pas de dégainer votre arme pour la blesser. Vous sentez que la fleur est en train de vous écraser et que, si vous n'agissez pas rapidement, vous serez le prochain repas de cette plante carnivore. Si vous voyagez avec Mansur, allez au 414, sinon au 513.

116

Vous posez l'oreille en succession sur toutes les portes pour entendre les bruits qui en proviennent, essayant ainsi de deviner le nombre de personnes qui se trouvent derrière. Vers la fin vous vous approchez de l'entrée de ce qui semble être la chambre la plus petite,

étant donné qu'elle se trouve entre deux portes très proches l'une de l'autre. Vous l'entrouvrez avec attention et regardez furtivement à l'intérieur, surprenant un jeune valet qui dort profondément.

Vous avez trouvé ce que vous cherchiez, vous refermez donc la porte derrière vous et vous approchez en catimini de la paillasse l'arme en main. Dès que vous êtes en position, vous poussez un profond soupir et vous vous préparez mentalement à l'action. Vous le secouez avec force et lui couvrez immédiatement la bouche, lui empêchant d'émettre le moindre son.

« Silence, ne fait aucun bruit ou la dernière chose que tu entendas sera le bruit de ton crâne fracassé », lui dites-vous d'un ton menaçant en lui montrant votre arme.

Encore engourdi par le sommeil, il cligne des yeux deux ou trois fois, jusqu'à se rendre compte de la situation. Dans la pénombre de la chambre, il vous regarde implorant et vous comprenez qu'il est sous votre contrôle, vous enlevez donc doucement votre main de sa bouche tout en laissant votre arme bien pointée sur sa gorge.

« Miséricorde, ne me faites pas de mal, je n'ai rien fait. Laissez-moi libre, par pitié! » est la seule chose qu'il parvient à dire, après quoi il commence à sangloter comme un enfant.

Vous augmentez la pression de votre arme sur sa gorge et lui ordonnez de ne pas faire de bruit et d'arrêter de s'agiter. Il tremble comme une feuille, mais s'arrête enfin de pleurnicher.

« Ecoute, j'ai besoin que tu me dises immédiatement où se trouve la chambre du Roi et n'essaye pas de me tromper, car si tu tentes de le faire, tu pourras t'enfuir

où tu veux, mais tôt ou tard je te retrouverai, même dans tes cauchemars », et vous assaisonnez la menace d'un sourire sardonique, qui semble bien avoir touché dans le mille.

« Non, non, ne me faites pas de mal, je vous dirai tout ce que vous voulez. Mais, par pitié, ne faites pas de mal à Sa Majesté, je vous en prie, vous ne pouvez commettre un homicide aussi grave!

- Idiot, lui dites-vous, je ne veux pas le tuer, je veux seulement savoir ce qu'il advient de lui, afin de trouver quelqu'un qui puisse le soigner! »

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité pour voir si vous l'avez convaincu de vos bonnes intentions. Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à 17 allez au **197**, autrement au **128**.

117

Le tavernier vous regarde satisfait pendant que vous sirotez la bière et, étant particulièrement de bonne humeur, il échange volontiers quelques mots avec vous. Quand vous lui faites part de votre intention de démanteler la bande de brigands qui harcèle Cabir, il s'assombrit et vous demande de parler à voix basse.

« Tu parles de certaines choses avec trop de désinvolture, voyageur, certainement il y a l'un d'entre eux qui peut nous écouter, il vaut mieux que tu t'en aille le plus vite possible, ils sont dangereux! »

Quand vous réaffirmez votre volonté de les éliminer, car vous avez la nécessité de repartir au plus vite avec le cheval, il vous répond que vous devriez demander l'aide du Bourgmestre du village, car lui ne sait rien.

Enragé par le silence du tavernier, vous maudissez

vosre malchance et après qu'il vous ait indiqué où se trouve l'habitation du Bourgmestre, vous laissez derrière vous le groupe de bons à rien de la taverne. Rendez-vous au **51**.

118

La bouteille n'est pas facile à atteindre et, de plus, tout étant instable, vous courez le risque de toucher par inadvertance quelque poêles qui pourraient tomber et mettre en alerte tout le Palais.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat obtenu à votre valeur d'Agilité, si vous obtenez un résultat égal ou supérieur à 18, allez au **438**, autrement au **183**.

Si vous êtes un Guerrier, votre taille supérieure à la normale vous permet d'ajouter 2 autres points.

Si cependant vous êtes un Lutin, vous êtes bien trop petit pour pouvoir atteindre l'étagère, vous devez donc vous rendre au **183**, à moins que vous ne décidiez de lancer le sort Mutation, ce qui augmentera votre taille jusqu'à avoir l'étagère à portée de main. Dans ce cas vous pourrez bénéficier d'un bonus de 2 points à ajouter au lancer de dés.

119

La discussion dure sans interruption pendant des heures et des heures et vous doutez qu'on puisse arriver à un accord. Il fait nuit et vous avez des tâches importantes à effectuer, vous pouvez donc laisser cette assemblée et aller vous reposer un peu avant de poursuivre votre mission. Dans ce cas, allez au **351**. Si par contre vous restez ici encore un peu, allez au **418**.

120

Vous racontez comment vous êtes rentré, il y a à peine un an, chargé des trésors trouvés pendant votre aventure dans le nouveau monde et comment vous avez tout dépensé en quelques semaines dans les meilleurs bordels de la ville, dressant une longue liste de tout ce qui vous est arrivé.

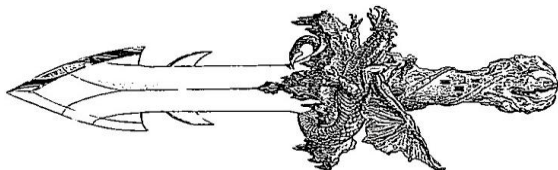
Les militaires rient à pleine gorge de vos péripéties et vous donnent de grandes tapes dans le dos, pendant que vous continuez d'ingurgiter de la bière avec eux. Plus le temps passe et plus vous vous sentez désinhibé, en rajoutant des détails salaces, jusqu'au moment où le début de la cérémonie est annoncé officiellement.

Rendez-vous au **94**.

121

Vous vous y prenez à plusieurs fois mais vous n'êtes pas assez habile pour soulever la barre. Découragé, vous rangez votre arme dans son fourreau et réfléchissez à votre prochaine action.

Si vous persistez à vouloir ouvrir cette porte, vous devrez nécessairement tenter de l'enfoncer, dans ce cas allez au **278**, si par contre vous laissez tomber, vous devez choisir d'ouvrir la porte au sud, au **130** ou celle à l'est au **35**.



122

Vous vous aplatissez contre le mur avec circonspection en essayant d'attirer le moins d'attention possible.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous lancez le sort Mutation pour diminuer de taille vous pouvez ajouter 2 points.

Si le résultat obtenu est égal ou supérieur à 17 allez au 371, autrement au 168.



123

« Eh, oui, il semble impossible qu'on en soit arrivé à une telle situation, mais moi aussi je pense que les jours du Régent sont comptés et qu'il devra bientôt se démettre, à cause de son incapacité à gérer la situation et pour ne pas avoir encore trouvé un remède pour notre bon Roi. »

Un des aristocrates n'hésite pas à exprimer sa propre opinion sur la situation du Royaume et trouve l'accord de nombreux autres nobles qui commencent à parler entre eux de politique. Satisfait de la tournure des choses, vous vous éloignez du groupe qui est maintenant en train de discuter de façon animée et tentez d'échanger deux mots avec le futur marié.

Écrivez la Note A sur la feuille d'aventure. Puis, si vous avez aussi la Note P, allez au 174. Si vous ne l'avez pas, allez au 392 si vous êtes un Guerrier, ou au 436 pour tout autre personnage.

124

Vous décidez que la mission a la priorité sur tout, vous quittez donc l'assemblée, en laissant les magiciens et les scientifiques décider librement comment utiliser leur temps, alors que vous, vous devrez vous occuper de libérer le Royaume de cet inefficace gouvernement de Zipher. Vous rentrez chez vous et le lendemain vous poursuivez votre mission.

Récupérez 4 points d'Énergie et allez au **53**.

125

Vous sortez découragé de l'auberge et reprenez le cheval, cherchant un endroit où pouvoir vous reposer. Vous vous étendez dans une ruelle et dormez profondément pendant longtemps. À votre réveil, vous vous rendez compte que l'on vous a volé tout ce que vous possédiez, armes, équipement et cheval, vous laissant dans une ville inconnue sans aucune possibilité de succès. Anéanti, vous marchez sans but dans les rues et repensez aux erreurs commises. Conscient de votre insuccès, vous vous embarquez sur le premier navire en départ vers Cadash pour chercher fortune ailleurs. Votre aventure se termine ici.

126

Soulever la barre est un jeu d'enfant pour vous. Effectuez maintenant un test d'Esprit, lancez 2 dés et ajoutez le résultat obtenu à votre valeur d'Esprit. Si le total est égal ou supérieur à 14, allez au **144**, autrement au **499**.

127

Une flèche vous touche à l'épaule. La douleur est très forte et vous cause immédiatement un dommage de 2 points d'Énergie. Vous perdez en outre prises sur les rênes et chutez lourdement à terre, perdant deux autres points d'Énergie. Le coup est si fort que vous ne parvenez pas à vous relever avant que deux sbires de Lord Sirlonio vous aient rejoint; ils pointent leurs épées sur votre gorge et vous lient les poignets avec une corde, vous contraignant à la reddition. Rendez-vous au **358** pour découvrir la suite de votre aventure.

128

« Très bien, je vais vous aider, mais je vous en prie, ne me faites pas de mal ». La conversation commence à devenir insupportable, vous vous faites donc expliquer en quelques mots comment atteindre la chambre du Roi, qui se trouve à l'étage supérieur. Le valet vous informe aussi qu'il y a au moins deux Gardes Noirs toujours en alerte, un en face de la chambre du Régent, qui est la première que vous rencontrerez, et un en face de celle du Roi, qui est la seconde chambre du côté opposé de l'étage. Il vous indique aussi l'escalier pour l'étage supérieur, mais avant de le laisser tout seul, vous l'assommez avec un coup sur la tête et le bâillonnez afin d'éviter qu'il puisse donner l'alerte une fois qu'il aura récupéré ses esprits. Puis vous liez bien ses poignets et chevilles et le laissez dans sa chambre pour vous diriger vers l'étage supérieur.

Rendez-vous au **395**.

Vous n'attendez que quelques minutes avant l'arrivée du Régent, qui arrive en grande pompe se faisant annoncer par quatre hérauts qui imposent à tous l'attention et le silence.

Entouré par quatre imposants Gardes Noirs, tous lourdement armés, il entre dans la vaste cour de l'Académie. Sans se perdre en civilités, alors que toute l'armée se met au garde à vous pour le saluer, il se dirige immédiatement vers le Général Casbeno qui le salue, soutenu par un intendant.

Au lieu de lui répondre, Zipher, visiblement impatient, le dévisage alors qu'il vacille en face de lui et avec un sourire sardonique annonce :

« Chères recrues, nous sommes ici aujourd'hui pour fêter votre entrée dans l'armée la plus puissante que le monde n'ait jamais connu ! À partir d'aujourd'hui vous vous honorerez de défendre le Royaume, guidés par le Général Casbeno. Un commandant excellent et plusieurs fois vainqueur... et il indique le Général, qui semble avoir repris un peu de contenance, il est la personne idéale pour devenir le futur Ministre de la Guerre. Mais maintenant Général, poursuivons avec la cérémonie ! »

Le Général commence à balbutier quelques mots lus sur une feuille qu'il tient entre ses mains tremblantes. La situation est vraiment embarrassante, mais heureusement de courte durée aussi.

Dès qu'il a terminé, les recrues chantent à l'unisson l'hymne de guerre d'Abalone, paroles qui semblent vides dans le contexte actuel, et puis le Régent n'attend même pas un instant avant de s'en aller, sans saluer

personne, encore moins le Général Casbeno, qui se fait ramener par son intendant.

Vous laissez les célébrations, horrifié, et, après avoir salué votre compagnon, retournez chez vous pour réfléchir à vos prochaines actions.

Vous récupérez 4 points d'Énergie et allez au **53**.

130

Vous ouvrez la porte avec précaution, mais heureusement de l'autre côté il n'y a personne. Une faible lueur provient d'une fenêtre au fond du couloir en face de vous et vous ne remarquez aucune autre porte de tout son long. En le parcourant en entier, vous êtes obligé de tourner sur la gauge juste en dessous de la fenêtre; une entrée en arc donne l'accès à une petite antichambre où dans le côté sud se trouve le lourd portail du Palais, que vous reconnaissez grâce à la massive barre de fer qui en garantit la sûreté. Avec une entrée si bien protégée et gardée de l'extérieur, il est pratiquement impossible d'entrer par la force, mais votre ruse vous a permis de trouver une autre entrée et personne encore n'est au courant de votre présence au Palais, ou du moins vous le croyez...

À l'opposé de l'entrée principale, il y a un autre portail, qui est maintenant entrouvert, laissant filtrer une faible lueur provenant de derrière lui. Vous avez la possibilité d'ouvrir la porte et d'entrer dans cette salle au **35**, ou de revenir sur vos pas le long du couloir en vous rendant au **279**.



131

Les nobles vous observent attentivement pendant que vous exaltez les actes du gouvernement du Roi Miron et vous avez l'impression qu'ils partagent votre point de vue. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité pour voir si vous avez touché dans le mille. Si le total est égal ou supérieur à 16, allez au 123, autrement au 99.

132

« Ah, mais qui revoilà...! » vous dit le Général, s'approchant d'un air menaçant. Mais la jeune femme lance un cri: « Non, papa, arrête-toi! »

Le Général hésite un instant et puis baisse son arme.

« Très bien, je pense que nous devrions parler... »

Vous déposez vous aussi votre arme et, bien qu'avec réticence, le Général vous raconte son histoire.

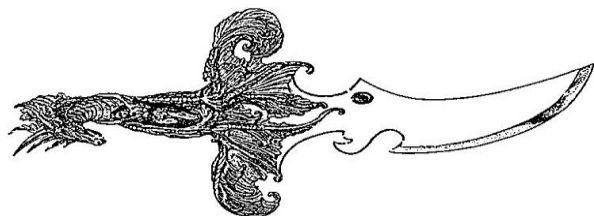
« Héros, ce n'est pas la première fois qu'on se rencontre, mais aujourd'hui tu dois me promettre que tu garderas le plus grand silence sur ce que je vais te dire. Je ne sais pas comment tu nous as trouvés, mais tu dois savoir que, elle... et il indique la jeune fille, c'est ma fille! ». Surpris, vous le laissez continuer.

« Eh bien, quand j'étais un jeune Caporal, j'ai eu une aventure avec une très belle fille, qui s'appelait Ezza et je n'ai point besoin de te décrire comment notre amour naquit et s'épanouit. Nous conçûmes en secret cette belle fleur qui est ici avec moi, mais je dû partir pour une mission lors de la Guerre des Races et elle fut seule au moment de l'accouchement, Ezza mourut au moment où naissait Ziska. Quand, à mon retour,

j'appris que sa mère n'était plus parmi nous et qu'elle avait été confié aux soins d'un orphelinat, je fus si désespéré que je me promis de ne jamais me marier afin d'honorer le souvenir de la mère de ma fille. Quand elle devint plus grande et que j'obtint le grade de Capitaine, je l'emmenais de l'institut et parvins à l'introduire au Palais Royal, où elle réside actuellement et y travaille aux dépendances de Dame Langyne. Peu connaissent notre secret, que je souhaite reste tel et, héros, je te demande, encore une fois, de bien garder le silence sur ceci. Chaque semaine on se rencontre pendant quelques heures, pendant lesquelles on peut se sentir une famille et je souhaite que bientôt elle puisse trouver un brave garçon qui l'épouse et la rende heureuse. »

Vous êtes surpris par cette histoire, surtout du fait qu'il ne mentionne pas (peut-être ne le sachant pas) que sa fille se donne au Régent pour lui permettre d'obtenir une brillante carrière. Vous lancez un regard à la jeune femme, qui semble ne rien laisser paraître et, vous excusant pour le dérangement, vous les quittez, leur souhaitant un meilleur futur.

Effacez la Note D et écrivez les Notes C et P à la place, après quoi vous rentrez chez vous pour vous reposer un peu avant de rencontrer à nouveau vos compagnons au **416**.



L'aube pointe son nez quand les quatre Grands Prêtres sortent de leur conclave et annoncent la décision d'obliger Zipher à se convertir, mais qu'on lui laissera la possibilité de choisir librement sa foi.

L'assemblée éclate en un mouvement d'approbation et de jubilation pour la conclusion positive de la réunion, mais selon vous quelque chose cloche dans tout ce discours. Comment vont-ils faire pour obliger Zipher à se convertir? C'est un homme sans scrupules, habitué à exercer le pouvoir et probablement un sans Dieu, qui n'aura aucune difficulté à résister, que ce soit avec des menaces ou avec des actes de représailles contre le clergé.

Vous interrompez les célébrations pour prendre la parole et partager ce qui vient de vous passer par la tête. Vous utilisez des mots forts et résolus, dépeignant Zipher comme un homme sombre et cruel et ne portant aucun intérêt à quiconque d'autre que lui-même.

Vous voyez peu à peu l'attitude de tous les moines se transformer en doute et en indécision, vous vous rendez compte que la discussion insensée que vous avez eue pendant toute la nuit n'a apporté aucun bénéfice ni au clergé en général, ni à votre mission en particulier.

Vous en rajoutez une couche: « Mes amis de toutes les fois, disciples d'Ekerion, de Barlesh, de Rhodio et d'Aritno, aujourd'hui vous avez la possibilité de mettre de côté vos divergences et de vous unir dans l'objectif commun de chasser le despote qui exerce le pouvoir de façon criminelle et incapable! Vous devez le faire pour vos fidèles, qui aujourd'hui souffrent de la faim et sont

obligés de mendier leur nourriture ou, pire, l'arracher de la gueule des chiens! Mes amis, je vous demande de me suivre! Acceptez-vous ma proposition? »

Vos dures paroles sont une critique ouverte à la gestion de l'assemblée faite par les quatre Grands Prêtres.

Pour voir si vous avez du succès, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **423**, autrement au **61**.

134

Le petit groupe de démons avec qui vous êtes en train de parler, fatigué et blessé après la récente bataille, ne semble pas particulièrement intéressé par votre discours passionné qui parle de nobles idéaux et de liberté. L'un d'eux brise le silence.

« Humain, après l'événement d'aujourd'hui nous n'avons pas l'intention d'écouter ces inutiles discussions, que d'ailleurs nous ne comprenons point. On va plutôt faire la fête pour célébrer à nouveau les vainqueurs et dénigrer ceux qui nous ont défiés en trouvant la mort. Veux-tu venir avec nous? »

Son invitation ne semble cacher aucune arrière-pensée, mais vous savez que les endroits fréquentés par ces sales types peuvent être dangereux.

Si vous suivez le groupe, allez au **70**, si par contre cela ne vous intéresse pas, vous devez laisser l'arène et les démons à leur destin.

Vous rentrez chez vous pour vous reposer et le jour suivant vous vous préparez afin de poursuivre la mission. Vous récupérez 4 points d'Énergie et allez au **53**.

135

Le front perlé de sueur, vous comptez le nombre des flèches qui tombent tout près. Malheureusement l'une d'elles vous touche à l'épaule, vous causant un dommage de 2 points d'Énergie. Vous titubez dangereusement, mais par chance vous ne perdez pas la prise sur les rênes et continuez par la route, laissant derrière vous Lord Sirlonio et ses sbires. Bien vite vous êtes loin de Cabir et vous pouvez réduire un peu l'allure. Rendez-vous au 412.

136

« Voilà, Consul Arus », exultez-vous quand vous êtes certain d'avoir la solution.

Vous prenez une pièce de la première bourse, deux de la seconde, trois de la troisième et ainsi de suite jusqu'à la huitième bourse. Vous ne prenez rien de la neuvième bourse. Vous posez les trente-six pièces d'or sur le plat de la balance et en mesurez le poids avec précision, qui résulte être égal à 319,5 grains.

Le Consul vous regarde sans trop de conviction et vous demande de donner la réponse.

Rendez-vous au paragraphe qui correspond au numéro de la bourse contenant les fausses pièces.

La suite de l'histoire aura un sens si la réponse est correcte. Si vous ne trouvez pas la solution à l'énigme, rendez-vous au 476.



Pour atteindre la bouteille, vous devez lui donner des petits coups avec la main, la faisant glisser petit à petit vers vous. Mais la tentative se révèle particulièrement maladroite, car après un coup un peu trop vigoureux vous la faites tomber, la brisant en mille morceaux et en dispersant le contenu par terre. Le bruit de la bouteille brisée vous glace le sang à cause de la peur d'avoir alerté quelqu'un. Par chance il semble que personne n'ait été témoin de l'incident, car vous n'entendez aucun mouvement suspect à l'extérieur de la cuisine.

Rassuré de vous en être sorti cette fois-ci encore, vous regardez avec regret les débris de la précieuse bouteille de potion de guérison. Vu qu'il n'y a plus rien à faire d'intéressant dans cette salle, vous sortez et revenez dans le couloir. Rendez-vous au **464**.

L'hétéroclite communauté des démons de Janger est formée par ceux qui après la Guerre des Races décidèrent de rester à Ioscan, en respectant les lois des humains et travaillant pour eux dans de multiples activités. Aux démons il n'est en effet pas permis de posséder des édifices, ni d'avoir un travail rémunéré autonome, les rendant, de fait, totalement dépendants des humains. En particulier, à cause de leur forte résistance et capacité d'endurance, de nombreux démons s'engagent comme gardes armés de nobles ou de riches marchands et certains servent comme auxiliaires à l'armée Royale en tant que mercenaires.

D'autres enfin gagnent leur pain en combattant dans l'arène de la capitale pour le plaisir de riches citoyens. Vous décidez donc de demander l'aide du démon de la compagnie des Braves, sans lequel vous pensez impossible de pouvoir vous attirer les bonnes grâces d'une race si différente de la vôtre.

Après l'avoir contacté, il vous demande de le rencontrer après le coucher près de l'arène citadine.

Vous attendez patiemment toute la journée et quand enfin le moment arrive, vous vous dépêchez vers l'arène en essayant de ne pas trop vous faire remarquer.

À votre arrivée il est déjà sur les lieux: il vous prend à part et vous explique que parmi les passe-temps préférés du Régent il y a celui d'assister aux combats entre démons qui se tiennent dans l'arène. Aujourd'hui justement il y a l'un de ces événements et c'est la raison de votre présence ici, dans l'espoir de convaincre un bon nombre de démons de rejoindre la rébellion contre le despotisme de Zipher.

Les combats viennent à peine de se terminer et le Régent, de son estrade, n'est pas avare de compliments envers les participants, certains d'entre eux étant grièvement blessés voir morts. Sur le sable ensanglanté gisent les corps de nombreux démons, ainsi de ce qui reste des cadavres de quelques humains, criminels auxquels a été infligé le supplice du combat contre les démons, qui n'ont eu aucune pitié envers eux.

Zipher leur jette ensuite quelques pièces d'or, que les désespérés se précipitent pour ramasser, s'étripant même pour la dernière.

La scène est particulièrement navrante et dès que le Régent quitte l'arène vous décidez d'aller parler avec

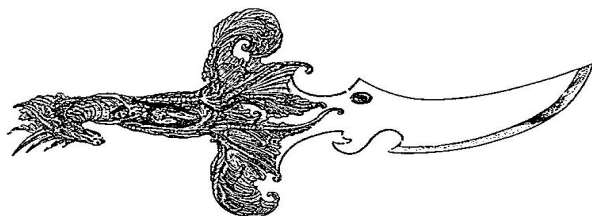
les combattants pour leur faire comprendre que l'heure est venue de se rebeller à Zipher.

Vous êtes bien connu dans tout Janger, à la suite de votre aventure dans le nouveau monde, et votre compagnon l'est tout autant, donc, dès que vous mettez le pied dans l'arène, quelques démons, qui viennent de participer aux combats, s'approchent de vous tout en retournant dans leurs mains les quelques pièces d'or obtenues, et l'un d'eux vous adresse la parole avec son accent particulier:

« Frère de la Race Noire, c'est la première fois que l'on te voit ici, aurais-tu décidé de t'unir à nous dans le métier des armes? Et l'on voit que tu es venu en compagnie d'un humain célèbre... »

Il semble inconsciemment satisfait de son état, victime comme tant d'autres des plus primordiaux instincts qui les transforment en assassins sans pitié ayant comme seul but de faire couler le sang.

Votre compagnon hésite un instant. De quelle façon allez-vous lui répondre? En lui faisant remarquer que la communauté des démons devrait s'unir au lieu de s'entre-tuer? Ou allez-vous lui dire que vous aussi savez manier les armes et que s'il veut vous défier, vous n'avez aucune crainte de combattre dans l'arène? Dans le premier cas allez au **298**, le second au **139**.



« Ami noir, répondez-vous à celui qui vous a adressé la parole, mon compagnon n'a aucune peur à prendre les armes et à se faire honneur avec elles! Et moi encore moins! Tous me connaissent car il y a à peine un an, faisant fi de tout danger, je m'embarquais pour affronter des risques bien plus sérieux que la lame d'une épée! Bien que n'étant pas intéressé par l'argent facile que je pourrais obtenir en combattant dans cette arène, je n'ai aucune crainte à y affronter quiconque! » Après quoi l'un d'eux, encore excité par le sang frais dont est taché son épée, lance un cri inhumain et vous défie: « Montre-nous donc ce que tu sais faire, humain! » et il se lance contre vous.

Voici ses caractéristiques:

Démon: Combativité 8 Énergie 6

Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au **488**.



Vous vous rendez compte que l'assemblée a bien assimilé votre message et applaudit votre discours articulé. Écrivez la Note M sur la feuille d'aventure, si vous ne l'aviez pas déjà fait, après quoi lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit.

Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 21, allez au **202**, autrement au **543**.

141

L'animal meurt avec un pénible jappement et vous emmenez le cheval à l'extérieur, impatient de le monter et de courir libre pour poursuivre la mission. Mais, comme vous sortez de l'écurie, vous vous retrouvez entouré par les fourches des paysans. Vous comprenez qu'il est inutile d'opposer une résistance et avec pragmatisme vous déposez vos armes (effacez-les de votre feuille d'aventure). Vous vous laissez ligoter les mains. Allez au **358** pour voir ce qu'il en sera de vous.

142

Les démons avec lesquels vous vous entretenez se regardent les uns les autres, surpris par la passion que vous mettez dans votre discours et vous sentez que vous avez atteint votre but, car l'un d'eux, fatigué et blessé pendant la récente bataille, prend la parole, exprimant le sentiment de tous :

« Humain, tes durs mots contiennent un fond de vérité, car trop souvent notre race a été soumise aux ordres de ce faible nabot qui se fait appeler Régent! »

Vous ne perdez pas l'occasion en disant :

« C'est juste, fils de l'obscur, je vois que le Régent est en train de perdre ses soutiens jour après jour et bien qu'en public il étale son pouvoir, je prévois qu'il sera contraint de fuir et je pense que vous, démons, devriez faire votre part. Quand viendra le moment opportun, je veux que vous tous soyez présent pour le contraindre à fuir. Mes noirs amis, je compte sur vous et sur votre noble race! »

À l'unisson les démons crient votre nom et vous vous sentez orgueilleux d'avoir réussi à les convaincre du bien-fondé de vos idéaux. Écrivez la Note Q sur la feuille d'aventure.

Puis celui qui vous avait parlé précédemment s'adresse à vous.

« Humain, nous allons maintenant faire la fête pour célébrer à nouveau les vainqueurs et dénigrer ceux qui nous ont défié en trouvant la mort. Veux-tu venir avec nous? »

Son invitation ne semble cacher aucune arrière-pensée, mais vous savez que les endroits fréquentés par ces sales types peuvent être dangereux.

Si vous suivez le groupe, allez au **70**, si par contre cela ne vous intéresse pas, vous devez laisser l'arène et les démons à leur destin. Vous rentrez chez vous pour vous reposer (vous récupérez 4 points d'Énergie) et le jour suivant vous vous préparez afin de poursuivre la mission. Rendez-vous au **53**.

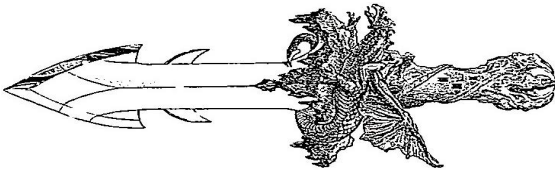
143

Soudainement vous vous rappelez que vous avez entendu parler d'un gaz explosif, dont l'odeur ressemble justement à celui des œufs pourris. Si vous parveniez à créer une étincelle près de la créature, vous pourriez lui infliger de nombreux dégâts. Si vous lancez le sort Eclair Foudroyant, allez au **224**, si par contre vous voulez enflammer une flèche avec le briquet et la lancer vers le monstre, allez au **43**. Si vous ne pouvez faire ni l'une ni l'autre action, ou que vous ne voulez pas le faire, vous devrez affronter la créature, rendez-vous au **244**.

Avec une main vous tenez fermement la lame qui maintient encore la barre et de l'autre vous tirez la poignée et ouvrez la porte, évitant ainsi que la lourde barre métallique ne tombe à terre.

La porte ouverte, vous prenez en main la barre et la posez délicatement au sol. Vous vous trouvez dans une petite antichambre avec de nombreuses sorties. Un escalier en pierre monte vers le nord, dans l'obscurité, alors qu'à l'est et au sud il y a deux portes fermées.

Vous pouvez monter l'escalier au 435, ou laisser tomber et ouvrir la porte à l'est au 35 ou celle au sud au 130.



Vous regardez les visages des magiciens, mais il ne vous semble pas que vous les ayez particulièrement touchés et l'un des plus jeunes prend la parole:

« Héros, toi-même tu nous as appris, il y a à peine un an, que pour progresser il faut risquer et s'aventurer dans des tâches qui ne sont pas évidentes. Tu es parti à la recherche de richesses, au-delà du Grand Fleuve et maintenant, au contraire, tu changes d'avis et tu nous suggère de rester ici? Aujourd'hui tu me troubles... »

Vous aimeriez pouvoir répondre, mais l'assemblée est officiellement déclarée ouverte, vous décidez donc de repousser à plus tard les explications. Allez au **402**.

146

Chaque tatouage à une influence sur vos capacités. Transcrivez à côté de votre choix les modifications suivantes à vos caractéristiques.

- L'Aigle Royal a la propriété d'améliorer votre acuité quand vous devez effectuer une attaque à distance avec l'Arc ou le Poignard. Quand vous devrez lancer les dés pour mettre à l'épreuve votre Agilité vous pouvez ajouter un point de bonus au nombre obtenu.
- Le Phoenix a la propriété de soigner vos blessures, si vos points d'Énergie tombent à 0 ou moins, vous récupérez instantanément 1 point, ce qui vous permet de continuer l'aventure ou le combat. Mais attention, dans le cas où vous retombez à nouveau à 0 dans le même paragraphe (à cause d'un combat par exemple), le tatouage ne pourra plus rien pour vous et votre aventure sera terminée.
- La Carte de Jeu vous permet d'augmenter votre score de Combativité de 1 point, mais uniquement quand votre Énergie est inférieure ou égale à 5.

Chaque tatouage vous cause la perte de 1 point d'Énergie à cause de la douleur due aux aiguilles qui pénètrent la peau.

Après avoir noté les éventuelles modifications, allez au **339** pour examiner la marchandise du joaillier ou au

312 pour celle du tanneur de peaux, ou au **164** pour celle du musicien.

Si enfin vous préférez retourner à la place principale, rendez-vous au **2**.

147

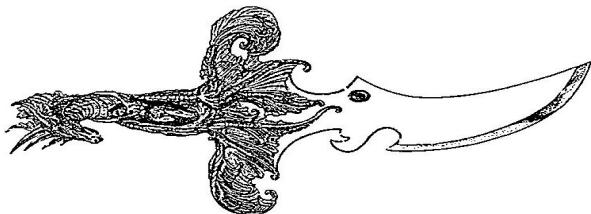
« Excusez-moi, brave homme, commencez-vous, on vient de me voler ma monture, dont j'ai besoin pour une importante tâche qui m'a été confiée. Pourriez-vous me suggérer quelqu'un à qui m'adresser pour résoudre mon problème?

- Ah, voyageur, ceci est une taverne, pas une caserne. Si tu as besoin de quelqu'un qui t'aide à retrouver un cheval, tu ne prétends pas qu'un humble tavernier puisse t'aider? »

Vous insistez en étant plus explicite et vous murmurez: « Je sais qu'on s'est compris, si vous pouvez me donner un coup de main, je saurai vous rendre la pareille... »

Pour vérifier si vous avez du succès, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité.

Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à 17, allez au **276**, autrement au **391**.

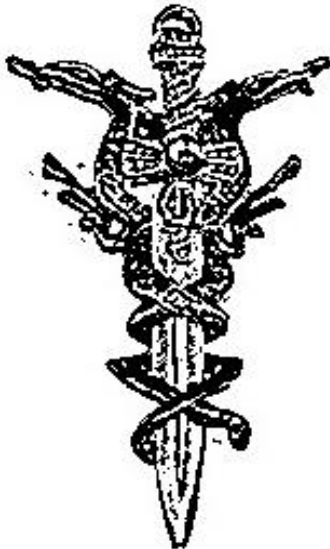


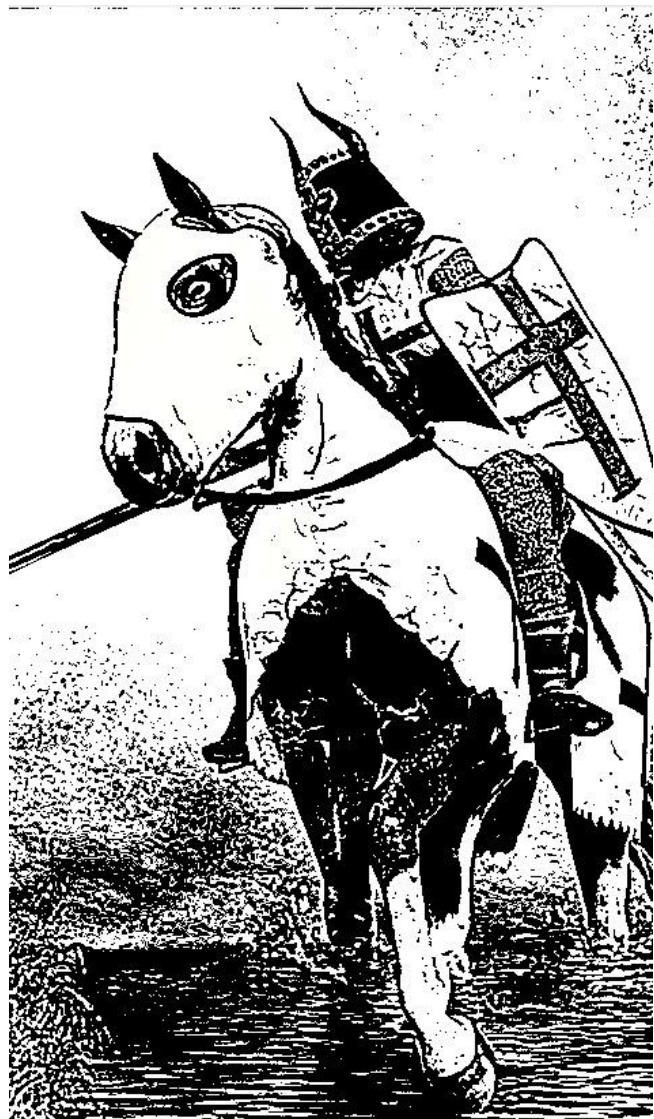
Le grappin se décroche après quelques coups et, une fois la corde ramassée, vous avez la prévoyance de la jeter dans le fossé afin d'effacer toute trace de votre incursion. Malheureusement vous n'avez pas été assez rapide et une patrouille de gardes vous découvre et vous ordonne de vous arrêter.

Si vous êtes un Guerrier allez au 265, si vous êtes un Démon et que vous voulez lancer le sort Illusion pour créer une diversion, allez au 311.

Si vous ne le voulez pas ou vous ne le pouvez pas, ou si vous interprétez une autre classe de personnage, vous devrez les affronter au combat.

Rendez-vous au 25.





Les marais de Masbah couvrent une vaste étendue située à l'ouest de la ville. Ils sont créés par un fleuve qui coule du nord au sud et qui débouche dans la mer, non sans avoir préalablement alimenté les puits de fange que vous devez maintenant traverser. Cet obstacle naturel constitue une entrave aux transports entre Beozia et Masbah, qui est la deuxième ville la plus grande de la République de Huary, et qui justement pour cette raison a pu prospérer avec une certaine indépendance. Les seules connections entre les deux villes sont effectuées par navire (ce qui prendraient trop de temps pour la mission) ou via un large détour vers le nord, où les marais finissent et où le fleuve peut être traversé grâce à des ponts. Ce détour requiert deux jours de voyage minimum, vous préférez donc traverser les marais à la faveur de la lumière du jour. Le premier jour d'été est chaud, mais nuageux et on ressent l'humidité qui provient des marais. Bien que peu fréquenté, il y a tout de même un chemin, ou au mieux, une trace de chemin, qui indique vaguement la direction et vous permet de vous orienter. Avant midi vous devez absolument être sorti de ce borbier, afin d'arriver à Beozia avant le coucher sans perdre d'autre temps précieux. La végétation change d'aspect et les hauts épiceas qui vous ont accompagné depuis les montagnes jusqu'à Masbah laissent la place à de complexes ensembles de roseaux et d'arbres à feuilles larges, au travers desquels ne filtre que peu de lumière naturelle. Si vous possédez la Science des Plantes et souhaitez en examiner quelques-unes le long de votre route, allez au 492, sinon au 245.

Quand vous mentionnez l'argument des salaires, vous comprenez avoir fait mouche. Chacun leur tour ils se plaignent du fait que leur profession est de moins en moins rétribuée et que les dangers auxquels ils font face justifieraient une paye plus élevée que les quelques pièces d'or que le Régent leur verse.

« Ah, on était bien mieux quand le bon Roi Miron le Magnanime était en bonne santé... » termine l'un d'eux.

Vous ne laissez pas filer cette occasion et vous renchérissez:

« Mes camarades, mes amis, vous avez raison! Notre bon Roi, quand il était capable de gouverner, respectait toujours l'armée, l'approvisionnant correctement en armes et la considérant comme la base sur laquelle construire la grandeur du Royaume. Mais, hélas, maintenant ce gueux de Zipher détient le pouvoir et ne cesse de l'exercer de façon insolente et irrespectueuse envers nous, s'entourant de ces étranges Gardes Noirs, dont personne ne connaît l'origine. Mes amis, je pense qu'il est temps de mettre un terme à cette tyrannie incontestée et quand l'heure sera venue, je vous demanderai de faire votre part et de contribuer activement à chasser le Régent. Qu'en dites-vous, mes frères? »

Vous les regardez dans les yeux un par un pour voir si vous avez pu les convaincre. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au 97, autrement au 88.

151

Le voleur ne s'est pas rendu compte qu'il était observé et vous vous rapprochez pour ne pas le perdre de vue.

Il tente de se fondre dans la foule, mais vous êtes plus habile et vous le suivez jusqu'à ce qu'il entre dans une ruelle latérale de la place, déserte.

Silencieux comme un chat, vous le rejoignez sans qu'il s'en aperçoive et vous pouvez soit l'arrêter et le contraindre à rendre le butin au **63**, soit le laisser s'en aller et vous unir au reste de la foule pour voir le grand feu au **366**.

152

La sueur perle à votre front à cause de l'effort mental nécessaire pour résister à la brutale intrusion de Lord Sirlonio. Pendant un instant vous avez la sensation de céder, mais vous érigez une barrière infranchissable et soudainement l'homme se désiste, tapant du poing sur la table.

« Soit! » crie-t-il dans un accès de rage, et s'adressant à ses deux sbires qui sont dans la salle: « Vous deux, attachez-lui les mains et emmenez-le, tôt ou tard il parlera... »

Les deux obéissent et vous ne pouvez opposer de résistance puisque vous êtes désarmé.

Rendez-vous au **358**.

153

Vous poursuivez votre voyage en compagnie de vos nouveaux compagnons et vous effectuez un seul arrêt

pour manger pendant le chemin. On vous offre un repas qui vous permet de récupérer 1 point d'Énergie.

Pendant l'après-midi la chaleur se fait oppressante et, si vous n'aviez pas dû ralentir la cadence, vous seriez déjà arrivé à Masbah. Vos compagnons sont sociables et vous racontent les nombreuses aventures qu'ils ont vécues, alors que vous êtes moins loquace, préférant ne pas trop dévoiler les détails de votre mission.

Vers le coucher du soleil, vous atteignez enfin les portes de la ville, au travers desquelles vous voyez les toits du dernier bastion avant d'arriver aux fameux marais, dont vous devrez affronter les dangers demain. Comme c'est la fête du solstice, aujourd'hui les gardes citadins ne sont pas trop sévères dans les contrôles et permettent pratiquement à quiconque d'entrer.

Masbah est toute en fête et des banderoles colorées décorent les rues. Des fleurs parfumées bordent les fenêtres et une enfant, avec un énorme bouquet, distribue des roses à tous les visiteurs. La grisaille de Janger, avec ses ruelles sordides et puantes, pleines de mendiants, est seulement un souvenir que vous voudriez effacer, mais vous êtes sûr que bientôt vous y parviendrez, avec l'aide des Braves.

Vos compagnons vous disent qu'ils ont des affaires à traiter maintenant, mais offrent de vous héberger pour la nuit. Le rendez-vous est fixé à minuit sur la place principale, et vous leur confiez votre cheval afin de ne pas devoir vous en occuper personnellement.

Une fois séparés, vous faites un tour dans la ville, où chaque quartier a organisé des événements pour célébrer le jour le plus long de l'année. Vous voyez des gens de toutes sortes et aussi beaucoup d'étrangers, venus vraisemblablement ici pour faire des affaires

pendant cette journée de fête. Les quatre quartiers principaux sont ceux des artisans, celui du marché, celui des jeux et celui des armuriers.

Si vous voulez faire des achats parmi les artisans, allez au **200**, si vous allez chez les marchands, allez au **381**. Enfin, vous pourriez aller dans la zone des jeux, au **342** ou dans celle des armuriers, au **247**.



154

Vous restez endormi pendant un temps indéfini, jusqu'à ce que vous soyez réveillé par le bruit des charnières de la porte de la cellule qui s'ouvre avec un grincement. Éblouis par la lumière subite, vos yeux nécessitent un peu de temps pour parvenir à distinguer la puissante silhouette qui vous fait face.

C'est le Général Casbeno! Il vous jette un uniforme de soldat et vous dit: « Héros, vite, mets-le et fait en sorte que personne ne voit ton visage »

Vous faites comme il dit et le suivez dans de longs couloirs sans éveiller de soupçons. Quand vous avez la possibilité de sortir à l'extérieur, il vous laisse et vous

salue:

« Héros, oublie-moi et oublie ce que j'ai fait: si quelqu'un venait à le découvrir, je serais ruiné. »

Vous le remerciez chaleureusement et vous prenez congé de lui définitivement. Rendez-vous au 107.

155

Vous rampez au milieu du blé pour éviter de vous faire voir par quelqu'un et les éraflures que vous vous procurez vous causent la perte de 1 point d'Énergie. Malheureusement quelqu'un semble s'être aperçu de vous et une fermière, avec des bras musclés, sort de l'habitation avec à la main une fourche et l'air de quelqu'un qui sait bien s'en servir.

Vous ne pouvez pas permettre que quelqu'un vous voit, vous devez être rapide à agir. Si vous êtes capable de le faire, vous pouvez décocher une flèche en visant la gorge, pour la faire taire immédiatement. Pour vérifier si vous la touchez, lancez deux dés et ajoutez 2 au résultat à cause de la difficulté du tir.

Si vous obtenez un numéro égal ou inférieur à votre Agilité, vous la touchez en plein dans le mille et elle meurt avec un cri étouffé. Allez au 55. Si par contre vous la ratez ou ne voulez pas le faire, allez au 20.

156

L'aube pointe son nez quand les quatre Grands Prêtres tentent de ramener l'ordre dans l'assemblée. Étant donné qu'aucun consensus n'a pu être atteint, on décide que chaque Grand Prêtre sera libre d'organiser de façon autonome les modalités avec lesquelles

propager sa propre foi. Lors d'une future rencontre on vérifiera quelle approche aura été la meilleure et la plus efficace. Un peu déçu par la conclusion de l'assemblée, vous quittez le temple d'Aritno et rentrez chez vous pour vous reposer avant de reprendre la mission. Rendez-vous au 53.



157

Les vêtements alourdis par l'eau et les mains mouillés, votre prise sur la corde est instable. Vous êtes presque arrivé au sommet du mur mais quand vous allongez votre bras pour attraper le bord, vous perdez prise et tombez dans le fossé en faisant un grand bruit. Alors que vous émergez de l'eau vous vous rendez immédiatement compte de votre impardonnable erreur. Vous entendez les cris des soldats et les aboiements des chiens qui s'approchent, menaçants. Pour cette nuit vous en restez là, en espérant que le sort vous donne une autre possibilité...

Le grappin est encore accroché au mur. Si vous voulez le récupérer, allez au 300; si par contre vous ne voulez pas risquer de vous faire attraper, allez au 64.

158

Si vous avez quand même au moins une des Notes C ou P, allez au 154, autrement au 296.

L'intendant vous dit que le Général, bien qu'ayant été promis époux à Lady Mozia, une noble fille de moralité douteuse, est parvenu à trouver une façon de ne pas la prendre pour femme, sans que cela ne l'empêche de candidater à la charge de Ministre de la Guerre.

Le Régent l'avait obligé à se fiancer afin de tenir simultanément sous son contrôle le Général et son futur genre, Lord Paretus, qui est un puissant membre de l'aristocratie citadine.

De cette façon, le Régent ne peut ni s'offusquer, ni lui refuser la candidature à Ministre de la Guerre.

Le Général a passé toute la journée à festoyer avec quelques camarades et maintenant il est totalement ivre et incapable, face à Zipher, de remplir sa tâche qui demande un comportement décidément plus décent.

À ce point, vous pourriez tenter de sortir Casbeno de sa torpeur. Si vous êtes un Moine et que vous avez encore la possibilité de le faire, vous pouvez invoquer l'aide du Dieu Ekerion et lui demander de dessoûler le Général. Dans ce cas, allez au **87**.

Autrement vous pourriez tenter avec une dose d'Herbe Médicinale ou de Giodalina et l'obliger à la boire. Si vous procédez ainsi, allez au **28**, autrement vous pouvez tenter d'effectuer le cérémonial, en ordonnant à votre compagnon de remplacer le Général, prétextant comme excuse son indisposition. Dans ce cas allez au **211**. Sinon vous pourriez laisser le Général et son intendant s'occuper de tout, restant comme simple observateur. Dans ce dernier cas allez au **129**.

La lourde porte à deux battants s'ouvre sans la moindre difficulté et vous pénétrez dans une vaste salle éclairée uniquement par de larges fenêtres qui donnent sur le côté nord et qui sont maintenant fermées. Sur le côté est et ouest se trouvent deux énormes cheminées où rougissent encore quelques braises, signe de leur récente utilisation. Cette salle semble bien être la salle des repas, comme le laisse supposer l'énorme table qui pourrait bien accueillir au moins cent personnes. Le reste du mobilier est constitué de quelques armoires, qui ne contiennent que de la vaisselle, des nappes et des serviettes utilisées pour les dîners du Roi. Dans le coin au nord-est, juste à côté de la fenêtre, il y a une petite mezzanine où se trouvent des instruments musicaux, probablement utilisés pour agrémenter le repas du Régent, avec aussi des partitions musicales, incompréhensibles pour vous.

Vous observez avec attention les instruments et remarquez la finesse du clavecin, telle que vous seriez tenté d'en jouer quelques notes pour en entendre le son, mais vous savez que vous seriez bien inconscient de le faire. Vous pourriez en revanche prendre le Violon et la Flûte, qui sont plus facilement transportables. Si vous le faites, notez votre choix sur la feuille d'aventure, en tenant compte du fait que le Violon occupe 2 places dans votre équipement. À part ça il n'y a rien d'autre d'intéressant dans la salle.

Retournez au **434** pour y effectuer un autre choix.



161

Vous tuez un soldat et puis un autre, mais vous êtes de plus en plus faible et, quand le Garde Noir abaisse son épée sur vous et vous tranche la tête, vous ne ressentez plus aucune douleur, ni fatigue.

Vous avez misérablement failli à votre mission.

162

Dans la capitale se trouve en poste une grande partie des effectifs de l'armée, les camps d'entraînement s'y trouvant. En plus de cela, Janger est la capitale du Royaume et un contingent de gardes citadins patrouille régulièrement les divers quartiers de la ville. Vous décidez de profiter de votre contact dans la compagnie de Braves, un sergent bien connu dans les milieux des soldats de la capitale. Ainsi faisant vous pensez pouvoir convaincre ses collègues de soutenir une révolte contre le despotisme sans limites du Régent.

Vous le convoquez pour une rencontre secrète et il se présente incognito, après avoir bien vérifié de ne pas avoir été suivi. Il vous explique que le Régent maintient encore le titre de Premier Ministre et donc a aussi le contrôle sur le Ministère de la Guerre, dont le précédent détenteur a été évincé quand Zipher a obtenu le pouvoir absolu. On dit que bientôt sera nommé un nouveau Ministre et bien qu'un tel poste dans la situation politique actuelle soit purement figuratif, étant spolié d'une réelle autonomie décisionnelle, le Général Casbeno, qui commande la garnison de la capitale, semble particulièrement intéressé par cette nomination.

Il est évident que, à cause de la rigide hiérarchie militaire, en plus d'avoir le soutien de ses camarades, vous devez aussi obtenir le soutien de Casbeno, ou du moins sa neutralité, quand viendra le moment de destituer le Régent.

Il poursuit en racontant que ce soir sera célébrée la cérémonie d'investiture des nouvelles recrues, qui iront remplir les rangs, maintenant exsangue, des bataillons qui depuis des mois perdent de leurs effectifs. La désertion est en effet massive: les soldats préfèrent chercher un salaire plus facile dans d'autres nations.

Les garçons qui aujourd'hui, pour la première fois dans leur vie, recevront un uniforme avec le blason du Royaume sont à peine plus qu'adolescents, provenant des classes les plus humbles de la population et il doute qu'ils aient une préparation adéquate à la tâche qui les attend; malgré cela ils ont l'enthousiasme de ceux qui se préparent à une nouvelle vie, et l'occasion vous semble propice pour obtenir le soutien nécessaire à la révolte contre Zipher.

Votre compagnon vous explique que normalement seuls les militaires ont accès à un tel événement, mais il vous dit que vous pouvez vous joindre à lui et qu'il vous garantira l'accès.

La réception se tient à l'Académie Militaire et la majeure partie des personnalités de la capitale sont présentes. Vous remarquez cependant que le Régent n'est pas encore arrivé et qu'il ne se présentera probablement qu'en fin de soirée.

Vous en profitez avec votre compagnon pour échanger quelques mots avec des soldats de la Garde Citadine; en particulier, il s'est formé un petit groupe de sous-officiers occupés à boire de la bière près de quelques

tonneaux disposées dans un coin de la cour. Vous vous présentez et ils vous reconnaissent tout de suite, puis poursuivent leur discussion sur les tavernes de la capitale et de celles où l'on peut boire le meilleur vin au prix le plus honnête.

Ils s'échangent des suggestions, jusqu'à ce qu'on aborde le sujet des endroits où les prostitués sont les plus belles et les plus disponibles.

Cette conversation superficielle vous énerve et vous pouvez soit quitter le groupe et attendre le début de la cérémonie au 94, soit rester et intervenir à votre tour au 274.

163

Les soldats vous répondent avec un sonore bâillement.

« Tu ne vois pas que nous sommes occupés? Pars de ce village et ne dérange pas sa quiétude habituelle. »

On dirait que tout le monde s'est mis d'accord pour vous faire perdre de votre temps précieux, ici...

Vous sortez votre arme pour les contraindre d'une façon ou d'une autre à parler, mais celui qui vient de vous adresser la parole sort de sa poche un sifflet et l'utilise. En quelques instants la salle se remplit des bons à rien que vous aviez vu à la taverne, tous les armes au poing et qui vous regardent menaçant.

« Voyageur, tu as enfreint une des règles fondamentales de la Confrérie... Ne jamais menacer l'un de ses affiliés, sinon... » et il se passe le pouce sur la gorge. Les adversaires étant trop nombreux pour espérer les vaincre, vous tentez de vous disculper en demandant pardon et espérant leur clémence.

Ils rient de vous et vous raillent pendant qu'ils vous

délestent de vos armes et de tout votre équipement et puis ils vous jettent dans une cage pendant quelques jours avant de vous laisser partir. Quand enfin vous êtes libéré, vous reprenez le chemin de votre maison, sans équipement ni cheval il est impossible de poursuivre la mission.

Une fois revenu à Janger vous vous retrouvez avec les Braves, mais eux non plus ne sont pas parvenus à compléter leurs tâches.

Conscient que les espoirs de destituer le Régent sont maintenant épuisés, vous ramassez les quelques biens qui vous restent et décidez de repartir vers Cadash, pour tenter votre chance dans le nouveau monde, où vous aurez peut-être plus de succès.

Votre aventure se termine ici.

164

Alors que vous vous approchez du magasin, vous entendez une merveilleuse musique qui vous accueille à votre entrée. Le musicien est en train de jouer d'un instrument à vent que vous ne connaissez pas, au son doux et paisible, et dès que vous entrez il s'interrompt et vous adresse la parole.

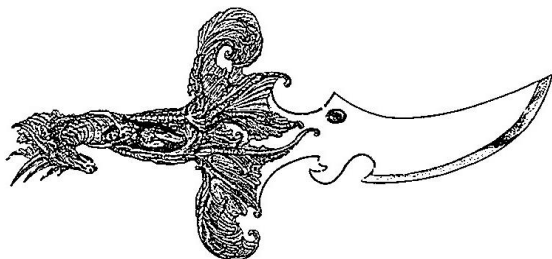
« Voyageur, la musique est l'art avec lequel les dieux se manifestent à nous, mortels. Tu entends la mélodie que cet instrument est capable de faire? »

Vous acquiescez et satisfait il commence à vous décrire ses marchandises.

« Voyageur, je peux te proposer les objets suivants qui, j'en suis sûr, te seront utiles lors de tes voyages. Regarde ce Sifflet, il émet un son audible uniquement par les animaux qui en resteront atterrés en

l'entendant. Il peut être à toi pour la modique somme de 14 pièces d'or. Et puis regarde cette Écharpe, elle rend la voix douce et charmeuse quand on la porte au tour du cou; je te la cède pour 20 pièces d'or. Et enfin ce Gilet en soie qui augmente la puissance de ton cri de guerre, assommant tes ennemis au combat! Avec juste 12 pièces d'or tu peux l'emporter avec toi. »

Le musicien est aussi intéressé à vous acheter un Violon et une Flûte, si vous les avez, et à les payer respectivement 18 et 12 pièces d'or. Quand vous aurez décidé vos achats, notez les modifications nécessaires sur votre feuille d'aventure et rendez-vous au 287.



165

« Ah, en fin de compte c'est lui qui a choisi le Régent Zipher! Il a manqué de clairvoyance et la situation est celle qu'elle est... De toute façon, en ce qui te concerne, comme tu le vois il n'y a aucune opportunité ici... Il vaut mieux que tu ailles chercher du travail ailleurs et sois sûr que bientôt je ferai de même moi aussi, je vendrai tous mes champs et m'en irai ailleurs. Je te souhaite beaucoup de chance, ami... »

Découragé, vous tournez les talons et partez sans insister afin d'éviter tout soupçons.

Si vous avez déjà visité le marchand de bétail, allez au **170**; si vous ne l'avez pas encore fait, la meilleure chose à faire maintenant est d'essayer avec lui. Rendez-vous au **349**.

166

Bien que la fête soit commencée depuis longtemps déjà, Lady Mozia ne s'est pas encore présentée et Lord Paretus est manifestement contrarié. De votre côté, vous avez eu de fructueuses conversations et vous pourriez désormais quitter la fête. Si vous faites ainsi, vous rentrez chez vous et le lendemain vous vous réveillez prêt pour une nouvelle mission, récupérez 4 points d'Énergie et allez au **53**. Si vous restez pour enquêter sur Lady Mozia, allez au **218**.

167

« Éminent collègue, commencez-vous, moi aussi je suis d'avis qu'il est plus opportun de chercher fortune à l'étranger, vu que notre pays délabré n'offre plus aucune bonne occasion d'amélioration. Moi-même il y a un peu plus d'un an, comme tout le monde le sait bien, je m'embarquais dans une aventure qui me fit découvrir un nouveau continent; mais, hélas, notre piètre gouvernant n'a pas été capable de comprendre pleinement l'importance de cet événement et maintenant c'est Huary qui en récolte les fruits. Il vaudrait mieux, comme vous le dites justement, que chacun d'entre nous s'en aille ailleurs apprendre de nouvelles disciplines, perfectionner celles que nous maîtrisons déjà et les enseigner aux jeunes, qui

autrement oublieraient l'importance de la magie et de la science pour se dédier au métier des armes. »

Vos interlocuteurs vous regardent avec un mixte d'admiration et de découragement pour la difficile situation du Royaume. Vous continuez ainsi à commenter les nouvelles découvertes en provenance des autres pays, jusqu'à ce qu'enfin soit donné le signal du début de l'assemblée. Rendez-vous au **78**.

168

Vous avez presque atteint les escaliers les plus proches de vous, quand l'un des gardes baille soudainement et secoue la tête pour se maintenir éveillé. En faisant ainsi, il croise par hasard votre regard, alors que, en cachette, vous étiez en train d'atteindre l'étage supérieur. Pendant un instant vous paniquez, mais vous récupérez tout de suite votre sang froid et répliquez sans lui laisser de temps de réagir.

« Les gars, il me semble que vous tirez au flanc ici, j'ai presque failli vous prendre par surprise! »

Ils vous regardent perplexes et le plus âgé répond:

« Oui, tu as raison, mais tu sais, dans cette zone il n'y a jamais rien qui se passe toute la nuit. »

Puis il fronce les sourcils et vous demande:

« Et toi, qui es-tu par contre? Je ne t'ai jamais vu au Palais. »

Malédiction, la situation ne se présente plus de la meilleure façon... Vous tentez le tout pour le tout.

« Camarades, je dois l'admettre, je ne suis qu'une recrue, j'ai fait mon premier service la semaine dernière et puis le commandant m'a infligé une punition à cause d'un tour de garde mal effectué. Je

patrouillais à l'étage supérieur, mais je me suis perdu, car je ne suis pas habitué au Palais; ici toutes les chambres semblent identiques... Je dois retourner à mon poste de garde maintenant. »

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité; si vous êtes un Guerrier ajoutez 2 points de bonus, alors que si vous êtes un Démon ou un Lutin déduisez 1 point. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 20 allez au **285**, autrement au **441**.

169

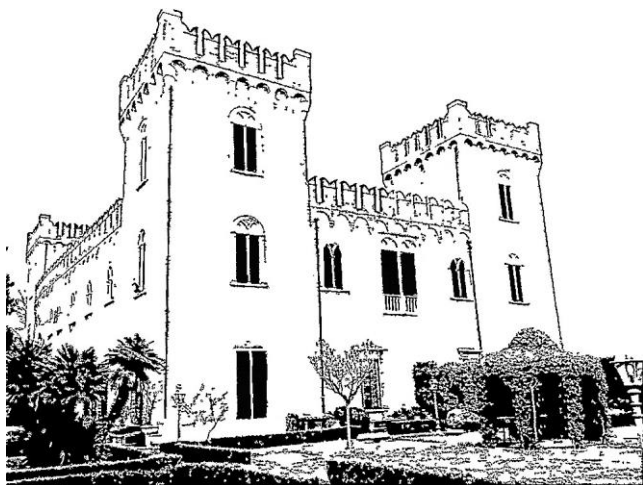
La journée estivale est nuageuse, mais un ciel radieux resplendit au-dessus du héros de Cadash. Vous n'en croyez pas vos yeux quand vous voyez les milliers de personnes qui entourent la Citadelle, insultant le nom du Régent et louant le vôtre. Vous vous soulevez sur le mur d'enceinte et soudainement la foule se tait, puis se font entendre des manifestations de joie irrépissibles et des applaudissements tonitruants. Vous manifestez de la reconnaissance et descendez pour embrasser vos connaissances et vos sauveurs. Vous vous accordez un bref moment de gloire, mais il est temps maintenant d'aller au Palais Royal pour contraindre le Régent à laisser définitivement le pouvoir qu'il a exercé de façon incontrôlée jusqu'à aujourd'hui. Escorté par certains soldats, vous vous mettez en route à la tête de la foule pour vous confronter définitivement avec lui. Malgré la fatigue, c'est le moment décisif et vous ne voulez pas perdre de temps, ainsi, quand vous arrivez au Palais, vous exhortez l'humeur de la foule avec ces mots:

« Mes amis, ne louez pas mon nom, car aujourd'hui

n'est pas mon jour! Aujourd'hui c'est *votre* jour! Le moment est venu d'écrire l'Histoire et de nous libérer de cet usurpateur qui a tué le Roi Miron et s'est approprié du pouvoir absolu. Eh bien oui, mes amis, malheureusement je dois vous informer que le bon Roi Miron nous a laissé depuis bien longtemps et le Régent a dissimulé le cadavre pour prendre sa place. Aujourd'hui il doit quitter sa charge et être jugé pour ses crimes! Pour Abalone et vous tous! »

Les gens commencent à crier à grande voix.

« Mort à l'assassin! Mort à l'assassin du Roi. »



Vous êtes prêt à envahir le Palais quand, d'une fenêtre du premier étage, apparaît la figure bien connue du Grand Prêtre d'Ekerion qui, à grand gestes, demande le silence avant de prendre la parole:

« Mes amis, frères et fils, je fais appel à votre intelligence et votre magnanimité! Cessez cette

révolte, qui ne peut qu'apporter que mort et destruction! Je m'adresse à vous tous pour vous confirmer que notre bon Roi est mort et que le Régent Zipher a démissionné et a quitté la ville; il n'est plus nécessaire de répandre d'autre sang! Mais maintenant mes frères, nous devons tous nous unir pour surmonter ce moment terrible et reconstruire notre pays! »

Avec joie et soulagement vous écoutez les paroles du Grand Prêtre qui, habile orateur, est respecté par toute la foule qui exulte, applaudissant, complaisante.

« Frères, poursuit-il, nous sommes à un moment décisif et le vide d'autorité doit cesser immédiatement, c'est pour ça que j'ai donc décidé d'assumer le lourd fardeau de cette tâche et de travailler pour vous tous à redresser la difficile condition dans laquelle nous nous trouvons, et je vous assure que je le ferai avec comme seul but de rendre votre vie plus digne d'être vécue. Je déclare aujourd'hui la naissance de la République Théocratique d'Ekerion! »

L'incroyable coup de théâtre vous fait comprendre immédiatement ce qui s'est passé... Le Grand Prêtre vous a utilisé pour dresser les gens contre le Régent et une fois celui-ci mis hors-jeu, il veut maintenant s'emparer du pouvoir. Les gens sont clairement indécis et ne sont pas capables de juger si c'est un bon choix.

Si vous pensez que cette tâche devrait être la vôtre, après tous les efforts et les dangers que vous avez affrontés, vous pouvez exiger vous-même la gestion du pouvoir suprême à Abalone. Mais pour le faire, votre Popularité doit être égale ou supérieure à 20. Dans ce cas allez au **549**.

Si en revanche vous renoncez à réclamer le pouvoir, ou maintenez que votre tâche primaire de destituer le

Régent a été atteinte, vous pouvez considérer votre mission terminée. Dans ce cas allez au **550**. Faites de même si vous avez moins de 20 points de Popularité.

170

Vous rentrez chez vous en proie au désespoir: la première tentative pour trouver une façon d'entrer a complètement raté. Maintenant, la seule alternative praticable semble celle d'entrer de nuit à la faveur des ténèbres. Si vous avez déjà tenté cette approche mais sans succès, allez au **404**. Si par contre vous ne l'avez pas encore tentée, allez au **292**.

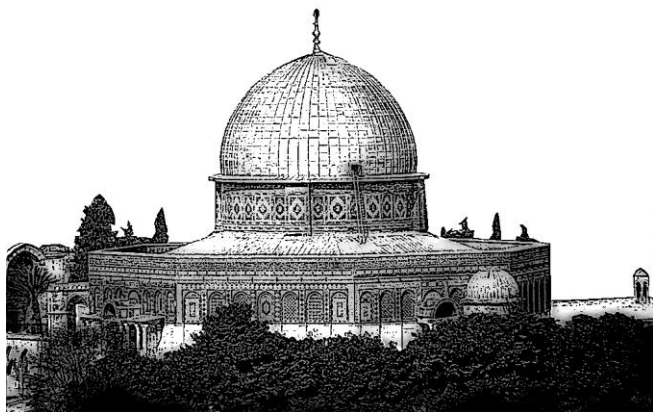
171

Le terrain sur lequel vous vous trouvez est moins humide et en légère pente. En gardant toujours l'ouest comme point de repère, vous poursuivez vers l'avant et enfin la végétation change: vous émergez des marais. Vous les observez derrière vous, majestueux, mais terribles en même temps, immergés dans la brume qui cache leurs secrets. Vous soupirez de soulagement, aujourd'hui aussi vous avez vaincu des difficultés auxquelles une personne ordinaire n'aurait pas survécu.

Si vous voyagiez avec Mansur, vous le congédiez, maintenant qu'il a complété sa tâche et, après l'avoir remercié, vous lui conseillez de rentrer chez son maître par la route plus longue au nord. Bien entendu il ne se fait pas prier et vous vous séparez après une accolade fraternelle.

Vous remontez en selle et, avec l'idée d'atteindre

Beozia avant le soir, vous le lancez au galop. Au sud vous entrevoyez la côte au loin, que vous avez l'intention de garder bien en vue et, heure après heure, village après village, vous parcourez toute la distance que vous pensiez faire. Au coucher, enfin, vous atteignez la Cité d'Or et non vous n'avez aucune difficulté à comprendre le motif de son surnom...



Les coupoles de ses édifices les plus importants sont recouvertes du noble métal et en reflétant la lumière du coucher elles assument un aspect encore plus impressionnant. Vous observez au loin le port commercial, sur lequel la ville a fondé toute sa fortune: de nombreux navires sont en attente de rentrer pour décharger leurs précieuses cargaisons qui proviennent de toutes les colonies conquises par la puissante République de Huary ces dernières années.

Les gardes citadins, vêtus d'une luisante uniforme dorée, ne vous posent aucune question quand vous vous présentez aux portes, habitués à voir des

étrangers de toutes sortes. Du moment qu'il fait déjà nuit, vous cherchez une auberge où pouvoir vous reposer et manger après cet exténuant voyage.

Rendez-vous au **105**.

172

Une flèche pénètre dans votre épaule, vous faisant gémir de douleur. Une autre encore dans la cuisse et vous chutez violemment à terre, où vous restez prostré. Rapidement vous êtes criblé de flèches. Heureusement vous tombez rapidement dans l'inconscience et vous souffrances s'arrêtent. Votre aventure se termine ici.

173

Les deux propositions semblent sensées et reçoivent le soutien d'une large partie de l'assemblée, étant donné que la façon de financer les recherches est sans aucun doute un élément fondamental pour votre travail.

Interviennent ensuite de nombreux autres magiciens qui se montrent favorables à l'une ou l'autre partie et se déclarent enclins à s'unir aux recherches de Serendo, ou à s'inscrire à l'école de Magie de Guerre de Lavernio.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **202**, autrement au **65**.



174

Le Général vous reconnaît immédiatement et vous remercie encore une fois pour lui avoir évité une grande humiliation face au Régent le jour de la cérémonie d'investiture des nouvelles recrues.

Vous conversez avec amabilité pendant quelque temps et vous remarquez ses yeux briller quand il vous raconte ses expéditions militaires à l'étranger, pendant lesquelles il a accumulé expérience et honneurs. Au moment où vous mentionnez son futur mariage, il s'assombrit pendant un instant avant de se confier à vous. Rendez-vous au 37.

175

Vous commencez par raconter des nombreuses tavernes où vous vous êtes diverti pendant tous ces mois et où vous avez dilapidé une bonne partie des richesses que vous aviez accumulé pendant votre aventure au nouveau monde, quand un Caporal vous interrompt.

« Héros, vous fréquentez des endroits qui malheureusement ne sont pas à notre portée. Avec nos misérables payes nous ne pourrions même pas nous approcher des lieux que vous nous mentionnez! »

Il vous semble de n'avoir pas eu beaucoup de succès avec eux pour l'instant et vous avez l'impression qu'ils vous prennent pour un prétentieux. Qu'allez-vous faire? Vous pouvez essayer de les séduire en parlant des nombreuses pièces d'or que vous avez dilapidées en femmes, au 120, ou de l'insuffisance des salaires qui sont payés aux membres de l'armée, allez au 426.

Comme alternative vous pourriez aussi vous retirer et attendre le début de la cérémonie, qui ne va pas tarder, rendez-vous au 94.

176

Une voix féminine vous appelle à mi-voix de derrière la porte.

« Héros, es-tu là-dedans? »

Vous sursautez et promptement répondez que oui.

« Je suis Shania, la fille du Bourgmestre, je suis ici pour t'aider. »

Vous l'entendez manipuler avec difficulté la barre qui tient la porte fermée, jusqu'à ce qu'elle parvienne à l'enlever. Après l'avoir ouverte, la jeune fille, avec son sourire radieux, vous semble encore plus belle que quand vous l'aviez connue chez elle. D'instinct vous vous approchez pour la serrer dans vos bras et la remercier, mais elle s'esquive.

« Tu dois fuir au plus vite, je sais que Lord Sirlonio veut venir t'interroger et il est disposé à te torturer pour te faire parler. Pars tout de suite!

- Oui, je vais le faire, mais toi, que fais-tu ici?

- Vois-tu, mon père n'en a pas connaissance, mais le fils de Lord Sirlonio et moi, nous nous fréquentons depuis quelque temps. Souvent, quand je sors de la maison avec l'excuse d'aller au marché ou de faire la lessive au fleuve, en réalité je viens ici, où tout le monde me reconnaît et j'ai liberté de mouvement. La vie de mon père a été épargnée uniquement parce que j'ai intercédé en sa faveur avec Lord Sirlonio. C'est un assassin sans scrupules, mais son fils est une âme pacifique et je suis sûre que quand il prendra la place

de son père, toute Cabir reprendra à vivre sereinement et nous pourrons alors révéler notre amour. Mais je te fais perdre du temps, enfuis-toi vite d'ici!

- Shania, mais tu seras en danger si tu restes, viens avec moi!

- Héros, ne me fait pas de propositions que tu sais bien je ne pourrai accepter. Je vais m'en sortir, je suis moins ingénue que ce que tu penses... »

Vous vous faites délier les mains et la saluez chaleureusement, après quoi vous récupérez la barre de la porte, que vous pouvez utiliser comme arme pendant les combats au corps à corps. Étant donné son manque de maniabilité vous devrez soustraire 1 point de Combativité quand vous l'utilisez. Allez au **269**.

177

Les gens, en proie à l'hystérie, commencent à pleurer pour l'assassinat du Bourgmestre et de nombreux citoyens s'éparpillent dans les rues, alors que quelques soldats font irruption dans la place pour calmer les esprits et apporter de l'ordre à la situation. Vous n'êtes pas sûr de l'impact de votre discours, mais il n'y a maintenant plus rien à faire et, alors que le feu lance ses derniers crépitements, vous saluez votre compagnon, auquel vous ordonnez de maintenir le plus grand secret et vous rentrez chez vous en repensant à la prochaine mission. Écrivez sur votre feuille d'aventure la Note H (pour autant que vous ne l'ayez pas déjà fait) et, après un sommeil réparateur qui vous fait récupérer 4 points d'Énergie, vous vous préparez à la prochaine journée. Rendez-vous au **53**.

L'aube pointe son nez quand les quatre Grands Prêtres sortent de leur conclave et annoncent la décision d'obliger Zipher à se convertir, mais qu'on lui laissera la possibilité de choisir librement sa foi.

L'assemblée éclate en un mouvement d'approbation et de jubilation pour la conclusion positive de la réunion, mais selon vous quelque chose cloche dans tout ce discours. Comment vont-ils faire pour obliger Zipher à se convertir? C'est un homme sans scrupules, habitué à exercer le pouvoir et probablement un sans Dieu, qui n'aura aucune difficulté à résister, que ce soit avec des menaces ou avec des actes de représailles contre le clergé.

Vous interrompez les célébrations pour prendre la parole et partager ce qui vient de vous passer par la tête. Vous utilisez des mots forts et résolus, dépeignant Zipher comme un homme sombre et cruel et ne portant aucun intérêt à quiconque d'autre que lui-même.

Vous voyez peu à peu l'attitude de tous les moines se transformer en doute et en indécision, vous vous rendez compte que la discussion insensée que vous avez eue pendant toute la nuit n'a apporté aucun bénéfice ni au clergé en général, ni à votre mission en particulier.

Vous en rajoutez une couche: « Frères de toutes les fois, disciples d'Ekerion, de Barlesh, de Rhodio et d'Aritno, aujourd'hui nous avons la possibilité de mettre de côté nos divergences et de nous unir dans l'objectif commun de chasser le despote qui exerce le pouvoir de façon criminelle et incapable! Nous devons le faire pour nos fidèles, qui aujourd'hui souffrent de la

faim et sont obligés de mendier leur nourriture ou, pire, l'arracher de la gueule des chiens! Frères, je vous demande de me suivre! Acceptez-vous ma proposition? »

Vos dures paroles sont une critique ouverte à la gestion de l'assemblée faite par les quatre Grands Prêtres.

Pour voir si vous avez du succès, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **352**, autrement au **14**.

179

L'intendant vous dit que le Général est tombé dans une profonde dépression depuis que le Régent lui a ordonné de prendre femme pour pouvoir briguer la charge de Ministre de la Guerre.

Selon l'intendant, ce fut une habile manœuvre politique de Zipher, afin de tenir sous son contrôle l'armée et la noblesse, car la future femme du Général est Mozia, fille de Lord Paretus, un des plus influents aristocrates du Royaume. Mais Casbeno ne veut pas prendre de femme, sachant de plus qu'il n'est pas aimé par la noble qui, au contraire, a la réputation d'être une femme indomptable, de moralité douteuse, peut-être même qu'elle n'est plus vierge.

Depuis qu'il a appris cette obligation, le Général s'enivre tous les soirs et aujourd'hui malheureusement c'est une de ces occasions qui nécessite un comportement décidément plus décent.

À ce point, vous pourriez tenter de sortir Casbeno de sa torpeur. Si vous êtes un Moine et que vous avez encore la possibilité de le faire, vous pouvez invoquer

l'aide du Dieu Ekerion et lui demander de dessoûler le Général. Dans ce cas, allez au 87.

Autrement vous pourriez tenter avec une dose d'Herbe Médicinale ou de Giodalina et l'obliger à la boire. Si vous procédez ainsi, allez au 28; autrement vous pouvez tenter d'effectuer le cérémonial, en ordonnant à votre compagnon de remplacer le Général, prétextant comme excuse son indisposition. Dans ce cas allez au 211. Sinon vous pourriez laisser le Général et son intendant s'occuper de tout, restant comme simple observateur. Dans ce dernier cas allez au 205.

180

Il est maintenant minuit et le vieux prêtre, visiblement éprouvé par le voyage et par la nuit de fête, vient vers vous pour vous embrasser cordialement, accompagné de son serviteur démon.

« Voyageur, j'espère que tu t'es bien amusé pendant cette fête... Mansur et moi sommes allés au monastère et avons demandé au recteur de préparer une chambre pour toi aussi. J'espère que tu voudras nous faire l'honneur d'être notre invité pour cette nuit afin de te remercier de nous avoir escortés jusqu'ici. Je suis sûr que tu apprécieras la possibilité de te reposer et de délasser tes membres fatigués avant de reprendre ta route qui, d'après ce que tu m'as fait comprendre, ne sera pas aisée. Ton cheval est déjà en train de se reposer et de se nourrir avec du fourrage frais.

- Mille merci, bon prêtre, répondez-vous, soit, je me joins volontiers à toi! »

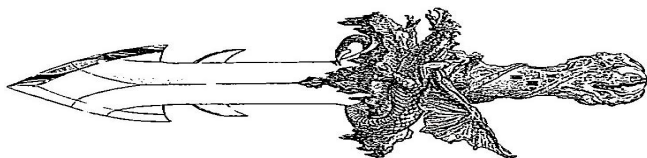
Vous marchez vers le monastère et vous leur racontez vos aventures à Masbah et les affaires que vous avez

conclues, après quoi vous consommez ensemble un rapide repas chaud et le saluez pour la dernière fois, car demain vous repartirez à l'aube. Vous vous mettez d'accord avec Mansur pour qu'il soit prêt au lever de soleil avec un cheval pour vous guider dans les marais. Rendez-vous au 270.

181

L'aube pointe son nez quand les quatre Grands Prêtres sortent de leur conclave et annoncent la décision d'obliger Zipher à se convertir, mais qu'on lui laissera la possibilité de choisir librement sa foi.

L'assemblée éclate en un mouvement d'approbation et de jubilation pour la conclusion positive de la réunion: la résolution est approuvée pratiquement à l'unanimité. Vous rentrez chez vous pour vous reposer quelques heures, avant de reprendre votre mission. Allez au 53.



182

Vous êtes entouré par un petit groupe de cinq hommes-lézards, monstres à moitié nus qui, recouvert uniquement de quelques peaux et armés de bâtons et arcs rudimentaires, dégagent une odeur pestilentielle. Ils vous attaquent tous ensemble en un combat au corps à corps et, si vous êtes en compagnie de Mansur, il refusera d'intervenir de toute façon, n'étant pas armé. Si vous êtes capable de lancer le sort Illusion,

vous pouvez créer quatre copies exactes de vous-même qui distrairont vos adversaires et vous permettront de n'être attaqué que par le premier d'entre eux.

Homme-lézard 1:	Combativité	6	Énergie	5
Homme-lézard 2:	Combativité	7	Énergie	8
Homme-lézard 3:	Combativité	5	Énergie	9
Homme-lézard 4:	Combativité	6	Énergie	5
Homme-lézard 5:	Combativité	6	Énergie	8

Après quatre assauts, interrompez le combat et rendez-vous au **451**.

183

Pour atteindre la bouteille, vous devez lui donner des petits coups avec la main, la faisant glisser petit à petit vers vous. Mais la tentative se révèle particulièrement maladroite, car après un coup un peu trop vigoureux vous la faites tomber, la brisant en mille morceaux et en dispersant le contenu par terre. De plus le bruit n'est pas passé inaperçu, car de la porte en face à celle de la cuisine sortent deux personnes qui se dirigent droit vers vous.

Ce sont une jeune domestique du Palais, qui s'évanouit de peur en voyant votre air menaçant et résolu, et son compagnon, un Garde du Palais qui lui court après en culotte de toile, avec le nez rouge et l'air de celui ayant bu généreusement toute la nuit.

On dirait que vous avez interrompu une rencontre clandestine au détriment du garde-manger du Roi!

Vous allez affronter le garde chancelant au combat. Rendez-vous au **29**.

Après que vous ayez insisté, l'aubergiste se laisse aller. « Écoute, je ne sais pas qui elle est, ni qui est l'homme qu'elle voit habituellement, mais au moins une fois par semaine ils se rencontrent ici. Je ne peux rien te dire d'autre de ce qu'ils font. Et leur chambre est la première à droite derrière la cuisine » et il vous indique la direction.

Si vous vous voulez continuer à enquêter, allez au **450**, sinon vous quittez l'auberge et rentrez chez vous pour vous reposer avant de rencontrer vos compagnons.

Rendez-vous au **416**.

« Rien à faire étranger, le Consul a des engagements extrêmement importants qui ne lui permettent pas d'être distrait par des affaires imprévues. Si besoin, vous pouvez vous adresser au Consul Arus, du côté opposé de cet étage », et il maintient son attitude, de plus en plus irritante, envers vous. Vous ne parvenez à vous retenir et vous faites éclater votre rage.

« Sale fils de chien, on ne traite pas ainsi les étrangers qui ont d'importantes nouvelles pour le Consul! Cours immédiatement lui annoncer que le héros de Cadash est ici et qu'il ne tolère aucunement d'être traité comme un citoyen quelconque! »

Vous renforcez vos mots en tapant du poing sur la table.

Le secrétaire, un dignitaire visiblement pas habitué à traiter avec des gens qui le menacent ouvertement, semble terrorisé.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité et de Force.

Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 25, allez au **421**, autrement au **207**.



186

« Noble étranger, vous dit-il, je vois que vous avez tout de suite compris que le sujet de mes fiançailles me cause bien des. Malheureusement je ne puis cacher que ce mariage est une cruelle condamnation pour moi, une condamnation que je dois subir pour accéder au plus haut rang militaire: celui de Ministre de la Guerre. Le Régent en personne m'a ordonné de prendre une épouse afin d'accéder à cette charge et lui-même en personne m'a indiqué Lady Mozia. Ni moi ni elle avons le désir de nous marier, mais je dois accomplir ce sacrifice pour obtenir ce poste. Tout ceci est vraiment cruel et de plus je ne suis même par sûr que Lady Mozia soit encore vierge... »

Vous comprenez pleinement les sentiments du Général, mais vous l'encouragez en lui faisant miroiter ses futures charges en tant que Ministre de la Guerre et de comment son nom restera dans les annales du Royaume.

« Bien maigre consolation, noble étranger. Mais je vois mon futur beau-père s'approcher, permettez-moi de prendre congé. »

Vous acquiescez et le saluez. Écrivez la Note B sur la feuille d'aventure et rendez-vous au **483**.

187

La discussion commence à vous ennuyer, vous laissez donc le groupe et, après avoir conversé encore un peu avec votre compagnon, l'assemblée commence enfin. Rendez-vous au 402.

188

Complètement souillé par la dense substance dont vous a recouvert la plante, vous tentez de vous nettoyer le plus rapidement possible. En effet, le liquide est en train, petit à petit, de dissoudre votre peau et vous inflige 1 point d'Énergie de dommage. Vous bénissez presque la soudaine averse qui vous permet de laver les restes de la substance digestive et vous vous remettez en route en espérant avoir plus de chance par la suite. De nombreuses flaques d'eau vous obligent à un parcours en zigzag au travers des marais, mais dans l'ensemble vous parvenez à avancer avec constance, jusqu'à arriver dans une zone où le terrain particulièrement humide vous oblige à avancer avec de l'eau jusqu'aux genoux. Puis, tout d'un coup, vous ne parvenez plus à avancer et toute tentative de bouger n'a comme effet que de vous enfoncer encore plus. Malédiction! Vous êtes tombé dans des sables mouvants! Si vous êtes en compagnie de Mansur, allez au 73, autrement au 382.

189

L'herboriste, habillé d'une tunique usée et poussiéreuse, est très heureux que vous jetiez un coup

d'œil à sa marchandise, on dirait bien que ça ne doit pas être facile pour lui ces derniers temps. La marchandise disponible est la suivante:

- Artere (10 pièces d'or la dose): qui augmente votre Force de 3 points pendant un paragraphe.
- Herbe Médicinale (16 pièces d'or la dose): qui permet de récupérer toute l'Énergie perdue.
- Giodalina (8 pièces d'or la dose): qui permet de récupérer 4 points d'Énergie.
- Miscolina (10 pièces d'or la dose): qui augmente votre Esprit de 3 points pendant un paragraphe.
- Staborina (10 pièces d'or la dose): qui augmente votre Agilité de 3 points pendant un paragraphe.
- Tescorina (10 pièces d'or la dose): qui augmente votre Autorité de 3 points pendant un paragraphe.
- Huile Paralysante (10 pièces d'or la dose): une arme sur laquelle on aura badigeonné cette huile, paralysera pendant un seul combat n'importe quel adversaire pour la durée de 4 assauts, pendant lesquels il ne pourra pas riposter. Il faut l'étaler avant un combat, et, pour qu'elle fasse effet, il faut qu'elle entre en contact avec le sang, vous devez donc infliger au moins 1 point de dommage avant qu'elle n'agisse.
- Huile Débilitante (10 pièces d'or la dose): une arme sur laquelle on aura badigeonné cette huile affaiblira pendant un seul combat n'importe quel adversaire pour la durée de 4 assauts. Il faut l'étaler avant un combat, et, pour qu'elle fasse effet, il faut qu'elle entre en contact avec le sang, vous devez donc infliger au moins 1 point de dommage avant

qu'elle n'agisse. Ensuite l'adversaire perd 4 points d'Énergie et 2 points de Combativité pendant 4 tours.

Vous pouvez acheter tout ce que vous voulez, mais sans dépasser le nombre maximum de 8 objets (chaque dose occupe une place dans votre Équipement), après quoi décidez de votre prochaine étape.

Vous pouvez visiter le vendeur d'animaux au 46, ou si vous préférez le marchand de livres et de parchemins, allez au 479. Si enfin, vous avez terminé avec vos achats dans ce quartier, allez au 2.

190

Vous allez affronter la Femme Elfe comme pour un combat normal, mais aucun de vous ne perdra de points d'Énergie. Notez qui gagne chaque assaut.

Femme Elfe: Combativité (Agilité) 12

Tout comme l'elfe, vous aussi vous la défiez avec votre Agilité. Effectuez trois assauts, si elle en gagne au moins deux, vous perdez l'argent du pari, si en revanche vous gagnez deux assauts ou plus, vous aurez été plus précis que l'elfe et vous récupérez la somme en jeu qui, de son côté représente le double de ce que vous avez misé.

Quand vous terminez votre duel, vous vous éloignez et pouvez décider de parier aux gobelets au 277, ou affronter le géant en lutte libre au 215.

Si enfin vous ne préférez pas participer à aucun de ces jeux, rendez-vous au 2.

Vos nouveaux compagnons vous conduisent dans des ruelles obscures au cœur d'un des quartiers les plus malfamés de la ville, où vit la plus grande partie de leur communauté.

Pendant que vous marchez, vous gardez la main constamment sur votre arme, prêt à la dégainer au premier signe d'alarme, mais heureusement les quelques passants que vous rencontrez n'osent pas se mettre sur votre chemin.

Vous arrivez dans une place au milieu de la zone nord-occidentale de Janger, où, entre tonneaux de vin brisées et des charrettes en bois incendiées, se trouve une horde indescriptible de démons qui luttent entre eux et festoient avec appétit de corps humains. Probablement des fermiers qui transportaient les tonneaux vers quelque magasin du port.

L'un des démons avec lequel vous êtes arrivé jusqu'ici ne cache pas sa propre satisfaction:

« Regarde, frère, quelle belle fête! Dépêchons-nous, ou il ne restera plus rien! » et il se jette lui aussi dans cet horrible banquet.

Vous avez renoncé depuis longtemps à ce genre de pratiques barbares, préférant un style de vie plus semblable à celui des humains, mais dans cette situation vous sentez en effet que votre instinct malfaisant pourrait reprendre l'avantage sur vous.

Si vous restez au banquet, allez au 27.

Si vous préférez partir vous quittez la compagnie, qui ne se rend même pas compte de votre départ. En rentrant chez vous, vous méditez sur vos prochaines actions.

Vous dormez paisiblement, ce qui vous permet de récupérer 4 points d'Énergie, et le lendemain matin vous poursuivez l'aventure au 53.

192

Une fois entré vous fermez la fenêtre et, après que vos yeux se sont habitués à l'obscurité de la salle, vous commencez à l'explorer, sans pour autant trouver quoi que ce soit d'intéressant. Une douzaine de chaises sont empilées en désordre dans un coin ainsi que quatre tables à droite de la porte d'entrée, de laquelle vous vous approchez avec précaution pour vérifier qu'il n'y ait personne de l'autre côté. Vous l'ouvrez sans hésitation et vous vous retrouvez dans un couloir. Rendez-vous au 337.

193

Vous le saluez afin de reprendre votre voyage, mais avant de vous laisser il prend votre main et vous rappelle le pacte que vous avez passé.

« Héros, avant de t'en aller, je me dois de te rappeler que le succès de ta mission dépend aussi de l'aide que nous sommes en train de t'offrir et, afin que tu t'en souviennes, je te confie cet Anneau avec le sceau de la Confrérie. Mets-le maintenant! » conclue-t-il.

Vous prenez l'Anneau qui représente un faucon stylisé dont les longues griffes créent un cercle parfait dans lequel passer le doigt. Lord Sirlonio vous regarde avec insistance et vous, retournant l'anneau entre les doigts, décidez enfin de le mettre.

Les griffes se resserrent avec un cliquètement et

l'anneau devient pratiquement impossible à enlever. Sans cacher votre surprise vous tentez de le retirer, mais sans y parvenir et, regardant le noble, tentez de dire: « Mais que diab...

- Silence! Héros, savoure le moment où toi aussi tu deviens un membre de notre Confrérie... »

Maudit soit-il! Il vous a berné! Jusqu'à ce que vous trouviez un moyen d'enlever cet anneau, tous ceux qui le reconnaîtront saurons que vous êtes un membre de la Confrérie de Lord Sirlonio.

« J'enverrai tout de suite un avis aux autres confrères qui résident à Janger, pour te fournir l'aide que tu jugeras nécessaire et soit certain que tu en aura besoin... Prends aussi ces 30 pièces d'or comme modeste contribution de ma part. »

Vous acceptez l'argent et, tout en regardant de travers le noble, vous partez avec un mélange d'optimisme d'avoir trouvé un nouvel allié et de désespoir pour vous être mis dans les mains de Lord Sirlonio et de sa Confrérie. Vous récupérez aussi les armes que vous aviez laissés à l'entrée, après quoi vous lancez le cheval au galop et vous vous éloignez de sa maison et de Cabir. Rendez-vous au **412**.

194

Vous aussi avez été une recrue dans le passé et, bien que de l'eau ai coulé sous les ponts depuis, le protocole ne devrait pas être différent. Vous commandez à l'intendant de prendre soin du Général et de ne laisser personne le voir tant que le Régent sera présent, puis, arrangeant votre uniforme et en assumant une attitude digne et fière, vous allez accueillir Zipher,

qui est en train d'arriver.

Il arrive en grande pompe se faisant annoncer par quatre hérauts qui imposent à tous l'attention et le silence. Entouré par quatre imposants Gardes Noirs, tous lourdement armés, il entre dans la vaste cour de l'Académie. Sans se perdre en civilités, alors que toute l'armée se met au garde à vous pour le saluer, il se dirige vers vous, surpris de ne pas trouver le Général.

Vous ne lui laissez pas le temps de parler et déclarez à haute et claire voix:

« Noble Régent, toute l'armée vous salue. Je me trouve humblement en votre présence en remplacement du Général Casbeno, qui suite à une indisposition ne peut participer à la cérémonie. Il vous fait part de ses excuses les plus sincères de ne pouvoir vous accueillir comme vous le méritez et m'a demandé de procéder à la cérémonie en son absence. »

Le Régent, visiblement contrarié, est laconique.

« Bien, procédons! »

Vous déclamez toutes les paroles que le protocole prévoit, après lesquelles s'ensuit l'hymne de guerre d'Abalone, chanté à l'unisson par les recrues et puis le Régent n'attend même pas un instant avant de s'en aller, sans saluer personne, vous encore moins.

Peut-être êtes-vous parvenu à éviter au Général de faire une belle boulette et, satisfait de ceci, vous revenez près de lui, mais le trouvez dans un profond sommeil, gardé d'un œil vigilant par son intendant. Vous décidez de rentrer chez vous pour vous reposer et réfléchir à vos prochaines actions. Si vous ne l'aviez pas déjà fait, écrivez sur la feuille d'aventure la Note O, puis allez au **53**.

195

L'animal vous regarde avec haine, mais obéit à l'ordre, il tourne la tête, réticent, et s'en retourne avec des pas élégants vers la forêt, non sans avoir préalablement lancé un hurlement effrayant. Vous reprenez votre chemin avec le cheval, rendez-vous au **411**.

196

Malgré la tentative, les moines ne sont pas convaincus par le bien-fondé de la proposition. Déçu par la tournure des événements, vous pensez presque à quitter l'assemblée. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au **178**, sinon au **181**.

197

Le valet fond en larmes. « Miséricorde, bénis soient les dieux qui t'ont envoyé ici... On n'en peut plus du Régent qui a usurpé le trône de Sa Majesté. Aide-nous, nous tous domestiques regrettons la bienveillance du Roi, alors que Zipher nous maltraite toujours et avec ses Gardes Noirs si effrayants... Je ne parviens même plus à les croiser, mes jambes tremblent de terreur; autour d'eux l'air est toujours froid et on dirait que le son devient plus bas. De temps en temps je rêve qu'ils viennent me prendre dans la nuit et...

- Ça suffit, ça suffit garçon, arrête-toi là, lui dites-vous sèchement, je n'ai pas de temps à perdre avec ces choses, il fera bientôt jour et avant l'aube je dois avoir complété ma mission et être sorti d'ici. Dis-moi tout de

suite où se trouve la chambre du Roi. »

Le valet se montre collaboratif et vous dit que le Roi repose dans une chambre à l'étage supérieur, où se trouve aussi la chambre de Zipher.

Le problème est qu'elles sont surveillées jour et nuit par un Garde Noir et il est absolument impossible d'entrer dans l'une d'elles sans leur permission. Le garçon vous décrit ensuite la configuration du troisième étage et après l'avoir bien étudiée, vous élaborez un plan assez audacieux. Mais vous aurez besoin de son aide pour distraire les deux gardes et vous laisser le temps de passer.

Le valet vous regarde un instant et acquiesce résolu.

« Je suis avec vous, dites-moi quoi faire et j'exécuterai vos ordres, mais promettez-moi que vous trouverez le moyen de me faire sortir d'ici.

- Garçon, si tout va comme je l'espère, bientôt il n'y aura plus besoin que tu t'enfuis du Palais... Allons-y maintenant, montres-moi le chemin ». Allez au **67**.



198

Le magicien s'écroule à vos pieds dans une mare de sang. Vous brûlez son corps de façon à ce que personne ne puisse découvrir qu'il était en réalité le dragon Maredio et une rapide exploration de la grotte révèle les objets qui lui appartenaient. Vous pouvez emporter 20 pièces d'or, un Poignard et une potion d'Herbe Médicinale qui permet de ramener les points d'Énergie à leur niveau initial. Vous pouvez aussi prendre le Bâton de Maredio qui a les mêmes

caractéristiques qu'un Bâton à deux mains.

Vous redescendez vers le village et dans la place principale. Encore recouvert de sang et l'arme au poing, vous proclamez à grande voix la réussite de la tâche (si vous êtes un Lutin vous devez lancer le sort Mutation afin d'avoir une taille humaine pour pouvoir être crédible).

« Aujourd'hui, moi, Consul Seber, j'ai tué le dragon Maredio. Personne n'osera plus défier mon Autorité! Chers concitoyens, reprenez la sérénité que le monstre vous avait volé et, si vous ne me croyez pas, allez donc contrôler sa tanière, où vous ne le trouverez plus. »

Les gens vous regardent, surpris, et puis crient d'allégresse.

« Vive Seber! Longue vie au Consul Seber, le pourfendeur du dragon Maredio! »

Pendant que vous vous en allez les enfants vous suivent en lançant mille cris et, quand enfin vous parvenez à vous en débarrasser, vous cachez le Heaume et les Insignes de Seber dans la besace et retournez à Beozia, que vous atteignez en début d'après-midi.

Vous vous dirigez tout de suite au Palais des Consuls, où cette fois-ci aucune résistance n'est faite à l'audience avec le Consul qui ne peut que vous embrasser et vous remercier chaleureusement pour cette réussite. Vous lui rendez les Insignes et le Heaume (effacez-les de la feuille d'aventure).

Vous avez accompli la mission qu'il vous avait donnée et maintenant vous avez obtenu son soutien pour la conspiration dont vous faites partie. Vous prenez congé et retournez dans la salle principale du Palais. Rendez-vous au **288**.

Vous vous approchez d'un démon avec la bouche horriblement pleine de sang et lui donnez un coup de pied, le dérangeant dans son repas. Il vous regarde d'un mauvais œil et vous répond agressivement.

« Mes noirs frères, pourquoi veux-tu me disputer ce repas? Il y en a suffisamment pour tous ici! »

Enragé par son ton, vous le prenez par le cou et, étant plus petit que vous, le lancez au loin, attirant l'attention d'une grande partie des démons. Vous ne perdez pas l'occasion de vous adresser à eux d'un ton autoritaire.

« Maudit chiens, qu'avez-vous fait!? Vous ne vous rendez pas compte que quand les humains apprendront ce que vous avez fait, ils viendront vous débusquer un par un, jusqu'à ce qu'ils n'aient détruit votre misérable existence? Regardez où vous en êtes, à chercher de la nourriture come des chacals! Nous démons sommes destinés à un futur bien meilleur que celui qui vous attend se vous continuerez de cette façon. Nous avons toujours dû servir de faibles humains et avons dû respecter les lois de cet incompetent qui se fait appeler Régent! Mais nous devons rebeller contre son pouvoir, qui est en train de nous amener à nous comporter comme des bêtes sans cerveau! Mes noirs frères, unissez-vous à moi pour écraser le Régent! »

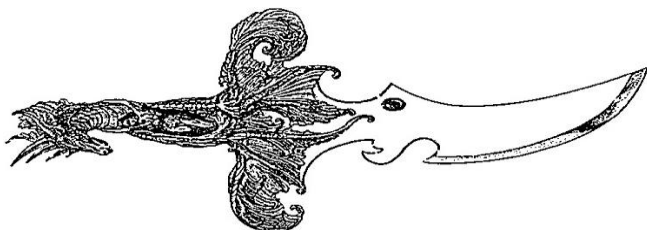
Les démons vous fixent avec attention et puis l'un d'eux, certainement le plus grand et fort, émerge du groupe et se place devant vous en un silence anormal. Sa taille dépasse la d'au moins un pied et ses puissants muscles noirs se contractent pendant que sa voix grave remplit le silence de la nuit.

« Chien toi-même! Ici commande Rugh! » et se

frappant la poitrine avec les poings il se lance contre vous à mains nues. Vous devrez le combattre.

Rugh: Combativité 11 Énergie 16

Si vous battez ce redoutable adversaire, allez au **238**.



200

Le quartier sent fortement les substances utilisées par les artisans pour créer leurs objets. Cette puanteur cache leur odeur de sueur pendant qu'ils travaillent à créer leurs œuvres. Les maîtres potiers créent sous vos yeux de merveilleux objets en argile ou porcelaine qui, après avoir été cuit, sont ensuite peints avec des scènes mythologiques et de guerre. Les tanneurs de peaux créent des habits dignes d'un roi ou d'une reine et des orfèvres taillent des métaux précieux avec des instruments sophistiqués et délicats. Il y a un va-et-vient de gens, surtout des personnes riches, qui parcourent en long et en large le quartier à la recherche de quelque bonne affaire.

Si vous êtes un Voleur et voulez essayer de faire les poches aux passants, allez au **546**, autrement allez au **361**.

201

« Maredio, dites-vous, je sais bien que tu n'es pas un vrai dragon! Descends m'affronter en personne! »

Stupéfait par vos capacités et se rendant compte que ses tours sont inutiles avec vous, le magicien jure et vous affronte au combat, armé cette fois-ci de son seul bâton. Rendez-vous au 283.

202

Alors que vous réfléchissez à votre prochaine action, vous vous rendez compte que face à une telle assemblée vous devriez saisir l'occasion afin d'obtenir le plus de soutien possible pour guider la révolte contre le Régent. Vous décidez de prendre la parole:

« Très chers collègues. Vous tous savez qui je suis et combien d'honneur j'ai apporté à l'Académie de Janger! Je me permets d'interrompre cette intéressante discussion sur des thèmes si importants, pour souligner que notre principal problème n'est point le financement de nos recherches, mais la liberté même! Tant que nous aurons ce Régent qui exerce le pouvoir de façon despotique, nous n'aurons aucun espoir! Les meilleurs d'entre nous s'en vont chercher fortune ailleurs et nous, nous restons ici à nous partager les miettes de ce qui était considéré, il y a un temps, comme la première école de magie du monde connu! Regardez, émérites collègues, comment Zipher a détruit le Royaume, qui vit maintenant la plus grave famine de son histoire. C'est lui le responsable! Il est responsable de la propagation de la pauvreté parmi les gens du peuple et pour la première fois nous ne

pouvons rester indifférents à la situation. Aujourd'hui est le jour où l'on doit s'unir aux gens du peuple et contraindre le Régent à s'en aller! C'est le seul espoir de Janger... Alors, moi, ici, je vous demande si vous êtes disposés à relever les défis du futur, je vous demande si vous partagez mon opinion! »

Vous mettez dans vos paroles toute l'émotion que vous êtes capable de transmettre et tentez de comprendre les sentiments de l'assemblée.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un nombre égal ou supérieur à 16, allez au 249, autrement au 538.

203

Vous restez endormi pendant un temps indéfini, jusqu'à ce que vous soyez réveillé par les bruits de lutte qui proviennent de l'autre côté de la porte de la cellule. Vous criez pour attirer l'attention et peu après la porte s'ouvre et des soldats apparaissent.

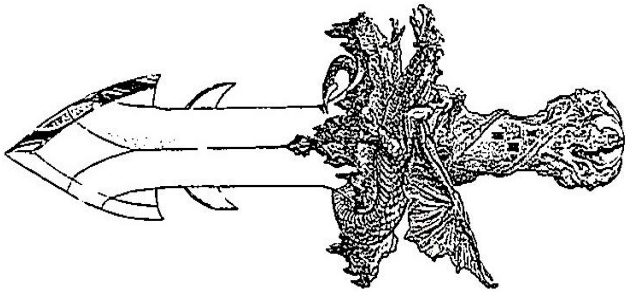
« Héros, enfin on vous a trouvé! Sortez d'ici, dehors il y a... » vous n'en croyez pas vos oreilles! « Dehors il y a une révolte contre le Régent! Quand la rumeur que vous avez été emmené à la Citadelle s'est répandue, les gens sont spontanément venus ici pour demander à grande voix votre libération. Les Gardes Noirs ont été tués et nous sommes venus vous libérer et vous emmener en un lieu sûr. »

C'est incroyable! Ça veut dire que vous êtes parvenu à convaincre les gens à protester contre les méthodes barbares et cruelles de Zipher!

Les soldats vous aident à vous redresser et vous escortent jusqu'à la sortie de la Citadelle. Allez au 169.

Quand les femmes-lézards vous repèrent, elles doivent probablement avoir bien plus peur que vous, car elles s'enfuient en criant. Au fond elles n'étaient que des femmes sans défense et certainement incapables d'affronter un adversaire menaçant et bien armé.

De toute façon vous n'avez aucune intention d'éclaircir ce doute, donc, en reprenant les rênes du cheval, vous poursuivez vers l'ouest, à la recherche du chemin qui vous permettra enfin de sortir de ces maudits marais. Rendez-vous au 242.



Vous n'attendez que quelques minutes avant l'arrivée du Régent, qui arrive en grande pompe se faisant annoncer par quatre hérauts qui imposent à tous l'attention et le silence.

Entouré par quatre imposants Gardes Noirs, tous lourdement armés, il entre dans la vaste cour de l'Académie. Sans se perdre en civilités, alors que toute l'armée se met au garde à vous pour le saluer, il se

dirige immédiatement vers le Général Casbeno qui le salue, soutenu par un intendant.

Au lieu de lui répondre, Zipher, visiblement impatient, le dévisage alors qu'il vacille en face de lui et avec un sourire sardonique annonce:

« Chères recrues, nous sommes ici aujourd'hui non seulement pour fêter votre entrée dans l'armée la plus puissante que le monde n'ait jamais connu! Aujourd'hui notre Général Casbeno a décidé de prendre comme épouse la noble Mozia, fille de Lord Paretus et ceci remplit mon cœur de joie. Un homme comme celui-ci... et il indique le Général, qui pour un instant semble avoir récupéré un peu de contenance, ...est la personne idéale pour devenir le futur Ministre de la Guerre. Commandant excellent et plusieurs fois victorieux, homme généreux et bientôt marié avec une des nobles les plus belles du Royaume! Mais maintenant Général, poursuivons avec la cérémonie! »

Le Général commence à balbutier quelques mots lus sur une feuille qu'il tient entre ses mains tremblantes. La situation est vraiment embarrassante, mais heureusement de courte durée aussi.

Dès qu'il a terminé, les recrues chantent à l'unisson l'hymne de guerre d'Abalone, paroles qui semblent vides dans le contexte actuel, et puis le Régent n'attend même pas un instant avant de s'en aller, sans saluer personne, encore moins le Général Casbeno, qui se fait ramener par son intendant.

Vous laissez les célébrations, horrifié, et, après avoir salué votre compagnon, rentrez chez vous pour réfléchir à vos prochaines actions.

Vous récupérez 4 points d'Énergie et allez au **53**.

Pendant les quelques instants qui vous restent, vous tentez de prendre une attitude plus détendue et, défiant le destin, vous ouvrez vous-même la porte à l'est, vous trouvant face à deux Gardes du Palais visiblement perplexes, qui posent immédiatement la main sur leurs armes. Vous les interrompez avant que la situation ne dégénère, assumant une attitude coupable.

« Je crois avoir fait une autre bêtise... Mais comment pouvais-je savoir qu'il y avait une barre appuyée contre la porte? »

Les deux vous regardent, l'air interrogateur, et la plus ancienne réplique:

« Eh, je suis sûr de l'avoir placée moi-même, il est impossible qu'elle ne bloquait pas la porte! Et puis, t'es qui toi? Je ne t'ai jamais vu ici au Palais. »

Malédiction, la situation ne se présente plus de la meilleure façon... Vous tentez le tout pour le tout.

« Camarades, je dois l'admettre, je ne suis qu'une recrue, j'ai fait mon premier service la semaine dernière et puis le commandant m'a infligé une punition à cause d'un tour de garde mal effectué. S'il vous plait ne lui dites pas que j'ai été encore une fois maladroit, cette fois-ci je risque vraiment de perdre ma place... »

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité; si vous êtes un Guerrier ajoutez 2 points de bonus, alors que si vous êtes un Démon ou un Lutin déduisez 1 point. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18 allez au **504**, autrement au **441**.

207

« Va-t'en, ici tu n'impressionne personne... À Beozia on ne se laisse pas effrayer si facilement, comme peuvent le croire ceux d'Abalone... »

Vous vous rendez face à l'évidence et sortez de la salle du secrétaire retournant dans la salle principale du Palais des Consuls. Allez au 288.

208

Les montagnes qui marquent la frontière entre la République de Huary et le Royaume d'Abalone ont été par le passé le théâtre de nombreuses batailles pour la suprématie de l'une sur l'autre. En effet, depuis des décennies, les deux États belliqueux ont alterné des moments de paix plus ou moins brefs à de sanglantes guerres. À cause de cela les montagnes sont un endroit essentiellement morne, avec peu de traces de civilisation. Les marchands qui les traversent, franchissent les quelques cols de montagne accessibles, où se trouvent quelques auberges et tavernes pour héberger ceux qui sont surpris par le froid climat d'altitude. En poursuivant le long de la route en terre battue, vous commencez la montée et le cheval halète de plus en plus fort. Il fait presque nuit et vous devez absolument trouver un endroit où passer la nuit, sinon vous risquez d'être une proie facile pour le gel nocturne et les animaux sauvages qui peuplent les bois. Au loin s'élève un filet de fumée laissant présager que vous allez bientôt pouvoir trouver un refuge. Rendez-vous au 325.

« Ah, en fin de compte c'est lui qui a choisi le Régent Zipher! Il a manqué de clairvoyance et la situation est celle qu'elle est... Toutefois pour la prochaine livraison au Palais du Roi je dois apporter un très gros chargement et une paire de bras en plus ce ne serait pas de refus, vu qu'un de mes commis vient d'émigrer outre-mer. Mais sache que le travail sera dur et pour toute la journée je ne peux t'offrir plus d'une pièce d'or, paiement à la fin bien sûr. »

Vous ne laissez pas passer cette occasion et vous vous accordez avec lui pour le retrouver mardi prochain de bonne heure à sa boutique, afin de charger le chariot avec la marchandise avant de vous rendre au Palais.

Rendez-vous au 57.

« Mon ami!, vous dit le Général, ferme immédiatement la porte et entre, s'il te plaît. »

Vous ne pouvez refuser l'invitation du Général qui baisse son arme et vient vous embrasser.

La jeune femme, qui était visiblement préoccupée, s'apaise un peu et s'assoit de nouveau sur le lit.

Le Général poursuit vous révélant son secret.

« Ami, ce n'est pas la première fois qu'on se rencontre, mais aujourd'hui tu dois me promettre que tu garderas le plus grand silence sur ce que je vais te dire. Je ne sais pas comment tu nous as trouvés, mais tu dois savoir que, elle... et il indique la jeune fille, c'est ma fille! » Surpris, vous le laissez continuer.

« Eh bien, quand j'étais un jeune Caporal, j'ai eu une

aventure avec une très belle fille, qui s'appelait Ezza et je n'ai point besoin de te décrire comment notre amour naquit et s'épanouit. Nous conçûmes en secret cette belle fleur qui est ici avec moi, mais je dû partir pour une mission lors de la Guerre des Races et elle fut seule au moment de l'accouchement, Ezza mourut au moment où naissait Ziska. Quand, à mon retour, j'appris que sa mère n'était plus parmi nous et qu'elle avait été confié aux soins d'un orphelinat, je fus si désespéré que je me promis de ne jamais me marier afin d'honorer le souvenir de la mère de ma fille. Quand elle devint plus grande et que j'obtins le grade de Capitaine, je l'emmenais de l'institut et parvins à l'introduire au Palais Royal, où elle réside actuellement et y travaille au service de Dame Langyne. Peu connaissent notre secret, je ne veux pas qu'il en soit autrement et, héros, je te demande, encore une fois, de bien garder le silence sur ceci. Chaque semaine on se rencontre pendant quelques heures, pendant lesquelles on peut se sentir une famille et je souhaite que bientôt elle puisse trouver un brave garçon qui l'épouse et la rende heureuse. »

Vous êtes surpris par cette histoire, surtout du fait qu'il ne mentionne pas (peut-être ne le sachant pas) que sa fille se donne au Régent pour lui permettre d'obtenir une brillante carrière. Vous lancez un regard à la jeune femme, qui semble ne rien laisser transparaître et, vous excusant pour le dérangement, vous les quittez, leur souhaitant un meilleur futur.

Si vous n'aviez pas la Note P, écrivez-là maintenant, après quoi vous rentrez chez vous pour vous reposer un peu avant de rencontrer à nouveau vos compagnons au **416**.

Il y a plusieurs années votre compagnon aussi a été une recrue et bien que cette fois-là il jura en présence du Roi, le protocole ne devrait pas être différent. Il semble un peu indécis, mais vous parvenez à le convaincre du bien-fondé du plan et, prenant courage, il accepte la proposition. Vous commandez à l'intendant de prendre soin du Général et de ne laisser personne le voir tant que le Régent sera présent, puis, arrangeant l'uniforme de votre compagnon et lui faisant assumer une attitude digne et fière, vous le poussez à accueillir le Régent, qui arrive en grande pompe se faisant annoncer par quatre hérauts qui imposent à tous l'attention et le silence.

Entouré par quatre imposants Gardes Noirs, tous lourdement armés, il entre dans la vaste cour de l'Académie. Sans se perdre en civilités, alors que toute l'armée se met au garde à vous pour le saluer, il se dirige immédiatement vers votre compagnon, surpris de ne pas trouver le Général.

Mais habilement il ne lui laisse pas le temps de parler.
« Noble Régent, toute l'armée vous salue. Je me trouve humblement en votre présence en remplacement du Général Casbeno, qui suite à une indisposition ne peut participer à la cérémonie. Il vous fait part de ses excuses les plus sincères de ne pouvoir vous accueillir comme vous le méritez et m'a demandé de procéder à la cérémonie en son absence. »

Le Régent, visiblement contrarié, est laconique.

« Bien, procédons! »

Il déclame ensuite toutes les paroles que le protocole prévoit, après lesquelles s'ensuit l'hymne de guerre

d'Abalone, chanté à l'unisson par les recrues et puis le Régent n'attend même pas un instant avant de s'en aller, sans saluer personne.

Peut-être êtes-vous parvenu à éviter au Général de faire une belle boulette. Il est maintenant couché dans un profond sommeil, gardé d'un œil vigilant par son intendant. Vous félicitez votre compagnon et puis laissez la fête et décidez de rentrer chez vous pour vous reposer et réfléchir à vos prochaines actions.

Vous récupérez 4 points d'Énergie et allez au **53**.

212

Pendant un instant le commerçant vous regarde dubitatif, mais puis, flairant la bonne affaire, il s'illumine d'un grand sourire, et vous comprenez que vous avez mis dans le mille. Devant maintenant continuer la petite histoire concoctée, vous lui racontez donc la splendide villa de votre maître dans la capitale de la République de Huary, avec vue sur la mer, et sa splendide femme, admirée par tous pour sa grâce et son honnêteté. Vous lui racontez qu'il s'occupe du commerce d'esclaves avec le nouveau monde et que tout ceci l'a enrichi dans de grandes proportions, il compte donc faire de l'argent aussi à Janger.

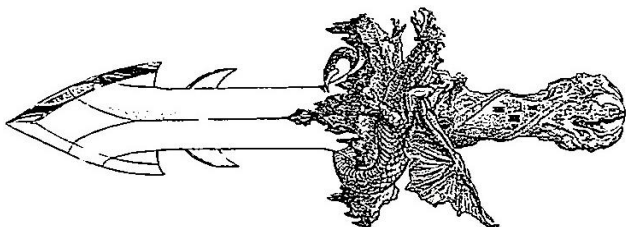
Il semble croire aveuglement à tout ce que vous dites et maintenant c'est à votre tour de l'interroger sur sa profession, ses fournisseurs et ses clients les plus prestigieux en arrivant au but de votre manœuvre. Quand il vous révèle qu'il fournit les cuisines du Régent avec ses produits, vous concluez enfin, déclarant votre désir de le rencontrer pour lui apporter la nouvelle de l'arrivée imminente du marchand de

Huary. Le commerçant semble réfléchir pendant un instant, puis vous laisse entendre que mardi prochain il vous emmènera avec lui au Palais et il est convaincu que vous pourrez y entrer vous aussi. Vous vous donnez donc rendez-vous pour le mardi suivant devant l'entrée du Palais. Vous prenez congé satisfait d'avoir trouvé un moyen de pénétrer à l'intérieur. Rendez-vous au **230**.

213

Vos mouvements maladroits causent la chute du cabinet qui, en tombant, fait un bruit retentissant, renversant tous les objets précieux par terre. Vous retenez votre souffle, attendant de voir si vous avez alerté quelqu'un, et entendez une imprécation provenir du couloir derrière la paroi est, suivie de bruits de pas produits par un nombre de personnes impossible à deviner. Allez-vous vous préparer au combat ou rapidement courir derrière la porte sur le côté opposé et vous cacher dans l'obscurité ?

Si vous vous sentez apte à soutenir une bataille, allez au **332**; si vous préférez fuir, allez au **319**.



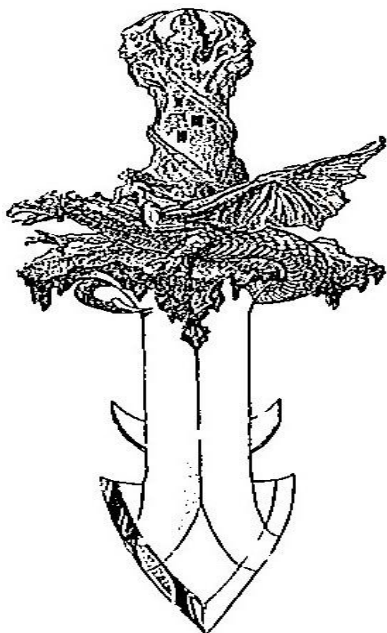


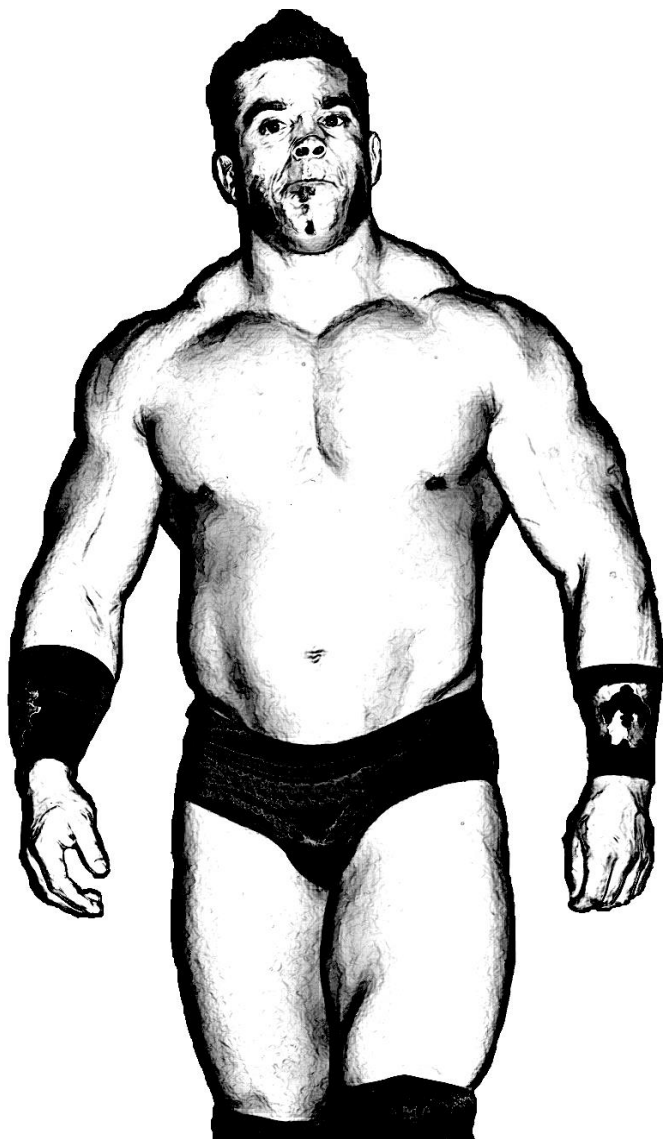
D'une voix faible, vous confessez que le mandataire est le Grand Prêtre d'Ekerion.

« Ah, quel traître! » beugle-t-il, la voix forte du Garde Noir vous remplissant les oreilles « Allons en référer au maître! Mais avant toutes choses, finissons-en avec ce chien! »

Si vous avez écrit sur votre feuille d'aventure la Note C ou P, allez au 516; si par contre vous avez l'anneau de Lord Sirlonio, allez au 47.

Si enfin vous n'avez aucune des deux notes et que vous ne possédez pas l'anneau, allez au 429.





Le géant a une musculature qui est disproportionnée pour ses dimensions déjà énormes. Il pourrait casser un bras comme s'il s'agissait d'une allumette et l'affronter pourrait être fatal à n'importe qui. Vous pouvez parier n'importe quelle somme contre lui jusqu'à un maximum de 10 pièces d'or et, en cas de victoire, vous récupérez deux fois la mise. Pendant que vous étudiez vos points faibles respectifs, une multitude de personnes s'approchent pour parier sur celui qui mettra l'autre au tapis. Avec déception vous entendez les murmures des gens qui pensent que le géant vous brisera le cou... Voici ses caractéristiques:

Géant: Combativité 12 Énergie 16

Ceci sera un combat suivant des règles bien précises, donc votre Combativité ne pourra être que la Force et vous ne pouvez utiliser aucune arme (n'oubliez pas d'enlever d'éventuels points de bonus). Enfin le duel n'étant pas mortel, vos points d'Énergie ne pourront pas descendre en-dessous de 1.

Vous pouvez toutefois utiliser des sorts ou des potions. Si vous perdez le duel, effacez l'argent parié; alors que si vous gagnez vous doublez votre mise et augmentez votre argent d'autant. Vous pouvez affronter le géant une seule fois seulement, après il refusera de vous combattre à nouveau. Quand vous aurez fini, tout en massant vos contusions, vous pouvez aller jouer aux gobelets, au 277, ou défier l'elfe au lancer de poignard, au 373. Si par contre vous préférez ne participer à aucun de ces jeux, rendez-vous au 2.

Les trois anneaux ont les caractéristiques suivantes et n'occupent pas de place dans l'équipement car vous les portez:

- Anneau Hypnotique: au combat il vous permet de ralentir votre adversaire en lui faisant perdre 2 points de Combativité pour le premier tour de combat.
- Anneau de Charme: permet de charmer une personne. À chaque test d'Autorité lancez deux dés, si vous obtenez un nombre compris entre 7 et 12 vous pouvez ajouter 2 points de bonus au test.
- Anneau de la Santé: au terme de chaque combat vous récupérez 2 points d'Énergie.

Après avoir pris note des caractéristiques de l'objet acquis allez au **437** pour visiter le magasin du tatoueur, au **312** pour celui du tanneur de peaux, ou au **164** pour la boutique du musicien.

Si vous ne voulez visiter aucun de ces magasins, vous pouvez retourner à la place principale. Allez au **2**.



En prenant la parole en face de toute l'assemblée, vous vous éclairez la gorge et repassez mentalement en revue vos argumentations.

« Frères de toutes les fois, vous êtes appelés ici, aujourd'hui, pour une tâche d'une importance suprême! Le Régent a fui pendant des années à notre contrôle et il exerce désormais un pouvoir incontesté! Aujourd'hui nous nous unissons pour demander qu'il se soumette à nous et je dis que nous devons oublier nos différences pour l'obliger à suivre les règles du fidèle d'Ekerion, qui sont celles du respect envers les autres, de la magnanimité et de la modération. Nous lui imposerons que toutes les fois aient les mêmes droits et que toutes les quatre puissent contribuer à combattre l'athéisme qui prédomine dans le Royaume. Frères, nos ennemis sont ceux qui ne croient pas, donc on lui imposera la foi de toutes les façons possibles et le Régent ne pourra s'y soustraire. Aujourd'hui je vous demande de soutenir ma proposition: que Zipher se convertisse à la foi d'Ekerion, pour Abalone et pour nous tous! »

Vous vous échauffez à la fin du discours et scrutez les visages des moines pour voir si vous avez eu du succès.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat obtenu à votre valeur d'Autorité, si vous obtenez un total supérieur à 16, allez au 331, autrement au 196.





Le seul moyen que vous voyez pour enquêter sur Lady Mozia est de vous introduire de quelque façon dans ses appartements. D'accord avec le lutin, vous décidez que vous tenterez de passer sans vous faire voir et, bien qu'ils n'y aient pas de gardes armés, il faudra faire bien attention.

Le plan est le suivant: le lutin peut lancer un sort capable d'arrêter le temps pendant quelques secondes, un délai suffisant pour vous permettre d'accéder aux couloirs du palais de Lord Paretus sans que l'on vous remarque. Le plan marche à merveille et vous êtes surpris de vous retrouver seuls dans la zone des chambres réservées à la fille du noble, sans bien savoir comment vous y êtes arrivé. Le Lutin vous fait un clin d'œil malicieux, mais vous ne perdez pas de temps en remerciements et une fois la chambre de Lady Mozia trouvée, vous frappez délicatement à la porte dans l'espoir qu'elle vous laisse entrer.

« Va-t'en, père ingrat! » vous répond Lady Mozia avec un sanglot.

« Ma dame, essayiez-vous de l'autre côté de la porte, je ne suis pas votre noble père, mais je viens vous porter conseil, si vous me le permettez. »

Vous entendez un bruit de pas et un loquet qu'on ouvre pour vous laisser entrer.

Vous mettez les pieds dans la chambre avec un peu d'appréhension et vous vous retrouvez face à la plus merveilleuse des créatures que vous puissiez imaginer, une jeune fille d'une beauté incomparable, avec les yeux humides de larmes.

Le lutin aussi est charmé par l'apparence de la jeune

fille et s'agenouille spontanément à ses pieds, la consolant.

« Ma dame, je ne pensais qu'il pouvait exister tant de beauté dans une seule personne. »

La jeune fille visiblement émue, fond en larmes, et il ne peut que la serrer dans ses bras pour la consoler. Une fois calmée, vous intervenez et vous vous rendez compte de ne vous être même pas présentés. Une fois cela fait, vous lui demandez la raison de sa tristesse et elle, toujours enlacée avec le lutin, n'hésite pas à satisfaire à votre demande.

« Mes amis, ce cruel tyran qu'est mon père veut que j'épouse un vulgaire soldat! Je ne l'accepte pas! Je veux être libre de choisir qui je veux et cet homme je ne le désire point!

- Ma Dame, de quelle façon ma modeste personne pourrait vous aider? »

La jeune fille vous regarde de façon déterminée et en même temps implorante et puis elle indique le lutin.

« Aide-moi à l'épouser! Annonce à mon père nos fiançailles! »

Votre cœur bondit en entendant sa proposition et il semble bien que le lutin aussi soit choqué... Mozia est vraiment une très belle femme et par ailleurs, les mariages mixtes sont désormais à l'ordre du jour.

De plus, la noble lignée de l'ambassadeur lui permettrait d'aspirer à sa main sans problèmes et Lord Paretus ne pourrait même pas la lui refuser, bien que le Général Casbeno pourrait en prendre ombrage.

« Noble compagnon, dites-vous au lutin, quel que soit votre opinion, je vous invite à réfléchir sérieusement au bénéfice que pourrait apporter à notre cause une bonne relation avec Lord Paretus. »

Il semble visiblement indécis.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité pour vérifier si vous êtes parvenu à le convaincre. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au 398, autrement au 469.

219

Le démon vous regarde d'un air hébété, n'étant pas habitué à vous voir en ces conditions. Vous lui ordonnez de couper immédiatement la liane et, avec un puissant bond, il l'atteint et la tranche avec ses longues griffes. Vous tombez la tête en premier et perdez 2 points d'Énergie à cause du choc avec le sol. Malgré cela vous êtes satisfait de vous en être sorti cette fois-ci encore et, pendant que le Woerz retourne dans son royaume infernal, vous dégainez votre arme et vous vous préparez à affronter la multitude de monstres. Rendez-vous au 204.



220

Vous dégainez votre arme avec précaution et, vous rapprochant du voleur, vous vous montrez enfin, lui coupant toute possibilité de fuite.

Préoccupé, votre compagnon vous dit:

« Il vaudrait mieux s'en aller d'ici, cet endroit est dangereux! »

Le gremlin, surpris de votre présence, s'adresse à lui, lui demandant la raison de votre intervention. « Frère, il

me semble que ce ne sont pas tes affaires! On ne peut voler à un voleur! », et il termine ses mots avec un bref sifflement.

Vous comprenez que c'est le signal d'alerte pour ses complices et vous lui sautez dessus, avant de vous retrouver en plus mauvaise posture.

Vous devez l'affronter au combat:

Voleur: Combativité 6 Énergie 10

Après deux assauts arrivent deux complices qui à leur tour vous affronteront au combat:

Premier Complice: Combativité 6 Énergie 8

Second Complice: Combativité 7 Énergie 6

Votre compagnon, pas habitué aux combats, se limitera à rester à distance, visiblement indécis si intervenir contre des voleurs comme lui ou pas.

Un fois vaincus, vous pouvez prendre 15 pièces d'or que vous trouvez dans leurs poches, un Poignard et la bourse volée (qui contient 5 pièces d'or) et en lançant des regards inquisiteurs à votre compagnon lui demandez pourquoi il ne vous a pas aidé.

« Vois-tu, il te répond, vous autres ne pouvez comprendre comment on se comporte nous..., hem..., nous les voleurs. Nous avons un code tacite qui nous empêche de nous en prendre les uns aux autres... »

Vous aimeriez répliquer, mais vous décidez de laisser tomber.

Maintenant vous pouvez décider de restituer la bourse à sa légitime propriétaire au **355** ou garder toutes les pièces d'or et aller assister au grand feu au **114**.

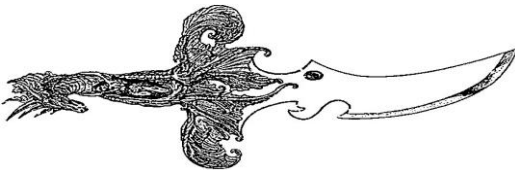
Par un vote à main levée, la motion du Grand Prêtre d'Aritno obtient un léger avantage et il n'hésite pas à montrer sa propre satisfaction.

Mais maintenant arrive le moment crucial, car il faut mettre aux vote le choix de la foi à laquelle Zipher devra se convertir. Pendant des heures tous les moines débattent entre eux et les Grands Prêtres discutent de façon animée, essayant de parvenir à un accord.

Votre compagnon vous dit qu'il serait prestigieux pour votre foi de faire en sorte de convertir Zipher à la religion du Dieu Ekerion et ceci pourrait être le moment idéal pour intervenir à nouveau, obtenir le consensus des moines et, en outre, soumettre la volonté du Régent à celle de son église.

Si vous voulez prendre la parole pour demander qu'on s'accorde sur la foi d'Ekerion, allez au **58**. Si cela ne vous importe guère et préférez qu'on arrive à une conclusion naturelle, allez au **92**.

Personne ne vous a découvert et vous comptez les pièces volées, satisfait. Il y a 10 pièces d'or en tout, qui viennent augmenter votre dotation. Allez au **361**.



223

Vous payez à contrecœur ce forban de passeur et une fois débarqué sur la rive opposée du fleuve, vous lui lancez une malédiction, lui promettant qu'au retour vous chercherez un passage moins coûteux.

Après une brève halte pour faire reposer votre cheval, vous l'incitez de nouveau au galop vers les montagnes. Rendez-vous au 208.

224

Vous lancez le sort (rappelez-vous de soustraire 4 points d'Énergie) et le déplacement d'air créé par l'explosion subite vous désarçonne, vous causant 1 point de dommage. Toutefois, quand vous vous relevez, vous trouvez votre ennemi agonisant, qui se tortille de manière horrible, émettant des gémissements terrifiants. Vous ne perdez pas de temps avec la créature et, en reprenant les rênes du cheval, qui heureusement est indemne, vous cherchez une voie pour sortir de ce lieu infernal. Rendez-vous au 171.



225

Ce local est le garde-manger du Palais, où étaient en train de batifoler la servante et le garde ivre. C'est un local plein de nourriture en tous genres et, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez prendre avec vous

jusqu'à quatre Bouteilles de Vin, chacune occupant une place dans votre équipement. De plus vous avez la possibilité de vous reposer un peu et de manger quelque chose, récupérez 1 point d'Énergie. Quand vous êtes prêt à repartir vous sortez du garde-manger et allez au 464.

226

Les montagnes qui marquent la frontière entre la République de Huary et le Royaume d'Abalone ont été par le passé le théâtre de nombreuses batailles pour la suprématie de l'une sur l'autre. En effet, depuis des décennies, les deux États belliqueux ont alterné des moments de paix plus ou moins brefs à de sanglantes guerres. À cause de cela les montagnes sont un endroit essentiellement morne, avec peu de traces de civilisation. Les marchands qui les traversent, franchissent les quelques cols de montagne accessibles, où se trouvent quelques auberges et tavernes pour héberger ceux qui sont surpris par le froid climat d'altitude. En poursuivant le long de la route en terre battue, vous commencez la montée et le cheval halète de plus en plus fort. Il fait déjà noir depuis quelque temps et vous avez de grandes difficultés à poursuivre, bien que le clair de lune illumine vos pas et ceux du cheval. Vous devez absolument trouver un endroit où passer la nuit, sinon vous risquez d'être une proie facile pour le gel nocturne et les animaux sauvages qui peuplent les bois. Au loin s'élève un filet de fumée, laissant présager que vous allez bientôt pouvoir trouver un refuge. Ceci vous reconforte un peu, mais soudainement vous entendez le

grognement d'un ours qui fait disparaître tout de suite la fatigue de la journée.



Vous préparez votre arme et, descendant de cheval, à la faible lumière de la nuit, affrontez l'animal.

Ours: Combativité 10 Énergie 7

Si vous le battez, allez au **340**. Si vous utilisez le sort Contrôle des Végétaux et Animaux, allez au **368**.

Malgré vos rencontres à l'Académie Militaire et au Palais de Lord Paretus, le Général ne se rappelle pas de

vous et s'approche, épée au poing, avec un air menaçant.

« Non, papa, arrête-toi ! »

Le Général hésite un instant et puis baisse son arme.

« Très bien, je pense que nous devrions parler... »

Vous baissez vous aussi votre arme et lui expliquez qui vous êtes et pour quels motifs vous le connaissez. Bien qu'avec réticence, le Général vous raconte son histoire.

« Ce que je te dirai doit rester entre ces murs, compris ? Je ne sais pas comment tu nous as trouvés, mais tu dois savoir que, elle... et il indique la jeune fille, c'est ma fille ! » Surpris, vous le laissez continuer

« Eh bien, quand j'étais un jeune Caporal, j'ai eu une aventure avec une très belle fille, qui s'appelait Ezza et je n'ai point besoin de te décrire comment notre amour naquit et s'épanouit. Nous conçûmes en secret cette belle fleur qui est ici avec moi, mais je dû partir pour une mission lors de la Guerre des Races et elle fut seule au moment de l'accouchement, Ezza mourut au moment où naissait Ziska. Quand, à mon retour, j'appris que sa mère n'était plus parmi nous et qu'elle avait été confié aux soins d'un orphelinat, je fus si désespéré que je me promis de ne jamais me marier afin d'honorer le souvenir de la mère de ma fille. Quand elle devint plus grande et que j'obtins le grade de Capitaine, je l'emmenais de l'institut et parvins à l'introduire au Palais Royal, où elle réside actuellement et y travaille au service de Dame Langyne. Peu connaissent notre secret, je ne veux pas qu'il en soit autrement et, héros, je te demande, encore une fois, de bien garder le silence sur ceci. Chaque semaine on se rencontre pendant quelques heures, pendant lesquelles on peut se sentir une famille et je

souhaite que bientôt elle puisse trouver un brave garçon qui l'épouse et la rende heureuse. »

Vous êtes surpris par cette histoire, surtout du fait qu'il ne mentionne pas (peut-être ne le sachant pas) que sa fille se donne au Régent pour lui permettre d'obtenir une brillante carrière. Vous lancez un regard à la jeune femme, qui semble ne rien laisser paraître et, vous excusant pour le dérangement, vous les quittez, leur souhaitant un meilleur futur.

Écrivez la Note P sur la feuille d'aventure, après quoi vous rentrez chez vous pour vous reposer un peu avant de rencontrer à nouveau vos compagnons au **416**.

228

Vous quittez vos compagnons, confiant du fait qu'ils vont organiser le reste des préparatifs de la meilleure façon. Vous retournez chez vous et le lendemain, après avoir expédié vos affaires courantes, vous vous apprêtez à planifier l'incursion au Palais.

Après de longues réflexions, vous décidez que les options les plus réalistes pourraient être une incursion nocturne, profitant de l'obscurité, ou diurne, vous fondant avec le va-et-vient des gens qui fréquentent quotidiennement le Palais, bien que ces derniers temps l'accès soit de plus en plus restreint.

Dans les deux cas la situation est dangereuse, car les probabilités d'être capturé sont élevées, mais vous êtes confiant de pouvoir réussir la mission qui vous a été confiée.

Si vous attendez les ténèbres d'une nuit sans lune pour pénétrer dans le Palais, allez au **292**; si par contre vous optez pour agir en plein jour, allez au **359**.

« Voilà, Votre Excellence, la solution est 2, 2, 9 car pour obtenir 36 il peut y avoir plusieurs combinaisons, mais seules deux d'entre elles ont pu générer le doute du Roi. Regardez, 36 peut s'obtenir ainsi :

	Total
1 1 36	38
1 2 18	21
1 3 12	16
1 4 9	14
1 6 6	13
2 2 9	13
2 3 6	11
3 3 4	10

Mais comme vous voyez seul 1, 6, 6 et 2, 2, 9 ont le même total, qui est 13, égal aux années du règne du souverain. Ceci a suggéré au Roi de demander un autre indice. La veuve, en disant que la fille plus grande avait les yeux bleus, voulait ainsi indiquer qu'elle n'avait pas de jumelle, sinon elle aurait dit que 'les deux filles plus grandes' avaient les yeux bleus. De fait, la solution ne peut être que 2, 2 et 9. Vérifiez dans le livre, Votre Excellence. »

Le Consul feuillette le livre et exulte pour le succès :

« Surprenant, héros! Vraiment remarquable! Nous avons résolu l'énigme finale. »

Vous le regardez en biais, irrité du toupet qu'il a de dire cela, mais il vaut mieux jouer le jeu.

« Oui, Votre Excellence, on y est parvenus! »

Le noble est tout excité.

« Maintenant, c'est à mon tour de leur montrer ce dont je suis capable... Mais mon cher héros, vous étiez venu pour quelque chose de plus important et je ne peux que vous dire combien j'ai confiance en vous, comme celui qui libérera Abalone du joug du Régent Zipher! Héros, vous avez ma bénédiction pour la tâche que vous allez accomplir et je vous assure que, du moins de mon côté, Huary n'interviendra en aucune façon dans vos affaires internes. Et j'espère bientôt pouvoir discuter avec vous d'égal à égal. Mais maintenant ne nous laissons pas trop prendre par l'enthousiasme, mes confrères vont arriver, laissez-moi seul, héros. »

Vous ne vous faites pas prier, vu le désagréable sens de l'humour du Consul qui est en train de vous énerver.

Vous le saluez chaleureusement, le laissant radieux sur le précieux fauteuil de son bureau et retournez dans la salle principale du Palais des Consuls, conscient du succès obtenu. Rendez-vous au **288**.

230

Le matin du rendez-vous vous revêtez votre habit le plus beau et vous vous rendez à l'entrée principale du Palais où vous retrouvez le marchand de bétail qui avec ses commis est en train de transporter quelques carcasses de bêtes fraîchement abattues. Dès qu'il vous voit, il cour vous serrer la main et vous invite à le suivre, laissant les deux serfs s'occuper du déchargement de la marchandise.

Les Gardes du Palais vous intiment de vous arrêter et s'approchent pour vous fouiller, mais vous soupirez de soulagement quand le marchand sort de sa poche une

poignée de pièces d'or pour leur distribuer, ce qu'ils acceptent avec un regard avide.

« Vous n'oseriez pas mettre vos sales mains sur des personnes tellement nobles », se moque-t-il d'eux avec arrogance.

Vous êtes introduits dans la vaste Salle du Trône, avec de grandes fenêtres sur la paroi est, à droite, et un plan rehaussé de trois marches vers la moitié de sa longueur qui sépare la salle en deux zones: l'une est destinée aux citoyens, l'autre au Roi, bien en évidence par un trône qui reflète la lumière grâce aux précieux tissus dorés dont il est tapissé. Deux escaliers en colimaçon descendent du balcon de l'étage supérieur, sur chacun des deux côtés du trône. Les murs sont décorés de nombreuses tapisseries qui racontent l'histoire d'Abalone et de ses gouvernants.

A part deux gardes, occupés à parler avec deux servantes qui nettoient le sol, il n'y a personne d'autre. Le marchand, apparemment bien connu, est salué par les gardes mêmes et regardé avec révérence par les servantes. Il demande ensuite à parler avec le secrétaire personnel du Régent pour des questions importantes et un garde exécute l'ordre en montant à l'étage. En descend un petit homme chauve et légèrement courbé sur lui-même qui vous regarde sournoisement, mais le commerçant de bétail vous présente tout de suite comme le représentant d'un riche marchand et en un instant les yeux du secrétaire s'illuminent. Il vous invite dans la salle à manger, juste au palier du premier étage au bout des deux escaliers, et vous commencez à converser en lui racontant le plus de mensonges possibles sur votre maître. Il se montre intéressé, surtout quand vous lui parlez du commerce

d'esclaves avec Cadash, qu'il semble bien connaître. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité et si vous êtes un Lutin, un Magicien ou un Guerrier, déduisez 1 point au résultat obtenu. Si vous obtenez 14 ou plus allez au **96**, autrement au **388**.

231

Votre discours obtient la faveur de nombreuses personnes qui exultent pendant que vous exposez clairement vos arguments. Après vous d'autres moines prennent la parole, chacun ayant une position différente, jusqu'à ce que la décision sur la façon de procéder soit mise aux votes.

Écrivez la Note F sur la feuille d'aventure et lancez 1 dé. Avec un nombre pair, allez au **59**, sinon au **309**.



232

La bourse en main, vous retournez vers la foule à la recherche de la femme avec l'enfant. Même à bonne distance vous l'entendez brailler: « Au Voleur! Au Voleur! On m'a dérobé! » et quand vous lui tendez la bourse elle se confond en remerciements pour l'avoir récupérée. Spontanément, la foule vous dédie une salve d'applaudissements pour vous remercier de votre courage et de votre altruisme.

Écrivez la Note H sur la feuille d'aventure, après quoi vous allez assister au feu. Allez au **366**.

Le Bourgmestre ne reçoit que peu d'applaudissements et puis donne le début solennel des festivités en mettant le feu aux bûches. Après quoi il s'éloigne de quelques pas et rejoint les autres gens, pour mieux voir la grande pile de bois qui commence à brûler. Quand vous vous rendez compte que tous les yeux sont fixés sur le feu, vous vous approchez avec désinvolture au dos du Bourgmestre et agissez rapidement, frappant un coup mortel. Après quoi vous vous fondez parmi la foule pour vous y cacher. Quelques instants et puis son corps s'effondre, un attroupement se forme et on tente de le ranimer, ensuite la terreur se répand et quelqu'un commence à crier. « Un assassinat! Un assassinat! Le Bourgmestre a été tué! »

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous avez frappé avec un Poignard ajoutez 4 points; si vous avez utilisé une Dague 2 points; si enfin vous êtes désarmé déduisez 3 points. Si le total est égal ou supérieur à 20, allez au **542**, autrement au **266**.

Ivre de l'odeur du sang humain, le démon ne parvient plus à se contrôler et se jette sur cet horrible repas, s'abaissant au niveau de ces monstres sans âme. Sans plus aucun frein, il boit généreusement des tonneaux et s'endort malgré vos efforts. Il ne reste désormais plus rien à faire ici pour vous et vous quittez cette scène macabre. Vous vous mettez en route à travers des ruelles obscures pour éviter de vous faire voir à

proximité de cette scène.

Dégoûté par le comportement de votre compagnon, vous rentrez chez vous et passez une nuit agitée en repensant à l'aventure de cette nuit et à l'horrible spectacle auquel vous avez assisté. Vous récupérez 2 points d'Énergie et le lendemain vous vous réveillez prêt pour poursuivre la mission. Rendez-vous au 53.

235

Rapide comme l'éclair vous fuyez, poursuivi par les cris de rage de Lord Sirlonio et de ses sbires, portés par le vent. Intérieurement vous leur lancez une malédiction, mais vous êtes bientôt hors de leur portée, bien loin de Cabir. Bien que vous ne soyez pas parvenu à tuer Lord Sirlonio et à éliminer sa confrérie, vous avez quand même réussi le principal : récupérer votre cheval. Allez au 412 pour poursuivre l'aventure.

236

Vous êtes sans aucun doute l'une des personnalités les plus en vue parmi les gens d'Abalone. . Il n'est pas rare pour vous de distribuer les recettes de vos larcins à des mendiants ou familles en difficultés et grâce à votre profonde connaissance sociale, vous êtes conscient qu'il en faudrait peu pour faire éclater une révolte contre le Régent. Toutefois, avoir le soutien du peuple n'est pas suffisant, car la présence d'un guide fort et reconnu est nécessaire. Les personnes faibles ont besoin d'une autorité qui les commande car en cas de faux-pas elles risqueraient de mettre leur propre vie en danger, ainsi que la vôtre...

Ce soir va se dérouler la fête en souvenir de Janger le Dominateur qui, il y a plus de cinq cents ans, venu d'on ne se sait quel pays, débarqua avec sa flotte sur ces mêmes côtes alors inhabitées. Il y fonda une petite communauté qui avec le temps grandit et devint une puissante ville, malheureusement en crise profonde ces dernières années.

Comme chaque année, tous les citoyens se retrouvent dans la zone portuaire où, à minuit, sera allumé un énorme feu qu'on pourra voir à plusieurs lieues de distance. Propice à attirer l'attention des navires de passage sur le Grand Fleuve, tout comme Lord Janger fut attiré par la splendeur des côtes fertiles.

Vous sortez de l'auberge et, pendant que vous marchez parmi la foule, vous percevez clairement l'exaspération des citoyens concernant ces conditions de vie difficiles. Jusqu'à l'année dernière la fête fourmillait d'artisans qui vendaient des marchandises en tous genres, alors qu'aujourd'hui vous ne voyez que le désespoir des marchands et les yeux tristes des femmes qui ne savent pas comment nourrir leurs propres enfants. Ce chien de Zipher a détruit la volonté de réagir de ces personnes et ce sera à vous de les remotiver et de les conduire vers la renaissance.

À l'approche de minuit, vous commencez à vous diriger vers le lieu où se tiendra le feu et, sans même y prêter trop d'attention, vous remarquez un garçon qui approche sa main de la bourse d'une femme portant un enfant dans les bras et qui, vraisemblablement distraite, se la laisse voler.

Vous n'avez qu'un instant pour décider comment réagir. Vous pourriez tout de suite sauter sur le voleur et le bloquer avant qu'il ne s'enfuie, dans ce cas allez

au 534, ou sinon vous pourriez le laisser partir sans interférer au 396. En dernier lieu, vous pourriez tout simplement le suivre pour voir ce qu'il a l'intention de faire au 151.

237

Vous montez en selle le plus vite possible et poussez l'animal au galop loin de la résidence de Lord Sirlonio. Les paysans sortent et vous poursuivent mais sans pouvoir vous rejoindre. Par miracle vous êtes parvenu à récupérer votre cheval et vous vous éloignez de Cabir satisfait de vous en être sorti cette fois-ci encore. Rendez-vous au 412.

238

Une fois le dernier coup porté, le corps de Rugh vacille dangereusement et tombe en arrière dans une flaque de sang noirâtre.

Vous pointez votre arme vers les démons qui vous regardent, atterrés.

« Maudits, vous voyez ce qui arrive à ceux qui osent se dresser contre moi?! Qui ose me défier, qui ose me contredire?! » criez-vous, mais tous s'éloignent, craignant votre férocité.

« Ici ce n'est pas Rugh qui commande, mais moi! À partir de maintenant, vous devrez exécuter mes ordres, compris? Et maintenant nettoyez à fond ce massacre, avant que des humains ne s'aperçoivent de ce que vous avez fait! »

Les démons lancent un cri effrayant, acclamant votre nom et, alors que certains partent en courant, d'autres

commencent à faire disparaître les preuves du massacre qu'ils avaient causé.

Vous avez acquis leur respect et dorénavant ils obéiront fidèlement à vos ordres. Vous laissez la bande cacher leurs propres fautes et rentrez chez vous pour vous reposer un peu, avant de poursuivre le reste de votre mission. Écrivez sur la feuille d'aventure la Note R, récupérez 4 points d'Énergie et allez au 53.

239

La créature lance un cri inhumain et, avant de mourir, s'agite se cognant lourdement contre les arbres. Vous récupérez votre souffle pendant un instant et puis reprenez les rênes du cheval qui heureusement est indemne. Vous cherchez ensuite un moyen de fuir de ce lieu infernal. Rendez-vous au 171.

240

Le Général a les caractéristiques suivantes et est armé d'une épée.

Casbeno: Combativité 12 Énergie 20

Ce n'est pas un combat à mort, donc, dès que les points d'Énergie de l'un de vous deux descendent à 3 ou moins, il devra se rendre.

Si vous êtes un Moine, vous pouvez invoquer l'aide du Dieu Ekerion et lui demander d'immobiliser l'adversaire pour vous permettre de le vaincre. Si vous procédez ainsi, considérez-vous comme vainqueur.

Si vous gagnez, allez au 90, autrement au 293.

Bien que la découverte et l'exploration d'un nouveau continent ne soit pas une tâche aisée, vous avez brillamment guidé l'expédition au-delà du Grand Fleuve, jusqu'à Cadash et pendant le chemin du retour. Les compagnons de cette époque se révélèrent rapidement peu fiables et pas du tout préparé pour une telle aventure, et plus d'une fois vous leur avez sauvé la vie. Au retour à Janger vous étiez convaincu de pouvoir exiger de droit le trône du Royaume des Lutins, à Arbar. Mais ce fut une déception quand le Conseil des Nobles du Royaume préféra votre frère jumeau, qui avait rapporté de ses aventures un objet magique extraordinaire. Une bouteille d'eau enchantée, de laquelle une seule goutte suffit pour rendre fertile même les champs les plus arides. Votre frère fut donc nommé Roi, mais malgré vos désaccords, il s'est montré magnanime et vous a laissé en vie, vous nommant Ambassadeur au près du Royaume d'Abalone dans la capitale, Janger. Bien pire fut le sort de vos cinq compagnons de Cadash; vous avez entendu dire que le Voleur a vendu sa lame au plus offrant, devenant un sicaire et, après avoir été capturé lors de sa dernière mission, il a fini pendu sur la place principale. Pour ce qui est du Guerrier, il a été retrouvé mort dans le lit d'une auberge, un cas pas clair du tout. Probablement une prostituée n'aura pas hésité à lui couper la gorge pendant son sommeil pour lui voler sa bourse. Vous avez vu de vos propres yeux le magicien qui, une fois revenu dans sa patrie, fut licencié par le Régent et maintenant il survit en vendant des potions dans la rue à quelques riches qui

ont encore de l'argent à dépenser. Le moine a essayé de retourner dans son monastère pour reconquérir le rôle de Grand Gardien, qu'on lui avait selon lui enlevé frauduleusement. Il semble qu'il en ait été chassé de nouveau et la dernière fois que vous l'avez vu, il marchait comme un fou dans la place principale en délirant à propos de la fin du monde à venir. Enfin le démon qui, juste après être rentré de Cadash, a formé une improbable bande avec d'autres de sa race et s'est engagé dans une quelconque guerre comme mercenaire où il a fini transpercé par une épée ennemie.

Comme tout lutin adulte, vous avez acquis certaines capacités magiques.

MUTATION

Cette magie vous permet d'accroître ou de diminuer votre taille comme bon vous semble (mais seulement pendant un paragraphe). Dans ce cas vous bénéficierez d'un avantage au combat (avec une valeur de Force ainsi doublée), ou la possibilité de passer au travers de fissures où même les souris ne pourraient se faufiler. Mais rappelez-vous, à chaque fois que vous utiliserez ce sort vous perdrez 2 points d'Énergie.

CONTRÔLE DES VÉGÉTAUX ET ANIMAUX

Le sort vous permet de dominer toute créature animale ou végétale. Ainsi, si vous êtes attaqué par des bêtes ou des plantes carnivores, vous pourrez poursuivre l'aventure sans devoir combattre. Attention, le sort implique la perte de 3 points d'Énergie et n'a d'effet que sur un seul adversaire (de votre choix) et pendant un paragraphe. Enfin, certaines créatures pourraient être insensibles à ce sort (le texte vous en préviendra).

ARRÊT DU TEMPS

C'est le sort le plus puissant que vous connaissez. Son utilisation vous fera perdre immédiatement 4 points d'Énergie et vous permettra d'arrêter le temps pendant dix secondes. Dans ce laps de temps vous pourrez attaquer votre adversaire par 3 fois sans qu'il puisse vous blesser; ou désarmer un ennemi, bien sûr uniquement s'il a une arme (il est inutile de tenter de désarmer un tigre ou tout autre animal) ce qui lui fera perdre 3 points de Combativité; ou vous pourrez choisir d'autres options qui seront indiquées dans le texte.

Vous ne pouvez utiliser qu'un seul sort par paragraphe et comme vous pouvez le constater ils ont une grande utilité, mais sont très coûteux en Énergie, il est donc conseillé d'y avoir recours seulement quand cela sera vraiment nécessaire. Rappelez-vous en effet que le texte vous demandera rarement de vous servir de la magie et ce sera toujours à vous de décider quand l'utiliser même si cela n'est pas expressément demandé.

Une autre de vos capacités est celle de percevoir la présence d'objets magiques dans les alentours. Le texte vous expliquera, cas par cas, ce que vous devrez faire. Enfin vous possédez deux qualités fondamentales qui sont de pouvoir trouver des cachettes et portes secrètes, ainsi que de pouvoir vous orienter dans des lieux inconnus avec une aisance naturelle.

Malgré la position politique que vous recouvrez, vous n'avez jamais eu l'occasion de rencontrer le Régent, qui s'est toujours refusé d'entretenir des rapports avec

vous. Vous savez toutefois que c'est une personne nerveuse et réservée, qui n'hésite pas à montrer son pouvoir quand il se trouve en difficulté, déployant ses Gardes Noirs pour menacer personnellement ses adversaires.

Ce ne fut donc pas une surprise quand le Conseil fut dissout, ni le fait que même les conseillers n'aient pas manifesté publiquement leur insatisfaction, car cela leur aurait causé de nombreux problèmes.

Malgré les privilèges qui vous sont dus en tant qu'ambassadeur, vous êtes soucieux de la situation et conscient que votre propre vie est en danger constant. Ceci aussi à cause du fait que la population du Royaume est au bout et vous craignez que la situation ne se précipite, obligeant le Régent à user de la force.

Aujourd'hui les portes d'une nouvelle aventure s'ouvrent, en effet, face à vous se trouvent cinq personnes qui se présentent tour à tour. Curieusement il y a autant de classes sociales présentes, en plus de la vôtre.

Comme représentant des lettrés un magicien habillé d'une tunique luisante, alors que celui qui vous a ouvert la porte est un membre du clergé, un moine du Dieu Ekerion qui revêt une tunique noire. Ils sont jeunes, mais ont dans le regard la détermination de ceux qui se sentent investis d'une importante tâche. Un gigantesque guerrier à l'armure scintillante se présente comme étant un militaire, et, près de lui, à représenter le peuple, se trouve un individu au regard fuyant, que vous n'avez aucune difficulté à identifier comme étant un voleur. En outre est présent un démon, de ceux qui sont prêts à accepter tout type de travail.

« Frère, commence le moine, nous avons tous été

convoqués pour une mission d'une extraordinaire importance. Les plus forts et intelligents représentant du peuple, de la noblesse, des magiciens, des religieux, des soldats et des démons ont été choisis pour organiser une révolution qui amènera plus d'équité sociale et bien-être pour tous. Nous six avons été choisis car nous pouvons vaincre le tyran! Acceptes-tu, frère, de t'unir à nous? »

Vous n'hésitez pas une seconde et avec un mélange d'orgueil et d'excitation, vous prononcez bien fort les mots: « Je suis avec vous! »

Un nouveau groupe de six membres, les Braves, sauvera le sort du Royaume! Rendez-vous au **6**.



242

La pluie continue, incessante, le cheval et vous supportez mal la situation, mais quand le terrain se fait plus compact et moins entravé par des arbres tombés ou des racines saillantes, vous commencez presque à espérer d'être arrivé à la fin des marais. De temps en temps vous sentez une odeur d'œufs pourris provenir d'ouvertures dans le sol, mais vous n'avez aucune intention de découvrir ce qui se cache en dessous.

Soudainement vous entendez un sifflement et d'instinct vous sautez de selle. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **33**, autrement au **517**.

Vous essayez d'apitoyer le marchand en lui racontant votre situation familiale désastreuse et que vous avez besoin d'un travail quelconque pour donner quelque chose à manger aux vôtres. Vous assaisonnez l'histoire avec quelques plaintes sur la situation générale du pays, en espérant que ça fasse effet, et le marchand de légumes semble apprécier vos arguments.

« Tu as raison, la population meurt de faim et ce chien de Régent ne fait rien pour elle. Pense qu'il m'achète tout ce que mes champs peuvent produire et il ne me paye rien depuis bien six mois... Je ne sais plus comment rétribuer mes commis et le problème est qu'il ne me laisse pas le choix; si j'arrête de lui livrer la nourriture, il a déjà menacé de me faire fermer boutique! Et tu sais quoi? Peut-être bien que je ferais mieux de le faire et de m'installer ailleurs »

Vous êtes maintenant en confiance avec le marchand et continuez à vous lamenter du Régent qui se cache dans la richesse de son Palais, incapable d'améliorer la situation du Royaume.

« Je regrette le temps où le bon Roi Miron était en bonne santé et gouvernait avec les pleins pouvoirs... »
 Pour voir si vous l'avez convaincu, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez 16 ou plus, allez au 209, autrement au 165.



244

Vous devez affronter le monstre uniquement armé de vos capacités, car même si vous êtes accompagné de Mansur, il refusera de se battre.

Les caractéristiques de la créature sont les suivantes:

Monstre des Marais: Combativité 12 Énergie 15

N'étant pas un animal commun, il ne peut être charmé par le sort Contrôle des Végétaux et Animaux, ni effrayé par le sort Terreur. Si vous parvenez à vaincre cet ennemi, allez au 239.

245

Pour l'instant vous parvenez à vous orienter et à poursuivre en gardant toujours en vue la bonne direction et, malgré l'humidité pesante qui rend le parcours peu aisé, vous parvenez à avancer.

Progressivement, alors que vous pénétrez dans les marais, le chemin devient de moins en moins stable et vous décidez par précaution de descendre de cheval afin d'éviter de tomber dans un piège.

À un certain point le chemin se termine dans une flaque d'eau recouverte de nénuphars et vous ne parvenez pas à comprendre dans quelle direction poursuivre. Vous pouvez tout simplement prendre vers la gauche, où on dirait qu'il est possible de passer en enjambant de grosses racines qui sortent du sol, ou vers la droite en traversant un petit ruisseau saumâtre. Si vous prenez à gauche, allez au 115, si vous optez pour la droite, allez au 532.

246

Avec un coup redoutable, vous éliminez le dernier garde qui émet un râle suffoqué.

Vous entendez le bruit de pas de nombreuses personnes s'approchant et vous êtes dans une situation désespérée.

Si vous êtes un Moine et que vous avez la possibilité d'invoquer Ekerion, allez au **11**. Si vous n'êtes pas un Moine, vous n'avez d'autre choix que d'ingérer le puissant venin, qui rapidement vous fait vous endormir pour toujours. Votre aventure se termine ici.

247

Le quartier des armuriers est plein de guerriers et de soldats en tous genres et de toutes races qui négocient avec les négociants leurs marchandises. Les splendides armures sont de toutes les couleurs et généreusement huilées pour les préserver de la rouille, tout comme les armes aiguisées. Tous ces objets sont splendides et dans vos mains pourraient être mortels au combat. Vous pouvez choisir d'acquérir quelque chose parmi les objets suivant mais rappelez-vous de ne pas dépasser le nombre maximum d'armes autorisées:

- Épée (15 pièces d'or)
- Grande Épée (25 pièces d'or)
- Arc (20 pièces d'or)
- Poignard (12 pièces d'or)
- Dague (10 pièces d'or)
- Massue (20 pièces d'or)

- Heaume (16 pièces d'or) – quand vous affrontez un adversaire au combat et qu'il obtient 12 en lançant les dés, cela signifie qu'il vous aura touché à la tête. En portant ce heaume, il absorbera complètement les dommages causés par le coup, et vous ne perdrez pas un seul point d'Énergie.
- Flèche Étourdissante (3 pièces d'or chacune jusqu'à un maximum de 6 flèches) – ces projectiles permettent d'étourdir un adversaire qui en serait frappé. Il ne pourra donc pas vous infliger de dommages pendant le premier tour de combat.
- Poignard Aiguisé (20 pièces d'or) - ce poignard cause 1 point de dommage en plus qu'il soit lancé ou utilisé au corps à corps.

Pour les caractéristiques des armes plus communes référez-vous à la section des règles au début du livre. Quand vous aurez terminé vos achats, retournez de nouveau à la place principale au paragraphe 2.

248

Vous décidez d'intervenir en faveur de Lavernio:
 « Très chers collègues, enfin j'entends quelqu'un qui est en train de travailler durement pour trouver le moyen de soutenir la recherche de tout le monde. Lavernio est un magicien très habile et dépositaire de connaissances en sorcellerie tellement puissantes qu'elles m'ont convaincu de le soutenir. Nous devons tous l'aider à compléter son travail, grâce auquel la société entière et le Royaume pourront prospérer! Je vous invite donc tous à soutenir Lavernio et à

contribuer de la meilleure façon possible à son école de Magie de Guerre! »

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité pour voir si vous avez du succès. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au **140**, autrement au **273**.

249

Les personnes présentes se regardent avec surprise, car il n'était jamais arrivé qu'un magicien s'occupe de questions politiques. Mais il semble bien que votre discours ait touché dans le mille, car vos collègues discutent entre eux et puis commencent à lancer des cris d'acclamations. Ils s'approchent un à un pour vous embrasser et vous remercier de leur avoir fait comprendre l'importance de leur mission dans le Royaume et à quel point ils peuvent contribuer à changer cette situation précaire.

Vous ne remarquez qu'une pointe d'insatisfaction de la part de l'alchimiste Serendo et du magicien Lavornio, pour leur avoir volé la vedette.

Satisfait de votre prestation, vous laissez l'assemblée et rentrez chez vous pour vous reposer et vous préparer au reste de la mission.

Écrivez sur la feuille d'aventure la Note N, récupérez 4 points d'Énergie et allez au **53**.

250

Vous décidez d'intervenir en faveur de Serendo.

« Très chers collègues, enfin j'entends quelqu'un qui est en train de travailler durement pour trouver le

moyen de soutenir la recherche de tous. Serendo est un expert alchimiste et je suis convaincu que nous tous devons l'aider à compléter son travail, grâce auquel pourront en bénéficier la société entière et le Royaume même! J'invite donc tous soutenir Serendo et à contribuer de la meilleure façon possible! »

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité pour voir si vous avez du succès.

Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au 140, autrement au 273.

251

Quand vous parlez de la pauvreté répandue et des citoyens de Janger qui n'ont plus rien à manger, vous vous échauffez et prenez un air ému.

« Moines de toutes les fois, je m'adresse délibérément à vous tous car nous ne pouvons plus fermer les yeux face à la souffrance de nos concitoyens. Regardez les rues! Elles sont de plus en plus remplies de misérables qui n'ont pas de nourriture ni pour eux, ni pour leur propre famille. Et nous savons tous qui en est le responsable! Cet incompetent de Zipher ne s'occupe que de s'enrichir et d'imposer de nouvelles taxes qui appauvrissent toujours plus les citoyens. Vous ne devez ni obliger Zipher à se convertir, ni le laisser faire impunément ce qu'il veut. Vous devez vous rebeller! Chaque jour qui passe détruit l'espoir de pouvoir nous relever et je demande à tous de protester ouvertement contre Zipher et son gouvernement qui n'aboutit à rien! Mettez de côté vos différences et ne perdez pas de temps avec des arguments insensés, mais occupez-vous de votre vrai ennemi. Mes amis, êtes-vous avec

moi? »

Vous articulez les derniers mots avec une lenteur délibérée et regardez dans les yeux, un par un, les moines des quatre fois, en espérant avoir su toucher leurs cœurs.

Écrivez sur la feuille d'aventure la Note F, puis Lancez deux dés et ajoutez le résultat obtenu à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **423**, s'il est inférieur, allez au **61**.

252

Au moment où vous pourfendez le cœur du garde, vous vous rendez compte que les habitants du Palais se sont désormais rendu compte de l'intrusion. Vous regardez à droite et à gauche, mais vous entendez des bruits provenant de toutes parts et, bien qu'on ne vous ait pas encore découvert, vous êtes conscient que votre destin est scellé, car vous ne voyez aucune échappatoire.

Si vous êtes un Moine et que vous avez la possibilité d'invoquer Ekerion, allez au **11**. Si vous n'êtes pas un Moine, vous n'avez d'autre choix que d'ingérer le puissant venin, qui rapidement vous fait vous endormir pour toujours. Votre aventure se termine ici.

253

L'aristocratie de Janger mène depuis toujours une vie réservée et complètement différente de celle des autres classes sociales du Royaume, ceci étant dû au fait qu'historiquement le Roi a toujours essayé de s'attirer les bonnes grâces des nobles, via d'importants dons et

de considérables libertés leur permettant d'exercer sans contraintes leur pouvoir. En échange, les nobles apportent leur soutien à la monarchie, ce qui a maintenu la situation inchangée pendant des siècles.

Avec l'arrivée du Régent Zipher et son fort contrôle sur toute la société, les nobles ont commencé à se rendre compte que, bien que formellement rien n'ait changé, la possibilité de s'enrichir en profitant des pauvres paysans a drastiquement diminué.

La population est à bout à cause de la famine, et ceci a causé une forte émigration avec de lourdes conséquences sur la culture des champs et de leurs rentes. Vous estimez donc que vous n'aurez aucune difficulté à convaincre au moins une partie de l'aristocratie du bien-fondé de vos intentions, mais pour ce faire vous avez besoins de nouer des liens avec les bonnes personnes. Vous prenez donc contact avec votre compagnon des Braves, le lutin, qui, en tant qu'ambassadeur du Royaume des Lutins au près d'Abalone, doit certainement avoir développé un cercle d'utiles connaissances.

Il se montre enthousiaste et vous fait parvenir un message par lequel il vous explique que ce soir même il va y avoir une réception dans la villa de Lord Paretus, un membre influent de la haute aristocratie, qui compte célébrer les fiançailles officielles de sa fille Mozia avec un haut officier de l'armée.

Ayant été invité à cet événement, il a la possibilité d'emmener avec lui un autre invité et suggère de vous vêtir de votre meilleur habit et de faire attention à votre comportement car il a l'intention de vous présenter comme un haut conseiller, étant donné votre célébrité à la suite de vos aventures dans le nouveau monde.

Vous vous préparez minutieusement et, avec un carrosse que le lutin a apprêté, vous vous dirigez vers la villa de Lord Paretus située à la périphérie de la ville.

Quand vous arrivez, l'ambassadeur vous attend avec impatience, car la fête a déjà débuté depuis quelque temps, bien qu'on attende toujours l'arrivée de la jeune femme, alors que son futur époux, le Général Casbeno, est déjà présent, conversant aimablement avec les autres invités.

Le Général est le commandant suprême de la garnison en poste dans la capitale; dans l'armée seul le Ministre de la Guerre est d'un rang supérieur à lui. L'homme est vraiment de bel aspect, bien qu'un peu âgé. Il ne semble pas avoir moins de cinquante ans, mais pourrait être bien plus jeune et paraître plus vieux à cause de la vie militaire qui, sans doute, l'a éprouvé pendant des années. Il est un peu plus grand que la moyenne, et ses habits de cérémonie ne cachent pas ses puissants muscles.

Le lutin est reconnu par quelques nobles qui vous invitent à converser avec eux. Il vous présente comme son conseiller personnel et quand ils réalisent que vous êtes le héros de Cadash, ils vous traitent avec suffisance à cause de votre origine roturière, et ce malgré le fait que vous ayez apporté de grands honneurs au Royaume et à eux aussi.

Vous les laissez converser de leurs ennuyeuses affaires pendant que vous jetez un coup d'œil autour de vous. Vous remarquez l'absence de musique, et voyez Lord Paretus qui va et vient nerveusement dans la salle de réception.

En bavardant de tout et de rien, vous dirigez la

discussion sur les fiançailles entre Lady Mozia et le Général Casbeno et vous apprenez que ces fiançailles, qui annoncent l'imminent mariage qui doit se tenir avant la fin de l'été, ont été imposées par Lord Paretus à sa fille qui, bien qu'étant majeure depuis peu, n'aurait aucune intention de se marier.

La jeune fille a en effet un esprit assez indépendant et un caractère rebelle qui l'ont déjà poussée à fuguer plusieurs fois! On dit qu'elle aurait déjà perdu sa virginité avec un jeune commis, en compagnie duquel son père l'aurait trouvée lors d'une de ses nombreuses fugues. On dirait bien que Lord Paretus a hâte de se libérer de sa fille quitte à céder une richissime dot.

D'ailleurs la jeune fille est très belle et, à part son mauvais caractère, elle représente quand même le rêve de nombreux autres nobles qui aimeraient allier leur famille avec celle de Paretus.

Vous profitez de l'occasion pour sonder aussi l'humeur des aristocrates au sujet du gouvernement du Régent Zipher. En général, il vous semble que personne n'ait une grande estime pour lui, bien que vous ayez la sensation que peu seraient disposés à s'exposer contre lui. En fin de compte, pour la majeure partie des nobles le maintien de leurs propres privilèges est l'élément essentiel qui guide leurs choix. Feignant l'indifférence vous lancez une provocation.

« J'ai appris que bientôt les gens allaient se rebeller contre l'autoritarisme de Zipher. »

La conversation a attiré l'attention de nombreuses personnes qui, dès que vous prononcez ces propos, sursautent et murmurent avec surprise. Les gens d'ici ne sont pas habitués à la liberté et il leur semble impossible de pouvoir se rebeller contre le Régent.

Si vous voulez conclure votre discours en réaffirmant la nécessité que les nobles doivent faire entendre le plus possible leur voix face au Régent et obtenir plus d'autonomie, allez au 66.

Si vous préférez exalter les capacités de gouverner du Roi Miron, qui est maintenant malade, allez au 131.

254

L'hétéroclite communauté des démons de Janger est formée par ceux qui après la Guerre des Races décidèrent de rester à Ioscan, en respectant les lois des humains et travaillant pour eux dans de multiples activités. Aux démons il n'est en effet pas permis de posséder des édifices, ni d'avoir un travail rémunéré autonome, les rendant, de fait, totalement dépendants des humains. En particulier, à cause de votre forte résistance et capacité d'endurance, de nombreux d'entre vous s'engagent comme gardes armés de nobles ou de riches marchands et certains servent comme auxiliaires à l'armée Royale en tant que mercenaires. D'autres enfin gagnent leur pain en combattant dans l'arène de la capitale pour le plaisir de riches citoyens.

Assister à de tels spectacles est l'un des passe-temps préférés du Régent.

Aujourd'hui justement il y a l'un de ces événements et vous décidez de vous rendre à l'arène dans l'espoir de rencontrer un bon nombre de vos semblables et de commencer votre œuvre de persuasion pour la révolte contre le despotisme de Zipher.

À votre arrivée, les combats viennent à peine de se terminer et le Régent, de son estrade, n'est pas avare

de compliments envers les participants, certains d'entre eux étant grièvement blessés voir morts. Sur le sable ensanglanté gisent les corps de nombreux démons, ainsi de ce qui reste des cadavres de quelques humains, criminels auxquels a été infligé le supplice du combat contre les démons, qui n'ont eu aucune pitié envers eux.

Zipher leur jette ensuite quelques pièces d'or, que les désespérés se précipitent pour ramasser, s'étripant même pour la dernière.

La scène est particulièrement navrante et dès que le Régent quitte l'arène vous allez parler à vos semblables pour leur faire comprendre que l'heure est venue de se rebeller à Zipher.

Vous êtes bien connu dans tout Janger et en particulier parmi la communauté des démons, car tout le monde sait que vous avez guidé l'expédition qui a découvert le nouveau monde et que pour la première fois dans l'histoire un démon s'est couvert d'honneurs, dépassant même de puissant magiciens et guerriers du Royaume.

Donc, dès que vous mettez le pied dans l'arène, quelques démons, qui viennent de participer aux combats, s'approchent de vous tout en retournant dans leurs mains les quelques pièces d'or obtenues, et l'un d'eux vous adresse la parole dans votre langue gutturale, incompréhensible aux humains.

« Frère de la Race Noire, c'est la première fois que l'on te voit ici, aurais-tu décidé de t'unir à nous dans le métier des armes? »

Il semble inconsciemment satisfait de son état, victime comme beaucoup d'entre vous des plus primordiaux instincts qui vous transforment en assassins sans pitié

ayant comme seul but de faire couler le sang des vôtres et des humains.

De quelle façon allez-vous lui répondre?

En lui faisant remarquer que la communauté des démons devrait s'unir au lieu de se battre dans ces sanglants passe-temps? Ou allez-vous lui dire que vous aussi savez manier les armes et que vous n'avez aucune crainte à vous battre dans l'arène?

Dans le premier cas allez au 374, le second au 317.

255

Vous dégainez votre arme, mais avant de parvenir à frapper le Général, celui-ci vous immobilise, vous enserrant dans ses puissants bras. Il vous murmure:

« Mon ami. Ton arrivée a été une bénédiction! Maintenant que tu as déclaré vouloir épouser Mozia, je peux refuser de façon légitime de la prendre pour épouse. Je te la laisse volontiers, maintenant faisons semblant de nous battre un peu, après quoi je briserai mon épée et me retirerai du combat, sans pour autant me déclarer vaincu, autrement je perdrai mon honneur. D'accord?! »

Puis il relâche la prise et se lance à nouveau vers vous, en donnant des coups sans aucune intention de vous blesser. Vous continuez ainsi cette mise en scène pendant quelques minutes, après quoi le Général frappe votre arme de telle façon que la sienne se brise et demande de terminer l'affrontement.

« Noble Lord Paretus, je me déclare battu, mais non vaincu. Mon adversaire a eu gain de cause uniquement par pure chance, car sans mon arme, le combat est inégal! »

Sur ce, vous renchérissez:

« Mon noble seigneur, le Général Casbeno s'est révélé être un adversaire terrible, bien supérieur à n'importe quel ennemi que j'ai affronté auparavant, même dans le lointain continent de Cadash! J'ai gagné par pure chance, mais si le combat avait continué à armes égales, je ne pense pas que j'y serai parvenu! »

À ce moment intervient Lord Paretus.

« Mes nobles hôtes, les deux prétendants se sont affrontés et bien que le Général Casbeno ait été reconnu comme supérieur, il n'a pas gagné, il n'aura donc pas la main de ma fille! Dans la vie, outre la capacité de savoir manier une arme, il faut avoir de la chance et il semble bien que mon futur genre en ait! Je déclare donc ce combat conclu avec honneur par les deux prétendants et la plus belle fleur de mon jardin ira comme épouse au Lutin! » et il vous embrasse chaleureusement.

Vous êtes conduit dans une salle pour vous restaurer et vous mettre en ordre, puis vous terminez la soirée entre danses et affectueuses conversations avec votre future épouse et votre futur beau-père qui ne cache pas sa préférence envers vous. Les autres invités aussi sont stupéfaits par votre courage et votre détermination et vous êtes conscient d'être une personne amplement reconnue parmi toute la noblesse de Janger.

Vous ne perdez pas non plus l'occasion d'expliquer à tous comment le despotisme du Régent est devenu maintenant insoutenable et qu'il est en train de faire régresser le pays. « C'est insupportable, dites-vous en prenant la parole, que le Régent puisse nous obliger, en tant que nobles, à exécuter ses ordres. Quand nos ancêtres se recouvraient de gloire dans des actes

légendaires, les siens se roulaient encore dans la boue avec les cochons! On ne doit pas se laisser faire par cet homme », et vous terminez avec un bruyant rire de dérision, auquel s'unissent tous les invités.

Vous décidez enfin que le mariage sera célébré à la fin de l'été et, tard dans la nuit, quittez la résidence de Lord Paretus et rentrez chez vous. Écrivez sur la feuille d'aventure la Note C, récupérez 2 points d'Énergie et rendez-vous au 53.

256

Vous quittez la salle et retournez dans le couloir. Vous pouvez ouvrir la porte face à vous au 518, ou revenir au début du couloir et tourner à gauche pour entrer dans un espace plus vaste au 282.

257

Quand elle entend la réponse, Lady Mozia fond en larmes. « Qu'ai-je fait de mal au monde pour devoir me marier avec un monstre et être refusée par la seule personne que j'aime!?! »

Elle continue de se plaindre à tue-tête malgré vos tentatives de la calmer, mais rien n'y fait. Vous décidez donc de mettre un terme à la visite de la villa de Lord Paretus et vous partez en laissant la jeune fille en proie à une crise d'hystérie.

Vous rentrez chez vous, repensant à la bizarre situation dans laquelle vous vous êtes trouvé et, le lendemain, vous vous réveillez prêt pour une nouvelle mission. Vous récupérez 2 points d'Énergie et allez au 53.

258

Malgré vos efforts, tous les concepts exprimés par le magicien vous semblent confus.

« Voyageur, vérifions ce que tu as appris. Dis-moi comment s'appelle la baie sur ce buisson là-bas. »

Vous le regardez avec attention, mais rien ne vous vient à l'esprit et vous tentez donc de deviner en disant un nom au hasard parmi ceux qu'il a mentionné.

« Mal, très mal! Cette baie est une Dent de Sorcière, si tu l'avais mangée, elle t'aurait empoisonné et maintenant les corbeaux seraient en train de festoyer sur ton cadavre! » et il se met à rire de bon cœur.

« Mais continuons notre voyage, qui sait si tu n'as pas d'autres qualités... »

Allez au **400** pour poursuivre votre route.

259

Le marchand de légumes est un homme dans la trentaine, très maigre et nerveux, qui cesse de décharger les caisses d'une étagère dès que vous entrez dans son magasin pour vous prêter attention. Si vous vous adressez à lui en lui faisant croire que vous cherchez du travail comme commis, allez au **243**, si par contre vous tentez de vous faire passer pour quelqu'un qui veut faire affaires avec lui, allez au **487**.

260

La marchandise en vente se trouve dans un grand panier et vous plongez vos mains parmi les objets en cherchant quelque chose qui puisse être utile. Vous

trouvez une paire de Gants en Peau de Castor au prix de 5 pièces d'or, ou un Chapeau en Fourrure de Loup au prix de 7 pièces d'or.

Décidez si vous achetez quelque chose et quoi, ensuite allez au **339** pour examiner la marchandise du joaillier, ou au **437** pour entrer dans le magasin du tatoueur, ou enfin au **164** pour visiter la boutique du musicien. Si vous ne voulez visiter aucun de ces magasins, vous pouvez retourner à la place principale, au **2**.

261

Avec des mots pleins d'émotion vous rappelez à tous les moines le souvenir du bon Roi Miron et ce qu'il a fait pour Abalone, en le transformant en un royaume prospère et puissant.

« Mais, chers moines, continuez-vous en vous adressant personnellement à toutes les fois, la régence de Zipher a exclu la religion du gouvernement et vous avez de plus en plus de difficultés à remplir vos temples. Vous devez vous unir et obliger le tyran à s'en aller! Moines, aplanissez vos différences et unissez-vous tous dans ce seul objectif! »

Vous tentez d'analyser l'effet généré sur l'assemblée, mais il ne vous semble pas avoir été particulièrement incisif et les moines discutent entre eux, indécis sur ce qu'il convient de faire.

Après vous d'autres moines prennent la parole, chacun ayant une position différente, jusqu'à ce que la décision sur la façon de procéder soit mise aux votes. Lancez 1 dé, avec un nombre pair, allez au **221**, autrement au **336**.

262

Le voleur ne s'est pas rendu compte que vous êtes en train de l'observer avec attention et, prévoyant son geste, vous vous approchez de lui pour ne pas le perdre de vue, suivi par votre compagnon. Il tente de se fondre dans la foule, mais vous êtes plus habile et vous le suivez jusqu'à ce qu'il entre dans une ruelle latérale de la place, où personne ne transite.

Silencieux comme un chat, vous le rejoignez sans qu'il s'en aperçoive et vous pouvez soit l'arrêter et le contraindre à rendre le butin au 220, soit le laisser s'en aller et vous unir au reste de la foule pour voir le grand feu au 114.

263

Exténué, vous murmurez un remerciement à votre sauveur qui vous conduit hors de la salle des tortures. Vous ne rencontrez personne dans les couloirs, vous ne vous en expliquez pas la raison, du moins jusqu'à ce que vous ne revoyiez enfin la lumière du soleil.

Le moment est arrivé de vérifier combien de soutiens vous avez obtenu pendant cette aventure.

Contrôlez les Notes que vous avez écrites sur la feuille d'aventure.

La Note L vaut 5 points, les Notes C, G, D, I, N, P, R valent chacune 3 points, alors que les Notes A, E, F, H, M, O, Q valent 1 point chacune. Additionnez tous les points ainsi obtenus; le résultat représente votre Popularité. Si elle est égale ou supérieure à 18, allez au 169, autrement au 107.

L'intendant vous dit que le Général est tombé dans une profonde dépression depuis que le Régent lui a ordonné de prendre femme pour pouvoir briguer la charge de Ministre de la Guerre.

Selon l'intendant, ce fut une habile manœuvre politique de Zipher, afin de tenir sous contrôle l'armée et la noblesse, car la future femme du Général est Mozia, fille de Lord Paretus, un des plus influents aristocrates du Royaume. Mais Casbeno ne veut pas prendre de femme, sachant de plus qu'il n'est pas aimé par la noble qui, au contraire, a la réputation d'être une femme indomptable, de moralité douteuse, peut-être même qu'elle n'est plus vierge. Depuis qu'il a appris cette obligation, le Général s'enivre tous les soirs et aujourd'hui malheureusement c'est une de ces occasions qui nécessite un comportement décidément plus décent.

À ce point, vous pourriez tenter de sortir Casbeno de sa torpeur, mais pour ce faire vous devez avoir à disposition une dose d'Herbe Médicinale ou de Giodalina et l'obliger à la boire.

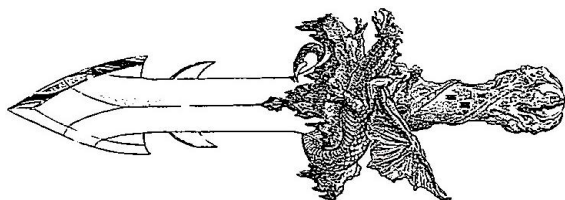
Si vous procédez ainsi, allez au **4**, autrement vous pouvez tenter d'effectuer le cérémonial, vous substituant au Général et prétextant comme excuse son indisposition. Dans ce cas allez au **194**. Sinon vous pourriez laisser le Général et son intendant s'occuper de tout, restant comme simple observateur. Dans ce dernier cas allez au **318**.



« Idiots, leur criez-vous, vous ne me reconnaissez pas? J'étais en train de faire un tour d'inspection pour vérifier que vous autres recrues ne laissiez dégarnis aucun endroit du Palais et je découvre que quelqu'un est en train de s'y infiltrer sous votre nez. Vous êtes la honte des Gardes Royaux! Je ferai un rapport à votre supérieur! »

Vous tentez de dissimuler votre essoufflement et votre agitation, en espérant que les quatre gardes tombent dans le panneau et surtout qu'ils ne prêtent pas attention à vos vêtements mouillés.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité, si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à 17, allez au **477**, autrement au **482**.



Effrayés par la situation, les gens murmurent d'un air préoccupé et vous allez prendre la parole pour faussement accuser Zipher de l'homicide, quand un vieillard vous indique et commence à crier:

« C'était lui! Je l'ai vu avec mes yeux! C'est lui qui l'a tué! »

Vous vous sentez observé par un millier d'yeux et on

vous fouille de force. Quand on retrouve votre arme ensanglantée, vous cherchez une possibilité de fuite, mais vous êtes entouré sans aucune échappatoire. Vous êtes lynché sur la place publique par une foule de paysans enragée.

Votre aventure se termine ici, misérablement.

267

Vous prenez rapidement un repas chaud et allez dans votre chambre pour jouir d'un repos bien mérité. Le matin suivant vous vous réveillez frais et dispos, ramenez vos points d'Énergie à leur niveau initial. Vous vous rendez chez l'aubergiste pour tenter de le faire parler de la situation politique en ville et lui demander conseil sur comment obtenir audience avec les Consuls. Le but étant de les convaincre de ne pas interférer dans la révolution que vous êtes en train d'organiser. L'aubergiste est grincheux, mais en fin de compte vous n'avez pas de difficultés à le faire parler. Chaque année, à la fin de l'été, sont tirés au sort les noms de mille citoyens de toutes les couches sociales qui auront comme devoir d'élire les deux Consuls qui resteront en charge pour douze mois.

Un Consul peut être réélu un nombre infini de fois, même consécutives, mais, s'il ne se montre pas à la hauteur de la tâche assignée, il n'est généralement pas réélu.

Ceci permet à la République de prospérer, étant toujours représentée par les meilleures personnalités et agissant aussi comme repoussoir contre les Consuls incapables, ou éventuellement malhonnêtes qui, en effet, n'apparaissent que rarement dans les annales du

pays. Les deux Consuls ont droit de veto l'un sur l'autre, donc toutes les décisions sont prises de façon consensuelles et parfois sont le résultat de négociations entre les deux.

Ceci aussi permet à Huary d'être un État sans trop d'excès où la politique poursuit toujours les intérêts des citoyens.

Les Consuls en charge, dont le mandat viendra à échéance dans peu de mois, se nomment Arus et Seber et le premier est de nobles origines, vantant parmi ses ancêtres divers Consuls, parmi lesquels son père aussi. Il est à son cinquième mandat et c'est une personne absolument compétente dans toutes les questions d'état, avec une vision hors du commun.

Seber, par contre, est très jeune (un peu plus de la trentaine) et il est le premier Consul avec d'humbles origines, ses parents étant deux paysans provenant d'un petit village sur les collines à quelques heures de marche de Beozia. C'est son premier mandat et il ne cache pas sa volonté de se représenter à nouveau aux prochaines élections.

L'aubergiste vous dit en outre que, sauf événements extraordinaires comme une guerre ou des missions diplomatiques d'une importance particulière, au Palais des Consuls, que l'on ne peut pas rater car il est le plus somptueux de la ville. Sa coupole d'or est la plus haute et il se trouve à quelques pas du port, pour montrer à qui arrive à Beozia la magnificence de la République.

Pour parler avec les deux Consuls vous devez vous adresser à leurs secrétaires particuliers, mais il n'est pas dit que vous ayez du succès à votre première tentative, car ce sont des personnes très occupées, il vaut mieux donc bien mesurer les mots que vous allez

utiliser. Il vous conseille ensuite de laisser vos armes à l'auberge, car elles ne sont évidemment pas permises au palais, ni nécessaires avec de telles personnalités.

Vous remerciez chaleureusement l'aubergiste et vous vous faites indiquer la route vers le Palais des Consuls. Quand vous l'atteignez, vous êtes surpris et presque vous n'en croyez pas vos yeux.

La tour est très haute et vous en apercevez à peine le sommet. Non seulement la coupole est en or, comme vous l'a décrite l'aubergiste, mais toute la façade aussi est en or et en jade.

De nombreux gardes entourent le palais et, quand vous entrez par l'entrée, ils ne vous laissent passer qu'après une fouille poussée. Vous trouvez plusieurs personnes occupées à transporter papiers et livres dans la salle principale du rez-de-chaussée et, quand vous demandez qu'on vous indique les secrétaires particuliers des Consuls, un dignitaire vous demande auquel des deux vous faite référence.

Vous devez maintenant décider lequel des deux vous allez rencontrer en premier.

Si vous voulez rencontrer le Consul Arus, allez au **284**, si vous choisissez Seber, allez au **463**.

268

Avec une grimace de haine, l'adversaire s'écroule à terre, obligé de s'avouer vaincu. Avec des gestes dramatiques vous lui laissez la vie sauve et ceci ne fait qu'exalter les nobles qui ont assisté au combat.

Vous êtes devenu pour eux un héros: Lord Paretus renouvelle l'estime qu'il vous porte avec des mots clairs.

« Mon futur genre est celui qui a été plus fort que le plus fort des guerriers d'Abalone! Veuille le ciel que ma fille soit toujours heureuse à tes côtés, noble étranger! Je t'accorde sa main et le mariage se tiendra à la fin de l'été, comme convenu! Et maintenant retournons tous à la fête! »

Vous êtes conduit dans une salle pour vous restaurer et vous mettre en ordre, puis vous terminez la soirée entre danses et affectueuses conversations avec votre future épouse et votre futur beau-père qui ne cache pas sa préférence pour vous. Les autres invités aussi sont stupéfaits par votre courage et votre détermination et vous êtes conscient d'être une personne amplement reconnue parmi toute la noblesse de Janger.

Vous ne perdez pas non plus l'occasion d'expliquer à tous comment le despotisme du Régent est devenu maintenant insoutenable et qu'il est en train de faire régresser le pays.

« C'est insupportable, dites-vous en prenant la parole, que le Régent puisse nous obliger, en tant que nobles, à exécuter ses ordres. Quand nos ancêtres se recouvraient de gloire dans des actes légendaires, les siens se roulaient encore dans la boue avec les cochons! On ne doit pas se laisser faire par cet homme», et vous terminez avec un bruyant rire de dérision, auquel s'unissent tous les invités.

Vous décidez enfin que le mariage sera célébré à la fin de l'été et, tard dans la nuit, quittez la résidence de Lord Paretus et rentrez chez vous.

Écrivez sur la feuille d'aventure la Note D, récupérez 4 points d'Énergie et rendez-vous au **53**.

Shania disparaît de votre vue, se faufilant dans un couloir que vous empruntez vous aussi. Les souterrains de la résidence de Lord Sirlonio sont très vastes et consistent en diverses salles, pour la majeure partie des cas servant d'entrepôts et de réserves. Vous n'avez pas le temps de les explorer une par une car vous devez trouver au plus vite la voie d'accès au rez-de-chaussée, d'où vous espérez pourvoir ensuite vous enfuir.

Vous trouvez enfin un escalier qui monte jusqu'à une porte que vous ouvrez petit à petit avec la barre. Vous pensez vous trouver au rez-de-chaussée et vous continuez en silence à la recherche d'une sortie. Vous ouvrez la première porte qui vous fait face et tombez sur deux hommes qui sont en train de nettoyer leurs armes. Ce sont les deux qui vous ont traîné dans les geôles. Vous les affrontez l'un après d'autre, mais vous devez faire vite car les bruits du combat pourraient attirer l'attention des autres résidents de la maison de Lord Sirlonio:

Premier Homme: Combativité 7 Énergie 8

Second Homme: Combativité 8 Énergie 8

Si vous battez les deux adversaires en un nombre d'assauts égal ou inférieur à 6, allez au 324, s'il est compris entre 7 et 12, allez au 424. Si enfin il est de 13 ou plus, allez au 455.



270

Malgré la courte nuit, vous vous réveillez bien reposé et vous récupérez 8 points d'Énergie. Mansur est déjà prêt quand vous descendez à l'écurie pour seller le cheval et rapidement vous êtes tous les deux prêts à repartir. Votre compagnon n'est pas loquace et se limite exclusivement à vous ouvrir le chemin. Cela vous convient très bien, avoir quelqu'un qui vous guide et pouvoir vous aider réciproquement en cas de danger vous suffit. Rendez-vous au 149.

271

Le seul moyen que vous voyez pour enquêter sur Lady Mozia est de vous introduire dans ses appartements. Vous décidez donc de lancer le sort de Mutation et rapetisser afin de passer inaperçu (rappelez-vous de perdre 2 points d'Énergie). Une fois la chambre trouvée, vous reprenez votre taille normale et frappez délicatement à la porte en attendant la réponse.

« Va-t'en, père ingrat! », vous répond Lady Mozia avec un sanglot.

« Ma dame, essayiez-vous de l'autre côté de la porte, je ne suis pas votre noble père, mais je viens vous porter conseil, si vous me le permettez. »

Vous entendez un bruit de pas et un loquet qu'on ouvre pour vous laisser entrer.

Vous mettez les pieds dans la chambre avec un peu d'appréhension et vous vous retrouvez face à la plus merveilleuse des créatures que vous puissiez imaginer, une jeune fille d'une beauté incomparable, avec les yeux humides de larmes.

Sans même y penser, vous vous agenouillez à ses pieds et la réconfortez en lui prenant la main:

« Ma dame, je ne pensais qu'il pouvait exister tant de beauté dans une seule personne. »



La jeune fille visiblement émue, fond en larmes, et d'instinct vous la serrez dans vos bras pour la réconforter. Une fois calmée, vous reprenez votre attitude habituelle et vous réalisez ne pas vous être encore présenté. Après l'avoir fait, vous lui demandez la raison de sa tristesse et elle n'hésite pas à satisfaire à votre demande.

« Noble étranger, ce cruel tyran qu'est mon père veut que j'épouse un vulgaire soldat! Je ne l'accepte pas! Je veux être libre de choisir qui je veux et cet homme je ne le désire point!

- Ma Dame, de quelle façon ma modeste personne pourrait vous aider? »

La jeune fille vous regarde de façon déterminée et en même temps implorante.

« Noble étranger, épouse-moi! Annonçons à mon père nos fiançailles! »

Votre cœur bondit en entendant sa proposition... Mozia est vraiment une très belle femme et par ailleurs, les mariages mixtes sont désormais à l'ordre du jour. De plus, votre noble lignée vous permettrait d'aspirer à sa main sans problèmes et Lord Paretus ne pourrait même pas vous la refuser, bien que le Général Casbeno pourrait en prendre ombrage.

Si vous acceptez son offre, allez au **376**; si vous la déclinez, allez au **257**.



272

« Votre Excellence, la solution est sans aucun doute celle que j'ai écrite sur cette feuille. »

Vous le remettez au Consul Arus qui l'examine avec attention.

« Eh bien que devrait-il se passer maintenant? »

Vous attendez encore un peu, mais rien ne se passe et le Consul, impatient, se résigne à l'échec.

Rendez-vous au **476**.

273

Malgré tout l'effort que vous mettez dans le discours, vous n'obtenez pas de grand succès et remarquez que l'assemblée ne vous a même pas écouté avec une attention particulière.

Maudissant leur stupidité, vous décidez de votre prochaine étape. Si vous rejoignez le groupe de travail de Serendo, allez au 420, si vous préférez celui de Lavernio, allez au 443. Comme alternative vous pourriez ne pas vous unir aux deux groupes et continuer la mission dans l'espoir de convaincre le plus de personnes possibles de vous suivre dans la révolte contre Zipher. Dans ce cas, allez au 124.

274

Quel sera le sujet de votre intervention? Si vous préférez discuter de tavernes, allez au 175, si par contre vous optez pour les femmes, allez au 120.

275

Le démon s'écroule à vos pieds, aspergeant le sable de son sang sombre. Ses compagnons, excités par la bataille, crient à tue-tête, mais ne se montrent pas agressif envers vous. En pointant votre arme vers eux, vous leur adressez ce discours:

« Mes frères noirs, pourquoi devons-nous continuer à nous battre entre nous!? Quand nous décidâmes de rester dans ce monde après les atroces souffrances de la guerre, je m'attendais à une vie meilleure de celle que nous menons actuellement. Ici, nous ne sommes

que des esclaves qui servent les plus riches et qui sont même obligés de se battre entre frères pour satisfaire les désirs malsains d'un homme qui ne vaut même pas la moitié d'un démon du niveau le plus bas. Pourquoi donc lui obéissons-nous encore?! Pourquoi se contenter des quelques piécettes qui tombent de ses poches?! Nous devrions avoir le droit de posséder nos propres maisons et non de vivre dans d'obscurs taudis que le Régent nous cède avec sa fausse bienveillance. Nous devrions être autorisés à exercer le commerce afin de nous enrichir sans risquer notre vie! Frères de toutes les races, qu'en pensez-vous? »

Les démons vous regardent surpris car ils ne sont pas habitués à entendre parler de révoltes et de droits, depuis toujours ils ont été assujettis par des sorciers mauvais ou par des humains arrogants. Malgré tout, vous n'êtes pas certain d'avoir été suffisamment convaincant. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 14, allez au **314**, autrement au **315**.



276

« Voyageur, murmure le tavernier, que cela reste entre nous, il vaut mieux que tu t'en aille d'ici. Cabir est en train de devenir un endroit dangereux... »

L'homme crache enfin le morceau.

« Je m'occupe de ces brigands, je me suis sorti de situations bien pires que celle-ci. Dis-moi seulement où les trouver et ils arrêteront de vous harceler une fois pour toutes! »

Votre détermination pousse le tavernier à vous répondre.

« Va parler au Bourgmestre », et puis il vous indique le chemin pour atteindre son habitation.

Satisfait d'avoir enfin une piste à suivre, vous vous mettez en route vers la maison du premier citoyen. Rendez-vous au **51**.

277

Vous observez l'homme qui, avec beaucoup d'habileté, fait tourner la balle sous les gobelets, sans laisser le temps au gens de comprendre où elle est réellement cachée. De temps en temps il y a un vainqueur, mais en général il vous semble que ce soit l'homme qui gagne le plus souvent. Décidez combien d'argent vous voulez parier, jusqu'à un maximum de 5 pièces d'or.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total supérieur ou égal à 17, allez au **110**, autrement au **442**.

Si vous gagnez par trois fois, l'homme vous fait comprendre qu'il est l'heure pour vous de changer d'air. Vous pouvez maintenant affronter le géant en lutte libre au **215**, ou défier l'elfe au lancer de poignards au **373**. Si par contre vous préférez ne participer à aucune de ces compétitions, allez au **2**.

278

Vous prenez de l'élan et avec un coup d'épaule tentez d'enfoncer la porte. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force. Si vous obtenez 20 ou plus, allez au **383**, autrement au **425**.

279

Vous entrez dans la chambre, elle aussi dans l'obscurité la plus totale. À l'intérieur se trouvent deux canapés, recouvert d'un souple tissu velouté, et un portemanteau. Vous vous trouvez face à trois portes identiques, au sud, à l'est et au nord. De celle à l'est filtre une faible lueur, mais en vous rapprochant vous n'entendez aucun son en provenir. Qu'allez-vous faire? Vous pouvez ouvrir la porte au sud, en allant au 130, celle à l'est, au 35, ou celle au nord, au 286.

280

Votre discours obtient la faveur de nombreuses personnes qui exultent pendant que vous exposez clairement vos arguments. Après vous d'autres moines prennent la parole, chacun ayant une position différente, jusqu'à ce que la décision sur la façon de procéder soit mise aux votes.

Écrivez la Note F sur la feuille d'aventure et lancez 1 dé. Avec un nombre pair, allez au 221, sinon au 336.

281

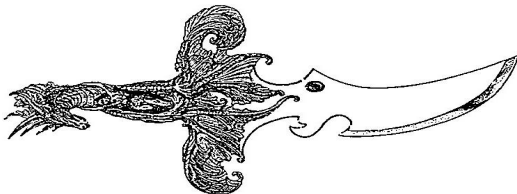
Vous serrez le plus fort possible, mais Lord Sirlonio vous surprend avec un coup de coude à l'estomac et parvient à se libérer. En un instant vous êtes entouré par ses sbires et, sans armes, vous n'êtes pas en mesure d'opposer une résistance. Ils vous lient les mains et vous emmènent, pendant que le noble peste contre vous. Allez au 358 pour voir comment la situation va évoluer.

Ce vaste endroit au premier étage est richement décoré avec de précieux tableaux et de somptueux meubles anciens, qui mettent en évidence de belle manière l'argenterie de la maison royale. Deux escaliers en colimaçon proviennent du rez-de-chaussée, et la seule source de lumière, constituée par deux torches sur le mur du côté sud, fait briller quelques vitrines qui attirent votre attention. Vous observez avec amertume et indignation cette ostentation qui fait grincer des dents, lorsqu'on la compare à la condition de la multitude de pauvres dans la population qui peine à mettre sur la table quelque chose pour le dîner.

Si vous le souhaitez, vous pouvez examiner les objets exposés et éventuellement prendre quelque chose à revendre pour financer votre conspiration, dans ce cas allez au **321**.

Sinon, vous avez la possibilité d'aller vers le côté ouest, où s'ouvre une haute porte archée, au-delà de laquelle, sur la droite, se trouve un petit couloir. Si vous choisissez cette option, allez au **415**.

Vous pouvez aussi choisir entre un large portail à deux battants, qui est maintenant fermé, et qui vous emmènera vers le côté nord, au **530** ou une petite porte, sur le côté est, au **474**.



Maredio: Combativité 9 Énergie 18

Le magicien est immunisé contre le sort Terreur. Si vous l'aviez déjà blessé auparavant, n'oubliez pas de déduire les points de dommages infligés de sa valeur d'Énergie. Une fois que vous l'aurez vaincu, rendez-vous au 198.

« Je cherchais... Je cherchais le noble Consul Arus! Pouvez-vous me dire où puis-je trouver son secrétaire? », ayant pris votre décision, vous attendez anxieusement la réponse de l'homme.

« Le secrétaire de son Excellence Arus se trouve dans cette salle. Et, si je puis me permettre, je vous conseille de faire vite, car il reçoit bientôt ses confrères en audience », et, s'en retournant immédiatement à ses tâches, il vous empêche de demander d'autres informations.

Suivant à la lettre ses indications, vous frappez à la porte du secrétaire et attendez qu'on vous accorde audience. Quand vous êtes invité à entrer, vous ouvrez la porte et trouvez un homme plié sur une table recouverte d'une multitude de livres et papiers de toutes sortes. Le secrétaire est richement habillé à la mode des nobles et est semble-t-il occupé par une pénible tâche. Sans lever les yeux des papiers, il dit d'un ton neutre et d'une voix aiguë:

« Ouiiiiiiii? Que cherchez-vous? » et il continue de tourner les pages sans guère vous prêter d'attention.

Vous essayez de l'attirer en répondant avec un ton ferme et décis.

« Monsieur le Secrétaire, je souhaite obtenir audience avec Son Excellence le Consul sur une question d'importance vitale qui implique les relations entre la République, représentée avec honneur par Son Excellence et le Royaume d'Abalone, duquel j'arrive après un long et dangereux voyage. »

En entendant prononcer Abalone, le secrétaire lève le nez de ses papiers et vous scrute attentivement.

« Ah, étranger, d'Abalone... De la capitale?, mais il ne vous laisse pas répondre et continue, puis-je espérer que ce soit vraiment important? Le temps de Son Excellence ne peut être gaspillé librement. Vous disposez d'une demi-heure, après quoi je devrais vous congédier car d'autres rendez-vous attendent mon seigneur. »

Vous exultez intérieurement et vous acquiescez, le secrétaire vous précède vers le bureau personnel du Consul Arus, où ils discutent en privé un instant. Quand vous êtes introduit en sa présence, votre cœur s'accélère, connaissant l'importance du moment que vous êtes en train de vivre. Le secrétaire vous laisse seuls et vous examinez attentivement le vaste espace où Arus donne audience. Une splendide bibliothèque pleine de précieux manuscrits occupe une grande partie de la paroi opposée de celle par où vous êtes entré et sur la paroi à gauche sont accrochés des plans des nombreuses colonies de Huary, avec aussi une carte du monde connu et des principales routes commerciales. Votre cœur fait un saut en pensant que tels plans ont été complétés grâce aussi à votre contribution...



La paroi de droite est par contre dominée par de vastes fenêtres qui laissent entrer la lumière illuminant la salle. Le noble, somptueusement habillé et le cou orné d'un riche médaillon qui représente l'emblème de famille, se trouve debout derrière un bureau sur lequel sont posées de petites boules lustrées faites d'un métal rougeâtre et une balance. Il tient en mains une feuille et un livre, faisant les cent pas perdu dans ses pensées.

« Quelle serait la solution...? » Quand il se rend compte de votre présence, il délaisse ses affaires et s'adresse à vous de façon directe.

« Ah, voici donc un messager d'Abalone. Que veulent bien nous dire nos voisins? », son ton est désagréable, mais vous ne vous laissez pas provoquer et, vous rapprochant des plans et indiquant Cadash, vous commencez:

« Voyez-vous cet endroit, Votre Excellence? Eh bien moi, je fus le premier à y mettre pied... Il n'y aurait rien si je ne l'avais découvert! »

Le noble, habitué par de nombreuses années de politique à cacher ses propres émotions, vous regarde et réplique:

« Ah, merveilleux, splendide... Un héros en ma présence! Mais à ce que je vois, un héros déçu... Qu'est donc Abalone aujourd'hui? Rien de plus qu'un distant royaume sans même plus de roi, où un usurpateur tente de récupérer du terrain face à la puissante République de Huary... Eh bien, qu'est ce qui t'amène ici dans la Cité d'Or, héros? »

Avec énormément de sang-froid vous ne donnez pas d'importance à ses provocations, en revanche, vous profitez qu'il ait mentionné le Régent et reprenez:

« Votre Excellence, c'est justement de ceci que

j'aimerai m'entretenir. À Janger nous avons un problème avec le Régent Zipher et la population ne l'aime plus, tant bien qu'elle ne l'ait jamais fait. On murmure qu'il pourrait bientôt être destitué par une révolution... Une révolution qu'ici, aujourd'hui, je représente pour demander à Beozia de ne pas intervenir, pendant que l'histoire suit son cours. Qu'en pensez-vous, monsieur le Consul?

- Ah, bien, ainsi notre héros veut laisser une double trace dans l'histoire... En toi il y a sans aucun doute courage et détermination, mais y aura-t-il aussi assez d'astuce? Et que se passera-t-il une fois que Zipher aura laissé le pouvoir? Avez-vous déjà en tête la manière de gouverner un royaume? Bah, des questions qui ne trouveront pas de réponse aujourd'hui... En revenant à ta requête, il ne m'est pas facile de prendre parti pour toi et aujourd'hui j'ai tellement de décisions à prendre que je laisserais momentanément la question de côté, vu que je dois m'occuper de cette maudite énigme que m'ont envoyée mes confrères... »

Vous allez presque lui sauter au cou pour son manque de sensibilité, mais décidez de profiter de l'occasion qu'il est en train de vous offrir. « Votre Excellence, si je puis contribuer, n'hésitez pas à demander.

- Ah, oui, répond-t-il avec sa déjà familière attitude de désintérêt, sais-tu, nous confrères de la Haute Société avons l'habitude chaque semaine de solliciter nos esprits supérieurs en concours d'habileté et de perspicacité. Cela fait déjà une semaine qu'ils m'ont mis au défi de résoudre cette énigme, mais à cause de mes nombreux devoirs je n'ai pas encore eu le temps de le faire. Ah, héros, qu'il est triste de vieillir... De toute façon j'accepte ton offre! Regarde ici, on m'a

envoyé ce livre, ces bourses pleines de pièces d'or et ces indications transcrites sur ce parchemin. »

Il vous passe donc le livre, qui a pour titre *Les Conspirateurs* et les neuf bourses, après quoi il lit la suivante devinette:

Noble confrère, comme tu le sais il y a un faussaire qui rôde dans Beozia, un trafiquant de fausses pièces d'or. Nous avons effectué des investigations et avons identifié neuf possibles suspects que nous avons fait arrêter. Chacun d'eux était en possession d'une bourse contenant 9 pièces, apparemment en tous points identiques, mais il n'y a aucun doute que le faussaire se trouve parmi eux. Nous avons donc pensé mettre au défi ton intelligence en te demandant d'identifier le coupable en utilisant une balance capable de peser exactement tout objet, jusqu'à un maximum de 400 grains. Sachant que chaque pièce de monnaie authentique pèse 9 grains et que chaque fausse pièce ne pèse que 8,1 grains, quel est le nombre minimum de pesées à effectuer et avec combien de pièces?

Pour savoir si vous avez trouvé la bonne solution, rendez-vous au paragraphe dont le premier chiffre est constitué par le nombre de pesées à effectuer et les deux derniers par le nombre total de pièces à peser.

La suite de l'histoire aura un sens si la réponse est correcte. Si vous ne trouvez pas la solution à l'énigme, rendez-vous au **476**.



285

« Oui, oui, j'ai entendu parler de toi... Tu es vraiment devenu le bouffon de toute la compagnie! »

Les deux gardes rient de vous et vous tapent dans le dos. Bien sûr vous jouez le jeu, mais en réalité vous riez sous cape de leur incompétence.

« Quoi qu'il en soit, vous ne me mettez pas encore une fois en difficulté avec le commandant, pas vrai?, implorez-vous.

- Ne t'en préoccupe pas, on ne fait pas de dénonciation entre nous, tôt ou tard tu nous rendras la pareille. Maintenant retourne là où tu étais de service et fais plus attention! »

Ils retournent s'asseoir sur les marches, tout en continuant à rire de votre situation, pendant que vous les saluez avec courtoisie et montez les escaliers vers le premier étage. Rendez-vous au 282.

286

Vous essayez d'ouvrir la porte, mais elle est bloquée du côté opposé. Vous pouvez tenter de la défoncer au 278, ou essayer, de quelque manière, de faire glisser la barre qui la bloque. Pour ce faire vous devez posséder un Poignard ou une Dague et vous rendre au 520. Si vous laissez tomber, vous pouvez ouvrir la porte au sud, au 130, ou celle à l'est, au 35.



Voici les caractéristiques des objets que vous pourriez avoir acquis:

- Sifflet Magique: ne peut être utilisé que contre les animaux. Avant un combat, lancez 2 dés, si vous obtenez 10, 11 ou 12, il vous permet de dominer votre adversaire. Considérez alors votre adversaire comme vaincu et poursuivez votre aventure sans devoir combattre.

Si par contre vous obtenez 7, 8 ou 9 l'animal vous affrontera, mais subira une perte de 2 points de Combativité.

Si vous obtenez 6 ou moins, le sifflet n'aura eu aucun effet sur l'animal et vous devrez l'affronter au combat normalement.

- Écharpe: à chaque fois que vous effectuerez une épreuve d'Autorité, lancez un dé. Si vous obtenez un nombre pair vous pourrez ajouter 2 points de bonus à votre Autorité pour la durée de l'épreuve.
- Gilet en soie: avant chaque combat lancez un dé, si vous obtenez un nombre pair vous aurez lancé un cri de bataille tellement fort, qu'il étourdira l'adversaire lors du premier assaut, pendant lequel il ne pourra vous infliger aucun dommage.

Aucun de ces objets ne prend de place dans votre équipement car ce sont des objets que vous revêtez.

Vous pouvez maintenant examiner la marchandise du Joaillier, au **339**, ou celle du tanneur de peaux, au **312**, ou visiter la boutique du tatoueur, au **437**.

Si vous ne voulez pas visiter ces boutiques, vous pouvez retourner à la place principale au paragraphe **2**.

De nouveau à l'entrée du Palais des Consuls, vous demandez à un passant comment obtenir audience avec les Consuls. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez aller parler au Consul Arus, au 284, ou au Consul Seber, au 463. Si vous avez déjà tenté une fois de parler avec Seber, sans y parvenir, vous avez une autre tentative à disposition, alors que si vous avez déjà tenté par deux fois, sa porte est définitivement fermée. Si vous êtes parvenu à vous entretenir avec chacun des deux, rendez-vous au 494.



Des buissons fleuris de mille couleurs bordent le sentier, vous ne rencontrez pas âme qui vive, si ce n'est quelques animaux sauvages qui le traversent, s'enfuyant effrayé par le bruit des sabots du cheval. À mi-matinée, quand vous entrez dans la République de Huary, la route est moins escarpée, et vous voyez sur le bord un carrosse à l'arrêt, tiré par un cheval boiteux

qui ne semble pas pouvoir bouger. Un démon avec la peau noire est assis sur une pierre et vous dévisage alors que vous approchez.

Quand vous vous trouvez à quelques pas de lui, il vous appelle à grande voix.

« Voyageur, au nom de la bonté qui se trouve dans le cœur de tous, secourez-nous, et nous saurons bien vous récompenser! »

- Comment puis-je vous aider? » lui répondez-vous.

De la petite fenêtre du carrosse sort la menue tête chauve d'un vieillard. Le son de ses paroles est doux et sa voix captivante.

« Gentil voyageur, permet à l'humble personne que je suis de se présenter. Je m'appelle Badur et je suis un prêtre du Dieu Barlesh, patron de la ville de Masbah. Et voici mon fidèle serviteur, dont le nom est Mansur, qui, depuis qu'il est sur notre terre, a répudié les forces du mal qui l'ont généré pour poursuivre une vie de prières avec moi. Il est pour moi source d'orgueil (et Barlesh me pardonne mon manque de modestie) de savoir qu'il est le seul démon à avoir été ordonné acolyte d'une religion des hommes. Comme vous pouvez le voir, notre cheval a eu un accident et il boîte: ceci nous empêche de poursuivre vers Masbah, où ce soir se tiendra la fête du Solstice d'Été. Fête que je ne puis manquer vu qu'elle pourrait bien être la dernière à laquelle j'assiste. Je vois que vous avez une monture en pleine forme, puis-je vous demander la courtoisie de l'attacher à mon carrosse et de poursuivre le voyage avec nous? Je vous assure que vous serez amplement récompensé et si vous acceptez, ce soir vous profiterez de la plus belle fête du monde!

- Mon seigneur, répondez-vous, votre compagnie me

serait de grand plaisir, mais je dois, malgré moi, refuser. Le temps me presse et je dois atteindre Beozia cette nuit!

- Folie, mon seigneur! Folie! dit le démon, ne permettez pas à cet individu de traverser les marais de nuit. Des créatures de l'ombre, qui feraient peur à ma propre personne, ainsi que de terribles monstres les peuplent. Et sans l'éclairage approprié, chaque pas risque de porter ce noble étranger dans des sables mouvants desquels personne ne peut s'en sortir. Il nécessite un guide approprié.

- Que dis-tu, fils de l'obscur? » répliquez-vous préoccupé.

Le prêtre répond pour lui:

« Voyageur, ce que dit mon serviteur est vrai. Vous ne parviendrez pas à atteindre Beozia à temps. Et il est bien trop dangereux d'affronter les marais de nuit. Il vaudrait mieux que vous vous rendiez en ville avec nous pour vous reposer de façon adéquate. Demain, par contre, Mansur, tu pourrais l'accompagner au travers des marais et t'assurer qu'il atteigne sain et sauf la partie opposée! Qu'en pensez-vous, voyageur? Est-ce une offre acceptable? »

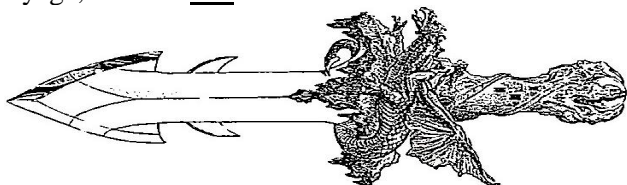
Eh bien, si ce que dit le vieillard est vrai, vous n'avez pas d'autres choix. Vous devez accepter son offre...

« Badur, j'accepte avec plaisir cet échange de services. Mansur, bien qu'il y ait une fête cette nuit, demain matin je m'attends à ce que tu sois prêt à partir avec un cheval frais!

- Mon seigneur, Mansur est un grand travailleur et au monastère on lui trouvera certainement un cheval. »

Vous attachez donc votre cheval au carrosse, où vous vous installez, à vrai dire assez inconfortablement à

cause du manque d'espace suffisant pour deux personnes, alors que Mansur s'occupe de tenir les rênes depuis le poste de conduite. Pour poursuivre le voyage, allez au 153.



290

Vous alliez répondre du tac au tac aux insultes du marchand de légumes, mais, conscient de l'importance de votre mission, vous gardez votre sang froid et disparaissiez de sa vue. Face au garde-manger se trouve la cuisine, où se trouvent quelques personnes en train de travailler; la meilleure chose à faire semble être de descendre les escaliers et de vous cacher dans une remise en attendant que les choses se calment. Vous procédez ainsi et, au rez-de-chaussée, vous trouvez une remise sombre, pleine d'armoires et de caisses. En ouvrant l'une d'elles au hasard vous trouvez un Uniforme de Garde de Palais. Quelle chance! Si vous voulez le prendre, notez-le sur la feuille d'aventure où il occupe deux places d'équipement. Vous pouvez l'enfiler à tout moment (notez-le quand vous le faites). Après quoi vous vous cachez à l'intérieur d'une grande armoire jusqu'à ce que la nuit tombe. Heureusement, bien que diverses personnes entrent dans la salle, aucune d'elles n'ouvre l'armoire, vous laissant ainsi tout le temps pour préparer votre incursion nocturne. Quand tout vous semble calme, vous sortez

silencieusement de l'armoire et ouvrez la porte de la remise. Le couloir mène à l'antichambre de la Salle du Trône et par les escaliers vers le premier étage, au bout desquels vous vous rappelez se trouver la cuisine et le garde-manger. Rendez-vous au **279**.

291

« Puissant magicien, commencez-vous, je me permets de vous contredire, mais, dans la situation actuelle d'Abalone, vous vous devez de tout faire afin de maintenir dans la patrie toute la connaissance possible, car c'est la seule façon afin de redresser la situation du Royaume. Plus encore, bien que vous ayez moins de ressources, vous devez multiplier vos efforts et trouver de nouvelles opportunités, tout comme je le fis moi l'année dernière quand, bien qu'ayant tout le monde contre moi, je décidais de mettre les voiles au-delà du Grand Fleuve, découvrant ainsi un nouveau continent. Chose qui, si nous avions eu un Régent plus visionnaire, aurait diminué les nombreuses difficultés dans lesquelles on se trouve maintenant. Magiciens d'Abalone, la situation que nous vivons est critique, mais elle ne durera pas éternellement et nous trouverons bientôt un moyen de nous en sortir. Et quand ce moment arrivera, le soutien de tous sera essentiel! »

Vous êtes en train de vous échauffer et vous vous êtes laissé prendre par l'émotion, que vous avez certainement transmise à vos interlocuteurs.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat obtenu à votre valeur d'Autorité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **297**, autrement au **145**.

292

Vous passez le reste de la journée posté dans un coin discret à observer les points stratégiques du Palais, essayant de mémoriser les entrées les moins surveillées.

En préparation de l'incursion, vous vous êtes procuré une Corde avec grappin (notez-les sur votre feuille d'aventure). Lancez deux dés et ajoutez le résultat obtenu à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez 18 ou plus allez au 22, sinon au 501.

293

Fatigué et blessé, vous êtes obligé de vous incliner devant la supériorité au combat du Général Casbeno, qui pointe son épée vers votre gorge, empêchant toute tentative de rébellion. À haute voix, l'homme attire l'attention de tous.

« Moi, le Général Casbeno, me déclare vainqueur de ce combat et en vertu de ma magnanimité je concède le pardon à cette personne qui a osé s'entremettre dans mes affaires personnelles! »

Il s'agenouille vers vous et en murmurant vous dit:

« Que tu sois béni, mon ami. Tu m'as résolu un beau problème... »

Puis il s'adresse à Paretus.

« Malgré tout, noble Paretus, Je ne puis ne pas me sentir offensé par l'affront que votre splendide fille m'a fait. Je considère donc les fiançailles comme rompues. »

Et sur ce, il quitte la villa.

Lord Paretus reprend la parole: « Malédiction, quelle

infortune! Ma fille débauchée par un incapable quelconque, et son futur conjoint qui ne veut plus entendre parler d'elle! Ma fille, va dans ta chambre et restes-y tant que je n'aurai pas trouvé une punition adaptée. »

Puis il s'adresse à vous et au lutin.

« Vous deux, hors de ma vue immédiatement! »

Vous ne pouvez ne pas remarquer les regards déçus et méprisants des hôtes de Lord Paretus et, au comble de la honte, vous quittez vous aussi la villa avec le lutin, qui tente de vous consoler.

Vous rentrez chez vous pour récupérer vos forces et vous préparer à la prochaine étape de votre mission.

Si vous l'aviez, effacez de votre feuille d'aventure la Note A, et écrivez à sa place la Note E.

Vous récupérez 4 points d'Énergie et allez au **53**.



Avec un coup redoutable, vous éliminez le dernier garde qui émet un râle suffoqué.

Heureusement personne ne vous a entendu, et dans le silence absolu vous transportez les deux cadavres dans une petite salle qui sert de remise.

Dans le meilleur des cas ils ne seront découverts que demain matin à l'aube, à la relève de la garde, mais à ce moment-là vous aurez quitté le Palais depuis longtemps.

Si vous le souhaitez, vous pouvez revêtir un des deux Uniformes de Garde du Palais, ou tout simplement le mettre dans votre besace (il occupe 2 places). Vous trouvez aussi 4 pièces d'or et une potion d'Artere, qui augmente votre niveau de Force de 3 points pour la durée d'un paragraphe, ou d'un combat.

Vous avez maintenant la possibilité d'explorer calmement la salle où officiaient les deux gardes. Rendez-vous au **536**.



Vous dégainez rapidement votre arme et le frappez à la tête. Le garçon s'écroule à terre, mort sur le coup. Grâce à votre sang froid et à votre vitesse d'exécution, le tout s'est déroulé en l'espace de quelques instants et en silence, vous pouvez donc réfléchir à nouveau au chemin vers l'étage supérieur. Après une analyse approfondie, vous êtes convaincu que cette fois les

escaliers doivent se trouver au-delà de la porte au fond du petit couloir et, cette fois-ci avec un peu plus de jugeotte, vous tournez délicatement la poignée et l'ouvrez. Votre intuition était correcte et, à la lumière de quelques lanternes, vous commencez enfin l'exploration du troisième étage. Rendez-vous au **86**.

296

Vous restez assoupi pendant une durée indéterminée, jusqu'à ce que vous soyez réveillé par le bruit de la porte qu'on ouvre. Les deux Gardes Noirs entrent et vous emmènent de nouveau dans la salle des tortures, où vous souffrez de manière indicible. Sans vous en rendre compte, vous perdez conscience petit à petit, et puis enfin tout s'arrête. Votre aventure se termine ici, dans les geôles de la Citadelle de Janger.

297

Tous les magiciens qui vous écoutaient acquiescent à vos paroles. L'un d'eux vous remercie de tout cœur.

« Héros, vous avez raison, on ne doit pas abandonner dès les premières difficultés, car ce serait le choix le plus facile, mais le chemin le plus dur est celui qui donne le plus de satisfaction. Je suivrai votre conseil et j'espère que mes collègues feront de même! »

Vous échangez une chaleureuse poignée de main en signe de profond respect mutuel. Vous êtes conscient d'avoir touché dans le mille en motivant ces personnes à faire de leur mieux.

Écrivez sur la feuille d'aventure la Note M et puis rendez-vous au **402**, pour assister à l'assemblée.

« Mes noirs amis, débutez-vous, quand vous avez décidé de rester dans ce monde après les atroces souffrances que vous avez souffert pendant la guerre, je croyais que vous aspiriez à une vie meilleure que celle que vous menez actuellement. Ici, vous n'êtes que des esclaves qui servent les plus riches et qui sont même obligés de se battre entre frères pour satisfaire les désirs malsains d'un homme qui ne vaut même pas la moitié d'un démon du niveau le plus bas. Pourquoi donc lui obéissez-vous encore?! Pourquoi vous contenter des quelques piécettes qui tombent de ses poches?! Vous devriez avoir le droit de posséder vos propres maisons et non de vivre dans d'obscurs taudis que le Régent vous cède avec sa fausse bienveillance. Vous devriez être autorisés à exercer le commerce afin de vous enrichir sans risquer votre vie! Amis démons de toutes les races, qu'en pensez-vous? »

Les démons vous regardent surpris car ils ne sont pas habitués à entendre parler de révoltes et de droits, depuis toujours ils ont été assujettis par des sorciers mauvais ou par des humains arrogants.

Malgré tout, vous n'êtes pas certain d'avoir été suffisamment convaincant.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au 142, autrement au 134.



Vous essayez de parler et, vu que vous êtes bien connu, on vous autorise à le faire. Vous prenez la parole et, en regardant dans les yeux le plus de gens possibles, vous commencez votre sermon:

« Mes frères, le Royaume vit une situation désespérée. Nos concitoyens ont une existence qui devient plus misérable jour après jour, et ceux qui nous gouvernent ne font rien pour interrompre cette spirale de désespoir qui nous affecte tous! Le Régent exerce son pouvoir absolu depuis trop longtemps sans aucune opposition et il n'est pas capable de redresser la situation du royaume, encore moins de trouver une solution pour la maladie qui, depuis plus d'un an, nous a enlevé notre bien aimé souverain! Zipher doit être rappelé à l'ordre et comprendre que sans notre consentement il sera ardu pour lui de conserver le pouvoir! Mes frères, je vous invite tous à voter pour la motion du Grand Prêtre d'Aritno! »

En regardant les moines dans les yeux vous tentez de comprendre si votre discours a eu l'effet recherché.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **231**, autrement au **491**.

Vous n'avez que quelques instants pour effectuer cette action et une seule possibilité, après quoi vous devrez décamper en vitesse.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité, si vous obtenez 18 ou plus, allez au **30**,

autrement au **148**. Si vous lancez le sort Arrêt du Temps, vous pouvez ajouter 2 points de bonus.

301

Après vous être débarrassé du garde, vous vous occupez de la fille dont vous liez les poignets et les chevilles, après l'avoir bâillonnée. En fouillant les poches du garde vous trouvez 1 pièce d'or et une dose de Staborina qui, si elle est ingérée, augmente de 3 points l'Agilité pendant 1 paragraphe, ou pour la durée d'un combat. De plus, vous pouvez aussi prendre quelques objets précieux qui se trouvaient dans le cabinet maintenant brisé, chacun ayant une valeur de 1 pièce d'or, à condition de les revendre au bon receleur. Mais tous ces objets métalliques rendent l'exploration encore plus difficile, à cause du bruit qu'ils produisent au contact les uns des autres. Donc, pour chaque objet (en plus du premier) vous devrez soustraire 1 point d'Agilité jusqu'à ce que vous vous en débarrassiez (soit en les vendant, soit en les abandonnant). Prenez note sur la feuille d'aventure du choix effectué et rendez-vous au **360** pour continuer l'exploration.

302

« Noble seigneur, j'ai une importante mission à accomplir pour laquelle je nécessite mon cheval qui m'a été volé ce matin alors que je m'étais arrêté pour le faire reposer. Un long voyage m'attend vers Beozia, la capitale de la République de Huary, et mon temps est limité, car je dois être de retour d'ici neuf jours. On m'a donc adressé à vous, pour demander de l'aide...

- Valeureux héros », son ton se fait plus insistant et laisse sous-entendre de vouloir aller au fond des choses « je pourrais certainement intercéder en ta faveur et t'aider à retrouver le cheval, mais tu as parlé d'une importante mission et ceci avive ma curiosité. Qu'est-ce qui motive toute cette hâte? »

Le noble est un excellent interlocuteur et vous êtes tenté de lui confier le but de votre mission.

Si vous le faites, allez au 48, sinon au 545.

303

Vous avez mené l'expédition à la découverte de Cadash et vous avez survécu dans ce continent inexploré en vous fiant à votre seule connaissance. Les cinq compagnons que vous aviez choisis se révélèrent être des novices pas fiables du tout, et vous avez dû résoudre personnellement toutes les situations le plus difficiles.

Avec une extrême insatisfaction, vous avez vu le Régent Zipher renoncer aux droits sur Cadash; d'ailleurs vos relations avec lui n'ont jamais été des meilleures. Peu avant le départ du navire *Andromède*, qui vous a emmené au-delà du Grand Fleuve, Zipher avait déjà essayé de vous mettre des bâtons dans les roues, en essayant de vous retirer les financements. À l'époque vous étiez parvenu à convaincre le Conseil de continuer l'expédition, mais au retour, en ayant obtenu le pouvoir absolu, il avait destitué les conseillers et pris en charge toutes les décisions de façon autonome. Parmi celles-ci, la plus humiliante pour vous fut celle de vous retirer la charge de Magicien du Royaume, vous nommant au poste de Chef Bibliothécaire de

l'Académie de Magie. Il est évident que vous avez de nombreux comptes à régler avec lui...

La vie n'a pas été marquée par la chance non plus pour les autres rescapés de la mission au nouveau monde. Vous avez entendu dire que le Voleur a vendu sa lame au plus offrant, devenant un sicaire et, après avoir été capturé lors de sa dernière mission, il a fini pendu sur la place principale. Pour ce qui est du Guerrier, il a été retrouvé mort dans le lit d'une auberge, un cas pas clair du tout. Probablement une prostituée n'aura pas hésité à lui couper la gorge pendant son sommeil pour lui voler sa bourse. Le lutin a essayé de retourner dans son Royaume, mais il en a été banni. Vous ne savez ce qu'il en est de lui et probablement vous ne le saurez jamais. Vous aviez promis au moine toute l'aide possible pour reconquérir son rôle de Grand Gardien au près du monastère d'Ingenor qui, selon ses dires, lui avait été enlevé frauduleusement par son rival Iboreo. Mais, malgré toutes vos enquêtes, il semble qu'Iboreo n'ait fait usage d'aucune supercherie, le moine a donc dû laisser tomber. La dernière fois que vous l'avez vu, il marchait comme un fou dans la place principale en délirant à propos de la fin du monde à venir. Enfin le démon qui, juste après être rentré de Cadash, a formé une improbable bande avec d'autres de sa race et s'est engagé dans une quelconque guerre comme mercenaire où il a fini transpercé par une épée ennemie.

Malgré la perte de votre prestigieux poste, vos pouvoirs magiques sont intacts, vous pouvez donc continuer à utiliser les sorts que vous connaissiez avant la découverte de Cadash.

En résumé, voici vos sortilèges:

VIGUEUR

Ce sort peut être utilisé en plusieurs occasions, combats inclus, et permet d'obtenir un bonus de 3 points de Force pour la durée d'un paragraphe.

Notez qu'il vous en coûtera 2 points d'Énergie qui correspondent aux ressources physiques et psychiques nécessaires pour le lancer.

CONVICTION

Ce sort permet de convaincre les autres personnes. Votre valeur d'Autorité bénéficie d'un bonus de 3 points pendant 1 paragraphe et il vous coûtera 2 points d'Énergie.

PREVOYANCE

Ce sort vous permet de lire tous les paragraphes qui vous seront proposés quand vous devrez effectuer un choix. Si, par exemple, à un croisement vous avez le choix entre aller à gauche ou à droite, vous pourrez lire les deux paragraphes et continuer avec celui qui vous convient le mieux.

Mais soyez judicieux, car ce sort n'est pas gratuit et il vous causera la perte de 3 points d'Énergie.

CHANCE

Vous pouvez lancer ce sort juste avant le lancer de dés pour effectuer une épreuve (Force, Esprit, Agilité ou Autorité) et obtiendrez ainsi 2 points de bonus.

Mais il vous en coûtera 2 points d'Énergie.

VOYAGE DANS LE TEMPS

Le pouvoir de dominer le temps a été l'objet de longues recherches par les Anciens Magiciens. Peu ont

réussi à l'acquérir avec votre maîtrise. Quand vous lancez ce sort, vous pouvez revenir à n'importe quel paragraphe que vous auriez déjà lu. Vous gardez les mêmes valeurs des caractéristiques, l'équipement et les armes que vous avez au moment de lancer le sort. Attention, ce sort cause la perte de 4 points d'Énergie.

ECLAIR FOUROYANT

Ce sort offensif génère des décharges électriques à partir de vos paumes qui causeront à l'adversaire la perte de 8 points d'Énergie, ce sort ne rate jamais. Attention toutefois, il vous causera la perte de 4 points d'Énergie.

Vous ne pouvez utiliser qu'un seul sort par paragraphe et comme vous pouvez le constater ils ont une grande utilité, mais sont très coûteux en Énergie, il est donc conseillé d'y avoir recours seulement quand cela sera vraiment nécessaire. Rappelez-vous en effet que le texte vous demandera rarement de vous servir de la magie et ce sera toujours à vous de décider quand l'utiliser même si cela n'est pas expressément demandé.

Aujourd'hui une nouvelle aventure vous attend. Face à vous se trouvent cinq personnes qui se présentent tour à tour. Le premier est un individu au regard fuyant, que vous n'avez aucune difficulté à identifier comme étant un voleur, alors que la personne qui vous a ouvert la porte est un membre du clergé, un moine du Dieu Ekerion qui revêt une tunique noire. Ils sont jeunes, mais ont dans le regard la détermination de qui se sent investit d'une importante tâche.

Un gigantesque guerrier à l'armure scintillante se présente comme étant un militaire, et un démon est assis à côté de lui. En dernier, un petit lutin, aux yeux de beaucoup il pourrait ressembler à un enfant, mais par son attitude hautaine, vous avez l'impression qu'il est de noble lignage.

« Frère, commence le moine, nous avons tous été convoqués pour une mission d'une extraordinaire importance. Les plus forts et intelligents représentant du peuple, de la noblesse, des magiciens, des religieux, des soldats et des démons ont été choisis par nos propres supérieurs pour organiser une révolution qui amènera plus d'équité sociale et bien-être pour tous. Pour des raisons d'opportunité politique ils n'ont pas pu s'exposer en personne, mais ils sont certains que nous six parviendrons à vaincre le tyran. Et on réussira! Acceptes-tu, frère, de t'unir à nous? »

Vous n'hésitez pas une seconde et avec un mélange d'orgueil et d'excitation, vous prononcez bien fort les mots: « Je suis avec vous! »

Un nouveau groupe de six membres, les Braves, sauvera le sort du Royaume!

Rendez-vous au 6.

304

Fatigué et blessé, vous êtes obligé de vous incliner devant la supériorité au combat du Général Casbeno, qui pointe son épée vers votre gorge, empêchant tout mouvement. À haute voix, l'homme attire l'attention de tous pour annoncer sa victoire.

« Moi, le Général Casbeno, me déclare vainqueur de ce combat et en vertu de ma magnanimité je concède le

pardon à cette personne qui a osé s'entremettre dans mes affaires personnelles! »

Il s'agenouille vers vous et en murmurant vous dit:

« Que tu sois béni, mon ami. Tu m'as résolu un beau problème... »

Puis il s'adresse à Paretus.

« Malgré tout, noble Paretus, Je ne puis ne pas me sentir offensé par l'affront que votre splendide fille m'a fait. Je considère donc les fiançailles comme rompues. »

Et sur ce, il quitte la villa.

Lord Paretus reprend la parole.

« Malédiction, quelle infortune! Ma fille débauchée par un incapable quelconque, et son futur conjoint qui ne veut plus entendre parler d'elle! Ma fille, va dans ta chambre et restes-y tant que je n'aurai pas trouvé une punition adaptée. »

Puis il s'adresse à vous.

« Toi, hors de ma vue immédiatement! »

Vous ne pouvez ne pas remarquer les regards déçus et méprisants des hôtes de Lord Paretus et, au comble de la honte, vous quittez vous aussi la villa e celle qui aurait pu devenir votre épouse. Vous rentrez chez vous pour récupérer vos forces et vous préparer à la prochaine étape de votre mission.

Si vous l'aviez, effacez de votre feuille d'aventure la Note A, et écrivez à sa place la Note E.

Vous récupérez 4 points d'Énergie et allez au **53**.



305

Vous essayez de crocheter la serrure.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si le total est égal ou supérieur à 17 allez au 327, autrement au 481.

306

En rampant au milieu du blé vous atteignez l'écurie sans que personne ne vous voie, mais les éraflures que vous subissez vous font perdre 1 point d'Énergie. Dans l'écurie se trouvent divers animaux de somme ainsi que votre cheval, attaché à un poteau, qui est en train de manger du foin. Dès qu'il vous voit il hennit de joie, mais ce faisant il attire l'attention d'un chien de garde qui commence à aboyer furieusement dans votre direction. Vous devez faire vite avant que les serviteurs de Lord Sirlonio n'arrivent.

Vous libérez le cheval et le conduisez à l'extérieur alors que le chien s'élançe vers vous. Vous allez devoir le combattre, mais subirez pour ce combat une pénalité de 2 points de Combativité car vous devez tenir les rênes du cheval pour éviter qu'il ne s'enfuie.

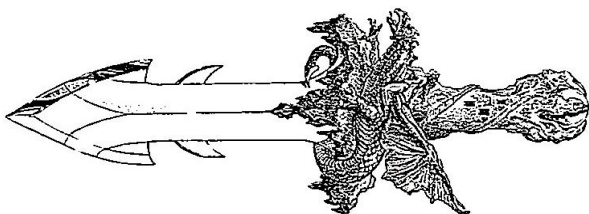
Chien de Garde: Combativité 7 Énergie 6

Si vous battez l'animal en deux tours, allez au 237, si vous nécessitez de 3 tours ou plus, allez au 141.

Si vous utilisez le sort Contrôle des Végétaux et Animaux, allez au 237.

Exténué, vous vous effondrez au sol pour reprendre votre souffle. La salle est pleine de cadavres, tous les gardes ont été tués, mais ce fut au prix de la vie de vos cinq compagnons.

Vous ne pensiez pas que quelqu'un aurait pu laisser des indices qui leur auraient permis de remonter à vous. Vous êtes conscient que vous ne serez plus jamais en sécurité dans ce pays, car Zipher vous fera rechercher jusqu'à ce que l'on vous capture. Vous ramassez les quelques biens qui vous restent et décidez de repartir vers Cadash, pour tenter votre chance dans le nouveau monde, où vous aurez peut-être plus de succès. Votre aventure se termine ici.



La porte s'ouvre avec un grincement qui vous fait sursauter, mais heureusement personne au Palais ne semble vous avoir entendu. La seule source de lumière de la salle provient d'une fenêtre sur le côté nord. C'est la cuisine du Palais et à l'intérieur règne un ordre approximatif. Chaque étagère, chaque meuble est habilement rempli de casseroles et de bouteilles de diverses couleurs, d'une façon telle que vous avez

l'impression qu'en déplaçant un seul objet tout pourrait tomber. Sur la grande table utilisée pour la préparation des repas, se trouve un Couteau de boucher que vous pouvez prendre et utiliser comme arme, il a les mêmes caractéristiques qu'un Poignard. En regardant le contenu des nombreuses bouteilles, vous en trouvez une qui attire votre attention. Vous reconnaissez le liquide comme étant une infusion d'Herbe Médicinale qui est capable de soigner le corps des blessures et de la fatigue. La bouteille, positionnée sur une des étagères les plus hautes, semble en contenir suffisamment pour récupérer toute l'Énergie perdue. Si vous voulez la prendre, allez au 118, si par contre vous la laissez là où elle se trouve, allez au 256.



309

Par un vote à main levée, la motion du Grand Prêtre de Rhodio obtient une petite, mais perceptible majorité, il est donc décidé de ne pas contraindre le Régent à se convertir à une religion.

Les participants à l'assemblée se regardent les uns les autres, pantois, attendant qu'on décide de la prochaine motion ayant comme but de rapprocher plus de gens à la foi.

Un moine de Rhodio prend la parole reprochant à tous le manque de liens avec le peuple et de combien ceux-ci soient important pour la diffusion de la vraie foi et pour donner de l'espoir aux citoyens dans une époque difficile pour tout un chacun.

Un prêtre de Barlesh rétorque que seule l'étude de la religion et de la théologie permet à l'intellect de se développer.

La discussion continue des heures et des heures.

Il se fait tard et il vaudrait mieux que vous rentriez chez vous pour vous reposer un peu avant d'affronter le reste de la mission.

Si vous faites ainsi, allez au **351**. Si vous préférez rester encore un peu pour voir comment cela va se terminer, allez au **56**.

310

Vous vous jetez sur le garçon et lui couvrez la bouche de la main pour éviter qu'il ne donne l'alerte. Pour tenter de le calmer vous lui dites que vous n'avez aucune intention de lui faire du mal.

Mais on dirait que vous n'avez pas trop de succès, car votre intrusion l'arme au poing est en train de le faire mourir de peur!

Lancez deux dés et ajoutez le résultat obtenu à votre valeur d'Autorité, si vous obtenez 17 ou plus, allez au **83**, autrement au **452**.

311

Vous lancez le sort (vous perdez 2 points d'Énergie) et créez l'illusion d'un renard sortant du fossé, se dirigeant vers les gardes qui, surpris, le poursuivent dans la partie opposée de l'endroit où vous vous trouvez. Vous profitez de leur distraction pour fuir chez vous dans l'obscurité de la nuit. Allez au **106**.

312

Le tanneur de peaux à une boutique qui pue, pleine de coupes de toutes sortes, du cuir frais, des fourrures d'animaux, des cornes et des os de tous genres. Les produits qu'il utilise répandent une odeur nauséabonde et vous n'arrivez pas à comprendre comment il peut survivre dans cet environnement...

Dès votre entrée il interrompt son travail et vous demande ce dont vous avez besoin. Si vous voulez lui vendre un objet en votre possession, allez au 523, si vous préférez regarder sa marchandise, allez au 260.

313

Dès que vous vous laissez voir, les deux Gardes du Palais sursautent et s'apprêtent à saisir leurs armes. Vous les interrompez immédiatement avec un ton autoritaire: « Les gars, il me semble que vous tirez au flanc ici, j'ai presque failli vous prendre par surprise! » Ils vous regardent perplexes et le plus âgé répond:

« Oui, tu as raison, mais tu sais, dans cette zone il n'y a jamais rien qui se passe toute la nuit. »

Puis il fronce les sourcils et vous demande: « Et toi, qui es-tu par contre? Je ne t'ai jamais vu au Palais »

Malédiction, la situation ne se présente plus de la meilleure façon... Vous tentez le tout pour le tout.

« Camarades, je dois l'admettre, je ne suis qu'une recrue, j'ai fait mon premier service la semaine dernière et puis le commandant m'a infligé une punition à cause d'un tour de garde mal effectué. Je patrouillais à l'étage supérieur, mais je me suis perdu, car je ne suis pas habitué au Palais; ici toutes les

chambres semblent identiques... Je dois retourner à mon poste de garde maintenant. »

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité; si vous êtes un Guerrier ajoutez 2 points de bonus, alors que si vous êtes un Démon ou un Lutin déduisez 1 point. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18 allez au **285**, autrement au **441**.

314

Les démons avec lesquels vous vous entretenez se regardent les uns les autres, surpris par la passion que vous mettez dans votre discours et vous sentez que vous avez atteint votre but, car l'un d'eux, fatigué et blessé pendant la récente bataille, prend la parole, exprimant le sentiment de tous:

« Frère noir, tes durs mots contiennent un fond de vérité, car trop souvent notre race a été soumise aux ordres de ce faible nabot qui se fait appeler Régent! »

Vous ne perdez pas l'occasion en disant:

« C'est juste, chers frères, je vois que le Régent est en train de perdre ses soutiens jour après jour et bien qu'en public il étale son pouvoir, je prévois qu'il sera contraint de fuir et je pense que, nous, démons devons faire notre part. Quand viendra le moment opportun, je veux que vous tous vous vous rebelliez. Frères noirs, je compte sur vous, pour notre noble race! »

À l'unisson les démons crient votre nom et vous vous sentez orgueilleux d'avoir réussi à les convaincre du bien-fondé de vos idéaux. Écrivez la Note Q sur la feuille d'aventure.

Puis celui qui vous avait parlé précédemment s'adresse à vous: « Frère, nous allons maintenant faire la fête

pour célébrer à nouveau les vainqueurs et dénigrer ceux qui nous ont défié en trouvant la mort. Veux-tu venir avec nous? »

Son invitation ne semble cacher aucune arrière-pensée, mais vous savez que les endroits fréquentés par ces sales types peuvent être dangereux.

Si vous suivez le groupe, allez au **191**, ou vous rentrez chez vous pour vous reposer et le jour suivant vous vous préparez afin de poursuivre la mission. Vous récupérez 4 points d'Énergie et allez au **53**.

315

Le petit groupe de démons avec qui vous êtes en train de parler, fatigué et blessé après la récente bataille, ne semble pas particulièrement intéressé par votre discours passionné qui parle de nobles idéaux et de liberté. L'un d'eux brise le silence.

« Frère noir, après l'événement d'aujourd'hui nous n'avons pas l'intention d'écouter ces inutiles discussions, que d'ailleurs nous ne comprenons point. On va plutôt faire la fête pour célébrer à nouveau les vainqueurs et dénigrer ceux qui nous ont défiés en trouvant la mort. Veux-tu venir avec nous? »

Son invitation ne semble cacher aucune arrière-pensée, mais vous savez que les endroits fréquentés par ces sales types peuvent être dangereux.

Si vous suivez le groupe, allez au **191**; si par contre cela ne vous intéresse pas, vous devez laisser l'arène et les démons à leur destin. Vous rentrez chez vous pour vous reposer et le jour suivant vous vous préparez afin de poursuivre la mission. Vous récupérez 4 points d'Énergie et allez au **53**.

Le Général soupire avec ostentation et dès qu'il voit revenir Lord Paretus, l'appelle à grande voix, vous faisant comprendre sans équivoque son intention de mettre un terme à la conversation. Comprenant que vous n'avez plus rien à faire avec lui, vous prenez congé et décidez de vos prochaines actions au paragraphe 166.



« Frère noir, répondez-vous à celui qui vous a adressé la parole, je n'ai aucune peur à prendre les armes et à me faire de nouveau honneur avec elles! Tous me connaissent car il y a à peine un an, faisant fi de tout danger, je m'embarquais pour affronter des risques bien plus sérieux que la lame d'une épée! Bien que n'étant pas intéressé par l'argent facile que je pourrais obtenir en combattant dans cette arène, je n'ai aucune crainte à y affronter quiconque! »

Après quoi l'un d'eux, encore excité par le sang frais dont est taché son épée, lance un cri inhumain et vous défie: « Montre-nous donc ce que tu sais faire, humain!» et il se lance contre vous. Vous devez l'affronter:

Démon: Combativité 8 Énergie 6

Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au 275.

Vous n'attendez que quelques minutes avant l'arrivée du Régent, qui arrive en grande pompe se faisant annoncer par quatre hérauts qui imposent à tous l'attention et le silence. Entouré par quatre imposants Gardes Noirs, tous lourdement armés, il entre dans la vaste cour de l'Académie. Sans se perdre en civilités, alors que toute l'armée se met au garde à vous pour le saluer, il se dirige immédiatement vers le Général Casbeno qui le salue, soutenu par un intendant. Au lieu de lui répondre, Zipher, visiblement impatient, le dévisage alors qu'il vacille en face de lui et avec un sourire sardonique annonce :

« Chères recrues, nous sommes ici aujourd'hui non seulement pour fêter votre entrée dans l'armée la plus puissante que le monde n'ait jamais connu! Aujourd'hui notre Général Casbeno a décidé de prendre comme épouse la noble Mozia, fille de Lord Paretus et ceci remplit mon cœur de joie. Un homme comme celui-ci... et il indique le Général, qui pour un instant semble avoir récupéré un peu de contenance, ...est la personne idéale pour devenir le futur Ministre de la Guerre. Commandant excellent et plusieurs fois victorieux, homme généreux et bientôt marié avec une des nobles les plus belles du Royaume! Mais maintenant Général, poursuivons avec la cérémonie! »

Le Général commence à balbutier quelques mots lus sur une feuille qu'il tient entre ses mains tremblantes. La situation est vraiment embarrassante, mais heureusement de courte durée aussi.

Dès qu'il a terminé, les recrues chantent à l'unisson l'hymne de guerre d'Abalone, paroles qui semblent

vides dans le contexte actuel, et puis le Régent n'attend même pas un instant avant de s'en aller, sans saluer personne, encore moins le Général Casbeno, qui se fait ramener par son intendant.

Vous laissez les célébrations, horrifié, et rentrez chez vous pour réfléchir à vos prochaines actions.

Rendez-vous au **53**.

319

Vous courez le plus rapidement possible vers la porte, qui heureusement est ouverte, ce qui vous permet de passer outre. Des escaliers montent vers l'étage supérieur, mais vous n'avez pas encore mis le pied sur la première marche, que vous entendez les cris d'une femme: « Au voleur, au voleur! »

En un instant le Palais se remplit d'un terrible boucan et bien que personne ne vous ait encore découvert, vous êtes conscient que votre destin est scellé, car vous ne voyez aucune échappatoire.

Si vous êtes un Moine et que vous avez la possibilité d'invoquer Ekerion, allez au **11**. Si vous n'êtes pas un Moine, vous n'avez d'autre choix que d'ingérer le puissant venin, qui rapidement vous fait vous endormir pour toujours. Votre aventure se termine ici.

320

Vous n'avez pas complété la mission qui vous avait été confiée et vous avez honte de cet échec. Maintenant, les deux plus grands ennemis d'Abalone sont au courant de vos plans et vous craignez qu'ils ne prennent position pour Zipher, mettant ainsi en danger

la conspiration et votre propre vie. Totalement démoralisé et déçu, vous errez sans but dans les rues de la ville, repensant aux erreurs commises et, conscient de cet insuccès, vous embarquez sur le premier navire en départ vers Cadash à la recherche de plus de chance. Votre aventure se termine ici.

321

Les nombreuses vitrines sont fermées à clef et tenter de les forcer pourrait être dangereux à cause du bruit que vous causeriez si vous échouez.

Si vous décidez quand-même de tenter, allez au 537, si vous y renoncez, revenez au 282 pour y effectuer un autre choix.



322

Vous attrapez son Poignard et courez le plus rapidement possible à l'étage, retournant dans la salle où vous aviez combattu. Allez au 354.

323

Vous bandez vos muscles et vous vous élancez vers le haut, mais vous ne parvenez pas à remonter, au contraire, vous vous enfoncez toujours plus. Vous vous débattez dans ce piège mortel, mais désormais il n'y a plus rien à faire. Votre aventure se termine ici, dans le cœur des marais de Masbah.

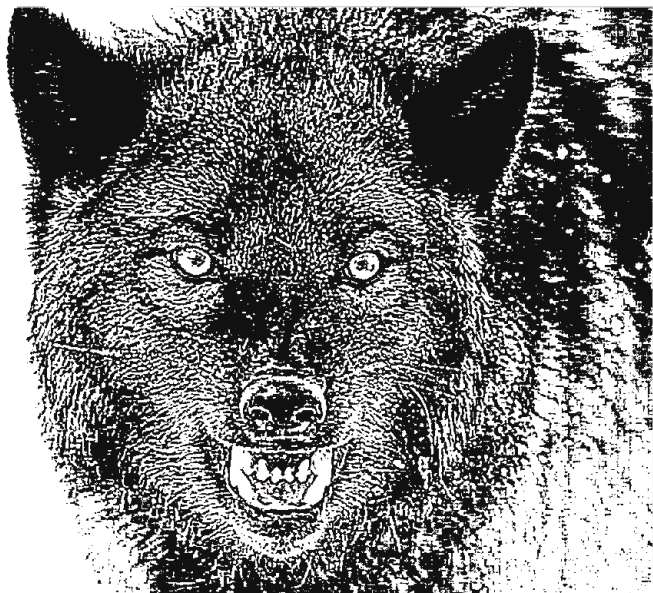
324

Avec un rapide coup bien ciblé, vous éliminez le deuxième homme. Malgré la vitesse d'exécution, vous savez que le temps est compté, car bientôt les cadavres seront découverts. Vous avez quand même le temps de prendre leurs armes (vous pouvez choisir entre une Épée, un Poignard, un Arc et une Dague) et, en fouillant dans leurs objets, vous trouvez une dose de Giodalina qui vous fait récupérer 4 points d'Énergie. Vous trouvez aussi 12 pièces d'or que vous mettez immédiatement dans la bourse. Allez au **354** pour poursuivre votre aventure.

325

Vous êtes exténué par ce voyage et par les épreuves de la journée, et vous attendez avec impatience le moment où vous atteindrez un lieu chaud et sûr où vous reposer et manger tranquillement.

La fumée aperçue précédemment est de plus en plus proche et vous estimez l'atteindre dans quelques minutes, mais un hurlement vous gèle le sang et effraye votre cheval qui devient de plus en plus difficile à contrôler. Vous le poussez à continuer, car vous craignez de rencontrer le loup avant d'atteindre un lieu sûr. Malheureusement vous n'êtes pas assez rapide et un majestueux spécimen au poil blanc saute sur vous soudainement et attaque votre flanc. La chute vous cause une petite excoriation (vous perdez 1 point d'Énergie), mais vous vous libérez momentanément de l'animal grâce à un coup porté au museau. Le loup grogne, pendant que vous dégainez votre arme.



Loup: Combativité 6 Énergie 5

Si vous lancez le sort Contrôle des Végétaux et Animaux, considérez que l'animal est enragé et pour l'amadouer vous devrez utiliser 1 point d'Énergie de plus que ceux que vous perdez normalement. Si vous procédez ainsi, allez au **195**. Si vous l'affrontez au combat et gagnez, allez au **71**.

326

Au troisième étage il n'y a personne d'autre, et vous errez jusqu'à ce que, en observant de derrière un angle du couloir opposé à celui où se trouvait le Garde Noir,

vous n'en voyez un autre, identique au premier, qui surveille une porte. Il ne vous a pas encore aperçu, mais vous êtes conscient de ne pas avoir d'alternatives: pour entrer dans la chambre vous devrez l'éliminer physiquement. Vous pouvez maintenant vous préparer de la façon que vous pensez être la plus opportune (si vous souhaitez l'attaquer à distance, vous pouvez effectuer deux attaques avant de devoir l'affronter au corps à corps). Après quoi vous vous lancez à toute vitesse contre le Garde, dont le regard vous glace le sang: vous ne vous laissez pas intimider et l'affrontez avec tout votre courage.

Garde Noir: Combativité 11 Énergie 10

Votre adversaire est immunisé contre le sort Terreur. Quand vous l'aurez vaincu, allez au **509**.

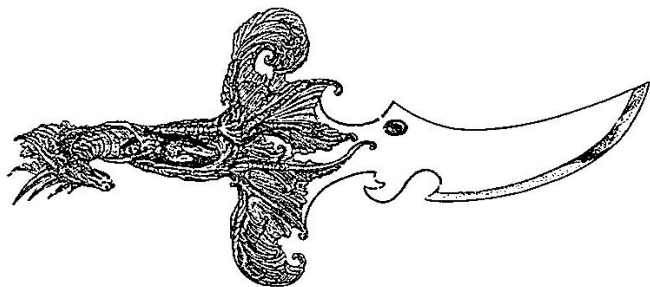
327

Avec des mouvements rapides et experts vous parvenez à ouvrir la serrure sans la moindre hésitation et vous pouvez enfin mettre la main sur le butin. Il y a dix objets en argent, chacun ayant une valeur de 1 pièce d'or, à condition de les revendre au bon receleur. Mais tous ces objets métalliques rendent l'exploration encore plus difficile, à cause du bruit qu'ils produisent au contact les uns des autres. Donc, pour chaque objet (en plus du premier) vous devrez soustraire 1 point d'Agilité jusqu'à ce que vous vous en débarrassiez (soit en les vendant, soit en les abandonnant). Prenez note sur la feuille d'aventure du choix effectué et retournez au **434** pour continuer l'exploration.

La foule vous regarde, surprise et curieuse par rapport à ce que vous venez de dire. Malheureusement on dirait que vous n'avez pas obtenu le résultat escompté, car vous entendez murmurer des commentaires sceptiques du genre: « C'est une mise en scène », « Ils se sont mis d'accord pour nous tromper » ou encore « Ils font toujours ainsi en public, mais quand le moment sera venu, ils auront déjà retourné leur veste. »

Malheureusement vous vous avez échoué dans votre tentative de convaincre les gens du peuple de soutenir votre cause. C'est donc découragé que vous saluez votre compagnon et rentrez chez vous avant qu'on mette le feu au bûcher.

Vous dormez d'un sommeil profond et réparateur qui vous fait récupérer 4 points d'Énergie, après quoi vous vous préparez à affronter votre prochaine mission. Rendez-vous au **53**.



Vous dégainez votre arme, mais avant de parvenir à frapper le Général, celui-ci vous immobilise, vous enserrant dans ses puissants bras. Il vous murmure:

« Mon ami. Votre arrivée a été une bénédiction! Maintenant que l'ambassadeur a déclaré vouloir épouser Mozia, je peux refuser de façon légitime de la prendre pour épouse. Je vous la laisse volontiers, maintenant faisons semblant de nous battre un peu, après quoi je briserai mon épée et me retirerai du combat, sans pour autant me déclarer vaincu, autrement je perdrai mon honneur. D'accord?! »

Puis il relâche la prise et se lance à nouveau vers vous, en donnant des coups sans aucune intention de vous blesser. Vous continuez ainsi cette mise en scène pendant quelques minutes, après quoi le Général frappe votre arme de telle façon que la sienne se brise et demande de terminer l'affrontement.

« Noble Lord Paretus, je me déclare battu, mais non vaincu. Mon adversaire a eu gain de cause uniquement par pure chance, car sans mon arme, le combat est inégal! »

Sur ce, vous renchérissez:

« Mon noble seigneur, le Général Casbeno s'est révélé être un adversaire terrible, bien supérieur à n'importe quel ennemi que j'ai affronté auparavant, même dans le lointain continent de Cadash! J'ai gagné par pure chance, mais si le combat avait continué à armes égales, je ne pense pas que j'y serai parvenu! »

À ce moment intervient Lord Paretus.

« Mes nobles hôtes, les deux prétendants se sont affrontés et bien que le Général Casbeno ait été reconnu comme supérieur, il n'a pas gagné, il n'aura donc pas la main de ma fille! Dans la vie, outre la capacité de savoir manier une arme, il faut avoir de la chance et il semble bien que mon futur genre en ait! Je déclare donc ce combat conclu avec honneur par les

deux prétendants et la plus belle fleur de mon jardin ira comme épouse au Lutin! » et il embrasse le Lutin, tout en vous regardant reconnaissant.

Vous êtes conduit dans une salle pour vous restaurer et vous mettre en ordre, puis vous terminez la soirée entre danses et conversations avec le Lutin, sa future épouse et Lord Paretus, qui ne cache pas sa prédilection pour vous. Les autres invités aussi sont stupéfaits par votre courage et votre détermination et vous êtes conscient d'être une personne amplement reconnue parmi toute la noblesse de Janger.

Vous ne perdez pas non plus l'occasion d'expliquer à tous comment le despotisme du Régent est devenu maintenant insoutenable et qu'il est en train de faire régresser le pays.

« C'est insupportable, dites-vous en prenant la parole, que le Régent puisse vous obliger, en tant que nobles, à exécuter ses ordres. Quand vos ancêtres se recouvraient de gloire dans des actes légendaires, les siens se roulaient encore dans la boue avec les cochons! Vous ne devez pas vous laisser faire par cet homme », et vous terminez avec un bruyant rire de dérision, auquel s'unissent tous les invités.

Il est décidé ensuite que le mariage sera célébré à la fin de l'été et, tard dans la nuit, vous quittez la résidence de Lord Paretus et rentrez chez vous. Écrivez sur la feuille d'aventure la Note C, récupérez 4 points d'Énergie et allez au 53.



330

Malgré tout l'effort que vous mettez dans le discours, vous n'obtenez pas de grand succès et remarquez que l'assemblée ne vous a même pas écouté avec une attention particulière.

Maudissant leur stupidité, vous consultez votre compagnon, lequel pense qu'il n'y a plus rien à faire. Rendez-vous au 124.

331

Les moines sont excités par le discours et vous constatez que vous avez obtenu un vaste consensus, votre notoriété suite à vos aventures ayant conduit à la découverte de Cadash n'y étant pas pour rien. Nonobstant cela, les quatre Grands Prêtres ne partagent pas de votre avis et, en sortant du conclave, annoncent s'être mis d'accord: Zipher sera contraint à se convertir, mais on lui laissera la possibilité de choisir librement sa foi.

L'assemblée éclate en un mouvement d'approbation et de jubilation pour la conclusion positive de la réunion: la résolution est approuvée pratiquement à l'unanimité. Vous saluez vos confrères et vous rentrez chez vous pour vous reposer quelques heures, avant de reprendre la mission.

Si vous n'aviez pas encore écrit la Note F sur la feuille d'aventure, faites-le maintenant, puis allez au 53.



332

L'arme au poing, vous vous apprêtez à affronter tous les ennemis qui se montreront devant vous, mais, quand vous les voyez, vous soupirez de soulagement. En effet le bruit que vous avez causé a dérangé une jeune domestique du Palais, qui s'évanouit de terreur en vous voyant armé et avec votre aspect menaçant et résolu. Son compagnon, cependant, est un Garde du Palais qui lui court après en culotte de toile, avec le nez rouge et l'air de celui ayant bu généreusement toute la nuit. On dirait que vous avez interrompu une rencontre clandestine au détriment du garde-manger du Roi! Vous allez affronter le garde chancelant au combat. Rendez-vous au 19.

333

La bouteille n'est pas facile à atteindre et, de plus, tout étant instable, vous courez le risque de toucher par inadvertance quelque poêles qui pourraient tomber et mettre en alerte tout le Palais. Lancez deux dés et ajoutez le résultat obtenu à votre valeur d'Agilité, si vous obtenez un résultat égal ou supérieur à 18, allez au 500, autrement au 137. Si vous êtes un Guerrier, votre taille supérieure à la normale vous permet d'ajouter 2 autres points. Si cependant vous êtes un Lutin, vous êtes bien trop petit pour pouvoir atteindre l'étagère, vous devez donc vous rendre au 137, à moins que vous ne décidiez de lancer le sort Mutation, ce qui augmentera votre taille jusqu'à avoir l'étagère à portée de main. Dans ce cas vous pourrez bénéficier d'un bonus de 2 points à ajouter au lancer de dés.

Le Régent se fait annoncer par quatre hérauts qui imposent à tous l'attention et le silence.

Entouré par quatre imposants Gardes Noirs, tous lourdement armés, il entre dans la vaste cour de l'Académie. Sans se perdre en civilités, alors que toute l'armée se met au garde à vous pour le saluer, il se dirige immédiatement vers le Général Casbeno qui le salue avec fierté, ayant récupéré tout son aplomb.

Au lieu de répondre à son salut, Zipher annonce avec un petit sourire narquois:

« Chères recrues, nous sommes ici aujourd'hui pour fêter votre entrée dans l'armée la plus puissante que le monde n'ait jamais connu! À partir d'aujourd'hui vous vous honorerez de défendre le Royaume, guidés par le Général Casbeno. Un commandant excellent et plusieurs fois vainqueur, il est la personne idéale pour devenir le futur Ministre de la Guerre. Mais maintenant Général, poursuivons avec la cérémonie! »

Le Général déclame alors les paroles prévues par le protocole en les lisant sur un papier qu'il tient face à lui. Puis s'ensuit l'hymne de guerre d'Abalone, chanté à l'unisson par toutes les recrues, après quoi le Régent n'attend même pas un instant avant de s'en aller, sans saluer personne, encore moins le Général.

Satisfait de la façon dont se sont déroulées les choses, vous restez encore un peu, avant de saluer votre compagnon et de rentrer chez vous pour vous reposer et planifier la prochaine étape. Vous récupérez 4 points d'Énergie et allez au **53**.

Quel sera le sujet de votre intervention? Si vous préférez discuter de tavernes, allez au 62, si par contre vous optez pour les femmes, allez au 466.



Par un vote à main levée, la motion du Grand Prêtre de Rhodio obtient une petite, mais perceptible majorité, il est donc décidé de ne pas contraindre le Régent à se convertir à une religion.

Les participants à l'assemblée se regardent les uns les autres, pantois, en attente qu'on décide de la prochaine motion ayant comme but de rapprocher plus de gens à la foi. Un moine de Rhodio prend la parole reprochant à tous le manque de liens avec le peuple et de combien ceux-ci soient important pour la diffusion de la vraie foi et pour donner de l'espoir aux citoyens dans une époque difficile pour tout un chacun.

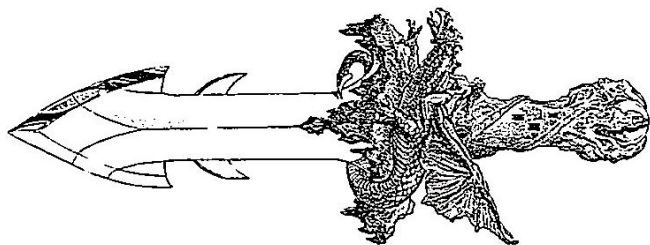
Un prêtre de Barlesh rétorque que seule l'étude de la religion et de la théologie permet à l'intellect de se développer.

La discussion continue des heures et des heures.

Il se fait tard et il vaudrait mieux que vous rentriez chez vous pour vous reposer un peu avant d'affronter le reste de la mission.

Si vous faites ainsi, allez au 526. Si vous préférez rester encore un peu pour voir comment cela va se terminer, allez au 475.

Bien qu'ayant une lanterne avec vous, vous n'osez l'allumer de peur de manifester votre présence, vous parcourez donc le petit couloir dans le noir, vous habituant petit à petit à l'obscurité. Il y a quelques portes, sur la gauche et sur la droite, et au bout du couloir il semble y avoir une salle plus vaste. Ne percevant aucun bruit, vous avez la possibilité d'ouvrir au hasard une porte au 26, ou de laisser tomber et d'aller directement vers la salle au bout du couloir, dans ce cas allez au 279).



« Cher collègue, commencez-vous, je me permets de vous contredire, mais, dans la situation actuelle d'Abalone, nous nous devons de tout faire afin de maintenir dans la patrie toute la connaissance possible, car c'est la seule façon afin de redresser la situation du Royaume. Plus encore, bien que nous ayons moins de ressources, nous devons multiplier nos efforts et trouver de nouvelles opportunités, tout comme je le fis moi l'année dernière quand, bien qu'ayant tout le monde contre moi, je décidais de mettre les voiles au-

delà du Grand Fleuve, découvrant ainsi un nouveau continent. Chose qui, si nous avions eu un Régent plus visionnaire, aurait diminué les nombreuses difficultés dans lesquelles on se trouve maintenant. Collègues, la situation que nous vivons est critique, mais elle ne durera pas éternellement et nous trouverons bientôt un moyen de nous en sortir. Et rappelez-vous que personne d'autre qu'un magicien ou un scientifique ne sera capable de changer les choses! »

Vous êtes en train de vous échauffer et vous vous êtes laissé prendre par l'émotion, que vous avez certainement transmise à vos interlocuteurs.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat obtenu à votre valeur d'Autorité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **473**, autrement au **15**.



Le joaillier est en train de travailler à une petite forge qui chauffe le noble métal, le rendant plus malléable afin de former de splendides objets qui brillent à la lueur incertaine des lanternes. Sur un banc est exposé toute sa marchandise, et les clients sont fascinés par l'habileté du maître. Quand il vous voit particulièrement intéressé, il délaisse pendant un instant ce qu'il était en train de faire et vous adresse la parole :

« Étranger, je vois que ma marchandise ne te laisse pas indifférent. J'ai ici tout ce que ta femme pourrait désirer... Boucles d'oreilles, anneaux, bracelets et colliers. Regarde quelle splendeur aurait son visage, paré de telle façon !

- Maître, répondez-vous, je ne puis que confirmer que tes objets sont magnifiques. Malgré cela, n'étant pas marié, ni accompagné d'aucune femme, je ne nécessite point toute cette opulence. Mais je ne cache pas mon intérêt pour certains de ces anneaux qui attirent mon intention. Se peut-il qu'ils aient des pouvoirs particuliers qui pourraient m'être utiles lors de mes pérégrinations ? »

L'homme flaire tout de suite la bonne affaire.

« Ah, bien, étranger. J'ai certainement quelque chose qui pourrait te servir... ceci est un Anneau Hypnotique. Pour seulement 20 pièces d'or il est à toi et il possède la capacité de ralentir le temps de réaction de n'importe qui. Puis, puis... ah le voilà, j'ai trouvé ! C'est un Anneau de Charme et pour 20 pièces d'or il te permettra d'avoir le pouvoir d'influencer les gens. »



« Et en dernier... Ma meilleure création, un mariage parfait entre l'argent le plus pur et d'un quartz parfaitement taillé, l'Anneau de la Santé, qui peut guérir maladies et blessures de façon immédiate. Il ne coûte que 30 pièces d'or et je t'assure que c'est une très bonne affaire! »

Les trois objets sont tous très chers, mais aussi extrêmement intéressants; si vous achetez quelque chose notez-le sur la feuille d'aventure, après quoi allez au **216**.

340

Le cadavre de l'ours gît à vos pieds et vous l'examinez, fatigué. Sa fourrure est magnifique et un habile tanneur pourrait en faire des habits de grande qualité. Vous pourriez peut-être le dépecer et la prendre avec vous, mais à cette heure-ci cela vous ferait perdre un temps précieux et la température commence à se faire sentir. De plus elle occuperait la place d'au moins 4 objets dans votre équipement. Si vous avez une arme tranchante (Poignard, Dague, Épée ou Grande Épée) ou une Flèche, vous pouvez dépecer le cadavre. Si vous le faites, allez au **50**, sinon, ou si vous n'avez pas d'arme adéquate, allez au **325**.

341

La porte s'ouvre avec un grincement qui vous fait sursauter, mais heureusement personne au Palais ne semble vous avoir entendu. La seule source de lumière de la salle provient d'une fenêtre sur le côté nord. C'est la cuisine du Palais et à l'intérieur règne un ordre

approximatif. Chaque étagère, chaque meuble est habilement rempli de casseroles et de bouteilles de diverses couleurs, d'une façon telle que vous avez l'impression qu'en déplaçant un seul objet tout pourrait tomber. Sur la grande table utilisée pour la préparation des repas, se trouve un Couteau de boucher que vous pouvez prendre et utiliser comme arme, il a les mêmes caractéristiques qu'un Poignard. En regardant le contenu des nombreuses bouteilles, vous en trouvez une qui attire votre attention. Vous reconnaissez le liquide comme étant une infusion d'Herbe Médicinale qui est capable de soigner le corps des blessures et de la fatigue. La bouteille, positionnée sur une des étagères les plus hautes, semble en contenir suffisamment pour récupérer toute l'Énergie perdue. Si vous voulez la prendre, allez au **333**, si par contre vous la laissez là où elle se trouve, vous sortez de la cuisine, car il n'y a rien d'autre d'intéressant, et retournez dans le couloir, allez au **464**.

342

Des géants tout en muscles et des athlètes agiles se baladent dans le quartier où se déroulent combats et paris. Dans cette zone, et uniquement celle-ci, les jeux de hasard son légaux et lupanars et prostitués prospèrent grâce aux vices des citoyens. Aujourd'hui qui est jour de fête, on dirait que tous les gens sont en train de faire ressortir le pire d'eux-mêmes et se déchaînent dans des épreuves en tous genres, plus ou moins licites.

Deux jeunes filles en habits légers s'adressent à vous avec des propositions obscènes, mais vous vous en

débarrassez et vous vous dirigez vers un assemblage de gens en train d'observer un homme qui joue aux gobelets. Il cache une petite balle sous trois gobelets et fait parier les passants sur l'endroit où se trouve la balle. Un peu plus loin, un homme gigantesque au torse nu défie quiconque ait le courage de l'affronter dans un combat de lutte libre. Enfin, une elfe, aux longs cheveux dorés et les oreilles en pointe, défie les passants dans une épreuve de précision au lancer de Poignard.

Vous pouvez parier aux gobelets au 277, ou affronter le géant en lutte libre au 215, ou encore défier l'elfe au 373. Si par contre vous préférez ne participer à aucun de ces jeux, rendez-vous au 2.

343

Une fois entré vous laissez la fenêtre entrouverte et, après que vos yeux se sont habitués à l'obscurité de la salle, vous commencez à l'explorer, sans pour autant trouver quoi que ce soit d'intéressant. Une douzaine de chaises sont empilées en désordre dans un coin ainsi que quatre tables à droite de la porte d'entrée, de laquelle vous vous approchez avec précaution pour vérifier qu'il n'y ait personne de l'autre côté. Vous entendez par contre un son feutré en provenance du jardin où vous étiez il y a quelques instants et, d'instinct, vous portez la main à votre arme en pensant avoir été pris par surprise. Puis, à l'improviste, vous entendez la voix d'une jeune fille qui murmure.

« Mon seigneur, vous m'avez fait peur! »

Lui répond un homme dont la voix vous est ô combien familière, le Régent en personne... Que fait ce chien ici

en plein cœur de la nuit; avec une femme visiblement plus jeune que lui? Tout le monde sait que le Régent est marié depuis de nombreuses années à Dame Langyne, et en public il a toujours fait preuve de sérieux d'une intégrité morale certaine. Est-il possible qu'en privé le Régent ait une amante?

Vous ne voulez pas perdre l'occasion d'approfondir la chose, vous écoutez donc en silence la suite de la conversation.

« Ziska, es-tu sûre que personne ne t'a suivi? La dernière fois il s'en est fallu de peu qu'un garde ne s'aperçoive de... »

La jeune fille interrompt le Régent.

« Mon seigneur, n'ayez crainte: j'ai pensé à tout.

- Très bien. Le moment de recevoir ce que tu m'avais promis est donc arrivé, ma douce Ziska. »

Les paroles de Zipher sonnent douces, mais à vos oreilles elles résonnent d'une nuance de dépravation.

« Certes... », répond avec timidité la jeune fille.

Après quelques instants pendant lesquels vous percevez uniquement de lourds soupirs, la jeune fille lance un petit cri.

« Mon seigneur! Il vaudrait peut-être mieux reporter à une autre occasion... »

Le Régent répond avec autorité, ordonnant à la jeune fille de respecter l'accord.

« Ton père a déjà été désigné. Sa carrière est désormais assurée, sous mon aile protectrice. Tout affront que je subis est un affront qu'il subit. Alors que veux-tu faire? », termine l'homme.

Vous n'imaginiez quel niveau de dépravation Zipher pouvait avoir atteint, brader l'administration du royaume pour l'émotion d'une nuit avec une traînée...

Vous vous éloignez de la fenêtre avec dégoût, non sans avoir mémorisé le nom de la jeune fille, tôt ou tard cette information pourrait vous être utile. Vous laissez la salle où vous vous trouvez et, avec circonspection, vous parcourez le couloir qui vous fait face. Rendez-vous au **337**.

344

Le Général a les caractéristiques suivantes et est armé d'une épée.

Casbeno: Combativité 12 Énergie 20

Ce n'est pas un combat à mort, donc, dès que les points d'Énergie de l'un de vous deux descendent à 3 ou moins, il devra se rendre.

Si vous gagnez, allez au **268**, autrement au **304**.



345

Vous vous réveillez aux premières lueurs de l'aube et, bien que vous ayez peu dormi, vous récupérez 8 points d'Énergie. Vous courez vers les écuries et sans perdre de temps vous sellez votre cheval et le lancez au galop vers les marais. Rendez-vous au 149.

346

Vous changez de discours et parlez de la situation politique. En tant que Général de l'armée, Casbeno est conscient des difficultés que traverse le Royaume, mais il est confiant que sous la direction de Zipher tous les problèmes pourront être résolus. Lorsque vous lui demandez s'il est conscient que tôt ou tard le peuple descendra dans les rues pour protester contre le Régent, le Général répond diplomatiquement.

« Je respecterai les ordres qui me seront donnés, tant que ne sera pas mise en danger la vie de citoyens pacifiques. »

À un certain moment il voit Lord Paretus rentrer dans la salle de réception et, après s'être excusé, vous salue pour se joindre à lui. Rendez-vous au 166 pour décider de vos prochaines actions.

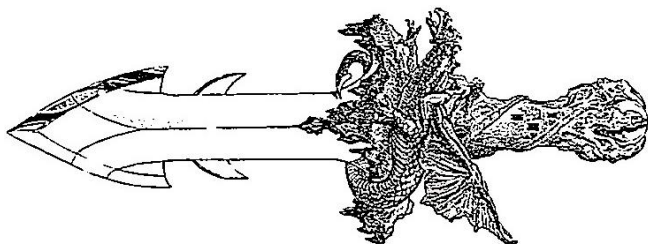
347

Vous n'êtes pas un assassin et vous êtes d'avis que tuer une personne innocente ne justifie pas le noble but de mettre fin à la régence de Zipher. En revanche, vous prenez à votre tour la parole face aux gens et, après que le Bourgmestre ait terminé son discours, vous

aggravez encore plus la mauvaise humeur des gens.
« Chers amis et concitoyens. Vous me connaissez bien, car il y a à peine un an j'ai couvert de gloire cette ville et ses gens, m'embarquant dans une épopée folle à laquelle personne ne croyait. Mais j'en suis revenu en triomphe, après avoir découvert le nouveau continent Cadash qui, avec ses richesses, aurait pu rendre votre vie moins misérable qu'elle ne l'est en ce moment. Nous savons tous qui est coupable de ne pas avoir profité pleinement d'une telle opportunité et moi, face à vous tous, je n'ai aucune difficulté à dire que la responsabilité en incombe au Régent Zipher, qui vous laisse vous appauvrir de plus en plus sans rien faire pour vous. Chers concitoyens je dis que cette situation ne doit pas durer éternellement et quand le moment sera venu, je vous demande à tous de contribuer à la libération du Royaume. Êtes-vous avec moi mes amis? »

Vous regardez autour de vous pour vérifier l'impact de votre discours sur les gens.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au **465**, autrement au **328**.



348

Vous commencez à parler de vous-même et, au fur et à mesure que vous poursuivez, vous baissez le ton de la voix afin que Lord Sirlonio s'approche de vous pour mieux vous entendre.

Ce stratagème vous permet d'avoir l'homme à portée de main et vous parvenez d'un rapide mouvement à l'attraper par le cou. Les gardes du corps dégainent immédiatement leurs armes et vous intiment de libérer leur maître, qui commence à s'agiter vous mettant en difficulté.

Lancez deux dés et ajoutez la somme de vos points de Force et d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 26 allez au **103**, autrement au **281**.

349

Le commerçant, un homme corpulent dans la cinquantaine, vous regarde avec curiosité pendant que vous entrez dans la boutique. Si vous vous adressez à lui en lui faisant croire que vous cherchez du travail comme commis, allez au **387**, si vous vous faites passer pour quelqu'un qui veut faire affaire avec lui, allez au **36**.

350

Les vêtements alourdis par l'eau et les mains mouillés, votre prise sur la corde est instable. Vous êtes presque arrivé au sommet du mur mais quand vous allongez votre bras pour attraper le bord, vous perdez prise un instant et vous glissez sur deux mètres.

Votre force et votre agilité vous permettent de rattraper la corde et vous reprenez la montée avec plus d'attention. Une fois au sommet du mur, vous scrutez le jardin du Palais dans l'obscurité, à première vue il semble désert.

Vous glissez en silence du côté opposé du mur et, après avoir récupéré la Corde, vous la rangez dans la besace, en espérant qu'elle pourra être à nouveau nécessaire cette nuit.

Vous parcourez toute la distance qui vous sépare du Palais et commencez à vérifier les fenêtres du rez-de-chaussée à la recherche d'une possible voie d'accès. La température est celle d'une fraîche nuit d'été et, par chance, vous en trouvez une qui est entrouverte; en regardant à l'intérieur, vous voyez que tout est noir, vous ne vous laissez pas intimider et, après l'avoir ouverte silencieusement, vous entrez.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17 allez au **343**, autrement au **192**.

351

Vous rentrez chez vous et vous dormez pour le reste de la nuit, récupérez 6 points d'Énergie. Le lendemain vous vous sentez en pleine forme et prêt à organiser au mieux la révolte contre le Régent Zipher. Allez au **53**.

352

Les moines de toutes les religions lancent des cris d'approbation. Vous avez réussi à leur faire ouvrir les yeux sur la terrible erreur qu'ils allaient commettre et,

bien que les Grands Prêtres montrent des signes évidents de désapprobation pour avoir osé défier leur autorité, ils sont contraints de suivre la décision de l'assemblée. Avec un mélange de satisfaction pour avoir obtenu le soutien d'une grande partie du clergé et d'inquiétude pour vous être fait de puissants ennemis, vous repartez sous les applaudissements et en serrant de nombreuses mains. Écrivez la Note G sur la feuille d'aventure et rentrez chez vous vous reposer un peu avant de reprendre votre mission au 53.

353

Bien que vous ayez dédié toute votre vie au crime, vous n'êtes pas un assassin et vous êtes d'avis que tuer une personne innocente ne justifie pas le noble but de mettre fin à la régence de Zipher. En revanche, vous prenez à votre tour la parole face aux gens et, après que le Bourgmestre ait terminé son discours, vous aggravez encore plus la mauvaise humeur des gens.

« Chers amis et concitoyens. Vous me connaissez bien, car il y a à peine un an j'ai couvert de gloire cette ville et ses gens, m'embarquant dans une épopée folle à laquelle personne ne croyait. Mais j'en suis revenu en triomphe, après avoir découvert le nouveau continent Cadash qui, avec ses richesses, aurait pu rendre votre vie moins misérable qu'elle ne l'est en ce moment. Nous savons tous qui est coupable de ne pas avoir profité pleinement d'une telle opportunité et moi, face à vous tous, je n'ai aucune difficulté à dire que la responsabilité en incombe au Régent Zipher, qui vous laisse vous appauvrir de plus en plus sans rien faire pour vous. Chers concitoyens je dis que cette situation

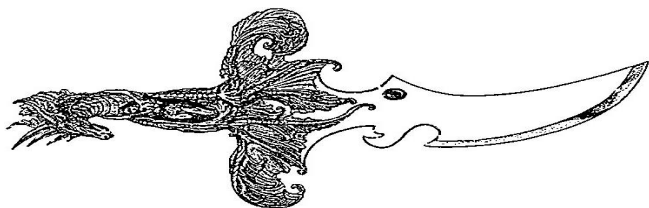
ne doit pas durer éternellement et quand le moment sera venu, je vous demande à tous de contribuer à la libération du Royaume. Êtes-vous avec moi mes amis?»

Vous regardez autour de vous pour vérifier l'impact de votre discours sur les gens.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au **510**, sinon au **496**.

354

La seule possibilité de fuite est représentée par une fenêtre, qui donne vers une écurie située à seulement quelques dizaines de mètres. Vous sortez et courez à en perdre haleine dans cette direction. Derrière vous, vous entendez de nombreux bruits parvenir de la maison de Lord Sirlonio. Vous ne vous retournez même pas pour regarder ce qui se passe, mais commencez à vous préoccuper quand de nombreuses flèches tombent près de vous. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total inférieur ou égal à 12, allez au **172**, s'il est compris entre 13 et 18, au **528**, s'il est égal ou supérieur à 19, au **515**.



La bourse en main, vous retournez vers la foule à la recherche de la femme ayant été dérobée. Même à bonne distance vous l'entendez crier : « Au Voleur! Au Voleur! » et quand vous lui tendez la bourse elle se confond en remerciements pour l'avoir récupérée.

Spontanément, la foule vous dédie une salve d'applaudissements pour vous remercier de votre courage et de votre altruisme. Écrivez la Note H sur la feuille d'aventure, après quoi vous allez assister au feu avec votre compagnon. Allez au 114.

« Au coucher du soleil, en face du temple du Dieu Barlesh. »

Vous n'avez porté que peu d'attention au message qui vous a été livré, mais pendant toute la journée votre curiosité a augmenté de plus en plus. Qui veut vous rencontrer? Et surtout, qu'attendent-ils de vous? Vous décidez donc de vous rendre au lieu du rendez-vous où, à cette heure, on ne voit que quelques passant qui s'empressent de rentrer chez eux et un mendiant avec un moignon de bras qui fait la manche.

Alors que vous réfléchissez à la situation et que vous commencez à craindre que tout cela ne soit qu'une mauvaise blague, vous sentez qu'on tire votre manche; vous vous retournez et croisez le regard d'un enfant tout crade et à moitié nu. Vous l'éloignez d'un coup de pied, mais il ne lâche pas prise.

« On m'a promis une pièce d'or pour te ramener chez eux et je ne compte pas y renoncer! »

Vous comprenez immédiatement que le morveux a été payé pour vous guider chez celui qui vous a envoyé le message et vous décidez donc de le suivre dans les ruelles du centre. Vous arrivez enfin à l'entrée d'une maison dont la façade est en mauvais état. Le gamin frappe à la porte qui s'ouvre après quelques instants laissant entrevoir une ombre.

« On t'attendaient, entre donc », vous accueille une voix grave. L'homme qui vient de parler lance une pièce au morveux qui l'attrape au vol et l'observe comme si c'était un trésor. Vous le perdez rapidement de vue alors qu'il se faufile parmi les ruelles.

Vous entrez dans le bâtiment, tout en posant involontairement la main sur votre arme, paré à toute éventualité.

Quel personnage avez-vous décidé d'interpréter?

Si vous avez choisi le Magicien, allez au **303**.

Si vous avez choisi le Voleur, allez au **109**.

Si vous avez choisi le Démon, allez au **386**.

Si vous avez choisi le Lutin, allez au **241**.

Enfin, si vous avez choisi le Guerrier, allez au **407**.

357

Vous êtes en train de faire le point avec vos compagnons, quand vous entendez des bruits provenir de la porte d'entrée.

Vous avez à peine le temps de prendre votre arme, qu'une escouade de soldats commandés par un Garde Noir fait irruption dans la salle et vous empêche de vous enfuir. Malédiction! Vous devez avoir laissé trop de traces derrière vous ce mois-ci... L'intrusion au Palais, le voyage à Beozia et les tentatives de

convaincre les gens à se rebeller contre le Régent ont dû trop attirer l'attention et vous êtes maintenant tombé dans un piège mortel. Mais vous vendrez cher votre peau et vous vous apprêtez à vous défendre.

Le Garde Noir s'adresse à vous d'une voix grave et autoritaire.

« La maison est entourée, vous n'avez aucune chance, rendez-vous et vous aurez la vie sauve! »

À son ordre, les soldats s'approchent et vous, les Braves, leur faites face. Vous allez devoir affronter deux soldats simultanément, pendant que les autres s'occupent du reste de l'escouade. Impassible, le Garde Noir observe le combat qui fait rage.

Premier Soldat: Combativité 9 Énergie 10

Second Soldat: Combativité 9 Énergie 9

Rappelez-vous que si vous êtes un Démon vous courez le risque que votre instinct prenne le dessus et vous pousse à attaquer l'un de vos compagnons.

Lancez 2 dés et si vous obtenez 2 ou 12 vous perdez le contrôle et vous l'attaquez. Seulement quand l'un de vous deux aura perdu 5 points d'Énergie vous retrouvez vos esprits et reprenez votre combat contre le vrai adversaire. Si vous les battez, allez au **508**.

358

Vous êtes emmené de force dans les souterrains de la résidence de Lord Sirlonio, les mains liées et privé de vos armes (si vous en possédiez encore). Deux hommes robustes s'assurent que vous ne puissiez rien tenter. Après vous avoir jeté dans une petite salle

humide et malodorante où ne se trouve qu'un banc, ils vous disent d'une voix dure:

« Plus tard Lord Sirlonio viendra personnellement vous interroger. Il n'est pas connu pour sa patience, tu as donc intérêt à lui manifester du respect, on s'est compris? »

Vous faites un signe de la tête et ils vous laissent tout seul à méditer sur les erreurs commises et à chercher un moyen de fuir. Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à en trouver.

La cellule n'a aucune ouverture autre que la petite porte en fer par laquelle vous êtes entré. Une telle porte est d'ailleurs bien résistante et barricadée du côté opposé; vous n'avez aucune possibilité de parvenir à l'enfoncer. En examinant avec attention les parois, vous ne trouvez aucune imperfection dans la pierre avec lesquelles elles ont été construites. Vous êtes envahi par le découragement, quand survient un événement inattendu. Rendez-vous au **176**.

359

Le grand Palais des Rois d'Abalone a été construit par le grand-père de l'actuel Roi Miron, il y a cinquante ans à peu près, c'est donc un édifice moderne et fonctionnel. Dans le passé, il n'était pas rare que le Roi accueille dans la vaste Salle du Trône les citoyens qui avaient des différends à résoudre. La salle étant aussi utilisée pour les réceptions et les soirées mondaines qui, à vrai dire, étaient fréquentes et souvent les citoyens les plus pauvres aussi étaient invités. Ce n'est pas un hasard si le Roi était très aimé et si ses sujets lui donnaient de nombreux surnoms, tel que « Roi Miron

le Magnanime » ou « Roi Miron le Généreux ».

Malheureusement ces temps-là sont terminés, et depuis que le Régent s'est installé au Palais, l'entrée est strictement réservée à quelques personnes uniquement, parmi lesquelles les fournisseurs des cuisines et quelques membres du défunt Conseil des Ministres. Des Gardes du Palais sont toujours en poste devant l'entrée principale, sur le côté sud, alors qu'on ne voit jamais de Gardes Noirs patrouiller à l'extérieur de l'édifice. La seule façon de remplir votre mission est d'entrer avec les commerçants qui, chaque mardi, fournissent les cuisiniers du Roi des victuailles pour le reste de la semaine. Ne sachant par où commencer, vous utilisez le Médaillon pour demander à vos compagnons comment obtenir la liste des fournisseurs du Roi, pour ensuite tenter de pénétrer dans le Palais avec leur aide.

Le lendemain, vous obtenez une réponse avec les noms d'un commerçant de bétail et d'un marchand de légumes ayant leur boutique dans le quartier du marché. Vous avez encore quelques jours pour trouver un moyen d'entrer, mais vous n'avez pas l'intention de perdre du temps et, après vous être déguisé afin qu'on ne vous reconnaisse pas, vous vous mettez immédiatement en route pour sonder leur disponibilité. Allez-vous visiter le marchand de bétail, au **349**, ou celui de légumes, au **259**?

360

Après avoir sécurisé la situation, vous vous préparez pour la prochaine étape. Vous avez la possibilité d'aller vers le côté ouest, où s'ouvre une haute porte

archée, au-delà de laquelle, sur la droite, se trouve un petit couloir. Si vous choisissez cette option allez au **464**. Vous pouvez aussi choisir entre un large portail à deux battants, qui est maintenant fermé, et qui vous emmènerai vers le côté nord, au **160** ou une petite porte, sur le côté est, au **474**. Rappelez-vous qu'à partir de maintenant vous ne pouvez plus choisir l'option de forcer le cabinet.

361

En vous baladant dans le quartier, vous posez votre regard sur quatre échoppes que vous pensez être utiles pour la suite de votre aventure.

Vous pouvez aller voir la marchandise du joaillier, au **339**, ou celle du tanneur de peaux, au **312**, ou visiter la boutique du tatoueur, au **437** ou celle du musicien, au **164**. Si vous ne voulez visiter aucun de ces magasins, vous pouvez retourner à la place principale, au **2**.

362

Dans le cœur de la nuit, les rues de Janger sont désertes, vous atteignez donc le Palais sans difficulté. Lors de vos surveillances vous avez vu que l'entrée principale est fermée et barrée de l'intérieur, de plus, deux gardes stationnent tout le temps devant, tenter d'entrer par là serait du suicide.

Du côté opposé, au nord, un fossé, où s'écoule un ruisseau, et un puissant mur en pierre haut de cinq mètres isolent le Jardin du Roi du reste de la ville. Ceci semble être la meilleure option, et bien que de temps en temps les gardes fassent des rondes, avec un peu de

chance vous pourriez entrer sans vous faire remarquer. Vous sortez la Corde et lancez le grappin vers le sommet du mur d'enceinte faisant juste un petit bruit métallique. Confiant dans votre plan, vous plongez dans l'eau et commencez à nager vers le mur, après quoi vous commencez l'escalade. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à vos points de Force et Agilité combinés, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 26 allez au 350, autrement au 157.

363

Vous trouvez honteux qu'un vaurien de banlieue puisse dérober une pauvre femme, d'autant plus qu'elle s'occupe d'un petit enfant! En une fraction de seconde, vous avez déjà décidé que vous allez arrêter ce crime. Vous sautez sur le voleur, causant beaucoup d'agitation, et, pendant que vous tentez de le bloquer, vous vous affrontez brièvement.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16 vous ne subissez aucun dommage, en revanche, si le résultat est inférieur, vous perdez 3 points d'Énergie à cause de la violente réaction du garçon.

Quel que soit le résultat du lancer des dés, vous parvenez à l'immobiliser, grâce aussi à l'aide d'autres passants, alors que votre compagnon reste à distance, visiblement embarrassé par la situation dans laquelle il se trouve, avec un « collègue » capturé devant tout le monde.

Le voleur, pris la main dans le sac, ne peut qu'admettre sa culpabilité et restituer à contre-cœur le butin à la pauvre femme, qui n'arrête plus de vous remercier.

Spontanément, la foule vous dédie une salve d'applaudissements, signe de sincère admiration pour votre courage, pendant que le voleur est remis aux gardes qui lui feront passer quelques semaines au frais. Alors qu'il vous lance un regard plein de haine et de mépris, vous vous félicitez pour ce bon choix. Écrivez sur la feuille d'aventure la Note H et allez au 114.

364

Quand vous parlez de la pauvreté répandue et des citoyens de Janger qui n'ont plus rien à manger, vous vous échauffez et prenez un air ému.

« Frères de toutes les fois, je m'adresse délibérément à vous tous car nous ne pouvons plus fermer les yeux face à la souffrance de nos concitoyens. Regardez les rues! Elles sont de plus en plus remplies de misérables qui n'ont pas de nourriture ni pour eux, ni pour leur propre famille. Et nous savons tous qui en est le responsable! Ce misérable de Zipher ne s'occupe que de s'enrichir et d'imposer de nouvelles taxes qui appauvrissent toujours plus les citoyens. Nous ne devons ni obliger Zipher à se convertir, ni le laisser faire impunément ce qu'il veut. Nous devons lui faire lâcher le pouvoir. Chaque jour qui passe détruit l'espoir de pouvoir nous relever et je demande à tous de protester ouvertement contre Zipher et son gouvernement qui n'aboutit à rien! Mettons de côté nos différences et ne perdons pas de temps avec des arguments insensés, mais occupons-nous de notre vrai ennemi. Mes frères, êtes-vous avec moi? »

Vous articulez les derniers mots avec une lenteur délibérée et regardez dans les yeux, un par un, les

moins des quatre fois, en espérant avoir su toucher leurs cœurs.

Écrivez sur la feuille d'aventure la Note F, puis Lancez deux dés et ajoutez le résultat obtenu à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **352**, s'il est inférieur, allez au **14**.



365

Dès que vous déclarez ne pas parvenir à résoudre l'énigme, les pages du livre commencent à tourner toutes seules par magie et s'arrêtent sur un texte que le Consul lit à haute voix.

C'est juste, Consul Arus, le Roi n'avait pas assez d'éléments pour répondre correctement et donc la femme ajouta: Votre Majesté, pour donner une réponse correcte, vous devez savoir que ma première née à les yeux bleus! Malgré tout, le Roi ne parvint pas à répondre et ordonna qu'une rente à vie soit attribuée à la veuve et à ses trois filles. Et vous Consul, saurez-vous répondre?

Vous reconsidérez l'énigme, pendant que le Consul vous regarde perplexe. Si vous parvenez à trouver la solution, écrivez sur une feuille les trois numéros, du plus petit au plus grand, et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si le résultat est correct, le paragraphe aura du sens et vous pourrez continuer l'aventure. Si en revanche vous ne trouvez pas la solution ou si le texte n'a aucun sens, rendez-vous au **476**.

La grande place du port est bondée de gens, alors que l'énorme pile de bois au centre est prête pour être brûlée. Le Bourgmestre Astago prend la parole pour un bref discours dans lequel il encourage la population épuisée par la pauvreté à tenir bon et se lance en invectives contre le Régent, qu'il considère comme la cause des maux de la ville. Vous ne saviez pas que le Bourgmestre était si hostile à Zipher et, observant avec plaisir que les esprits dans la foule s'échauffent, vous vient à l'esprit un plan audacieux. Vous pourriez assassiner en cachette le Bourgmestre et accuser Zipher d'avoir commandité son homicide, afin d'exciter encore plus la population à se rebeller. Certes l'action vous répugne, mais elle aurait un effet certain. Si vous n'avez aucun scrupule et tentez ce plan hardi, allez au **233**, sinon, si vous ne voulez pas vous embarquer dans un acte criminel, allez au **353**.



367

Vous demandez à parler et, vu que vous êtes bien connu, on vous autorise à le faire. Vous prenez la parole et, en regardant dans les yeux le plus de gens possibles, vous commencez le sermon:

« Mes amis, le royaume vit une situation désespérée. Bien que des différences vous aient amenés à avoir des objectifs divers, aujourd'hui vous devez vous rendre compte que votre mission est parmi le peuple, qui est en train de s'éloigner de plus en plus des églises, pour suivre des hérétiques qui prêchent des idées farfelues d'un monde sans Dieu. Je dis que tout ceci est erroné! Vous devez vous mêler aux gens et prêcher la foi! Ceci est la mission qui vous est destinée! Vous ne devez pas vous occuper du pouvoir et vous salir les mains avec sa gestion! Amis, soutenez la motion du Grand Prêtre de Rhodio! »

En regardant les moines dans les yeux, vous tentez de comprendre si votre discours a fait mouche.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **280**, autrement au **221**.

368

En fixant l'animal dans les yeux, vous pénétrez dans son esprit et lui ordonnez de se calmer et de rentrer dans sa tanière sans vous déranger.

L'ours grogne et montre ses crocs, après quoi il se tourne et s'en va à grand bonds dans la forêt. Vous êtes libre de poursuivre l'aventure au **325**.

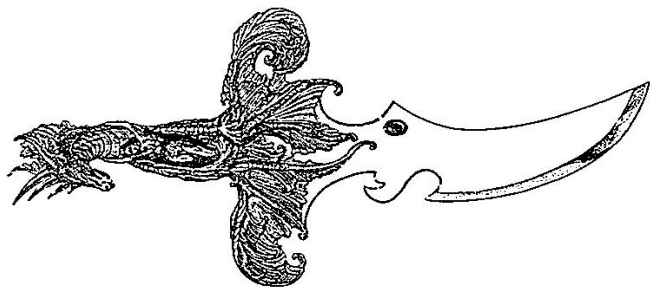
Il est minuit, et le magicien Rahce avance vers vous et vous embrasse avec courtoisie, ainsi que son fils.

« Voyageur, j'espère que tu t'es bien amusé en cette nuit de fête... Mon fils et moi avons trouvé une auberge, où nous resterons jusqu'à ce qu'il soit examiné par les maîtres de l'Académie de Magie. J'ai pris la liberté de réserver une chambre pour toi, à mes frais bien sûr, où tu pourras te reposer des fatigues du voyage que tu as fait et prendre des forces pour la suite qui, de ce que tu m'en as dit, ne sera pas facile. Ton cheval est déjà en train de s'y reposer en mangeant de la paille fraîche.

- Mille mercis, répondez-vous, je me joins à vous avec plaisir! »

Vous vous mettez en route vers l'auberge et vous leur racontez vos aventures à Masbah et les affaires que vous avez conclues, après quoi vous consommez ensemble un rapide repas chaud et les saluez définitivement, car demain vous repartirez à l'aube.

Rendez-vous au **345**.



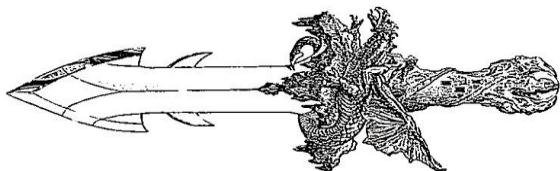
370

Vous passez derrière le garde le plus proche et, avec l'arme déjà dégainée, vous lui coupez la gorge en un instant. Il émet un râle suffoqué, mais qui est suffisant pour attirer l'attention de l'autre garde qui est sur vous en quelques secondes.

Il a l'air expert et le combat s'annonce rude. De plus, vous devez agir rapidement, car trop de bruits pourraient mettre en alerte d'autres personnes à l'intérieur du Palais.

Garde: Combativité 11 Énergie 8

Si vous l'éliminez en moins de 10 tours, allez au **294**, si le combat dure plus longtemps, allez au **246**.



371

Vous passez sous le nez des deux gardes sans vous faire remarquer, ils sont perdus dans leurs pensées et ne s'aperçoivent pas de votre présence. Vous pourriez même les prendre au dépourvu et les égorger dans le silence le plus total.

Si vous agissez ainsi, allez au **370**, sinon, vous laissez tomber et continuez par les escaliers les plus proches afin d'atteindre le premier étage au **282**.

Ces maudits assassins ne méritent pas que vous perdiez plus de temps avec eux, vous traînez donc votre compagnon loin de cette scène horrible, pour éviter de vous compromettre.

Après lui avoir conseillé d'avoir de meilleures fréquentations, vous renouez votre pacte de fraternité et vous vous saluez, vous donnant rendez-vous à la prochaine rencontre du groupe.

Vous rentrez chez vous et passez une nuit agitée en repensant à l'aventure de cette nuit et à l'horrible spectacle auquel vous avez assisté. Vous récupérez 2 points d'Énergie et le lendemain vous vous réveillez prêt pour poursuivre la mission.

Rendez-vous au **53**





L'elfe manipule les poignards avec une adresse incroyable, elle les fait virevolter dans ses mains et ils brillent à la lumière des feux qui illuminent la scène. Pendant un instant vous êtes désorienté, mais vous vous approchez avec bravade et la défiez dans une compétition où votre précision au tir sera mise à l'épreuve.

Chacun de vous a trois poignards à disposition et vous devez les lancer, à tour de rôle, vers une cible en forme de cercle qui est distante d'une dizaine de pas. Le défi se déroule au meilleur des trois lancer, à chaque lancer, le vainqueur sera celui qui atteindra le centre du cercle. Décidez combien vous voulez parier et rendez-vous au **190** pour commencer l'épreuve d'Agilité, pendant qu'une foule de curieux se rassemble autour de vous pour assister au spectacle.

« Mes frères, débutez-vous, quand nous décidâmes de rester dans ce monde après les atroces souffrances de la guerre, je m'attendais à une vie meilleure de celle que nous menons actuellement. Ici, nous ne sommes que des esclaves qui servent les plus riches et qui sont même obligés de se battre entre frères pour complaire les désirs malsains d'un homme qui ne vaut même pas la moitié d'un démon du niveau le plus bas. Pourquoi donc lui obéissons-nous encore?! Pourquoi se contenter des quelques piécettes qui tombent de ses poches?! Nous devrions avoir le droit de posséder nos propres maisons et non de vivre dans d'obscurs taudis

que le Régent nous cède avec sa fausse bienveillance. Nous devrions être autorisés à exercer le commerce afin de nous enrichir sans risquer notre vie! Frères de toutes les races, qu'en pensez-vous? »

Les démons vous regardent surpris car ils ne sont pas habitués à entendre parler de révoltes et de droits, depuis toujours ils ont été assujettis par des sorciers mauvais ou par des humains arrogants. Malgré tout, vous n'êtes pas certain d'avoir été suffisamment convaincant.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au **314**, autrement au **315**.

375

Après avoir dérobé le contenu de la bourse de la femme, le voleur s'en va avec indifférence et se fond dans la foule. Vous le perdez rapidement de vue et la femme aussi s'en va, sans s'être rendu compte de rien. Vous reprenez le chemin vers le grand feu au **114**.

376

« Ma dame, je me sens honoré que votre regard se soit posé sur moi. Je saurai payer de retour votre confiance! » Vous échangez un tendre baiser et puis lui dites que vous annoncerez à son noble père votre décision. En un instant elle arrange son maquillage et sa robe, et, main dans la main, vous vous dirigez vers la salle de réception.

À votre entrée la salle entière se tait et Lord Paretus vous observe avec sévérité. Vous ne laissez à personne

le temps d'intervenir et, en prenant soin de bien articuler lentement vos mots, vous commencez :

« Noble et généreux Lord Paretus, aujourd'hui vous avez invité toutes ces personnes pour fêter les fiançailles de la merveilleuse créature qui est à mes côtés. Je suis ici pour demander la main de votre fille, et avec votre bénédiction, l'ambassadeur d'Arbar et conquérant de Cadash l'obtiendra! »

Tous les présents applaudissent avec force et le gentilhomme fronce ses sourcils pendant un instant, avant de reporter l'attention envers sa fille.

« Mozia, est-ce aussi ta volonté?

- Père, je l'aime et je le suivrai n'importe où, même au risque de ma vie! »

Le noble se défait de sa posture rigide et vient vous serrer la main et vous embrasser chaleureusement mais, soudainement, une forte voix retentit.

C'est le Général Casbeno:

« Je n'ai jamais été autant insulté de toute ma vie! Voler ma promise le jour de mes fiançailles est une action qui mérite la mort! Prépare-toi à mourir, chien!», et dégainant sone épée il vous invite à l'affronter.

Alors que Lady Mozia s'évanouit de terreur et que les autres invités s'enfuient apeurés, Lord Paretus intime l'ordre.

« Arrêtez-vous tous, et que quelqu'un porte secours à ma fille! Vous deux, vous ne vous affronterez pas dans cette salle, mais dans le parc ». Puis, s'adressant à vous en murmurant: « Mon noble invité, j'espère que vous êtes capable de battre le Général! »

Vous sortez dans le parc sous les murmures des nobles, effrayés par la violence à laquelle ils s'apprêtent à

assister.

Vous vous concentrez et vous chargez le Général Casbeno, qui n'est point un adversaire facile. Si vous avez écrit sur la feuille d'aventure la Note B, allez au 255, autrement au 344.

377

L'aube pointe son nez quand les quatre Grands Prêtres tentent de ramener l'ordre dans l'assemblée. Étant donné qu'aucun consensus n'a pu être atteint, on décide que chaque Grand Prêtre sera libre d'organiser de façon autonome les modalités avec lesquelles propager sa propre foi. Lors d'une future rencontre on vérifiera quelle approche aura été la meilleure et la plus efficace; mais selon vous quelque chose ne tourne pas rond dans tout ceci. La cause des maux d'Abalone est sans aucun doute Zipher, qui est un homme sans scrupules, habitué à exercer le pouvoir et probablement sans aucun Dieu.

Votre but est de destituer le Régent et vous prenez donc la parole afin de sensibiliser tous les moines. Vous utilisez des mots forts et résolus, dépeignant Zipher comme un homme sombre et cruel et ne portant aucun intérêt à quiconque d'autre que lui-même.

Vous voyez peu à peu l'attitude de tous les moines se transformer en doute et en indécision, vous vous rendez compte que la discussion insensée que vous avez eue pendant toute la nuit n'a apporté aucun bénéfice ni au clergé en général, ni à votre mission en particulier. Vous en rajoutez une couche:

« Frères de toutes les fois, disciples d'Ekerion, de Barlesh, de Rhodio et d'Aritno, aujourd'hui nous avons

la possibilité de mettre de côté nos divergences et de nous unir dans l'objectif commun de chasser le despote qui exerce le pouvoir de façon criminelle et incapable! Nous devons le faire pour nos fidèles, qui aujourd'hui souffrent de la faim et sont obligés de mendier leur nourriture ou, pire, l'arracher de la gueule des chiens! Frères, je vous demande de me suivre! Acceptez-vous ma proposition? »

Vos dures paroles sont une critique ouverte à la gestion de l'assemblée faite par les quatre Grands Prêtres.

Pour voir si vous avez du succès, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **352**, autrement au **14**.

378

Vous n'avez que quelques instants pour agir, vous vous dirigez donc vers le Général, qui de près sent l'alcool de façon exagérée. Vous vous adressez d'un ton autoritaire à son assistant.

« Intendant, que s'est-il passé ici?! »

Il vous répond à voix basse: « Capitaine, aujourd'hui le Général ne se contrôle pas! Je ne sais pas quoi faire! »

Vous prenez les deux de force et les entraînez vers un endroit plus en retrait; le Général oscillant entre l'inconscience et la divagation.

Qu'allez-vous faire? Vous pouvez interroger l'intendant sur les causes de la mystérieuse condition de Casbeno au **264**, ou vous pourriez prendre en main les choses, et effectuer vous-même le cérémonial en vous substituant au Général, prétextant comme excuse son indisposition. Dans ce cas allez au **194**.

Les personnes présentes se regardent les unes les autres avec surprise, car il n'était jamais arrivé qu'un étranger prenne la parole lors d'une réunion de magiciens pour s'occuper de questions politiques.

Mais il semble bien que votre discours ait touché dans le mille, car les magiciens discutent entre eux et puis s'en suivent des cris d'acclamations.

Ils s'approchent un à un pour vous embrasser et vous remercier de leur avoir fait comprendre l'importance de leur mission dans le Royaume et combien ils peuvent contribuer à changer cette situation précaire.

Vous ne remarquez qu'une pointe d'insatisfaction de la part de l'alchimiste Serendo et du magicien Lavernio, pour leur avoir volé la vedette.

Satisfait de votre prestation, vous laissez l'assemblée et rentrez chez vous pour vous reposer et vous préparer au reste de la mission.

Écrivez sur la feuille d'aventure la Note N, récupérez 4 points d'Énergie et allez au 53.

Les deux propositions semblent sensées et reçoivent le soutien d'une large partie de l'assemblée, étant donné que la façon de financer les recherches est sans aucun doute un élément fondamental pour leur travail.

Interviennent ensuite de nombreux autres magiciens qui se montrent favorables à l'une ou l'autre partie et se déclarent enclins à s'unir aux recherches de Serendo, ou à s'inscrire à l'école de Magie de Guerre de Lavernio.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au 397, autrement au 40.

381

Le quartier des marchands est plein d'étalages de toutes sortes. On peut y voir de nombreuses marchandises exotiques et les commerçants crient pour attirer le plus de gens possibles. La majorité des choses en vente sont pour vous totalement dénuées de valeur, mais il y a trois marchands avec lesquels vous pourriez faire de bonnes affaires: un herboriste, un vendeur d'animaux et un marchand de livres et de parchemins. Par qui allez-vous commencer?

Si c'est l'herboriste, allez au 189, si vous choisissez le vendeur d'animaux, allez au 46, si vous préférez le marchand de livres et de parchemins, allez au 479. Si aucun ne vous intéresse, rendez-vous au 2.

382

Plus vous vous agitez et plus vous vous enfoncez dans les sables mouvants. Et comme si cela ne suffisait pas, une ombre fond sur vous, vous obligeant à lutter pour votre survie. C'est un monstrueux anaconda qui, descendant vers vous depuis un arbre situé au-dessus, tente de vous étouffer dans son étau mortel. Vous devrez l'affronter, mais après chaque assaut vous vous enfoncerez encore plus dans les sables mouvants et vous perdrez donc 1 point de Combativité à chaque tour de combat, jusqu'à suffoquer complètement au début du cinquième assaut.

Vous avez donc 4 tours de combat pour vaincre cet adversaire dont les caractéristiques sont les suivantes:

Anaconda: Combativité 7 Énergie 10

Si vous êtes un Moine vous pouvez demander l'aide d'Ekerion après le quatrième assaut, vous vous sentez alors soulevé et obtenez 4 nouveaux tours de combat. Après avoir vaincu l'animal, vous devez réfléchir à la manière de vous sortir de cette situation. Si vous voulez essayer de sauter pour rejoindre la branche de laquelle est descendu l'énorme serpent, allez au **323**, si par contre vous voulez essayer de marcher à reculons, allez au **541**. Si vous êtes un Moine et voulez demander l'aide du Dieu Ekerion, allez au **16**.

383

Il suffit d'un coup bien ajusté et les gonds rouillés ne résistent pas à votre force. La porte cède et révèle un couloir qui, dans le noir, monte vers le premier étage.

Mais votre action ne reste pas sans conséquences, votre épaule vous fait très mal (vous perdez 1 point d'Agilité pour le prochain combat ainsi que 3 points d'Énergie); de plus, vous avez attiré l'attention des gardes qui étaient de service dans la salle voisine. Vous entendez des pas provenant de derrière la porte est et vous avez à peine le temps d'empoigner votre arme avant que deux Gardes n'entrent dans la petite salle qui est maintenant éclairée par la lumière de leurs torches. Vous allez devoir les affronter au **453**.

Vous vous rappelez la nuit où vous êtes entré dans le Palais Royal et où vous avez surpris le Régent avec une jeune femme nommée Ziska. Le Régent lui a promis d'offrir un poste important à une personne qui lui était chère. Vous voulez en savoir plus sur cette histoire et vous utilisez donc le Médaillon pour demander à vos compagnons plus d'informations sur cette femme.

Après trois jours de silence (pendant lesquels vous récupérez 10 points d'Énergie éventuellement perdus) vous recevez la réponse tant attendue. Ziska est une jeune femme qui réside au Palais et qui a la tâche de peigner les cheveux de Dama Langyne, la femme du Régent.

Le seul moyen d'entrer en contact avec elle est de l'attendre à la sortie du Palais, dans le cas où elle doive sortir pour une raison quelconque.

Vous vous rendez au Palais et vous cherchez un endroit d'où vous pourrez observer tous ceux qui sortent sans vous faire remarquer.

Après quelques heures d'attente infructueuses, lorsque la moitié de l'après-midi s'est écoulée, sort une jeune femme qui, bien que vous ne l'ayez pas clairement vue pendant votre incursion nocturne, semble bien être celle que vous attendiez. Vous la suivez avec précaution et elle ne semble pas s'apercevoir de votre présence, jusqu'à ce qu'elle arrive dans une auberge, d'un quartier central de la ville. Regardant autour d'elle avec circonspection, elle entre et referme la porte derrière elle.

Si vous entrez vous aussi, allez au **446**, si vous pensez

qu'elle vous a fait perdre assez de temps comme ça, vous rentrez chez vous et attendez le jour du rendez-vous avec vos compagnons. Rendez-vous au **416**.

385

La plaie dans son estomac révèle le dernier repas du monstrueux reptile: les restes d'un homme. Malgré le dégoût, vous fouillez l'intérieur et vous trouvez une bourse avec 6 pièces d'or, que vous empochez tout de suite. Après quoi vous nettoyez votre arme avec de l'eau et une fois le cheval récupéré, vous poursuivez vers les montagnes. Rendez-vous au **226**.

386

Ces incompetents d'humains auxquels vous vous êtes unis lors de la découverte de Cadash, se sont révélés être une clique de bon à rien, effrayés par la moindre difficulté. Le succès de la mission ne revient qu'à vous et vous leur avez même sauvé la peau plusieurs fois, bien qu'ils ne le méritassent point.

De retour à Janger, vous avez dû tout de suite trouver un autre travail, mais, à cause de la piètre situation du royaume, vous avez accepté n'importe quelle mission, pourvu qu'elle fut suffisante pour vous sustenter. Votre dernier emploi a été en tant que garde du corps d'un riche usurier qui, après avoir amassé de considérables richesses et autant d'ennemis, doit se protéger à chaque fois qu'il sort de son palais.

Une fin bien pire fut celle de vos compagnons de Cadash; vous avez entendu dire que le Voleur a vendu sa lame au plus offrant, devenant un sicaire et, après

avoir été capturé lors de sa dernière mission, il a fini pendu sur la place principale. Pour ce qui est du Guerrier, il a été retrouvé mort dans le lit d'une auberge, un cas pas clair du tout. Probablement une prostituée n'aura pas hésité à lui couper la gorge pendant son sommeil pour lui voler sa bourse. Le lutin a essayé de retourner dans son Royaume, mais il en a été banni. Vous ne savez ce qu'il en est de lui et probablement vous ne le saurez jamais.

Vous avez vu de vos propres yeux le magicien qui, une fois revenu dans sa patrie, fut licencié par le Régent et maintenant il survit en vendant des potions dans la rue à quelques riches qui ont encore de l'argent à dépenser. Le moine a essayé de retourner dans son monastère pour reconquérir le rôle de Grand Gardien, qu'on lui avait selon lui enlevé frauduleusement. Il semble qu'il en ait été chassé de nouveau et la dernière fois que vous l'avez vu, il marchait comme un fou dans la place principale en délirant à propos de la fin du monde à venir.

C'est vraiment insupportable qu'un héros comme vous, ayant tant apporté à la gloire du royaume, soit obligé d'accepter les travaux les plus humbles, mais la société d'Abalone est de plus en plus fermée et la haine envers les démons ne tarit pas; à l'inverse, elle augmente de jour en jour. Vous souhaitez que votre race s'émancipe et qu'elle puisse aspirer à des postes bien plus importants dans l'administration du royaume.

Provenant des plus profonds cercles de l'enfer, vous restez de nature mauvaise, vous perdez donc de temps en temps le contrôle de vous-même et vous êtes poussé par votre instinct à attaquer quiconque se trouve près

de vous, même s'il ne vous est pas hostile. Cette particularité sera importante dans le cours de l'aventure; en effet, à chaque fois que vous affronterez un ennemi avec des compagnons, vous devrez lancer deux dés. Avec un 12 ou un 2, vos instincts immondes vous obligeront à attaquer l'un d'eux (généralement le Magicien) et seulement après avoir perdu 5 points d'Énergie vous pourrez reprendre votre combat contre votre vrai adversaire.

Dans ce cas les valeurs de votre compagnon seront:

Combativité	10	Énergie	20
-------------	----	---------	----

En plus, votre force surnaturelle vous procure un avantage certain au combat: vous pouvez ajouter 1 point de dommage en plus de ceux que vous infligeriez normalement.

Enfin, vous êtes capable d'utiliser les sorts suivants:

TERREUR

En observant intensément votre adversaire, vous pouvez le réduire à l'impuissance, lui faisant perdre 2 points de Combativité. Mais cela nécessite un effort physique et psychique assez important, résultant dans la perte de 3 points d'Énergie.

ÉVOCATION

Ce puissant sortilège évoquera un démon inférieur, un Woerz, avec les valeurs suivantes:

Combativité	9	Énergie	9
-------------	---	---------	---

Il combattra avec vous contre n'importe quel ennemi, mais restera sur Ioscan seulement pour la durée d'un paragraphe, après quoi il retournera dans les royaumes des enfers. Si vous affrontez deux ou plusieurs ennemis, il attaquera courageusement celui avec la Combativité la plus haute, vous permettant de vous dédier au plus faible, alors que vos adversaires tenteront de le blesser en premier, puis, s'il meurt, ils se concentreront sur vous. La perte d'Énergie due à ce sort est quantifiable à 4 points.

ILLUSION

Ce sort créera des illusions que vous pourrez choisir au cas par cas, mais vous perdrez 2 points d'Énergie à chaque usage. Si le sort est lancé lors d'un combat, il désoriente l'adversaire, lui causant une perte temporaire de 1 point de Combativité pendant 2 assauts.

Vous ne pouvez utiliser qu'un seul sort par paragraphe et comme vous pouvez le constater ils ont une grande utilité, mais sont très coûteux en Énergie, il est donc conseillé d'y avoir recours seulement quand cela sera vraiment nécessaire. Rappelez-vous en effet que le texte vous demandera rarement de vous servir de la magie et ce sera toujours à vous de décider quand l'utiliser même si cela n'est pas expressément demandé.

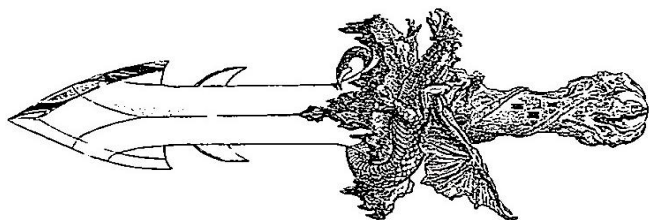
Aujourd'hui une nouvelle aventure vous attend. Face à vous se trouvent cinq personnes qui se présentent tour à tour. Le premier est un individu au regard fuyant, que vous n'avez aucune difficulté à identifier comme étant

un voleur. Puis il y a un magicien, habillé d'une tunique luisante, alors que celui qui vous a ouvert la porte est un membre du clergé, un moine du Dieu Ekerion qui revêt une tunique noire. Ils sont jeunes, mais ont dans le regard la détermination de ceux qui se sentent investis d'une importante tâche. Un gigantesque guerrier à l'armure scintillante se présente comme étant un militaire. En dernier, un petit lutin, aux yeux de beaucoup il pourrait ressembler à un enfant, mais par son attitude hautaine, vous avez l'impression qu'il est de noble lignage.

« Frère, commence le moine, nous avons tous été convoqués pour une mission d'une extraordinaire importance. Les plus forts et intelligents représentant du peuple, de la noblesse, des magiciens, des religieux, des soldats et des démons ont été choisis pour organiser une révolution qui amènera plus d'équité sociale et bien-être pour tous. Nous six avons été choisis car nous pouvons vaincre le tyran! Acceptes-tu, frère, de t'unir à nous? »

Vous n'hésitez pas une seconde et avec un mélange d'orgueil et d'excitation, vous prononcez bien fort les mots: « Je suis avec vous! »

Un nouveau groupe de six membres, les Braves, sauvera le sort du Royaume! Rendez-vous au 6.



Vous essayez d'apitoyer le marchand en lui racontant votre situation familière désastreuse et que vous avez besoin d'un travail quelconque pour donner quelque chose à manger aux vôtres. Vous assaisonnez l'histoire avec quelques plaintes sur la situation générale du pays, en espérant que ça fasse effet, mais vous n'obtenez que le résultat contraire.

« Comment te permets-tu!? crie-t-il, devenant rouge de rage, le Régent fait tout son possible, et puis la situation n'est pas si mal... Ma boutique est toujours pleine de gens et les autres commerçants aussi ne se plaignent pas. Va-t'en! Impertinent que tu es, tu chercheras du travail ailleurs! »

Découragé, vous tournez les talons et partez sans insister afin d'éviter d'éveiller les soupçons.

Si vous avez déjà visité le marchand de légumes, allez au **170**, si vous ne l'avez pas encore fait, la meilleure chose à faire est d'essayer avec lui.

Rendez-vous au **259**.

Dès que vous mentionnez Cadash, le secrétaire du Régent écarquille les yeux. « Mais tu es celui qui a conduit l'expédition à Cadash! »

Malédiction, il vous a reconnu...

Vous essayez de murmurer quelques excuses peu crédibles, mais le secrétaire vous chasse rudement.

« Escroc, qu'est-tu venu faire ici?! », vous crie-t-il.

Le commerçant de bétail, lui aussi surpris par cette situation, cherche à s'excuser maladroitement.

« Il m'a trompé aussi, je demande pardon, monsieur le secrétaire... »

Vous comprenez que la situation est en train de tourner au vinaigre, vous les laissez et vous quittez le Palais, sans que personne ne vous en empêche. Allez au **170**.

389

Vous hésitez à ouvrir n'importe quelle porte afin d'éviter de réveiller les habitants du Palais et, sur la pointe des pieds, vous commencez à explorer le deuxième étage. Vous devez identifier au plus vite la chambre du Roi et, en misant sur le fait qu'à cet étage il n'y a pas de gardes, vous êtes convaincu qu'elle doit se trouver à un étage supérieur; il ne vous reste plus qu'à trouver des escaliers.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat obtenu à votre valeur d'Esprit, si vous obtenez 16 ou plus, allez au **511**, autrement au **514**. Si vous êtes un Lutin ajoutez 1 point de bonus.



390

Avec un effort extrême, vous parvenez à vous tordre suffisamment et à couper avec votre arme la liane qui vous enserrait. Vous tombez lourdement sur le sol et subissez 2 points d'Énergie de dommages.

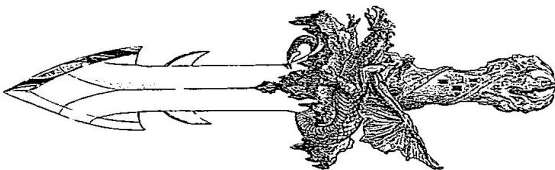
Vous vous remettez debout tout de suite et, arme au poing, vous vous apprêtez à affronter les monstres qui sont en train d'arriver. Rendez-vous au **204**.

« Comment pourrait m’être utile quelqu’un qui se fait voler le cheval de sous son cul!? », ricane le tavernier, suivi des rires à tout va des clients de la taverne. Humilié par cette offense, votre main se tend vers votre arme, mais vous vous retenez afin d’éviter de vous attirer de plus gros ennuis. Vous tournez les talons et en jurant vous quittez la taverne pour chercher la caserne la plus proche. Vous revenez vers les marchands et vous vous faites indiquer le poste de garde, où vous espérez obtenir l’aide des soldats.

Le temps s’écoule vite et l’arrêt à Cabir est en train de se révéler bien trop long. Les soldats en poste au village sont deux seulement et vous les trouvez en train de jouer aux dés, assis à une table avec chacun un bocal de bière. Quand vous leur adressez la parole, ils vous regardent las et continuent à jouer, n’ayant cure de leur devoir.

« Soldats! dites-vous à l’improviste, j’ai été victime d’un vol dans ce satané village et vous ne faites rien. Est-ce qu’il y a une façon de retrouver mon cheval!? »

Pour voir si vous êtes parvenu à les convaincre de parler, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d’Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **41**, autrement au **163**.



392

Le Général ne semble pas vous reconnaître, étant habitué à passer en revue des centaines de soldats chaque jour, donc, dès qu'il est libre, vous vous présentez à lui comme le conseiller personnel de l'ambassadeur du Royaume des Lutins d'Arbar au près d'Abalone. Il vous répond amicalement, se présentant à son tour. Il se montre affable envers vous et la conversation est agréable, surtout quand il vous raconte ses expéditions militaires à l'étranger, pendant lesquelles il a obtenu beaucoup d'expérience et d'honneurs. Mais quand vous lui mentionnez son mariage à venir, il s'assombrit et change de discours. Vous tentez d'insister avec délicatesse pour comprendre ce qui le perturbe en allant au 459, ou vous laissez tomber le sujet et tentez de discuter de la situation politique au 346?

393

C'est l'heure du déjeuner et aussi l'heure la plus chaude de la journée, les fermiers sont donc tous rentrés dans la maison. Mais le parcours vers l'écurie est assez exposé et il y a toujours le risque de vous faire remarquer par quelqu'un.

Lancez deux dés, si vous obtenez un nombre entre 2 et 6 allez au 306, autrement au 155.

Si vous voulez lancer le sort Chance ou Mutation pour vous rendre tout petit et donc pratiquement invisible, allez au 155 après avoir déduit les 2 points d'Énergie que vous coûte le sort.

394

Des milliers de voix répondent à l'unisson et avec enthousiasme à votre appel. Dissimulant votre satisfaction, vous laissez perler deux larmes pour renforcer encore plus vos idées et ceci suscite d'autant plus la sympathie parmi les gens. La fête se termine tristement et, alors que le feu lance ses derniers crépitements, arrivent les soldats de la garde citadine pour mettre un peu d'ordre dans le chaos qui s'est créé. Vous partez vous aussi, conscient d'être entré dans les bonnes grâces de la majeure partie de la population de Janger. Écrivez sur votre feuille d'aventure la Note L et, après une bonne nuit de sommeil qui vous fait récupérer 4 points d'Énergie, rendez-vous au **53** pour organiser la mission de ce nouveau jour.

395

Vous trouvez les escaliers vers le troisième étage qui, étant bien éclairés, sont faciles à parcourir. Les indications du valet bien en tête, vous regardez avec précaution sur le palier, mais il n'y a personne. Puis vous regardez au-delà de l'angle du couloir où devrait se trouver le premier Garde Noir, et le trouvez immobile face à une porte, le regard dans le vide. Son aspect suscite la peur: il est haut de plus deux mètres et est recouvert d'une armure tellement noire qu'elle donne l'impression d'absorber la lumière des nombreuses lanternes qui illuminent le couloir.

Si vous connaissez le sort Illusion, vous pouvez l'utiliser pour créer l'image d'un animal domestique afin de distraire le Garde Noir le temps nécessaire pour

traverser le couloir. Si vous connaissez le sort Mutation vous pouvez devenir si petit qu'il ne vous remarquera pas. Si vous êtes un Moine et que vous pouvez demander l'aide d'Ekerion, votre Dieu répond à la requête en embrouillant l'esprit du Garde Noir ce qui vous permet de passer devant lui sans qu'il ne vous remarque. Si vous choisissez l'une de ces trois options, allez au **31**.

Si vous ne pouvez choisir aucune de ces options, passer devant lui n'est certainement pas possible, il ne vous reste donc plus qu'à l'affronter pour le mettre hors d'état de nuire. Rendez-vous au **104**



396

Après avoir dérobé le contenu de la bourse de la femme, le voleur s'en va avec indifférence et se fond dans la foule. Vous le perdez rapidement de vue et la femme aussi s'en va, sans s'être rendu compte de rien. Vous reprenez le chemin vers le grand feu au **366**.

Alors que vous réfléchissez à votre prochaine action, vous vous rendez compte que face à une telle assemblée vous devriez saisir l'occasion afin d'obtenir le plus de soutien possible pour guider la révolte contre le Régent. Vous décidez de prendre la parole:

« Puissants magiciens. Vous tous savez qui je suis et combien d'honneur j'ai apporté au Royaume! Bien que je ne comprenne pas grande chose à la magie, je me permets d'interrompre cette intéressante discussion sur des thèmes si importants, pour souligner que votre principal problème n'est point le financement de vos recherches, mais la liberté même! Tant que nous aurons ce Régent qui exerce le pouvoir de façon despotique, nous n'aurons aucun espoir! Les meilleurs d'entre vous s'en vont chercher fortune ailleurs, tout comme les meilleurs guerriers et mêmes les citoyens, et vous, vous restez ici à vous partager les miettes de ce qui était considéré, il y a un temps, comme la première école de magie du monde connu! Regardez, magiciens, comment Zipher a détruit le Royaume, qui vit maintenant la plus grave famine de son histoire. C'est lui le responsable! Il est responsable de la propagation de la pauvreté parmi les gens du peuple et personne ne peut rester indifférents à cette situation. Puissants magiciens, aujourd'hui est le jour où vous tous vous devez vous unir aux gens du peuple et contraindre le Régent à s'en aller! C'est le seul espoir de Janger... Alors, moi, ici, je vous demande si vous êtes disposés à relever les défis du futur, je vous demande si vous partagez mon opinion! »

Vous mettez dans vos paroles toute l'émotion que vous

êtes capable de transmettre et tentez de comprendre si l'assemblée semble accepter vos opinions.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un nombre égal ou supérieur à 16, allez au 379, autrement au 72.

398

« Ma dame, répond le Lutin, je me sens honoré que votre regard se soit posé sur moi. Je saurai payer de retour votre confiance! »

Les deux se regardent pendant un long instant et puis s'échangent un tendre baiser, vous laissant dans la plus grande gêne.

« Parfait, compagnon! dites-vous en interrompant cette scène romantique, mais maintenant on doit annoncer au noble Lord Paretus votre décision! »

En un instant elle arrange son maquillage et sa robe, et, main dans la main avec l'ambassadeur, ils vous suivent vers la salle de réception. À votre entrée la salle entière se tait et Lord Paretus vous observe avec sévérité. Vous ne laissez à personne le temps d'intervenir et, en prenant soin de bien articuler lentement vos mots, vous commencez:

« Noble et généreux Lord Paretus, aujourd'hui vous avez invité toutes ces personnes pour fêter les fiançailles de votre merveilleuse fille. Moi, le héros de Cadash, conquéreur du monde perdu, ainsi que conseiller de l'ambassadeur d'Arbar, ici présent, je suis ici pour vous annoncer que mon maître demande la main de votre fille et, avec votre bénédiction, elle l'obtiendra! »

Tous les présents applaudissent avec force et le

gentilhomme fronce ses sourcils pendant un instant, avant de reporter l'attention envers sa fille.

« Mozia, est-ce aussi ta volonté?

- Père, je l'aime et je le suivrai n'importe où, même au risque de ma vie! »

Le noble se défait de sa posture rigide et va serrer la main du Lutin, pour ensuite l'embrasser chaleureusement, mais, soudainement, une forte voix retentit. C'est le Général Casbeno:

« Je n'ai jamais été autant insulté de toute ma vie! Voler ma promise le jour de mes fiançailles est une action qui mérite la mort! Prépare-toi à mourir, chien!» et il avance l'épée en main.

Alors que Lady Mozia s'évanouit de terreur et que les autres invités s'enfuient apeurés, Lord Paretus intime l'ordre.

« Arrêtez-vous tous, et que quelqu'un porte secours à ma fille! Noble ambassadeur, vous devez défier le Général, ou nommer quelqu'un disposé à le faire pour la main de ma fille! »

Vous ne laissez pas terminer Lord Paretus et vous vous avancez.

« J'ai affronté des dangers inimaginables au-delà du Grand Fleuve. Je combattrai, car personne ne peut me faire peur!

- Très bien, vous vous affronterez dans le parc! », répond Lord Paretus. Puis, s'adressant à vous en murmurant: « mon noble invité, j'espère que vous êtes capable de battre le Général! »

Vous sortez dans le parc sous les murmures des nobles, effrayés par la violence à laquelle ils s'apprêtent à assister.

Vous vous concentrez et vous chargez le Général

Casbeno. Si vous avez écrit sur la feuille d'aventure la Note B, allez au 329, autrement au 240.

399

Vous parvenez à enflammer la flèche et à la lancer avant que le monstre ne vous ait rejoint. Dès que le feu entre en contact avec le gaz explosif, une terrible déflagration vous projette à terre, vous faisant perdre 1 point d'Énergie. Quand vous vous relevez, vous voyez le corps de votre ennemi horriblement blessé, les jambes mutilées. Malgré tout, la créature n'est pas morte et vous attaque, encore plus enragée.

Voici ses caractéristiques:

Monstre des Marais: Combativité 9 Énergie 8

N'étant pas un animal commun, il ne peut être charmé par le sort Contrôle des Végétaux et Animaux, ni effrayé par le sort Terreur. Si vous parvenez à vaincre cet ennemi, allez au 239.

400

La route poursuit en descente et sans obstacles, vous permettant enfin de dépasser les montagnes. La matinée vient de s'écouler et vous n'avez pas l'intention de ralentir ultérieurement, car vous avez déjà accumulé un considérable retard sur votre feuille de route et donc poussez le cheval au trot.

« Eh, voyageur! Ralentis le pas, nos ânes sont forts et robustes, mais ils ne peuvent soutenir le rythme d'un beau palefroi comme le tien... Pitié, ne nous abandonne

pas maintenant, la route est encore longue. »

À contrecœur vous freinez la fougue de votre cheval et ralentissez pour attendre vos compagnons de voyage.

« Magicien, je dois atteindre Beozia avant le soir, j'ai d'importantes affaires qui m'y attendent », dites-vous pour les inciter à se hâter.

« Toi, voyageur, tu dois être fou. Tu n'atteindras jamais Beozia avant le soir! Nous n'arriverons probablement pas avant le coucher du soleil à Masbah et au-delà de la ville se trouvent des marais qu'il serait suicidaire d'affronter de nuit. De terribles monstres et des sables mouvants partout t'empêcheront d'avancer! Écoute-moi bien, cette nuit, reste avec moi à Masbah et je t'assure que tu ne le regretteras pas. Aujourd'hui se tiendra la fête du Solstice d'Été et dans toute la ville il y aura de fantastiques spectacles. »

Malédiction, il ne manquait plus que ça... Vous avez déjà perdu pratiquement une journée de voyage, mais vous ne vous en préoccupez pas trop, car si vous vous dépêchez à Beozia, vous parviendrez quand même à accomplir la mission à temps.

Laissant derrière vous les hautes montagnes enneigées, vous poursuivez dans la plaine fertile qui vous conduira à la ville de Masbah.

Rendez-vous au **153**.

401

Une fois le dernier coup porté, le corps de Rugh vacille dangereusement et tombe en arrière dans une flaque de sang noirâtre.

Vous pointez votre arme vers les démons qui vous regardent, atterrés.

« Maudits, vous voyez ce qui arrive à ceux qui osent se dresser contre moi?! Qui ose me défier, qui ose me contredire?! » criez-vous, mais tous s'éloignent, craignant votre férocité.

« Ici ce n'est pas Rugh qui commande, mais moi! À partir de maintenant, vous devrez exécuter mes ordres, compris? Et maintenant nettoyez à fond ce massacre en espérant que les gardes ne s'aperçoivent pas de ce que vous avez combiné! »

Les démons lancent un cri effrayant, acclamant votre nom et, alors que certains partent en courant, d'autres commencent à faire disparaître les preuves du massacre qu'ils avaient causé.

Vous avez acquis leur respect et dorénavant ils obéiront fidèlement à vos ordres.

Vous laissez la bande cacher leurs propres fautes et vous vous éloignez de cette horrible scène avec votre compagnon, afin d'éviter que quelqu'un ne vous voie tout près.

Après lui avoir conseillé d'avoir de meilleures fréquentations, vous renouez votre pacte de fraternité et vous vous saluez, vous donnant rendez-vous à la prochaine rencontre du groupe.

Vous rentrez chez vous et passez une nuit agitée en repensant à l'aventure de cette nuit et à l'horrible spectacle auquel vous avez assisté. Vous récupérez 2 points d'Énergie et le lendemain vous vous réveillez prêt pour poursuivre la mission. Écrivez sur la feuille d'aventure la Note R et rendez-vous au **53**.



Le premier à parler est l'un des alchimistes les plus anciens, un certain Serendo; votre compagnon vous murmure à l'oreille que, essentiellement, c'est quelqu'un qui malgré ses efforts n'aboutit jamais à grand-chose. Il a recherché pendant des années le moyen de transformer le plomb en or, sans aucun succès, et bien qu'il ait par le passé travaillé avec de nombreux magiciens célèbres afin de trouver le secret alchimique pour obtenir des richesses illimitées, il se retrouve maintenant avec une poignée d'assistants, de plus inexperts. Voici ses mots:

« Excellents collègues, nous sommes tous convoqués aujourd'hui afin de trouver de nouvelles formes de financements pour soutenir nos recherches, vu que le Régent ne souhaite plus continuer de le faire. Eh bien, moi je suis ici pour vous dire que j'ai la solution à tous nos problèmes! Ma science alchimique m'a permis de découvrir les secrets les plus profonds de la matière et aujourd'hui je vous annonce que transformer le plomb en or n'est plus utopique, mais réalisable! »

Vous entendez des murmures de surprise dans l'assemblée et Serendo profite habilement d'une pause pour susciter encore plus l'attente.

« Oui, les secrets m'ont été dévoilés et je vous dis qu'avec l'or que je peux créer nous n'aurons aucune difficulté à financer toutes nos recherches et nous pourrons acquérir tout le matériel nécessaire à nos travaux! Pensez à ce que nous pourrions faire! Mais je dois vous prévenir, l'application requiert encore une petite mise au point, donc je suis ici pour vous demander aussi votre aide, vu l'importance de

l'objectif qui est devant nous. J'invite tous ceux qui le souhaitent, à venir aider mes assistants dans mon laboratoire de magie et bientôt, non, très bientôt, nous aurons tout l'or dont on a besoin! Collègues, je vous prie de vous joindre à moi! »

Alors que vous méditez sur l'intéressante proposition de Serendo, se lève un autre magicien, Lavernio, qui souhaite prendre la parole.

« Excellents collègues, comme vous le savez, je ne suis pas un Abalonien, mais je considère désormais cette ville comme ma patrie! Pendant mes nombreux voyages j'ai eu la possibilité de rendre service auprès de nombreux États et j'ai appris de nombreuses magies destructrices, qui sont de grande valeur pour les gouvernants voulant rester dans les annales pour leurs conquêtes militaires. Eh bien, notre Régent Zipher ne veut pas financer nos travaux, car il les considère de moindre importance à ses fins, qui sont sans aucun doute ceux de l'expansion des frontières du Royaume. Mais pour faire cela, il a besoin d'une armée puissante, que nous pouvons armer de telle sorte que personne ne puisse s'opposer à lui. Je vous annonce mon intention d'ouvrir une école de Magie de Guerre, avec comme but de former les meilleurs magiciens de bataille et de créer les meilleures armes et magies offensives que le monde puisse désirer. Et je suis sûr qu'à ce moment-là Zipher sera bien heureux de nous financer! Je vous demande donc à vous tous, excellents collègues, de soutenir ma proposition et de vous porter volontaires pour faire renaître la puissance du Royaume d'Abalone et de sa magie! »

L'intéressant discours de Lavernio attire l'attention de beaucoup de gens et vous entendez des murmures

d'approbation.

Vous pouvez maintenant prendre la parole pour soutenir Serendo, au 495, ou Lavernio, au 430. Si par contre vous n'intervenez pas, allez au 380.

403

Dominant avec de gros efforts vos instincts primordiaux, vous vous faites large parmi le groupe de démons qui festoient des cadavres des humains à peine tués. Vous, à la différence de nombre d'entre eux, vous êtes parvenu à vous maîtriser et vous pouvez décider de vous unir à eux, au 497, ou les convaincre de cesser leurs actions immondes, au 199.

404

Vous aviez dix jours à disposition pour pénétrer au Palais et dix jours n'ont pas suffi pour vous permettre de le faire. L'heure de la rencontre avec vos compagnons s'approche et vous cherchez une excuse plausible pour justifier les erreurs commises...

Vous arrivez en premier au rendez-vous et peu après vous êtes réuni tous les six afin de partager les résultats de vos missions respectives. Mais on dirait bien qu'aucun d'entre vous n'a eu vraiment du succès: vous ne savez rien de l'état de santé du Roi, les révoltes n'ont pas été organisées et vous n'avez aucune idée concernant la volonté du peuple à vous suivre ou non. La République de Huary n'a pas été contactée et vous doutez qu'elle puisse rompre ses bons rapports avec le Régent...

Démoralisé, vous êtes en train de réfléchir aux options

suivantes, quand un soudain bruit de bois fracassé vous fait sursauter. Une escouade de gardes vient de défoncer la porte et fait irruption dans la salle où vous vous trouvez. Vous préparez votre arme pour une ultime farouche défense vos compagnons font de même.

Chacun de vous devra affronter deux gardes, en espérant que cela suffise à vous sauver la vie.

Premier Garde: Combativité 10 Énergie 12

Second Garde: Combativité 9 Énergie 14

Rappelez-vous que si vous êtes un Démon vous courez le risque que votre instinct prenne le dessus et vous pousse à attaquer l'un de vos compagnons.

Lancez 2 dés et si vous obtenez 2 ou 12 vous perdez le contrôle et vous l'attaquez. Seulement quand l'un de vous deux aura perdu 5 points d'Énergie vous retrouvez vos esprits et reprenez votre combat contre le vrai adversaire.

Si malgré tout vous survivez, rendez-vous au **307**.



405

Malgré la tentative, les moines ne sont pas convaincus par le bien-fondé de la proposition. Déçu par la tournure des événements, vous pensez presque à quitter l'assemblée. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au **133**, sinon au **54**.

406

Vous vous êtes débarrassé de vos adversaires en un tour de main, mais la situation reste critique car désormais tout le domaine sait qu'il y a un intrus. Vous devez agir vite, vous entrez donc dans l'écurie et par chance vous trouvez, outre quelques animaux de somme, votre cheval qui, attaché à un poteau, est en train de manger tranquillement du foin. Vous le libérez en toute hâte et le traînez à l'extérieur.

Rendez-vous au 237.

407

Les cinq inexperts aventuriers avec lesquels vous avez affronté la découverte du nouveau monde, au-delà du Grand Fleuve, vous ont causé un nombre incalculable de problèmes, l'exploration demandait des capacités bien supérieures à celles qu'ils possédaient. Malgré tout, vous avez su prendre la situation en main; avec décision et habileté vous avez mené au succès l'expédition, retournant en vainqueur dans la capitale du Royaume.

Depuis lors, vous avez continué à exercer le métier que vous préférez, celui de soldat et maintenant vous servez à Janger, en tant que Capitaine d'un peloton de gardes citadins.

Ceux qui vous accompagnèrent à la découverte du nouveau monde n'eurent pas la même fortune que vous; vous avez entendu dire que le Voleur a vendu sa lame au plus offrant, devenant un sicaire et, après avoir été capturé lors de sa dernière mission, il a fini pendu sur la place principale. Vous avez vu de vos propres

yeux le magicien qui, une fois revenu dans sa patrie, fut licencié par le Régent et maintenant il survit en vendant des potions dans la rue à quelques riches qui ont encore de l'argent à dépenser. Le moine a essayé de retourner dans son monastère pour reconquérir le rôle de Grand Gardien, qu'on lui avait selon lui enlevé frauduleusement. Il semble qu'il en ait été chassé de nouveau et la dernière fois que vous l'avez vu, il marchait comme un fou dans la place principale en délirant à propos de la fin du monde à venir. Le lutin a essayé de retourner dans son Royaume, mais il en a été banni. Vous ne savez ce qu'il en est de lui et probablement vous ne le saurez jamais. Enfin le démon qui, juste après être rentré de Cadash, a formé une improbable bande avec d'autres de sa race et s'est engagé dans une quelconque guerre comme mercenaire où il a fini transpercé par une épée ennemie.

Vous êtes devenu un homme insensible à la fatigue et votre Force hors du commun (qui vous permet lors d'un combat d'infliger un point de dommage en plus de ceux que vous causez normalement) vous a fait gagner chaque duel et chaque bataille auxquels vous avez participé. Vous avez gagné votre pain comme soldat de fortune et, en voyageant dans tous les royaumes de Ioscan, vous avez trouvé la splendide cotte de maille que vous portez toujours et qui vous donne un avantage de poids; chaque fois que vous subissez des dommages pendant vos combats, ceux-ci seront diminués de 1 point.

En patrouillant les quartiers de la ville vous avez vu de vos propres yeux le degré d'insatisfaction atteint par la population, qui accepte de moins en moins bien les décisions du Régent. En tant que représentant de

l'autorité, vous êtes de plus en plus sujet à la haine de la part des citoyens qui ne peuvent que défouler leur rage sur les soldats, pensant ainsi pouvoir changer quelque chose dans leur misérable existence. Leur stupidité ne leur permet pas de réaliser que vous-même avez des problèmes avec le pouvoir du Régent, qui vous a de fait expulsé du Palais Royal, vous remplaçant avec des Gardes Noirs.

Aujourd'hui les portes d'une nouvelle aventure s'ouvrent, en effet, face à vous se trouvent cinq personnes qui se présentent tour à tour.

Le premier est un individu au regard fuyant, que vous n'avez aucune difficulté à identifier comme étant un voleur. Puis il y a un magicien, habillé d'une tunique luisante, alors que celui qui vous a ouvert la porte est un membre du clergé, un moine du Dieu Ekerion qui revêt une tunique noire. Ils sont jeunes, mais ont dans le regard la détermination de ceux qui se sentent investis d'une importante tâche. Un Démon est assis à leur côté, et en dernier, un petit lutin, aux yeux de beaucoup il pourrait ressembler à un enfant, mais par son attitude hautaine, vous avez l'impression qu'il est de noble lignage.

« Frère, commence le moine, nous avons tous été convoqués pour une mission d'une extraordinaire importance. Les plus forts et intelligents représentant du peuple, de la noblesse, des magiciens, des religieux, des soldats et des démons ont été choisis par nos propres supérieurs pour organiser une révolution qui amènera plus d'équité sociale et bien-être pour tous. Pour des raisons d'opportunité politique ils n'ont pas pu s'exposer en personne, mais ils sont certains que nous six parviendrons à vaincre le tyran. Et on

réussira! Acceptes-tu, frère, de t'unir à nous? »

Vous n'hésitez pas une seconde et avec un mélange d'orgueil et d'excitation, vous prononcez bien fort les mots: « Je suis avec vous! »

Un nouveau groupe de six membres, les Braves, sauvera le futur du Royaume!

Rendez-vous au 6.

408

On vous apporte les trois couteaux et, en vous concentrant sur la séquence des actions à effectuer, vous attendez le départ. Quand l'aubergiste donne l'ordre de départ convenu, vous faites parcourir le couteau entre vos doigts le plus vite possible et heureusement vous complétez l'exercice sans vous blesser. Malheureusement l'un de vos adversaires a été plus rapide et il empoche la somme en jeu.

Rendez-vous au 125.

409

Laisant derrière vous les deux cadavres, vous continuez à suivre le ruisseau qui poursuit en tournant vers l'ouest. Il commence à pleuvoir et cela rend l'avancée encore plus difficile: même le cheval halète péniblement. À un certain point vous atteignez une carrière avec des cabanes branlantes en bois pourri, où se trouvent des femmes-lézards, avec leurs petits, en train de couper avec des pierres aiguisées des lamelles de viande crue d'une carcasse animale qui semble être un crocodile.

Elles ne vous ont pas encore remarqué, vous préférez

donc ne pas les déranger et vous faite un détour autour du petit campement dans l'espoir qu'elles ne vous voient pas. Malheureusement vous trébuchez et un piège qui se trouvait à proximité, probablement installé comme moyen de défense, se déclenche. Vous vous retrouvez suspendu la tête en bas, la jambe gauche entravée par une liane qui pend d'un arbre.

Le bruit du piège a attiré l'attention des habitants du village qui arriveront bientôt ici. Vous devez trouver le moyen de vous libérer le plus vite possible!

Si vous êtes en compagnie de Mansur, allez au **417**, sinon vous devez tester vos capacités, lancez 2 dés et additionnez le résultat à vos points d'Agilité et de Force. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 26, allez au **390**, autrement au **531**.

Si vous évoquez le Démon Woerz pour lui faire couper la liane, allez au **219**.

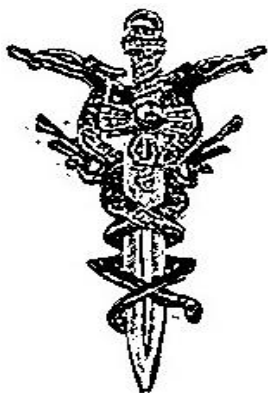


410

« Puissant magicien, commencez-vous, moi aussi je suis d'avis qu'il est plus opportun de chercher fortune à l'étranger, vu que notre pays délabré n'offre plus aucune bonne occasion d'amélioration. Moi-même il y a un peu plus d'un an, comme tout le monde le sait bien, je m'embarquais dans une aventure qui me fit découvrir un nouveau continent; mais, hélas, notre piètre gouvernant n'a pas été capable de comprendre pleinement l'importance de cet événement et

maintenant c'est Huary qui en récolte les fruits. Il vaudrait mieux, comme vous le dites justement, que quiconque ait envie de s'améliorer s'en aille ailleurs apprendre de nouvelles disciplines, perfectionner celles que vous maîtrisez déjà et les enseigner aux plus jeunes, car cet ainsi qui la société peut avancer. »

Vos interlocuteurs vous regardent avec un mélange d'admiration et de découragement pour la difficile situation du Royaume. Vous continuez ainsi à commenter les nouvelles découvertes en provenance des autres pays, jusqu'à ce qu'enfin soit donné le signal du début de l'assemblée. Rendez-vous au 402.



411

Vous traînez derrière vous le cheval qui halète exténué, et dont les naseaux glacés émettent des petits nuages. Vous atteignez enfin l'auberge *Au Champion*, le premier refuge sûr dans ces montagnes inhabitées. Vous ouvrez la porte et ressentez immédiatement la

douce chaleur de la salle qui est réchauffée par une cheminée sur le côté droit. Vous demandez à l'aubergiste de mettre le cheval à l'abri et immédiatement il envoie un jeune garçon s'en occuper, après quoi vous vous asseyez à une table proche du feu pour vous réchauffer et manger quelque chose avant d'aller dormir.

« Voyageur, ce sera 2 pièces d'or pour un repas chaud à base de gibier et 3 pour un lit dans une salle commune, paiement à l'avance, merci. »

L'aubergiste va droit au but.

Choisissez ce que vous voulez payer et déduisez les pièces d'or de votre feuille d'aventure.

Une fois les modifications faites, rendez-vous au **39**.





412

La mésaventure de Cabir vous a causé un significatif retard et vous parviendrez difficilement à atteindre Beozia avant demain soir. Pour l'instant la route défile rapidement sous les sabots du cheval et bientôt vous voyez au loin les pics enneigés des montagnes qui marquent la frontière et qui donnent naissance au Fleuve Vert.

Juste avant le coucher vous atteignez le fleuve qui, là où vous vous trouvez, fait déjà plus de vingt pas de largeur. Vous voyez un passeur avec sa barque qui vous demande 5 pièces d'or pour vous transporter, vous et le cheval, de l'autre côté: une somme énorme pour le service offert...

Vous ouvrez la bourse et comptez les pièces qui vous restent. Si vous en avez au moins 5 et que vous les dépensez pour payer le passeur, allez au 223, autrement allez au 548.

413

Ayant obtenu l'appui de chacun des Consuls de Huary, vous estimez avoir légitimement complété la mission à Beozia et retournez à l'auberge pour récupérer des forces en vue du voyage de retour vers Janger. Demain matin vous comptez partir de bonne heure et parcourir toutes les lieues qui vous séparent de chez vous dans les cinq jours, juste à temps pour le rendez-vous avec vos compagnons. Vous décidez d'éviter les marais de Masbah et de prendre le détour au nord, ce qui vous fera perdre presque deux jours, mais vous permettra d'éviter les dangers que vous avez affrontés à l'aller.

L'aubergiste est de bonne humeur et a envie de bavarder. Il vous dit qu'il a su que le Consul en personne a vaincu le dragon Maredio et que la situation sur les collines s'est enfin calmée. Il ne suspecte aucunement que le héros qui a mené à terme cette tâche n'est autre que vous, et de toute façon vous n'avez pas l'intention de vous faire trop de publicité.

Si vous aviez une dette avec lui, vous lui payez les 3 pièces d'or que vous lui deviez (effacez-les de votre feuille d'aventure) et, après une splendide nuit de sommeil qui vous permet de récupérer 8 points d'Énergie, vous vous réveillez tôt pour seller votre cheval, lui aussi bien reposé, que vous conduisez ensuite au galop vers l'est. Le voyage du retour est décidément plus tranquille et vous ne subissez aucun imprévu. Pendant le voyage vous repassez par Masbah, où il y a quelques jours à peine vous avez pu participer à la fête du Solstice d'Été, et par les montagnes formant une frontière naturelle avec Abalone, où par précaution vous évitez de vous y retrouver pendant la nuit.

Pendant le voyage vous dépensez 7 pièces d'or (que vous devez effacer de la feuille d'aventure) pour les nuits en auberge et les repas, ainsi que pour le passeur qui vous fait traverser le Fleuve Vert.

Si vous avez appris la Science des Plantes vous trouvez en cours de route des feuilles curatives, équivalentes à une dose d'Herbe Médicinale, qui vous font récupérer tous les points d'Énergie si elles sont infusées et bues.

Au coucher du neuvième jour depuis votre départ de Janger, vous mettez à nouveau pied dans la capitale où rien ne semble avoir changé: la même misère et les

mêmes regards apathiques sans espoirs.

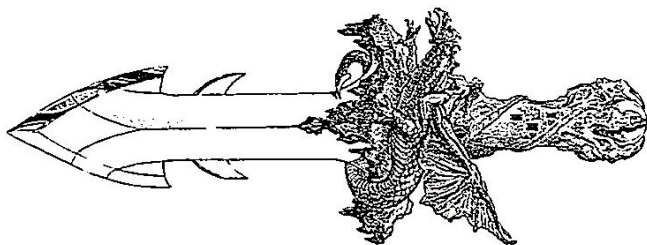
Mais en ce qui vous concerne, vous êtes conscient que la fin de Zipher s'approche. Vous passez toute la nuit et le jour suivant à vous reposer et, après avoir ramené le cheval à l'éleveur auquel vous l'aviez loué, vous vous mettez en route au coucher du soleil vers le lieu du rendez-vous avec les Braves. Rendez-vous au **416**.

414

Se rendant compte de la situation difficile, Mansur, bien que désarmé, attaque courageusement la plante, lui donnant des coups de poings et de pieds. Vous la sentez se tordre et bouger et, quand elle desserre un peu sa prise, vous en profitez pour dégainer votre arme et l'attaquer. Préparez-vous au combat au **513**.

415

Le couloir, faiblement illuminé par la fenêtre placée au fond est vide et ne présente que deux portes, placées l'une en face de l'autre. Si vous ouvrez la porte de gauche, allez au **518**, si vous préférez celle de droite, allez au **308**.



Vient enfin le jour du rendez-vous avec vos compagnons, avec lesquels vous ferez le point sur l'état de votre mission.

Quand tous sont arrivés, la réunion commence et chacun à son tour présente les résultats de la mission dont il avait été chargé.

On dirait que vos compagnons n'ont pas eu beaucoup de succès, et ce malgré le temps à leur disposition, chacun prétextant telle ou telle autre excuse!

Quand vient votre tour, vous pouvez décrire dans les moindres détails ce que vous avez fait et le résultat obtenu. En vous écoutant la compagnie retrouve enfin un peu de courage. Mais pour renverser Zipher il y a encore beaucoup à faire, et vous vous répartissez les tâches pour les prochains jours.

Vous pouvez maintenant choisir votre mission.

Vous pouvez vous introduire au Palais pour découvrir les conditions de santé du Roi Miron au 228.

Si vous préférez organiser les contestations de rue, allez au 467.

Si enfin vous cherchez le soutien des gouvernants de Huary, allez au 484.

Si vous avez déjà effectué les trois missions, rendez-vous au 357.



417

Dès que votre compagnon vous voit en difficulté, il prend son arme et coupe la liane, ce qui vous fait tomber la tête en bas et vous cause la perte de 2 points d'Énergie. Malgré la contusion provoquée par son intervention, vous le remerciez de son aide et vous vous apprêtez à affronter la multitude de monstres qui sont en train d'arriver. Rendez-vous au 204.

418

Vous bâillez d'ennui, mais vous ne voulez pas perdre l'occasion de voir comment les choses vont finir. C'est la première fois que vous assistez à une assemblée de tout le clergé de Janger et vous n'êtes pas du tout impressionné, vu l'inefficacité de l'événement! Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au 178, autrement au 181.

419

Une fois rentré chez vous, vous revêtez des habits secs et vous vous reposez pour le reste de la nuit. Vous êtes sûr que les recrues que vous avez croisées hier soir n'auront pas le courage de dénoncer votre présence et, quand le lendemain vous retournez pour surveiller le Palais, vous ne remarquez rien d'anormal, il semble bien que malgré les erreurs de la nuit précédente, le Régent ne suspecte pas que quelqu'un ait tenté de pénétrer dans sa résidence. Vous avez la possibilité de tenter d'y pénétrer encore

une fois à la faveur de la nuit, dans ce cas allez au **362**, si par contre vous avez déjà essayé par deux fois, ou si vous préférez entrer au Palais en plein jour vous fondant au va-et-vient des gens qui le fréquentent quotidiennement, allez au **359**.

420

Quand vous décidez de vous allier à Serendo, vous remarquez de la satisfaction dans ses yeux, pour avoir convaincu l'un des membres les plus connus de la communauté des magiciens de Janger.

« Excellent collègue, c'est un honneur de vous avoir avec moi et je suis certain que nous obtiendrons rapidement de splendides résultats! » dit l'alchimiste.

Le lendemain vous joignez son groupe de travail, mais les résultats sont encore bien loin de se concrétiser. Vous travaillez pendant des mois et des mois, tellement absorbé par vos recherches que vous en oubliez complètement votre mission.

Le groupe des Braves se dissout et personne n'est capable de s'opposer au pouvoir despotique de Zipher. Votre aventure se termine ici.



Pendant un instant le secrétaire vous regarde, surpris par tant d'arrogance, puis il vous répond avec irritation: « Soit! Le Consul s'occupera de traiter avec des personnes comme toi... »

Il ouvre une porte et s'adresse à quelqu'un à l'intérieur: « Consul Seber, il y a un étranger provenant de Janger qui désire conférer avec vous en urgence pour une importante affaire concernant Abalone et Huary. »

Une voix, jeune mais en même temps autoritaire, répond simplement de vous faire entrer.

Le secrétaire se déplace et, vous regardant de travers, vous laisse entrer dans la chambre du Consul. Celle-ci est vaste et bien plus épurée que vous ne le pensiez, alors même que c'est celle d'un des hommes les plus puissants de la République. Un unique et énorme bureau occupe une bonne partie de la chambre et quelques armes sont empilées, plus ou moins au hasard, dans un coin.

Vous vous présentez au Consul: « Consul Seber, j'ai affronté un voyage de trois jours depuis Janger pour parler en personne avec vous. Je suis celui ayant guidé l'expédition qui, il y a un peu plus d'un an, a permis la découverte du continent de Cadash, découverte dont bénéficie maintenant toute la République de Huary. »

Le Consul, sans aucun doute jeune et au mieux de sa forme, semble malgré tout donner l'impression que quelque chose le tracasse perceptiblement.

« Étranger, des nuages obscurcissent mon mandat, et j'ai diverses questions en suspens à résoudre. Viens en au fait et ne me fait pas perdre de temps », répond-t-il.



« Consul Seber, vous savez certainement que le Roi Miron le Magnifique est tombé gravement malade et que depuis plus d'un an ses tâches ont été prises en charge par un Régent, Zipher, qui exerce son pouvoir à Janger de façon despotique, amenant à la misère une grande partie de la population du royaume. Eh bien, j'ai pris la responsabilité de résoudre cette situation, qui de jour en jour se fait plus critique. Avec d'autres frères d'armes, je suis en train d'organiser une révolte pour destituer le Régent, mais avant d'exécuter la phase finale, je nécessite de l'approbation des Consuls de Huary. Je demande, Consul Seber, que Beozia reste neutre dans cette dispute, qui ne concerne que les affaires internes d'Abalone et que vous laissiez l'histoire suivre son cours sans interférer.

- Étranger, d'un côté nous devons t'être reconnaissant, car sans toi, aujourd'hui nous ne posséderions pas les richesses de Cadash, mais tu me demandes quelque chose que je ne suis pas sûr de pouvoir t'accorder si facilement... »

Vous ne lui laissez pas le temps de terminer sa phrase et vous le relancez.

« Consul, vous disiez avoir quelques difficultés que vous êtes en train d'affronter pendant votre mandat. Je sais que dans quelques mois il y aura les élections et, si je pouvais contribuer, de façon discrète si le vous préférez, je ne me défilerais certainement pas... »

Vous avez touché dans le mille, car ses yeux s'illuminent.

« Étranger, je pense que nous pourrions aboutir à un accord... Sur les collines à une demi-journée de marche d'ici vers le nord-ouest, s'est installé le dragon Maredio, une créature gigantesque et monstrueuse qui,

avec beaucoup d'arrogance, prétend devenir le gouverneur de cette petite région. Région qui est celle d'où je proviens et où je suis très populaire. Les gens s'attendent que moi, en tant que Consul, le défie au combat, mais, que cela reste entre nous, le dragon est sans aucun doute un adversaire hors de ma portée et jusqu'à présent je n'ai pas osé l'affronter. Le peuple connaît mes hésitations et je crains de ne pas être réélu dans le cas où je n'arrive pas à l'éliminer avant les prochaines élections. Tu me semble une personne capable de telles entreprises et je te demande de te substituer à moi, en revêtant mes insignes et mon heaume, de façon à ce que tous croient que tu es moi. En échange tu as ma promesse que Huary n'interférera pas dans les affaires internes d'Abalone. Qu'en pense-tu héros, acceptes-tu? »

On dirait que vous n'avez pas le choix...

Vous devez accepter malgré le fait que cette tâche semble être la plus difficile de toutes celles que vous avez eu à entreprendre.

Vous acquiescez et, en ayant repris de sa vigueur, le Consul continue.

« Tu voyageras incognito, personne ne devra savoir qui tu es, ni le but de ta mission. Tu partiras tout de suite et ce soir au coucher tu arriveras dans mon village natal, ou tu dormiras comme n'importe quel autre voyageur de passage. Puis, déguisé, tu te présenteras à la grotte du dragon, tu l'affronteras et après l'avoir tué, tu proclameras sa mort sur la place du village, où tout le monde te prendra pour moi. Tu ne devras parler avec personne, ni jamais retirer le heaume, et tu devras disparaître aussitôt, pour revenir ici, toujours incognito. Entretemps, je me retirerais

dans ma résidence de campagne et j'ébruiterai l'information comme quoi j'aurais décidé d'affronter Maredio. Mais il est temps que tu partes. Prends mes insignes et le heaume, et que le Dieu qui veille sur nous tous soit à ton côté! »

Il vous cède ses Insignes et le Heaume (notez-les sur la feuille d'aventure), ainsi qu'un plan des collines, où sont indiqués le village et la tanière de Maredio, et 10 pièces d'or pour les frais de voyage.

Il vous salue chaleureusement en vous souhaitant bonne chance et vous quittez le Palais des Consuls, vous dirigeant vers le nord-ouest. Rendez-vous au 42.

422

Vous ne connaissez pas grand-chose de l'importante communauté de scientifiques et de magiciens de Janger, mais vous savez qu'elle a depuis toujours œuvré grâce aux dons accordés par les souverains qui se sont succédés au cours des siècles à la tête d'Abalone. Votre seul contact à son intérieur est votre compagnon des Braves, vous lui transmettez donc un message avec le Médaillon pour lui demander son aide. Sa réponse ne tarde pas, il vous invite à vous présenter ce soir à l'Académie de Magie: là il vous donnera toutes les explications.

Une fois arrivé, vous observez un constant va-et-vient de magiciens et quand votre compagnon vous aperçoit, il vous prend à l'écart pour tout vous raconter. Il vous explique que pendant cette année, s'est vérifiée une préoccupante fuite des meilleurs chercheurs vers les autres États qui considèrent leurs travaux bien plus dignes de respect, par rapport à l'attitude que leur a

manifestée le Régent Zipher. Celui-ci, déjà du temps où il était Premier Ministre, a toujours ouvertement boycotté leurs œuvres, allant même jusqu'à couper les financements de l'Académie.

Justement ce soir a été organisée une assemblée ouverte à tous les intéressés, ayant pour but de discuter de la situation délicate du Royaume, ainsi que du manque subséquent de ressources pour la recherche de nouveaux sorts et pour l'étude des disciplines scientifiques, et d'y trouver une solution.

Historiquement, la communauté des magiciens et des scientifiques n'a jamais connu de réel meneur, car aucun d'entre eux n'éprouve le désir du pouvoir. À chaque fois, tous les problèmes ont été affrontés lors d'un débat ouvert où chacun avait la liberté d'exprimer sa propre pensée mettant ensuite aux votes les résolutions finales. Le Ministre de la Magie a été pendant des siècles le plus haut représentant de sa classe, du moins jusqu'à ce que le Régent n'ait décidé de dissoudre le Conseil des Ministres, mais en réalité il s'est toujours occupé avant tout de politiques académiques et de relations publiques.

La rencontre se tient à l'Académie de Magie et vous voulez profiter de l'occasion pour convaincre quelques magiciens à se rebeller au Régent.

Normalement vous ne seriez pas le bienvenu, mais votre réputation de héros de Cadash vous garantit pour le moins la possibilité d'accéder à la réunion, vu que vous êtes aussi accompagné par un magicien.

Vous entrez dans l'Académie et la salle est déjà pleine, bien que le débat n'ait pas encore commencé.

Vous en profitez donc pour échanger quelques mots avec les présents, et vous avez la sensation qu'ils ne se

rendent pas bien compte de ce qui est en train de se passer dans le Royaume. Occupés comme ils le sont à ne penser qu'à leurs recherches, ils n'arrivent pas à percevoir que la colère des gens communs est en train d'augmenter toujours plus et que l'on s'approche d'un moment crucial.

Entre eux ils ne discutent que de leurs découvertes et peu de commentaires sont en relation avec la situation politique, se limitant à observer que dans les autres États les opportunités et les financements pour étudier les forces de la nature et de l'occulte sont décidément supérieurs à ceux de Janger.

Vous joignez un petit groupe d'une douzaine de personnes alors que l'un d'eux raconte qu'il a entendu dire qu'à Huary, dans la ville de Masbah, l'Académie de Magie jouit de fonds quasiment illimités.

« Je suis en train de penser à m'y établir, pour exercer au mieux ma profession », termine-t-il avec un brin de résignation.

Qu'allez-vous lui répondre?

Si vous lui dites que c'est une bonne idée de partir, car à l'étranger il y a plus d'opportunités qu'à Abalone, allez au **410**.

Si vous lui rétorquez qu'il vaut mieux rester à Abalone, allez au **291**.

Si cette discussion ne vous intéresse pas, vous pouvez laisser le groupe et vous en aller au **187**.

423

Les moines de toutes les religions lancent des cris d'approbation. Vous avez réussi à leur faire ouvrir les yeux sur la terrible erreur qu'ils allaient commettre et,

bien que les Grands Prêtres montrent des signes évidents de désapprobation pour avoir osé défier leur autorité, ils sont contraints de suivre la décision de l'assemblée. Avec un mélange de satisfaction pour avoir obtenu le soutien d'une grande partie du clergé et d'inquiétude pour vous être fait de puissants ennemis, vous repartez sous les applaudissements et en serrant de nombreuses mains. Après avoir salué votre compagnon, vous rentrez chez vous vous reposer un peu avant de reprendre votre mission.

Écrivez la Note G sur la feuille d'aventure, récupérez 2 points d'Énergie et rendez-vous au 53.

424

Avec un rapide coup bien ciblé, vous éliminez le deuxième homme qui tombe lourdement à terre en causant du bruit. Vous savez que vous allez bientôt être découvert, vous attrapez au vol le Poignard qu'utilisait l'un des deux hommes et vous partez à la recherche d'une sortie. Rendez-vous au 354.

425

Malgré les divers coups d'épaule que vous lui portez, la porte ne cède pas. Par contre, vous vous êtes fait très mal à l'épaule, ce qui vous cause la perte de 2 points d'Agilité lors du prochain combat ainsi que 4 points d'Énergie. De plus, le boucan que vous avez causé a attiré l'attention des gardes qui prêtaient service dans la salle voisine. Vous entendez des pas provenant de derrière la porte est et vous avez à peine le temps d'empoigner votre arme avant que deux Gardes

n'entrent dans la petite salle qui est maintenant éclairée par la lumière de leurs torches. Vous allez devoir les affronter au 453.

426

Quand vous mentionnez l'argument des salaires, vous comprenez avoir fait mouche. Chacun leur tour ils se plaignent du fait que leur profession est de moins en moins rétribuée et que les dangers auxquels ils font face justifieraient une paye plus élevée que les quelques pièces d'or que le Régent leur verse.

« Ah, on était bien mieux quand le bon Roi Miron le Magnanime était en bonne santé... » termine l'un d'eux.

Vous ne laissez pas filer cette occasion et vous renchérissez:

« Courageux soldats, permettez-moi de vous appeler amis. Vous avez raison, sans aucun doute! Notre bon Roi, quand il était capable de gouverner, respectait toujours sa puissante armée, l'approvisionnant correctement en armes et la considérant comme la base sur laquelle construire la grandeur du Royaume. Mais, hélas, maintenant ce gueux de Zipher détient le pouvoir et ne cesse de l'exercer de façon insolente et irrespectueuse envers vous, s'entourant de ces étranges Gardes Noirs, dont personne ne connaît l'origine. Mes amis, je pense qu'il est temps de mettre un terme à cette tyrannie incontestée et quand l'heure sera venue, nous tous devons faire notre part et contribuer activement à chasser le Régent. Qu'en dites-vous, mes amis? »

Vous les regardez dans les yeux un par un pour voir si

vous avez pu les convaincre. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **433**, autrement au **448**.

427

Vous atterrissez un peu maladroitement et perdez trois points d'Énergie. Vous vous relevez et vous courez rapide comme l'éclair vers le mur qui entoure la propriété du Palais. Rendez-vous au **93**.

428

En tant que Capitaine d'un peloton de gardes citadins, vous êtes bien connu dans le milieu des soldats de Janger et vous pensez pouvoir convaincre vos collègues de soutenir une révolte contre le tyrannique pouvoir exercé sans contrôle par le Régent. Nonobstant cela, il maintient encore le titre de Premier Ministre et donc a aussi le contrôle sur le Ministère de la Guerre, dont le précédent détenteur a été évincé quand Zipher a obtenu le pouvoir absolu. On dit que bientôt sera nommé un nouveau Ministre et bien qu'un tel poste dans la situation politique actuelle soit purement figuratif, étant spolié d'une réelle autonomie décisionnelle, le Général Casbeno, qui commande la garnison de la capitale, semble particulièrement intéressé par cette nomination.

Il est évident que, à cause de la rigide hiérarchie militaire, en plus d'avoir le soutien de vos camarades, vous devez aussi obtenir le soutien de Casbeno, ou du moins sa neutralité, quand viendra le moment de

destituer le Régent.

Ce soir sera célébrée la cérémonie d'investiture des nouvelles recrues, qui iront remplir les rangs, maintenant exsangue, des bataillons qui depuis des mois perdent de leurs effectifs. La désertion est en effet massive: les soldats préfèrent chercher un salaire plus facile dans d'autres nations.

Les garçons qui aujourd'hui, pour la première fois dans leur vie, recevront un uniforme avec le blason du Royaume sont à peine plus qu'adolescents, provenant des classes les plus humbles de la population et vous doutez qu'ils aient une préparation adéquate à la tâche qui les attend; malgré cela ils ont l'enthousiasme de ceux qui se préparent à une nouvelle vie, et vous ne voulez pas perdre l'occasion de leur rendre hommage avec votre présence.

La réception se tient à l'Académie Militaire et la majeure partie des personnalités de la capitale sont présentes. Vous remarquez cependant que le Régent n'est pas encore arrivé et qu'il ne se présentera probablement qu'en fin de soirée.

Vous en profitez pour échanger quelques mots avec des soldats de la Garde Citadine; en particulier, il s'est formé un petit groupe de sous-officiers occupés à boire de la bière près de quelques tonneaux disposées dans un coin de la cour. Vous les saluez amicalement, et ils vous reconnaissent tout de suite, puis poursuivent leur discussion sur les tavernes de la capitale et de celles où l'on peut boire le meilleur vin au prix le plus honnête. Ils s'échangent des suggestions, jusqu'à ce qu'on aborde le sujet des endroits où les prostitués sont les plus belles et les plus disponibles.

Cette conversation superficielle vous énerve et vous

pouvez soit quitter le groupe et attendre le début de la cérémonie au **468**, soit rester et intervenir à votre tour, au **335**.

429

Vous n'avez plus la force pour tenter quoi que ce soit, les deux géants noirs lacèrent vos chairs avec sadisme, mettant un terme à vos souffrances. Votre aventure se termine ici.



430

Vous décidez d'intervenir en faveur de Lavornio:
« Puissants magiciens d'Abalone, bien que je ne comprenne pas grand-chose à la magie, vous me connaissez comme un héros sans peur, comme celui qui a découvert le nouveau continent au-delà du Grand Fleuve. Je vois aujourd'hui que quelqu'un est en train de travailler durement pour trouver un moyen afin de redresser la situation du Royaume, ainsi que celle de vous tous magiciens et scientifiques.

Lavornio est un magicien très habile et dépositaire de connaissances en sorcellerie tellement puissantes qu'elles m'ont convaincu de le soutenir. Vous devez tous l'aider à compléter son travail, grâce auquel la société entière et le Royaume pourront prospérer! Je vous invite donc tous à soutenir Lavornio et à contribuer de la meilleure façon possible à son école

de Magie de Guerre! »

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité pour voir si vous avez du succès. Si vous êtes un Démon ou un Lutin ajoutez 1 point de bonus. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au 462, autrement au 330.

431

Vous bâillez d'ennui, mais vous ne voulez pas perdre l'occasion de voir comment les choses vont finir.

C'est la première fois que vous assistez à une assemblée de tout le clergé de Janger et vous n'êtes pas du tout impressionné, vu l'inefficacité de l'événement! Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au 133, autrement au 54.

432

Le Régent se fait annoncer par quatre hérauts qui imposent à tous l'attention et le silence.

Entouré par quatre imposants Gardes Noirs, tous lourdement armés, il entre dans la vaste cour de l'Académie. Sans se perdre en civilités, alors que toute l'armée se met au garde à vous pour le saluer, il se dirige immédiatement vers le Général Casbeno qui le salue avec fierté, ayant récupéré tout son aplomb.

Au lieu de répondre à son salut, Zipher annonce avec un petit sourire narquois:

« Chères recrues, nous sommes ici aujourd'hui pour fêter votre entrée dans l'armée la plus puissante que le monde n'ait jamais connu, mais pas seulement! Notre

Général Casbeno a décidé de prendre comme épouse la noble Mozia, fille de Lord Paretus et ceci remplit mon cœur de joie. Un homme comme celui-ci... et il indique le Général, qui lui lance un regard sévère, ...est la personne idéale pour devenir le futur Ministre de la Guerre. Commandant excellent et plusieurs fois victorieux, homme généreux et bientôt marié avec une des nobles les plus belles du Royaume! Mais maintenant Général, poursuivons avec la cérémonie! » Le Général déclame alors les paroles prévues par le protocole en les lisant sur un papier qu'il tient face à lui. Puis s'ensuit l'hymne de guerre d'Abalone, chanté à l'unisson par toutes les recrues, après quoi le Régent n'attend même pas un instant avant de s'en aller, sans saluer personne, encore moins le Général. Satisfait de la façon dont se sont déroulées les choses, vous restez encore un peu, avant de rentrer chez vous pour vous reposer et planifier la prochaine étape. Rendez-vous au **53**.

433

Les soldats se regardent surpris, et l'un d'eux prend la parole: « Héros, nous on ne comprend rien à la politique, mais ce que vous dites nous fait profondément réfléchir. Le Régent ne s'est jamais vraiment occupé de nous, et nous devons lui faire comprendre que l'armée est fondamentale pour Abalone. Quand le moment viendra, je serai là! » Vous regardez les autres, qui à leur tour approuvent avec enthousiasme. Après quoi, vous les saluez car la cérémonie officielle va bientôt commencer. Écrivez sur la feuille d'aventure la Note O et allez au **94**.

Ce vaste endroit au premier étage est richement décoré avec de précieux tableaux et de somptueux meubles anciens, qui mettent en évidence de belle manière l'argenterie de la maison royale. Deux escaliers en colimaçon proviennent du rez-de-chaussée, et la seule source de lumière, constituée par deux torches sur le mur du côté sud, fait briller quelques vitrines qui attirent votre attention. Vous observez avec amertume et indignation cette ostentation qui fait grincer des dents, lorsqu'on la compare à la condition de la multitude de pauvres dans la population qui peine à mettre sur la table quelque chose pour le dîner.

Si vous le souhaitez, vous pouvez examiner les objets exposés et éventuellement prendre quelque chose à revendre pour financer votre conspiration, dans ce cas allez au **305**.

Sinon, vous avez la possibilité d'aller vers le côté ouest, où s'ouvre une haute porte archée, au-delà de laquelle, sur la droite, se trouve un petit couloir. Si vous choisissez cette option, allez au **464**.

Vous pouvez aussi choisir entre un large portail à deux battants, qui est maintenant fermé, et qui vous emmènera vers le côté nord au **160** ou une petite porte, sur le côté est, au **474**.

Vous montez les escaliers avec précaution afin d'éviter de trébucher dans le noir. Vous ne voulez pas allumer la lanterne car vous seriez facilement repérable par les habitants du Palais, ou pire encore par les gardes.

Au sommet des escaliers se trouve une autre porte, heureusement ouverte, qui donne accès à un petit espace. À partir de celui-ci s'étire un petit couloir illuminé par une fenêtre placée à son bout et qui laisse filtrer la faible lumière de la nuit.

Sur la droite, une haute porte archée conduit vers une vaste salle, éclairée par des torches. Il est évident qu'au premier étage il sera plus difficile de passer sans être vu et de ne pas se faire découvrir, mais vous avez déjà affronté des situations bien pires et vous pensez pouvoir vous en sortir cette fois-ci encore.

Si vous optez pour explorer le petit couloir face à vous, allez au 415, si vous préférez vous diriger vers la salle plus grande, allez au 282.

436

Vous profitez d'un instant pendant lequel Casbeno est tout seul pour vous présenter à lui comme le conseiller personnel de l'ambassadeur du Royaume des Lutins d'Arbar au près d'Abalone. L'homme vous reconnaît comme le héros de Cadash et vous répond amicalement, se présentant à son tour.

Il se montre affable envers vous et la conversation est agréable, surtout quand il vous raconte ses expéditions militaires à l'étranger, pendant lesquelles il a obtenu beaucoup d'expérience et d'honneurs. Mais quand vous lui mentionnez son mariage à venir, il s'assombrit et change de discours.

Vous tentez d'insister avec délicatesse pour comprendre ce qui le perturbe en allant au 459, ou vous laissez tomber le sujet et tentez de discuter de la situation politique au 346?

Le tatoueur est un homme d'âge mûr, qui exhibe avec fierté les dessins qu'il a sur tout le corps. Il vous dit que chaque sujet dessiné, bien que douloureux, est chargé d'un sens et d'un pouvoir qui apportent toujours de grands bénéfices. Il a appris cet art dans le lointain royaume de Fariah, où on transmet dans chaque pigment un pouvoir particulier grâce à un sort, il peut donc, en les mélangeant d'une certaine façon, créer des tatouages qui améliorent les capacités des gens.

Il vous propose les trois dessins suivants. Un Aigle Royal dessiné sur la poitrine, qui améliore les capacités de perception, ou un Phoenix sur l'épaule, qui vous permettra de régénérer vos blessures et enfin une Carte de Jeu représentant un Joker sur le mollet, qui augmente l'agressivité lors des moments de difficulté. Chaque tatouage coûte 25 pièces d'or et vous ne pouvez en avoir qu'un, choisissez donc avec soin et notez votre choix sur la feuille d'aventure.

Après avoir décidé, allez au 146.

Si vous ne voulez pas vous faire tatouer, vous pouvez examiner la marchandise du Joaillier, au 339, ou celle du tanneur de peaux, au 312, ou visiter la boutique du musicien, au 164.

Si vous ne voulez visiter aucun de ces magasins, vous pouvez retourner à la place principale, au 2.



438

Vous attrapez fermement la bouteille avec la main droite et, avec précaution, la ramenez vers vous. Pendant un instant vous frôlez le manche d'une poêle, qui se met à chanceler dangereusement, mais vous l'attrapez avec votre main libre et la posez délicatement sur la table au centre de la salle. Tout s'est déroulé parfaitement et vous rangez avec satisfaction la potion dans la besace. Vous pouvez maintenant quitter la cuisine en allant au 256.

439

Vous tentez de mémoriser les éléments-clés de l'explication du magicien et vous répétez de temps en temps ce qu'il dit pour obtenir confirmation que vous avez bien compris.

« Bien, voyageur, il me semble que tu es en train d'apprendre très vite. Dis-moi comment s'appelle la baie de ce buisson. »

Vous la regardez attentivement et puis répondez.

« Orpano!

- Bravo! Très bien! Et cet autre là-bas?

- Un Saule Nain! » répondez-vous avec assurance.

Le magicien vous complimente et incite son fils à vous prendre comme exemple.

« Fiston, observe bien cet homme, sans aucune expérience, mais assoiffé de connaissance, il est parvenu à s'améliorer avec juste un peu de force de volonté. J'attends de grandes choses de toi, ne me déçoit pas! »

Satisfait d'avoir pleinement prouvé vos capacités, vous

continuez le chemin avec vos deux compagnons qui s'échangent des mots de temps en temps.

Notez sur la feuille d'aventure que vous avez appris la Science des Plantes, qui vous sera certainement utile en futur. Rendez-vous au **400**.

440

L'aubergiste est un type très discret, habitué à voir des situations en tous genres et il ne sera pas simple de le faire parler. Vous pouvez lui offrir de l'argent en échange de ses secrets, mais cela vous coûtera très cher.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité, si vous obtenez un nombre supérieur ou égal à 20, allez au **184**, autrement au **77**. Pour chaque 8 pièces d'or que vous lui offrez, vous pouvez ajouter 1 point de bonus au lancer des dés.

441

« Je ne t'ai jamais vu au Palais, dit le premier garde.

- Et moi non plus, lui fait écho le deuxième.

- Tu ne nous a pas convaincu du tout, rends-toi ou on sera obligé de t'éliminer. »

Bien sûr vous ne pensez aucunement à obéir vous dégainez donc votre arme et les affrontez au combat, éclairé par la faible lueur des torches. Allez au **453**.



442

Vous vous concentrez sur la balle et, quand vous êtes sûr de votre coup, vous pariez sur sa position.

Lancez 1 dé. Si vous obtenez 6 vous avez gagné et vous pouvez tripler votre mise, si vous obtenez un nombre compris entre 1 et 5 vous avez perdu tout l'argent en jeu. Après les modifications sur votre feuille d'aventure, retournez au 277.

443

Quand vous décidez de vous allier à Lavernio, vous remarquez de la satisfaction dans ses yeux, pour avoir convaincu l'un des membres les plus connus de la communauté des magiciens de Janger.

« Excellent collègue, c'est un honneur de vous avoir avec moi et je suis certain que nous obtiendrons rapidement de splendides résultats! » dit le magicien.

Le lendemain vous joignez son école de magie et pendant des mois et des mois vous travaillez à la création d'armes terribles et au renforcement des sorts. Totalement absorbé par vos recherches, vous en oubliez complètement votre mission. Le groupe des Braves se dissout et personne n'est capable de s'opposer au pouvoir despotique de Zipher.

Votre aventure se termine ici.

444

Vous devez faire un terrible effort pour tenter de résister à l'intrusion mentale de Lord Sirlonio et d'un coup vous cédez. Vous ne pouvez pas résister à un tel

individu habitué à commander et à imposer sa propre volonté... Rendez-vous au **48**.

445

La discussion vous ennue, vous laissez donc le groupe et après avoir conversé encore quelques minutes avec des connaissances, l'assemblée générale débute enfin. Rendez-vous au **78**.

446

L'auberge est presque vide mais vous ne voyez pas la jeune femme qui vient d'y entrer. Vous vous approchez de l'aubergiste et lui demandez où elle est allée; il vous répond d'un ton loin d'être amical.

« Eh, l'ami, mais qui es-tu pour venir ici demander des informations sur mes clients?! Encore un mari jaloux je présume? » et il rit de bon cœur.

On dirait bien que cet endroit est un repère pour des rencontres illicites... Si vous voulez pousser plus loin votre investigation vous devez trouver un moyen pour convaincre l'aubergiste de vous dire quelque chose.

Pour essayer, allez au **440**, sinon vous quittez l'auberge et rentrez chez vous pour attendre le prochain rendez-vous avec vos compagnons. Dans ce cas, allez au **416**.

447

Affaibli par les blessures reçues, vous commencez à douter de pouvoir sortir vainqueur de ce combat. Mais subitement le dragon disparaît, et à sa place un homme

fait son apparition. Probablement un magicien à voir son habit.

« Malédiction! Je ne pensais pas que tu aurais résisté aussi longtemps... Tu as découvert mon secret! Le dragon que tu as affronté n'était autre qu'une illusion créée par ma magie. »

Après quoi il s'approche de vous et vous affronte au corps à corps armé de son seul bâton.

Rendez-vous au **283**.

448

Les soldats se regardent les uns les autres, apparemment gênés par votre déclaration politique et l'un d'eux prend la parole au nom de tous.

« Héros, vous dites des choses dangereuses, le savez-vous? Nous devons obéissance à notre Général, lequel à son tour doit suivre les ordres du Régent. »

Vous aimeriez lui répondre, mais la cérémonie est en train de commencer et le petit groupe se sépare.

Rendez-vous au **94**.

449

Vous entrez dans la taverne du village qui, à part le marché, semble être le seul endroit fréquenté par les habitants du village. Dès que vous entrez, vous sentez sur vous les regards de tous les clients. Divers hommes sont assis aux tables, en train de boire des boissons aux couleurs les plus improbables et à jouer aux cartes et aux dés. On dirait que tous les bons à rien des environs se sont donné rendez-vous ici, ce matin!

Vous approchez du banc et le tavernier, un homme

moustachu et grassouillet, termine de nettoyer une assiette et vous interpelle:

« Que puis-je faire pour toi, voyageur? »

Si vous avez au moins 1 pièce d'or, vous pouvez commander une bière et tenter de lancer une conversation avec lui au 117.

Si vous n'avez pas d'argent, ou vous ne voulez pas le dépenser, vous pouvez tenter de le convaincre de vous révéler quelque chose, dans ce cas allez au 147.

450

Vous décidez de prendre le risque et de chercher des informations sur la jeune femme, vous suivez donc les indications qui vous ont été fournies et arrivez devant la porte, au-delà de laquelle vous entendez quelqu'un murmurer. Vous dégainez votre arme, afin d'être préparé à toute éventualité, et entrez rapidement. Face à vous deux silhouettes se distinguent dans la pénombre de la chambre. L'une d'elle est la jeune femme, qui est en train de pleurer, les mains dans les mains de... Mais c'est impossible! La personne qui se trouve avec Ziska est le Général Casbeno!

En entrant avec votre air menaçant, les deux se lèvent et le Général dégaine son épée, prêt à se défendre.

Si vous avez Note D, allez au 132; sinon, si vous avez une quelconque des Notes B, C ou P, allez au 210. Si par contre vous n'en avez aucune, allez au 227.



Vous êtes en train de vous battre comme une furie dans ce combat inégal, quand, subitement, l'un de vos adversaires se fige et se met à renifler l'air ambiant avec son nez animalesque. Il émet un cri monstrueux que ses compagnons reprennent, visiblement effrayés. Ils rompent le combat et s'enfuient aussi rapidement que leurs jambes trapues le leur permettent. Intimidé par cette nouvelle situation, vous regardez autour de vous et comprenez enfin la raison de leur fuite.

Brisant les branches du seul poids de ses pattes, une créature de l'horreur est en train de se diriger vers vous! Une chose que vous n'aviez jamais vu de votre vie, et que vous n'auriez jamais pu imaginer pouvoir exister.

Son corps rappelle vaguement celui d'une araignée, constitué de deux gros bulbes poilus, auxquels sont rattachés deux paires de jambes de chaque côté, qui ressemblent à celles d'un reptile. La tête de la créature est allongée est aplatie, de couleur verdâtre et pleine de dents de la taille d'un pouce d'une personne adulte. Bien qu'énorme, elle se déplace avec une vitesse impensable et, chargeant vers vous, elle vous empêche toute possibilité de fuite.

Les exhalaisons d'œufs pourries continuent de remplir vos narines et la pluie diminue un peu d'intensité alors que vous vous préparez à affronter cette créature.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **143**, autrement au **244**.

452

Le garçon vous regarde en vous implorant de le libérer, vous lui faites confiance et vous relâchez la prise. Erreur impardonnable, le valet lance un déchirant cri au secours, ce qui attire l'attention des habitants du Palais.

Votre sang se fige, vous entendez des bruits provenant de toutes parts et, bien qu'on ne vous ait pas encore découvert, vous êtes conscient que votre destin est scellé, car vous ne voyez aucune échappatoire.

Si vous êtes un Moine et que vous avez la possibilité d'invoquer Ekerion, allez au 11. Si vous n'êtes pas un Moine, vous n'avez d'autre choix que d'ingérer le puissant venin, qui rapidement vous fait vous endormir pour toujours. Votre aventure se termine ici.

453

Les deux Gardes semblent experts et le combat s'annonce ardu.

De plus, vous devez les vaincre rapidement, sinon trop de bruits pourraient finir par attirer l'attention d'autres personnes dans le Palais. Vous les affrontez simultanément.

Premier Garde: Combativité 11 Énergie 8

Second Garde: Combativité 9 Énergie 6

Si vous les battez en 10 tours au maximum, allez au 294; si le combat dure plus longtemps, allez au 246.

454

On vous apporte les trois couteaux et, en vous concentrant sur la séquence des actions à effectuer, vous attendez le départ. Quand l'aubergiste donne l'ordre de départ convenu, vous faites parcourir le couteau entre vos doigts le plus vite possible et, avec surprise, vous complétez l'exercice sans vous blesser et en moins de temps que les autres!

Satisfait pour votre brillant résultat, vous reprenez l'objet que vous aviez parié ainsi que les 4 pièces d'or, et en donnez 3 à l'aubergiste, qui les empoche immédiatement. Les deux marins vous regardent de travers, mais ils n'osent pas vous chercher querelle. Rendez-vous au 267.

455

Avec un dernier coup vous éliminez le deuxième homme, juste au moment où arrivent cinq autres gardes armés, attirés par les bruits de l'affrontement. Éprouvé par le récent combat vous n'avez pas la force d'affronter un tel nombre d'adversaires.

Vous n'avez que peu de chances de vous en sortir: si vous pouvez lancer le sort Eclair Foudroyant ou Arrêt du Temps, vous parvenez à éblouir ou paralyser vos adversaires le temps nécessaire pour vous enfuir. Autrement, vous pouvez lancer le sort Illusion et créer une barrière de feu devant les cinq hommes qui, paralysés par la peur, n'oseront pas s'approcher tant que l'illusion n'aura pas cessé de faire effet.

Si vous lancez un sort, déduisez son coût de vos points d'Énergie, ou éliminez le parchemin, et allez au 354.

Si vous ne voulez, ou ne pouvez pas en lancer un, allez au 522.

456

Pendant l'année qui vient de s'écouler, vous avez eu la possibilité de lier des rapports très étroits avec une bonne partie de l'aristocratie du Royaume, en particulier avec ceux qui résident à Janger.

Historiquement le Roi a toujours essayé de s'attirer les bonnes grâces des nobles, via d'importants dons et de considérables libertés leur permettant d'exercer sans contraintes leur pouvoir. En échange, les nobles apportent leur soutien à la monarchie, ce qui a maintenu inaltéré la situation pendant des siècles.

Avec l'arrivée du Régent Zipher et son fort contrôle sur toute la société, les nobles ont commencé à se rendre compte que, bien que formellement rien n'ait changé, la possibilité de s'enrichir en profitant des pauvres paysans a drastiquement diminué.

La population est à bout à cause de la famine, et ceci a causé une forte émigration avec de lourdes conséquences sur la culture des champs et de leurs rentes. Vous pensez donc que vous n'aurez aucune difficulté à convaincre au moins une partie de l'aristocratie du bien-fondé de vos intentions.

Ce soir même il va y avoir une réception dans la villa de Lord Paretus, un membre influent de la haute aristocratie, qui compte célébrer les fiançailles officielles de sa fille Mozia avec un haut officier de l'armée.

Vous avez été invité à cet événement et ceci pourrait être une bonne occasion pour tenter quelque chose.

Vous revêtez donc vous plus beaux habits, et vous prenez un carrosse pour vous rendre à la villa de Lord Paretus située à la périphérie de la ville. Quand vous arrivez la fête a déjà débuté depuis quelque temps, bien qu'on attende toujours l'arrivée de la jeune femme, alors que son futur époux, le Général Casbeno, est déjà présent, conversant aimablement avec les autres invités.

Vous ne connaissez pas personnellement le Général, mais vous savez que dans l'armée seul le Ministre de la Guerre est d'un rang supérieur à lui. L'homme est vraiment de bel aspect, bien qu'un peu âgé. Il ne semble pas avoir moins de cinquante ans, mais pourrait être bien plus jeune et paraître plus vieux à cause de la vie militaire qui, sans doute, l'a éprouvé pendant des années. Il est un peu plus grand que la moyenne, et ses habits de cérémonie ne cachent pas ses puissants muscles.

Quelques nobles vous reconnaissent et vous invitent à converser avec eux, ce que vous acceptez avec plaisir. Après vous être fait servir un verre de bon vin, vous échangez quelques mots avec eux.

En même temps, vous remarquez l'absence de musique, et voyez Lord Paretus qui va et vient nerveusement dans la salle de réception.

En bavardant de tout et de rien, vous dirigez la discussion sur les fiançailles entre Lady Mozia et le Général Casbeno et vous apprenez que ces fiançailles, qui annoncent l'imminent mariage qui doit se tenir avant la fin de l'été, ont été imposées par Lord Paretus à sa fille qui, bien qu'étant majeure depuis peu, n'aurait aucune intention de se marier.

La jeune fille a en effet un esprit assez indépendant et

un caractère rebelle qui l'ont déjà poussée à fuguer plusieurs fois! On dit qu'elle aurait déjà perdu sa virginité avec un jeune commis, en compagnie duquel son père l'aurait trouvée lors d'une de ses nombreuses fugues. On dirait bien que Lord Paretus a hâte de se libérer de sa fille quitte à céder une richissime dot.

D'ailleurs la jeune fille est très belle et, à part son mauvais caractère, elle représente quand même le rêve de nombreux autres nobles qui aimeraient allier leur famille avec celle de Paretus.

Vous profitez de l'occasion pour sonder aussi l'humeur des aristocrates au sujet du gouvernement du Régent Zipher. En général, il vous semble que personne n'ait une grande estime pour lui, bien que vous ayez la sensation que peu seraient disposés à s'exposer contre lui. En fin de compte, pour la majeure partie des nobles le maintien de leurs propres privilèges est l'élément essentiel qui guide leurs choix. Feignant l'indifférence vous lancez une provocation.

« J'ai appris que bientôt les gens allaient se rebeller contre l'autoritarisme de Zipher. »

La conversation a attiré l'attention de nombreuses personnes qui, dès que vous prononcez ces propos, sursautent et murmurent avec surprise. Les gens d'ici ne sont pas habitués à la liberté et il leur semble impossible de pouvoir se rebeller contre le Régent.

Si vous voulez conclure votre discours en réaffirmant la nécessité que les nobles doivent faire entendre le plus possible leur voix face au Régent et obtenir plus d'autonomie, allez au **535**.

Si vous préférez exalter les capacités de gouverner du Roi Miron, qui est maintenant malade, allez au **24**.

Vous murmurez les mots anciens du sort et l'illusion du Régent Zipher se matérialise en habits de nuit sur le seuil de la porte à l'est, juste au moment où elle est ouverte par deux gardes, ce qui illumine toute la salle.

« Incapables! lui faites-vous crier, qui a laissé ouverte la porte qui donne vers l'étage supérieur? Je ne peux me distraire un instant sans que vous délaissiez vos devoirs de Gardes du Palais! »

Vous les épiez de derrière la porte et, riant sous cape, vous observez leurs regards perplexes et effrayés, ce qui vous fait comprendre que vous avez atteint votre but. Vous n'osez pousser plus loin la supercherie, et les congédiez en leur ordonnant de retourner à leur tâche. Vous ajoutez qu'en retournant à l'étage vous fermerez bien la porte derrière vous. Les deux gardes font immédiatement marche arrière et obéissent à vos ordres, vous laissant la possibilité de monter les escaliers en toute tranquillité. Rendez-vous au **435**.

Vous vous réveillez encouragé par le résultat de la mission, et vous passez le reste des jours qui suivent à récupérer vos forces, en attente de la prochaine rencontre avec les Braves. Malheureusement le Roi est mort, et maintenant le Régent Zipher sait que cela a été découvert, vous êtes donc sûr qu'il fera de tout pour savoir par qui. Vous allez devoir en fournir les détails à tous vos compagnons et définir une nouvelle stratégie pour renverser le Régent.

Entretiens, si vous aviez une arme endommagée, vous

pouvez la remplacer avec une nouvelle, et si vous aviez volé de l'argenterie, vous pouvez la revendre à un receleur moyennant 1 pièce d'or pour chaque objet. Le jour du rendez-vous, vous vous préparez et vous sortez de la maison au coucher du soleil pour vous diriger vers votre base. Rendez-vous au **416**.

459

Grâce à votre éloquence, vous ramenez la conversation à l'argument qui vous intéresse. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à 17, allez au **37**, autrement au **316**.

460

Malgré tous vos efforts, le Général prend le dessus et vous vous retrouvez à terre, le corps endolori. De plus, la bouteille d'Herbe Médicinale s'est brisée (effacez-la de votre feuille d'aventure).

Vous pouvez maintenant essayer d'exécuter le rituel, en demandant à votre compagnon de se substituer au Général, et prétextant comme excuse son indisposition au **211**. Sinon vous pourriez laisser le Général et son intendant s'occuper de tout, restant comme simple observateur, allez au **129** si vous avez au moins une des Notes C, D ou E. Ou au **205** si vous n'en avez aucune.





« Seber, tu es enfin venu payer ta dette... »

Le dragon est vraiment comme il vous avait été décrit: une gueule énorme au-dessus de laquelle trône un museau d'où émanent des nuages de vapeur et deux yeux, chacun desquels aussi grand que votre tête. Le corps, mou et écailleux, est noir et luisant, et il reflète la lumière du matin. Deux ailes noires énormes aussi, que Maredio déploie pour vous impressionner, en cachant le soleil.

« Maredio, je ne sais pas de quelle dette tu parles, je t'ordonne de t'en aller d'ici et d'arrêter de tourmenter cette région, sinon, aujourd'hui sera ton dernier jour! » Vous essayez, tant bien que mal, de dissimuler la peur que le dragon suscite en vous.

« Maudit, tu n'es pas Seber, mais un sale imposteur. C'est lui qui t'a envoyé? » et il émet un grognement effrayant tout en crachant du feu vers le ciel; puis il poursuit sans attendre votre réponse.

« Avant de te dévorer, je veux quand même te dire que tu as été berné, idiot... Seber ne serait jamais devenu Consul sans mon aide. J'ai des pouvoirs magiques et je lui ai donné la chance de gagner les élections de l'année dernière, mais ce qu'un dragon offre a toujours un prix. En échange, sa promesse était qu'il m'aurait laissé l'autorité sur cette région, mais cet ingrat n'a pas le courage de payer sa dette! Et maintenant il ose envoyer un pantin comme toi, déguisé en Consul pour tuer le grand Maredio! Ah, ah... Prépare-toi à mourir! » Et avec rage il crache à nouveau du feu, après quoi il s'envole, vous donnant ainsi la possibilité de tirer une Flèche ou lancer un Poignard pour le blesser.

Si vous avez l'intention de le faire, procédez comme d'habitude et notez les points de dommage que vous causez au dragon pour les soustraire de son Énergie, quand vous l'affronterez.

Si vous êtes un Moine et que vous voulez demander l'aide d'Ekerion pour vaincre la créature, allez au **512**.

Si vous êtes un Démon, allez directement au **7**. Sinon, rendez-vous au **102**.

462

Vous comprenez que l'assemblée a bien reçu le message et applaudit votre discours.

Écrivez la Note M sur la feuille d'aventure, si vous ne l'aviez pas déjà fait, après quoi lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 20, allez au **397**, autrement au **40**.

463

« Je souhaiterais obtenir une audience avec le Consul Seber », répondez-vous à l'homme auquel vous demandez l'information.

« Là, dans cette direction! », en indiquant vers la gauche, il ne vous laisse même pas le temps de répliquer qu'il est déjà parti vaquer à ses affaires.

Vous suivez ses indications et frappez à la porte; quelques instants plus tard, on vous autorise à entrer et vous vous trouvez dans un vaste salon, où le secrétaire est en train de feuilleter des papiers et écrire des documents.

« Je vous en prie, dites-moi ce que vous désirez, mais

vite car nous avons beaucoup de choses à faire aujourd'hui... vous dit-il sans même lever le regard.

- Je viens de Janger pour conférer avec le Consul Seber, à propos de questions qui concernent les relations entre les deux États, répondez-vous en allant droit au but.

- Le Consul n'accorde pas d'audiences aujourd'hui, si vous souhaitez prendre rendez-vous, nous pouvons faire... il feuillette un agenda, la semaine prochaine... » Malédiction! Jurez-vous en votre for intérieur. Vous ne pouvez attendre autant! Le secrétaire ne vous a même pas gratifié d'un regard et son attitude hautaine vous énerve.

« Écoutez, j'ai fait un voyage de trois jours pour une question de la plus haute urgence, en traversant fleuves, montagnes et marais. Cela ne prendra pas plus d'une demi-heure du précieux temps du Consul! Donnez-moi la possibilité de conférer avec lui! »

Vous terminez la phrase avec un ton mi-menaçant, mi-insistant.

Pour vérifier si êtes parvenu à le convaincre, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au 421, autrement au 185.

464

Vous êtes dans un petit couloir, faiblement illuminé par la lumière qui filtre d'une fenêtre placée au fond, où se trouvent deux portes, placées l'une en face de l'autre.

Si vous ouvrez la porte de gauche, allez au 225; si vous préférez celle de droite, allez au 341.

Sinon, vous pourriez entrer dans la salle éclairée par des torches, qui se trouve à l'est du couloir, par laquelle on accède au travers d'une porte archée. Dans ce cas, allez au **434**.

465

La foule est exaltée par votre discours et celui du Bourgmestre, qui ne semble toutefois pas apprécier votre intervention, peut-être n'aime-t-il pas que quelqu'un lui dispute la position d'ennemi attitré du Régent, vous voyant comme un rival?

Quoi qu'il en soit, vous vous estimez satisfait du résultat obtenu lors de cette journée, et après avoir assisté au feu en l'honneur de Janger le Dominateur et salué votre compagnon, vous rentrez chez vous préparer la mission de demain.

Écrivez sur la feuille d'aventure la Note I et récupérez 4 points d'Énergie grâce à cette paisible nuit, après quoi rendez-vous au **53**.

466

Vous racontez comment vous êtes rentré, il y a à peine un an, chargé des trésors trouvés pendant votre aventure dans le nouveau monde et comment vous avez tout dépensé en quelques semaines dans les meilleurs bordels de la ville, dressant une longue liste de tout ce qui vous est arrivé.

Vos camarades rient à pleine gorge de vos péripéties et vous donnent de grandes tapes dans le dos, pendant que vous continuez d'ingurgiter de la bière avec eux. Plus le temps passe et plus vous vous sentez désinhibé,

en rajoutant des détails salaces, jusqu'au moment où le début de la cérémonie est annoncé officiellement.

Rendez-vous au **468**.

467

Conscient de l'importante tâche dont vous vous êtes chargé, vous prenez congé de vos compagnons, confiant dans le fait qu'eux aussi compléteront leur mission avec succès. Vous rentrez chez vous et commencez à planifier la meilleure tactique, car chacune des classes sociales qui constituent la société d'Abalone demande une approche différente.

Le but est le suivant: obtenir le soutien du plus grand nombre de personnes possibles dans les dix prochains jours.

Selon le personnage que vous avez choisi pour cette aventure, rendez-vous à l'un des paragraphes suivants:

Le Lutin au **456**.

Le Guerrier au **428**.

Le Voleur au **236**.

Le Démon au **254**.

Le Magicien au **108**.

Le Moine au **69**.

468

La cérémonie va bientôt débiter, mais le protocole prévoit que le Régent soit présent et tout le monde est impatient à cause de son retard. En plus, vous remarquez que le Général Casbeno, qui a la tâche de lire la déclaration officielle avec laquelle on remet les uniformes aux recrues, est dans une condition

visiblement pitoyable. Il titube, ingurgitant pichet de bière après pichet de bière. Bière qui évidemment est en train d'affecter ses sens, le rendant ridicule aux yeux de ses subalternes, et vous savez que quand le Régent arrivera et qu'il le trouvera dans ces conditions, sa candidature au Ministère de la Guerre pourra difficilement se dire encore solide.

Vous avez la possibilité d'intervenir.

Si vous souhaitez le faire, allez au **378**, si par contre vous jugez inopportun de vous mêler des affaires du Général, vous pouvez attendre l'imminente arrivée de Zipher. Dans ce cas, allez au **318**.

469

« Ma dame, je suis honoré que vous ayez posé vos yeux sur moi, mais je ne crois pas pouvoir être à votre hauteur. Je souhaite que le destin vous apporte un futur radieux, même sans moi. »

Sa réponse laconique ne permet aucune réplique. Vous le regardez contrarié, alors que Lady Mozia fond en larmes.

« Qu'ai-je fait de mal au monde pour devoir me marier avec un monstre et être refusée par la seule personne que j'aime!?! »

Elle continue de se plaindre à tue-tête malgré vos tentatives de la calmer, mais rien n'y fait. Vous décidez donc de mettre un terme à la visite de la villa de Lord Paretus et vous partez en laissant la jeune fille en proie à une crise d'hystérie, alors que le lutin retourne dans la salle de réception.

Vous rentrez chez vous, repensant continuellement à la bizarre situation dans laquelle vous avez été impliqué

et, le lendemain, vous vous réveillez prêt pour une nouvelle mission. Vous récupérez 4 points d'Énergie et allez au **53**.

470

Effrayés par la situation, les gens murmurent d'un air préoccupé, vous décidez que le moment est idéal pour prendre la parole.

« Chers amis et concitoyens. Aujourd'hui, le jour qui devait célébrer la grandeur de Janger, nous nous trouvons face au dramatique événement qu'est la mort du Bourgmestre. Il venait à peine d'accuser le Régent d'incapacité et de désintérêt pour les conditions de pauvreté qui nous affectent tous! Je dis que Zipher est coupable de ceci, mais aujourd'hui il est aussi coupable d'avoir envoyé un misérable pour assassiner le Bourgmestre Astago, qui était en train de nous mettre en garde contre lui! Amis et concitoyens, nous ne pouvons supporter davantage cette situation, nous devons faire payer à Zipher tous ses méfaits! Les temps ne sont pas encore mûrs, mais bientôt nous devons tous contribuer à la libération du Royaume! Êtes-vous avec moi, mes amis? »

Vous regardez autour de vous pour voir l'impact de votre discours sur les gens.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **10**, autrement au **177**.



471

Vous priez Ekerion afin qu'il dénoue vos liens et que la barre qui vous emprisonne soit enlevée.

Votre Dieu exauce votre requête et les mains enfin libres, vous sautez à la gorge du garde pour l'éliminer. Vous le prenez par surprise; lors du premier assaut il ne pourra vous infliger de dommages.

Garde: Combativité 6 Énergie 8

Si vous le battez, allez au **322**.

472

Vous perdez conscience, exténué par la fatigue et la douleur.

Le temps est venu de vérifier combien de soutiens vous avez obtenu lors de cette aventure. Regardez les notes que vous avez écrites sur votre feuille d'aventure. La Note L vaut 5 points, les Notes C, G, D, I, N, P, R valent chacune 3 points, alors que les Notes A, E, F, H, M, O, Q valent 1 point chacune. Additionnez tous les points ainsi obtenus, le résultat représente votre Popularité. Si cette dernière est égale ou supérieure à 18, allez au **203**, autrement au **158**.

473

Tous les collègues qui vous écoutaient acquiescent à vos paroles. L'un d'eux vous remercie de tout cœur:

« Puissant magicien, tu as raison, on ne doit pas abandonner dès les premières difficultés, car ce serait

le choix le plus facile, mais le chemin le plus dur est celui qui donne le plus de satisfaction. Je suivrai ton conseil et j'espère que mes collègues feront de même!» Vous échangez une chaleureuse poignée de main en signe de profond respect mutuel. Vous êtes conscient d'avoir touché dans le mille en motivant ces personnes à faire de leur mieux.

Écrivez sur la feuille d'aventure la Note M et puis rendez-vous au **78**, pour assister à l'assemblée.



474

Vous ouvrez la porte avec précaution, mais heureusement il n'y a personne derrière. Vous vous trouvez face à un escalier qui mène au deuxième étage, illuminé par les nombreuses lanternes accrochées aux murs. Les marches montent en demi-cercle et vous les montez silencieusement. Personne ne suspecte encore la présence d'un intrus au Palais et vous atteignez le

sommet des escaliers sans problèmes. Une porte vous sépare du palier, et vous l'ouvrez doucement pour épier de l'autre côté. Des lanternes illuminent une vaste salle, heureusement vide. Vous vous faites courage et commencez à explorer la zone sur la pointe des pieds: on dirait bien le quartier du Palais réservé aux domestiques. Deux couloirs se croisent juste dans la salle où vous vous trouvez avec diverses portes tout le long. Vous vous approchez de quelques-unes d'entre elles et vous entendez des bruits de ronflements.

La situation est assez dangereuse et vous pourriez vous trouver dans de sérieux problèmes si vous faites un mauvais pas; vous devez au plus vite trouver la chambre du roi. Vous pourriez entrer dans la chambre d'un domestique et le menacer de mort pour qu'il vous révèle les informations nécessaires, ou continuer de chercher tout seul.

Si vous entrez dans une chambre pour prendre en otage un domestique, allez au **116**, si vous continuez d'explorer le deuxième étage dans l'espoir de trouver quelques informations utiles, allez au **389**.

475

Vous bâillez d'ennui, mais vous ne voulez pas rater l'opportunité de voir comment les choses vont finir. C'est la première fois que vous assistez à une assemblée de tout le clergé de Janger et vous n'êtes pas du tout impressionné, vu l'inefficacité de l'événement! Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au **95**, autrement au **525**.

« Je suis désolé, Votre Excellence, mais je ne suis pas capable de résoudre l'énigme », annoncez-vous, vous ne pouvez qu'admettre votre défaite face à cette devinette si compliquée.

« Ah, héros, tout en muscle et pas de cervelle... Mais à quoi fallait-il s'attendre de quelqu'un provenant d'Abalone... Maintenant, pardonnez-moi, mais je suis vraiment occupé et j'ai des hôtes qui m'attendent sous peu », il s'approche de la porte et l'ouvre, vous faisant clairement comprendre que le temps qui vous était accordé est fini. Vous tentez d'évoquer la raison de votre visite, mais il ne vous prête aucune attention et referme la porte derrière vous. Vous restez ébranlé face au secrétaire, qui, à son tour, vous invite à le laisser travailler. Vous quittez le bureau et retournez de nouveau à l'entrée. Rendez-vous au **288**.

Les soldats se regardent, intimidés, après quoi l'un d'eux dit: « Capitaine, je vous ai reconnu tout de suite, vous devez nous pardonner, mais nous n'avons jamais reçu l'ordre de patrouiller le long du mur extérieur. Je vous prie de ne pas faire de rapport! »

Vous réprimandez les quatre recrues et leur dites que pour cette fois vous passez l'éponge.

« Mais je vous tiendrai à l'œil! » concluez-vous.

Ils vous remercient et se dépêchent de s'en aller.

Vous souriez de cette aventure nocturne, mais rentrez tout de suite chez vous planifier une nouvelle tentative, en espérant que la chance sera avec vous. Allez au **419**.

Vous vous débarrassez rapidement de vos adversaires, après quoi vous filez à l'intérieur de l'écurie, tout en sachant que vous n'avez que très peu de temps pour trouver votre cheval, vu que les cris de la femme doivent avoir attiré l'attention des autres serviteurs.

Vous trouvez votre cheval qui, attaché à un poteau, est en train de manger tranquillement du foin, mais vous n'avez pas le temps de vous réjouir que de nombreux paysans entrent avec des fourches en main et vous menacent de mort en cas de résistance. Vous comprenez que tenter de les combattre n'aurait aucun sens, vous déposez vos armes (rayez-les de votre feuille d'aventure) et vous laissez qu'ils ligotent vos mains. Rendez-vous au **358** pour savoir ce qu'il adviendra de vous.



Une quantité de livres et d'anciens parchemins sont entassés en désordre sur une table branlante, alors que le vendeur vous regarde, anxieux de répondre à vos questions.

Si vous êtes un Démon ou un Lutin vous feuillotez avec curiosité quelques livres mais, ne comprenant pas le langage écrit des humains, vous perdez rapidement tout intérêt, alors que si vous êtes un Guerrier vous ne savez pas lire. Dans ce cas vous quittez le marchand qui vous lance un regard de déception.

Allez au **412** pour reprendre le voyage.

Si en revanche vous êtes un Magicien, un Moine ou un Voleur, parmi les nombreux papiers qui pourraient vous être utiles, vous dénicher les parchemins suivants, que vous pourrez utiliser une seule fois lors de l'aventure. Après quoi, une fois tout leur pouvoir libéré, ils s'effritent et deviennent inutilisables:

- Parchemin de l'Illusion (coût 12 pièces d'or): ce sort est capable de créer n'importe quelle illusion
- Parchemin de la Prédiction (coût 16 pièces d'or): ce sort vous permet de lire tous les paragraphes qui vous seront proposés quand vous devrez effectuer un choix. Si, par exemple, à un croisement vous avez le choix entre aller à gauche ou à droite, vous pourrez lire les deux paragraphes et continuer avec celui qui vous convient le mieux
- Parchemin de la Mutation (coût 15 pièces d'or): ce sort vous permet de croître ou de rapetisser votre taille comme bon vous semble (mais

seulement pendant un paragraphe). Dans ce cas vous bénéficiez d'un avantage au combat (avec une valeur de Force ainsi doublée), ou de la possibilité de passer au travers de fissures où même les souris ne pourraient se faufiler.

- Parchemin de l'Arrêt du Temps (coût 16 pièces d'or): ce sort vous permet d'arrêter le temps pendant dix secondes. Dans ce laps de temps vous pourrez attaquer votre adversaire par 3 fois sans qu'il puisse vous blesser; ou désarmer un ennemi, bien sûr uniquement s'il a une arme (il est inutile de tenter de désarmer un tigre ou tout autre animal) ce qui lui fera perdre 3 points de Combativité; ou vous pourrez choisir d'autres options qui seront indiquées dans le texte.

Vous pouvez acheter un parchemin de chaque type, si vous avez assez d'argent pour le faire, mais une fois utilisé, vous devrez le rayer des objets en votre possession.

Une fois les achats terminés, vous saluez le marchand et vous pouvez soit aller visiter l'herboriste au **189**, soit le vendeur d'animaux au **46**. Si enfin vous avez terminé vos achats dans ce quartier, rendez-vous au **2**.

480

Le commerçant vous regarde, dubitatif, puis éclate de rire.

« C'est l'histoire la plus incroyable que j'ai jamais entendue! Plus personne n'emménage dans cette ville désespérée, ne vois-tu pas que tout le monde est en train de partir vers les colonies du nouveau monde ou

vers les pays voisins? Et toi, tu prétends être le messager d'un riche marchand étranger? Tout ceci est ridicule! Hors de ma vue, escroc que tu es! »

Découragé, vous tournez les talons et partez sans insister afin d'éviter tout soupçons.

Si vous avez déjà visité le marchand de légumes, allez au **170**, si vous ne l'avez pas encore fait, la meilleure chose à faire maintenant est d'essayer avec lui. Rendez-vous au **259**.

481

Vos mouvements maladroits causent la chute du cabinet qui, en tombant, fait un bruit retentissant, renversant tous les objets précieux par terre. Vous retenez votre souffle, attendant de voir si vous avez alerté quelqu'un. Les secondes s'écoulent lentement, alors qu'une sueur froide perle de votre front. Vous soupirez de soulagement quand vous réalisez que personne ne s'est rendu compte de votre gaffe... Au milieu du verre brisés, il y a dix objets en argent, chacun ayant une valeur de 1 pièce d'or, à condition de les revendre au bon receleur. Mais tous ces objets métalliques rendent l'exploration encore plus difficile, à cause du bruit qu'ils produisent au contact les uns des autres. Donc, pour chaque objet (en plus du premier) vous devrez soustraire 1 point d'Agilité jusqu'à ce que vous vous en débarrassiez (soit en les vendant, soit en les abandonnant).

Il vaut mieux ne pas tenter outre mesure votre bonne étoile, et vous vous dépêchez de faire un autre choix. Retournez au **434** et considérez que l'option d'ouvrir le cabinet n'est plus disponible.

482

Les gardes se regardent entre eux un peu confus, alors que vous tripotez nerveusement votre arme. Après quoi l'un d'eux rompt le silence embarrassé en disant:

« Capitaine, mais comment se fait-il que vous soyez habillé tout en noir et que vos vêtements soient mouillés? On dirait que c'est vous qui avez tenté d'escalader le mur d'enceinte! »

Malédiction! Ils ont découvert votre supercherie! En un instant vous êtes prêt au combat, en espérant ne pas trop attirer l'attention. Rendez-vous au 25.

483

Bien que la fête soit commencée depuis longtemps déjà, Lady Mozia ne s'est pas encore présentée et Lord Paretus est manifestement contrarié. De votre côté, vous avez eu de fructueuses conversations et vous pourriez désormais quitter la fête.

Si vous faites ainsi, vous rentrez chez vous et le lendemain vous vous réveillez prêt pour une nouvelle mission, allez au 53. Si vous restez pour enquêter sur Lady Mozia, allez au 271.

484

Vous vous chargez de la délicate tâche de trouver un accord avec Huary, conscient du fait que là-bas vous êtes bien connu pour avoir découvert Cadash, le continent grâce auquel ils sont en train de s'enrichir. Vous quittez vos compagnons, confiant dans la réussite de votre mission et louez un cheval pour compléter au

plus vite votre mission. Le voyage vers la capitale de la République de Huary, la ville de Beozia, nécessitera deux jours de cheval, au travers de la vaste plaine où s'écoule placidement le Fleuve Vert, et dans les hautes montagnes aux neiges perpétuelles. Ces sommets représentent la frontière entre les deux États et vous comptez bien les traverser au terme du premier jour de voyage, pour pouvoir entrer dans la République de Huary, où vous devrez affronter les marais de Masbah. Au-delà, la route borde la mer et rejoint Beozia, qui est surnommée la Cité d'Or par ceux qui l'ont vue au moins une fois. Une fois sur place, vous devrez entrer en contact avec les deux Consuls, les deux postes les plus importants qui de Huary, pour les informer de la conspiration que vous êtes en train de préparer et obtenir ainsi leur consentement et la promesse qu'ils n'interviendront pas. Vous avez dix jours pour faire l'aller et le retour.

Pour savoir combien vous coûte la location du cheval vous devez négocier avec un éleveur qui vous demande 10 pièces d'or.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité et comparez le total au niveau de négociation de l'éleveur qui est de 17. Pour chaque point au-dessus de 17 vous économisez 1 pièce d'or grâce à votre sens des affaires.

Si vous n'avez pas assez d'argent, vous réalisez que partir à pied n'aurait aucun sens, cela prendrait bien trop de temps et votre mission serait perdue d'avance. Dans ce cas vous pouvez emprunter la somme nécessaire à vos compagnons, mais à votre prochaine rencontre vous devrez la leur restituer majorée d'une pièce d'or.

Le lendemain matin, vous vous réveillez avant l'aube et, après avoir sellé le cheval, vous laissez derrière vous la somnolente Janger et son armée de désespérés qui grossit jour après jour.

L'air du matin est frais et contribue à vous garder réveillé pendant le voyage. Le ciel est clair et seul quelques nuages apparaissent à l'horizon des montagnes, que vous atteindrez dans l'après-midi pour autant qu'il n'y ait pas de retard dans votre agenda.

Pendant le voyage vous dépassez de temps en temps des marchands qui vont dans la même direction que vous, ainsi que des charrettes de citoyens qui, emportant avec eux toutes leurs maigres possessions, s'en vont chercher fortune ailleurs... Votre cœur se remplit de chagrin en pensant à ces gens qui ont perdu tout espoir que les choses puissent un jour s'améliorer à Abalone. Vous rêvez en pensant à comment vous réorganiseriez le Royaume, et vous vous voyez déjà acclamé comme le libérateur de Janger, le héros qui a découvert le Nouveau Monde et qui a ensuite chassé le tyran Zipher...

À mi-matinée, quand le cheval a besoin de se reposer, vous ralentissez l'allure pour vous arrêter dans le village de Cabir, où les nombreux marchands qui parcourent la route ont improvisé un petit étalage de leurs marchandises. Vous attachez le cheval au poteau de l'abreuvoir et commencez à discuter avec eux. Ils vous informent que le village est pratiquement en otage d'une confrérie criminelle qui exploite la population, demandant aux habitants des paiements exorbitants pour ne pas les tuer ou détruire leurs champs ou leurs maisons.

Ce groupe de brigands, en étouffant les activités

commerciales, a pratiquement détruit le village, d'où de plus en plus de gens émigrent pour tenter leur chance ailleurs.

Vous ressentez presque une obligation morale de résoudre les problèmes de ce village, mais vous savez que chaque heure perdue pourrait mettre en danger la réussite de la mission, c'est donc le cœur lourd que vous saluez les marchands pour retourner à l'abreuvoir. Vous ressentez un frisson dans le dos quand vous ne voyez plus votre cheval. Il a été volé.

Malédiction! Il ne manquait plus que ça... Vous ne pouvez certainement pas affronter le voyage à pied, cela prendrait bien trop de temps, et les Cabirians n'ont aucun cheval à vous vendre ou louer, tous les destriers ayant été réquisitionnés par la Confrérie.

Vous suspectez que c'est eux qui vous ont volé le cheval, vous devez donc, à contre-cœur, obtenir des informations afin de trouver leur repère. Allez au **449**.

485

Vous essayez de parler et, vu que vous êtes bien connu, on vous autorise à le faire. Vous prenez la parole et, en regardant dans les yeux le plus de gens possibles, vous commencez le sermon:

« Mes amis, Nos concitoyens ont une existence qui devient plus misérable jour après jour, et ceux qui nous gouvernent ne font rien pour interrompre cette spirale de désespoir qui nous affecte tous! Le Régent exerce son pouvoir absolu depuis trop longtemps sans aucune opposition et il n'est pas capable de redresser la situation du royaume, encore moins de trouver une solution pour la maladie qui, depuis plus d'un an, nous

a enlevé notre bien aimé souverain! Zipher doit être rappelé à l'ordre et comprendre que sans le consentement du clergé il sera ardu pour lui de conserver le pouvoir! Mes amis, je vous invite tous à voter pour la motion du Grand Prêtre d'Aritno! »

En regardant les moines dans les yeux vous tentez de comprendre si votre discours a eu l'effet recherché. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au 280, autrement au 49.

486

Vous essayez par tous les moyens mais, à cause de l'humidité, votre briquet ne parvient pas à faire des étincelles et vous ne pouvez pas enflammer la flèche. Vous laissez tomber et vous vous préparez à affronter l'ennemi avec votre arme. Rendez-vous au 244.

487

Vous vous éclairez la voix et racontez au commerçant une histoire pour le tromper.

« Messire, je me présente immédiatement. Je représente les intérêts de Lord Cantilio, Comte de Licony. Mon maître souhaite déménager à Janger du fait qu'il devra bientôt assumer un poste à la cour et, étant un homme très riche aimant la bonne table, il veut contacter les meilleurs fournisseurs de la ville pour vérifier leur disponibilité à fournir ses cuisines. »

Vous terminez et attendez la réponse du commerçant, dans l'espoir qu'il ait confiance et vous aide à pénétrer dans le Palais du Roi. Mais dès que vous terminez de

parler, il vous répond sèchement.

« Qu'ils aillent tous au diable les riches, surtout ceux qui vous saisissent toute la production et ne vous payent même pas! Ce chien de Régent, qui est tellement ami de ton maître, m'achète tout ce que mes champs peuvent produire et il ne me paye rien depuis bien six mois... Je ne sais plus comment rétribuer mes commis et le problème est qu'il ne me laisse pas le choix; si j'arrête de lui livrer la nourriture, il a déjà menacé de me faire fermer boutique! Et tu sais quoi? Peut-être bien que je ferais mieux de le faire et de m'installer ailleurs... Va-t'en maintenant, comme tu le vois il n'y a rien pour toi ici. »

Découragé, vous n'insistez pas et partez afin d'éviter d'éveiller les soupçons.

Si vous avez déjà visité le marchand de bétail aussi, allez au **170**, si vous ne l'avez pas encore fait, la meilleure chose à faire est d'essayer avec lui. Rendez-vous au **349**.

488

Le démon s'écroule à vos pieds, aspergeant le sable de son sang sombre et nauséabond. Ses compagnons, excités par la bataille, crient à tue-tête, mais ne se montrent pas agressif envers vous. En pointant votre arme vers eux, vous leur adressez ce discours:

« Fils de l'obscur, pourquoi devons-nous continuer à nous battre entre nous!? Quand vous décidâtes de rester dans ce monde après les atroces souffrances de la guerre, je pensais que vous aspiriez à une vie meilleure que celle que vous menez actuellement. Ici, vous n'êtes que des esclaves qui servent les plus riches

et qui sont même obligés de se battre entre frères pour satisfaire les désirs malsains d'un homme qui ne vaut même pas la moitié d'un démon du niveau le plus bas. Pourquoi donc lui obéissez-vous encore?! Pourquoi vous contenter des quelques piécettes qui tombent de ses poches?! Vous devriez avoir le droit de posséder vos propres maisons et non de vivre dans d'obscurs taudis que le Régent vous cède avec sa fausse bienveillance. Vous devriez être autorisés à exercer le commerce afin de vous enrichir sans risquer votre vie! Amis démons de toutes les races, qu'en pensez-vous?» Les démons vous regardent surpris car ils ne sont pas habitués à entendre parler de révoltes et de droits, depuis toujours ils ont été assujettis par des sorciers mauvais ou par des humains arrogants. Malgré tout, vous n'êtes pas certain d'avoir été suffisamment convaincant. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 14, allez au **142**, sinon au **134**.

489

Vous profitez d'un instant pendant lequel Casbeno est tout seul pour vous présenter à lui comme l'ambassadeur du Royaume des Lutins d'Arbar au près d'Abalone. Son imposant physique contraste avec votre petite stature, mais il vous répond aimablement, se présentant à son tour. Il se montre affable envers vous et la conversation est agréable, surtout quand il vous raconte ses expéditions militaires à l'étranger, pendant lesquelles il a obtenu beaucoup d'expérience et d'honneurs. Mais quand vous lui mentionnez son mariage à venir, il s'assombrit et change de discours.

Vous tentez d'insister avec délicatesse pour comprendre ce qui le perturbe en allant au 502, ou vous laissez tomber le sujet et tentez de discuter de la situation politique au 34?

490

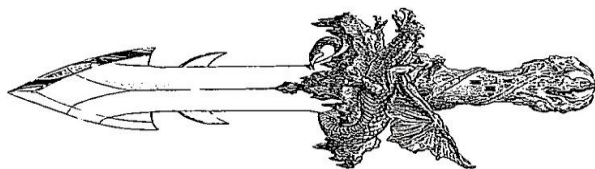
Avec des mots pleins d'émotion vous rappelez à tous les moines le souvenir du bon Roi Miron et ce qu'il a fait pour Abalone, en le transformant en un royaume prospère et puissant.

« Mais, chers confrères, continuez-vous en vous adressant personnellement à toutes les fois, la régence de Zipher a exclu la religion du gouvernement et nous avons de plus en plus de difficultés à remplir nos temples. Nous devons nous unir et obliger le tyran à s'en aller! Frères, aplanissons nos différences et unissons-nous tous dans ce seul objectif! »

Vous tentez d'analyser l'effet généré sur l'assemblée, mais il ne vous semble pas avoir été particulièrement incisif et les moines discutent entre eux, indécis sur ce qu'il convient de faire.

Après vous d'autres moines prennent la parole, chacun ayant une position différente, jusqu'à ce que la décision sur la façon de procéder soit mise aux votes.

Lancez 1 dé, avec un nombre pair, allez au 59, autrement au 309.



491

Malgré la ferveur et l'énergie de vos mots, les prêtres ne semblent pas très impressionnés. Après vous d'autres moines prennent la parole, chacun ayant une position différente, jusqu'à ce que la décision sur la façon de procéder soit mise aux votes. Lancez 1 dé, avec un nombre pair allez au 59, autrement au 309.

492

Vous examinez avec attention les buissons et les feuilles et, avec satisfaction, il vous semble reconnaître un bon nombre de plantes. En particulier de petites baies qui attirent votre attention; ce sont des Fruits d'Artere, connus pour augmenter la force de celui qui s'en nourrit. Il y a assez de fruits pour en extraire le principe actif pour une dose, ce qui vous permettra, en les mangeant, d'augmenter votre Force de 3 points pour la durée d'un paragraphe. Notez les fruits dans votre feuille d'aventure et puis allez au 245.

493

Avec une surprenante agilité vous atterrissez en faisant une roulade et courez rapide comme l'éclair vers le mur d'enceinte du Palais. Rendez-vous au 93.

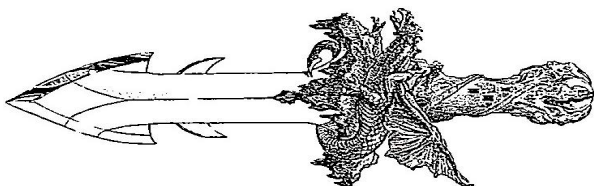
494

Si vous avez obtenu le soutien des deux Consuls Seber et Arus allez au 413, si vous n'avez obtenu qu'un seul ou aucun soutien, allez au 320.

Vous décidez d'intervenir en faveur de Serendo.

« Puissants magiciens d'Abalone, Bien que je ne comprenne pas grande chose à la magie, vous me connaissez comme héros sans peurs, comme celui qui a découvert le nouveau continent au-delà du Grand Fleuve. Aujourd'hui j'entends enfin quelqu'un qui est en train de travailler durement pour trouver le moyen de soutenir le Royaume, ainsi que vous tous magiciens et scientifiques. Serendo est reconnu par tous en tant qu'expert alchimiste et je suis convaincu que vous tous devriez l'aider à compléter son travail, grâce auquel pourront en bénéficier la société entière et le Royaume même! J'invite donc tous à vous unir à Serendo et à contribuer de la meilleure façon possible! »

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité pour voir si vous avez du succès. Si vous êtes un Démon ou un Lutin ajoutez 1. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 20, allez au **462**, autrement au **330**.



La foule vous regarde, surprise et curieuse par rapport à ce que vous venez de dire, elle n'est pas habituée à vois un voleur défendre les opinions du Bourgmestre, qui depuis toujours combat le crime de toutes ses

forces. Au contraire, on dirait que vous avez obtenu l'effet opposé, car vous entendez murmurer des commentaires sceptiques du genre:

« C'est une mise en scène », « Ils se sont mis d'accord pour nous tromper » ou encore « Ils font toujours ainsi en public, mais quand le moment sera venu, ils auront déjà retourné leur veste. »

Malheureusement vous avez échoué dans votre tentative de convaincre les gens du peuple de soutenir votre cause. C'est donc découragé que vous rentrez chez vous avant qu'on mette le feu au bûcher.

Vous dormez d'un sommeil profond et réparateur qui vous fait récupérer 4 points d'Énergie, après quoi vous vous préparez à affronter votre prochaine mission. Rendez-vous au **53**.

497

L'attraction pour le sang humain est très forte, et vous vous unissez aux autres démons. Vous buvez généreusement des tonneaux et bientôt ivre vous vous assoupissez jusqu'à l'aube. Quand vous vous réveillez vous observez consterné l'indigne spectacle auquel vous avez participé.

Les autres démons aussi se réveillent peu à peu et, encore à moitié sonnés après les débauches de la nuit, ils vous reconnaissent et vous saluent, heureux que vous ayez partagé avec eux ces moments.

Satisfait d'avoir acquis la confiance de vos semblables, vous rentrez chez vous pour décider de la suite de la mission. Vous récupérez 6 points d'Énergie et écrivez la Note Q sur la feuille d'aventure si vous ne l'aviez pas déjà fait, après quoi rendez-vous au **53**.

498

Le Général perd ses forces et vous parvenez à lui faire ingurgiter la potion (effacez-la de la feuille d'aventure). Après quelques instants le militaire se reprend complètement, regardant autour, surpris de la situation et ne se rappelant de rien.

L'intendant lui explique brièvement ce qui s'est passé et lui apporte une cruche d'eau pour se rafraîchir. Casbeno vous remercie pour votre aide et vous promet qu'il vous rendra la pareille.

Écrivez sur la feuille d'aventure la Note P et allez au **432** pour profiter de la cérémonie d'investiture des nouvelles recrues.

499

Fier d'avoir réussi à ouvrir la porte, vous oubliez de continuer de soutenir la barre de fer et, au moment où vous ouvrez la porte, elle tombe au sol en causant un terrible boucan. Au-delà de la porte, vous entrevoyez un escalier qui monte à l'étage supérieur dans le noir le plus total. Vous entendez aussi du mouvement provenir de derrière la porte est, et vous n'avez qu'une fraction de seconde pour penser à comment vous en sortir.

Si vous avez revêtu un Uniforme de Garde du Palais vous pourriez vous faire passer pour l'un d'eux, dans ce cas allez au **206** (notez que vous n'avez pas le temps pour vous changer maintenant). Autrement vous pouvez vous préparer l'arme au poing afin d'affronter quiconque est en train d'arriver, vous bénéficierez alors de l'effet de surprise et lors du premier assaut vos

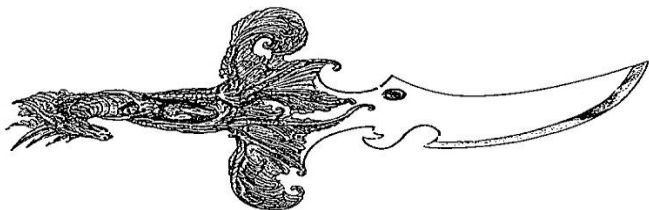
adversaires ne pourront pas vous blesser. Allez au **98**.
Si enfin vous êtes capable de lancer un sort d'Illusion, vous pouvez créer un faux Régent Zipher pour tromper vos futurs adversaires, pendant que vous vous cachez derrière la porte. Si vous choisissez cette option, allez au **457**.

500

Vous attrapez fermement la bouteille avec la main droite et, avec précaution, la ramenez vers vous. Pendant un instant vous frôlez le manche d'une poêle, qui se met à chanceler dangereusement, mais vous l'attrapez de votre main libre et la posez délicatement sur la table au centre de la salle. Tout s'est déroulé parfaitement et vous rangez avec satisfaction la potion dans la besace. Vous pouvez maintenant quitter la cuisine en allant au **464**.

501

Vous rentrez chez vous au coucher du soleil afin de vous reposer et puis vous décidez d'agir cette nuit même. Vous revêtez des habits noirs pour mieux vous fondre avec les ombres de la nuit, et vous vous mettez en marche vers le Palais. Rendez-vous au **362**.



502

Grâce à votre sens de la dialectique, vous ramenez la conversation sur le sujet qui vous intéresse.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un résultat égal ou supérieur à 17, allez au 186, autrement au 52.

503

En usant de force de volonté, vous l'obligez à renoncer et, bien que réticent, il arrête de se nourrir du cadavre. Vous avez réussi à lui faire retrouver le contrôle sur lui-même et, malgré le tourment qui le dévaste, il est maintenant capable de dominer à nouveau ses instincts primordiaux.

Maintenant que vous avez récupéré votre compagnon, vous pouvez soit délaissier cette maudite bande de criminels, en allant au 372, soit tenter de les convaincre de cesser leurs immondes actions au 113.

504

« Oui, oui, j'ai entendu parler de toi... Tu es vraiment devenu le bouffon de toute la compagnie! »

Les deux gardes rient de vous et vous tapent dans le dos. Bien sûr vous jouez le jeu, mais en réalité vous riez sous cape de leur incompétence.

« Quoi qu'il en soit, vous ne me mettez pas encore une fois en difficulté avec le commandant, pas vrai? Implorez-vous.

- Ne t'en préoccupe pas, on ne fait pas de dénonciation entre nous, tôt ou tard tu nous rendras la pareille.

Maintenant retourne là où tu étais de service et fais plus attention! »

Ils retournent vers la salle d'où ils provenaient, tout en continuant à rire de votre situation, pendant que vous refermez la porte et commencez à monter les escaliers que vous venez de découvrir. Rendez-vous au 435.

505

Malgré tous les dangers que vous avez affrontés, vous êtes parvenu à guider avec brio l'expédition de bons à rien qui vous ont accompagnés à Cadash, ceci grâce à votre courage et à votre valeur. Vos cinq compagnons se sont en effet révélés être des incompetents, absolument pas à la hauteur de la mission. Au retour, leur fin ne fut que la conséquence directe de leurs capacités...

Vous avez entendu dire que le Voleur a vendu sa lame au plus offrant, devenant un sicaire et, après avoir été capturé lors de sa dernière mission, il a fini pendu sur la place principale. Pour ce qui est du Guerrier, il a été retrouvé mort dans le lit d'une auberge, un cas pas clair du tout. Probablement une prostituée n'aura pas hésité à lui couper la gorge pendant son sommeil pour lui voler sa bourse. Le lutin a essayé de retourner dans son Royaume, mais il en a été banni. Vous ne savez ce qu'il en est de lui et probablement vous ne le saurez jamais. Enfin le démon qui, juste après être rentré de Cadash, a formé une improbable bande avec d'autres de sa race et s'est engagé dans une quelconque guerre comme mercenaire où il a fini transpercé par une épée ennemie.

Toutefois, le sort n'a pas été clément avec vous non

plus; en effet, le magicien, qui vous avait promis son aide pour reconquérir votre rôle de Grand Gardien du monastère d'Ingenor, qui vous avait été arraché avec tricherie par votre rival Iboreo, n'est pas parvenu à trouver les preuves de la supercherie, vous avez été donc obligé de quitter à nouveau le lieu où vous avez vécu votre jeunesse et partir chercher fortune ailleurs. Vous êtes donc retourné à Janger, où vous avez pu voir l'état dans lequel le magicien a été réduit: une fois revenu dans sa patrie, il a été licencié par le Régent et maintenant il survit en vendant des potions dans la rue à quelques riches qui ont encore de l'argent à dépenser.

Parmi vos capacités spéciales, il y en a une très importante; quand le texte vous en donnera l'occasion, vous pourrez vous mettre en contact avec le Dieu Ekerion, qui sera disposé à vous aider et à vous sortir des situations les plus risquées. De plus, à n'importe quel moment, vous pourrez le prier pour régénérer vos blessures, ceci vous permettra de récupérer toute l'Énergie perdue. Vous pourrez demander son aide un maximum de 3 fois au cours de l'aventure, notez dans la feuille d'aventure chaque fois que vous le faites.

Dans la capitale, vous êtes devenu un membre influent du clergé et maintenant vous servez au près du monastère citoyen, aidant les pauvres gens à guérir des maladies que la famine et le manque d'hygiène ont causé. Jour après jour, votre cœur plein de compassion s'émeut en pensant aux misérables conditions de vie dans lesquelles baigne la partie la plus pauvre de la population. Il n'est pas rare que vous rencontriez des enfants sous-alimentés en train de mendier de la

nourriture que même un animal refuserait, et votre indignation augmente encore plus en pensant à ce que le Régent n'est pas capable de (ou ne veut pas) faire pour résoudre la situation.

Il y a trois jours, quand le Grand Prêtre vous a appelé dans son studio privé, vous n'attendiez rien de plus que les habituelles recommandations qu'il vous fait toujours. Mais le ton sombre de sa voix et les rides qui, étrangement, semblaient marquer son visage encore plus que d'habitude, laissaient deviner que quelque chose de plus important allait vous arriver.

« Frère, commença-t-il, je t'observe avec attention depuis que tu nous as rejoint et je ne te cache pas que j'ai toujours placé en toi beaucoup d'espoir. Le tyran, le Régent Zipher, a détruit ce Royaume; la population meurt de faim et il fait fi du désespoir des gens. Nous avons fait beaucoup pour soulager leur souffrance, mais notre « beaucoup » est toujours insuffisant et chaque jour qui passe nous nous sentons plus impuissants. J'ai décidé d'agir et j'ai pris des accords avec certains membres de l'armée, avec des éminents représentants des démons, des magiciens et de la population afin d'obtenir leur soutien pour destituer le Régent et instaurer un régime plus libre, capable de résoudre les problèmes. J'ai aussi obtenu l'appui des nobles qui, bien que réticents, m'ont indiqué le nom d'un de leurs représentants, un Lutin, auquel on peut faire confiance. »

Vous avez écouté tout ce que le Grand Prêtre vous a dit en retenant votre souffle. S'apercevant de votre tension, il continua de parler sans vous laisser le temps de réfléchir.

« Frère, c'est en toi que je place toute ma confiance.

Tu devras guider une compagnie de cinq braves, un guerrier, un démon, un magicien, un voleur et un lutin et organiser la révolte pour chasser le Régent. Les noms qu'on m'a fournis sont écrits sur cette feuille, fais en sorte que vous vous rencontriez tous ensemble le plus rapidement possible, vous devez vous mettre en action sans tarder! Tu peux me demander conseil à n'importe quel moment, mais rappelle-toi que nous sommes des cibles politiques trop faciles pour le Régent, nous devons donc éviter tout soupçon. Toute la responsabilité est sur toi, frère! Acceptes-tu le défi que je te propose? »

Votre bouche fut plus rapide que votre pensée.

« Grand Prêtre, je suis honoré de la confiance que vous me faites et j'accepte bien volontiers le défis dont vous me chargez. Et soyez certain que je ne vous décevrai pas! »

Il vous a fallu trois jours pour rassembler les personnes qui vous avaient été indiquées et enfin, avec excitation, vous vous apprêtez à rencontrer ceux qui vous accompagneront dans une mission aussi téméraire qu'importante. Vous avez envoyé un message pour les rassembler dans une maison quelconque, dans un quartier périphérique par rapport au Palais Royal; la maison a été mise à disposition par l'église et seul le Grand Prêtre sait qu'elle sera le lieu de votre rencontre. Au fur et à mesure que les invités s'unissent à cette compagnie naissante, vous leur expliquez la raison de cette convocation, que tout le monde accepte avec enthousiasme.

Une nouvelle compagnie de six membres, les Braves, sauvera le futur du royaume! Rendez-vous au **6**.

506

« Magicien, je suis pressé et, bien que je ne dédaigne pas la compagnie d'un homme de savoir comme vous, je me vois obligé, malgré moi, de décliner votre offre ». En entendant votre réponse le magicien vous souhaite un voyage tranquille.

« Bonne chance, alors, et que les dieux veillent toujours sur toi. »

Vous les quittez et poursuivez votre route en essayant de faire aller le cheval le plus vite possible, en tenant compte des l'état du sentier, pas toujours aisé à parcourir. Rendez-vous au 289.

507

Vous demandez à parler et, vu que vous êtes bien connu, on vous autorise à le faire. Vous prenez la parole et, en regardant dans les yeux le plus de gens possibles, vous commencez votre sermon.

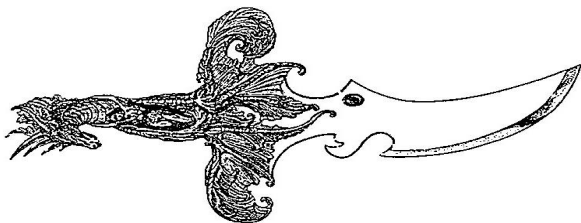
« Mes frères, le Royaume vit une situation désespérée. Bien que des différences nous aient amenés à avoir des objectifs divers, aujourd'hui nous savons tous que notre mission est d'être parmi le peuple, qui est en train de s'éloigner de plus en plus des églises, pour suivre des hérétiques qui prêchent des idées farfelues d'un monde sans Dieu. Je dis que tout ceci est erroné! Nous devons nous mêler aux gens et prêcher la foi! Ceci est la mission qui nous est destinée! Nous ne devons pas nous occuper du pouvoir et nous salir les mains avec sa gestion! Mes frères, soutenons la motion du Grand Prêtre de Rhodio! »

En regardant les moines dans les yeux, vous tentez de

comprendre si votre discours a fait mouche.
Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au 231, autrement au 491.

508

Épuisé par ce terrible combat, vous regardez autour de vous et, avec horreur, vous reconnaissez au sol les cadavres de tous vos compagnons. Il reste encore une douzaine de soldats debout, ainsi que le Garde Noir qui dégaine son épée pour rejoindre le combat. Si vous vous rendez, allez au 18, si malgré tout vous poursuivez ce combat inégal, allez au 161.



509

À l'instant où vous enfoncez votre arme dans le corps du garde, il en jaillit un liquide noirâtre duquel émane une puanteur pestilentielle. Ces créatures ne sont pas humaines, mais des monstres effrayants invoqués de qui sait quel endroit... Le combat a causé beaucoup de bruit et probablement mis en alerte quelqu'un au Palais, vous n'hésitez donc pas et ouvrez la porte surveillée par le garde. En entrant, vous sentez une piquante odeur de putréfaction, et la chambre est dans

le noir le plus total. Vous allumez la lanterne et ce qui se présente à vos yeux est répugnant: sur le lit qui accueillait le corps souffrant du Roi Miron, le bon souverain qui pendant des années a fait prospérer le royaume, demeure maintenant son cadavre desséché. Ce maudit Zipher doit l'avoir laissé mourir sans aucun soin afin d'usurper sa place, et maintenant il cache la vérité aux citoyens. Il ne pourrait pas avoir commis pire crime que celui-ci, et vous le lui ferez payer cher... Mais ce n'est plus le moment de traîner, car vous entendez des bruits parvenir de derrière la porte et devez absolument trouver une autre sortie. La fenêtre de la chambre du Roi est située sur le côté nord du Palais, juste au-dessus du jardin et, bien qu'il y ait dix mètres qui vous séparent du sol, vous pourriez essayer de sauter, en espérant que le terrain meuble puisse atténuer la chute. Vous êtes encore en train d'y réfléchir quand vous entendez crier devant la porte.

« À l'aide, à l'aide! Un cadavre! Venez, vite! »

Plus le choix, vous devez sauter par la fenêtre!

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité, si vous obtenez un total supérieur à 17 allez au 493, autrement au 427.

510

La foule est exaltée par votre discours et celui du Bourgmestre, qui ne semble toutefois pas apprécier votre intervention, peut-être n'aime-t-il pas être associé à vous, qui avez un passé de délinquant, alors qu'il a toujours fait de la guerre contre le crime son cheval de bataille?

Quoi qu'il en soit, vous vous estimez satisfait du

résultat obtenu lors de cette journée, et après avoir assisté au feu en l'honneur de Janger le Dominateur vous rentrez chez vous préparer la mission de demain. Écrivez sur la feuille d'aventure la Note I et récupérez 4 points d'Énergie grâce à cette paisible nuit, après quoi rendez-vous au **53**.

511

Vous commencez à rassembler toutes les informations que vous avez obtenues en explorant les trois étages et vous dessinez un plan du Palais, avec la disposition de toutes les salles, l'étudiant pour comprendre où pourrait se trouver les escaliers vers l'étage supérieur. Après quelques minutes de réflexion, vous avez enfin une idée: les escaliers ne peuvent se trouver que derrière une porte au bout du petit couloir. Encore plus déterminé à mener à terme cette mission, vous préparez votre arme et ouvrez la porte pour arriver face à une rampe d'escaliers, bien éclairée par des lanternes, qui monte vers le haut. Allez au **86**.

512

Vous fermez les yeux et invoquez l'aide de votre Dieu, le priant de venir à votre secours et de vous indiquer comment vaincre ce terrible adversaire. Ekerion s'adresse directement à votre esprit.

« Mon serviteur, le dragon n'est rien qu'une illusion. Convaincs-toi de cela et tu le verras sous sa vraie forme. »

Vous ouvrez les yeux, conscient que votre Dieu ne peut pas vous mentir, et effectivement, non sans

surprise, vous voyez la réalité: un homme, probablement un magicien à en juger par les vêtements, a pris la place du dragon, son souffle de feu et sa capacité à voler ne sont que de simples sorts. Rendez-vous au **201**.

513

Vous devez attaquer la plante de n'importe quelle façon et vous commencez à vous débattre de toutes vos forces:

Plante Carnivore: Combativité 8 Énergie 7

Si vous n'êtes pas parvenu à dégainer votre arme, ou si vous êtes désarmé, rappelez-vous que vous pourriez subir une pénalité. Si en revanche vous êtes armé, menez le combat comme d'habitude.

Si vous pouvez lancer le sort Contrôle des Végétaux et Animaux, la plante obéira à vos ordres et après lui avoir commandé de vous libérer, vous tranchez net sa tige, la tuant sur le coup. La plante n'ayant pas d'intelligence elle est immunisée contre les sorts de Terreur et d'Illusion. Peu importe de quelle manière, si vous êtes vainqueur rendez-vous au **188**.

514

Vous commencez à rassembler toutes les informations que vous avez obtenues en explorant les trois étages et vous dessinez un plan du Palais, avec la disposition de toutes les salles, l'étudiant pour comprendre où pourrait se trouver les escaliers vers l'étage supérieur.

Après quelques minutes de réflexion, vous pensez avoir trouvé le bon chemin: les escaliers ne peuvent se trouver que derrière la porte au bout du long couloir.

Déterminé à mener à terme cette mission, vous préparez votre arme et ouvrez la porte, mais vous vous rendez compte trop tard de l'erreur que vous venez de commettre.

La porte donne sur une chambre où, sur une pailleasse à même le sol, dort un jeune garçon. Dès que vous entrez et faites pénétrer la lumière, il se réveille en sursaut et vous regarde les yeux pleins de peur tout en émettant un cri suffoqué.

Si vous tentez de le tuer pour éviter qu'il fasse plus de bruit, allez au **295**, si vous ne préférez pas risquer de combattre dans cette zone, allez au **310**.

515

Rapide comme l'éclair vous atteignez l'écurie sans qu'aucune flèche ne vous ait touché.

Quand vous entrez, vous reconnaissez votre cheval et le libérez rapidement.

Quelques instants plus tard vous êtes déjà au galop pour vous éloigner le plus possible de la résidence de Lord Sirlonio et de Cabir. Heureusement personne ne vous poursuit, et vous pouvez bientôt ralentir la cadence. Rendez-vous au **412**.



« Vous ne ferez rien du tout! » clame une voix tonitruante qui vous redonne des forces et vous insuffle du courage; vous levez les yeux: le Général Casbeno se trouve derrière les Gardes Noirs et d'un rapide coup en transperce un de part en part. Puis il vous lance un Poignard que vous attrapez au vol. Il vous fait un clin l'œil et vous dit: « Mon amis, tu me dois un service... » et il se jette à l'attaque du deuxième Garde.

Voici ses caractéristiques:

Général Casbeno: Combativité 12 Énergie 20

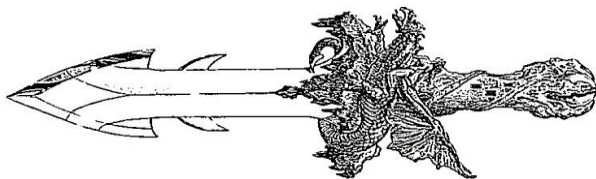
Alors que celles du Garde Noir sont les suivantes:

Garde Noir: Combativité 11 Énergie 10

Le Général attaquera le Garde jusqu'à ce que ses points d'énergie descendent en dessous de 5 points, après quoi il abandonnera le combat. Le Garde Noir n'attaquera que le Général, jusqu'à sa mort, ou jusqu'à ce qu'il se soit retiré, après quoi il reportera son attention sur vous.

Vous avez la possibilité de l'attaquer sans être blessé, du moins tant qu'il sera occupé par le Général.

Si vous gagnez cette fois-ci encore, allez au **263**.



517

Vous êtes touché à la jambe par une flèche, heureusement ce n'est qu'une éraflure qui vous fait perdre 2 points d'Énergie. Maudissant la malchance, mais dégainant votre arme, vous vous préparez à affronter celui qui vous a attaqué. Allez au 182.

518

Alors que vous ouvrez la porte, vous vous rendez compte que la salle n'est pas vide.

À l'intérieur, illuminés par la pâle lueur d'une lanterne, se trouvent un homme en culotte de toile, clairement un Garde du Palais vu que ses pantalons et son arme se trouvent dans un coin de la salle, et une jeune domestique qui batifolait avec lui. Ils sursautent de surprise, puis la femme s'évanouit de terreur en vous voyant, alors que le garde se retourne vers vous, son nez rougi et l'odeur d'alcool qu'il dégage lui donnant l'aspect d'un ivrogne.

Vous devez les faire taire afin d'éviter qu'ils donnent l'alerte au Palais.

Ayant surpris le garde, il ne pourra vous infliger de dommages pendant le premier assaut.

Voici ses caractéristiques:

Garde Ivre: Combativité 6 Énergie 10

Si vous utilisez l'Esprit, diminuez votre Combativité de 1 point, car le garde étant ivre est moins sensible à vos attaques. Si vous gagnez en 6 assauts ou moins, allez au 111, si vous en nécessitez 7 ou plus, au 252.

519

Vous murmurez une invocation au Dieu Ekerion et, avec une énorme surprise, le passeur, il vous voit voler avec votre monture de l'autre côté de la berge. Une fois à terre, vous lui lancez une malédiction et il vous répond avec des insultes carabinées.

Vous en profitez pour laisser le cheval se reposer un peu et puis le poussez à nouveau au galop vers les montagnes. Rendez-vous au 208.

520

Vous faites glisser la lame entre la porte et le chambranle, juste à côté de la poignée, et tout doucement vous la soulevez en essayant d'intercepter la barre du côté opposé.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au 126, autrement au 121.

521

Le Régent se fait annoncer par quatre hérauts qui imposent à tous l'attention et le silence.

Entouré par quatre imposants Gardes Noirs, tous lourdement armés, il entre dans la vaste cour de l'Académie. Sans se perdre en civilités, alors que toute l'armée se met au garde à vous pour le saluer, il se dirige immédiatement vers le Général Casbeno qui le salue avec fierté ayant récupéré tout son aplomb.

Au lieu de répondre à son salut, Zipher annonce avec un petit sourire narquois:

« Chères recrues, nous sommes ici aujourd'hui pour fêter votre entrée dans l'armée la plus puissante que le monde n'ait jamais connu! À partir d'aujourd'hui vous vous honorerez de défendre le Royaume, guidés par le Général Casbeno. Un homme comme celui-ci... et il indique le Général, qui lui lance un regard sévère, ...est la personne idéale pour devenir le futur Ministre de la Guerre. Commandant excellent et plusieurs fois victorieux, homme généreux et bientôt marié avec une des nobles les plus belles du Royaume! Mais maintenant Général, poursuivons avec la cérémonie! »

Le Général déclame alors les paroles prévues par le protocole en les lisant sur un papier qu'il tient face à lui. Puis s'ensuit l'hymne de guerre d'Abalone, chanté à l'unisson par toutes les recrues, après quoi le Régent n'attend même pas un instant avant de s'en aller, sans saluer personne, encore moins le Général.

Satisfait de la façon dont se sont déroulées les choses, vous restez encore un peu, avant de saluer votre compagnon et de rentrer chez vous pour vous reposer et planifier la prochaine étape.

Vous récupérez 4 points d'Énergie et allez au **53**.

522

À nouveau capturé par les sbires de Lord Sirlonio, on vous malmène à coup de poings et de pieds (vous perdez 3 points d'Énergie) et on vous ramène en cellule, cette fois les mains et pieds liés avec un garde à l'intérieur pour vous surveiller.

Si vous êtes un Moine et que vous pouvez encore invoquer Ekerion, allez au **471**.

Sinon, après avoir attendu pendant d'interminables

minutes, on vous traîne dans une salle pleine d'instruments de torture, où vous rejoint Lord Sirlonio. Vous faites l'objet des traitements les plus inhumains qui soient afin de vous faire parler et pour vous faire payer la mort des hommes du noble. Malgré tout votre courage, vous ne pouvez que tout raconter à propos de votre mission, mais les souffrances ne s'arrêtent pas pour autant et Lord Sirlonio ne vous fait tuer qu'après d'atroces douleurs. Votre aventure se termine ici.

523

Le tanneur de peaux est disposé à acheter certaines des fourrures trouvées lors de votre aventure. En particulier il est intéressé par une Fourrure d'Ours, qu'il vous payera 30 pièces d'or, et une Fourrure de Loup pour 20 pièces d'or.

Choisissez ce que vous voulez lui vendre, après quoi vous pouvez regarder sa marchandise au 260, ou partir et aller visiter le joaillier, en vous rendant au 339, ou entrer dans la boutique du tatoueur, au 437, ou dans celle du musicien, au 164.

Si vous ne voulez visiter aucun de ces magasins, vous pouvez retourner à la place principale, au 2.

524

« Eh, oui, il semble impossible qu'on en soit arrivé à une telle situation, mais moi aussi je pense que les jours du Régent sont comptés et qu'il devra bientôt se démettre, à cause de son incapacité à gérer la situation et pour ne pas avoir encore trouvé un remède pour notre bon Roi. »

Un des aristocrates n'hésite pas à exprimer sa propre opinion sur la situation du Royaume et trouve l'accord de nombreux autres nobles qui commencent à parler entre eux de politique.

Satisfait de la tournure des choses, vous vous éloignez du groupe qui est maintenant en train de discuter de façon animée et tentez d'échanger deux mots avec le futur marié. Écrivez la Note A sur la feuille d'aventure et rendez-vous au **489**.

525

L'aube pointe son nez quand les quatre Grands Prêtres tentent de ramener l'ordre dans l'assemblée. Étant donné qu'aucun consensus n'a pu être atteint, on décide que chaque Grand Prêtre sera libre d'organiser de façon autonome les modalités avec lesquelles propager sa propre foi. Lors d'une future rencontre on vérifiera quelle approche aura été la meilleure et la plus efficace. Un peu déçu par la conclusion de l'assemblée, vous saluez votre compagnon et vous quittez le temple d'Aritno pour rentrer chez vous et vous reposer quelques heures avant de reprendre votre mission. Récupérez 2 points d'Énergie et allez au **53**.

526

Vous saluez votre compagnon des Braves et rentrez chez vous pour vous reposer pendant le reste de la nuit (récupérez 2 points d'Énergie).

Le lendemain, vous vous sentez en pleine forme et prêt à organiser au mieux les contestations contre le Régent Zipher. Rendez-vous au **53**.

527

Les quatre Grands Prêtres, que vous venez ouvertement de critiquer, en voyant l'assemblée s'agiter, reprennent la parole et défendent les décisions prises. Les moines, craignant de contrarier leurs propres supérieurs, ne suivent pas votre raisonnement, bien que vous soyez convaincu que votre sermon ait mit dans le mille. Découragé par la tournure prise par l'assemblée, vous saluez votre compagnon et vous quittez le temple afin de rentrer chez vous pour vous reposer un peu avant de reprendre votre mission.

Écrivez la Note F sur la feuille d'aventure, récupérez 2 points d'Énergie et puis rendez-vous au 53.

528

Une flèche vous érafle l'épaule, vous faisant gémir de douleur et vous faisant perdre 2 points d'Énergie, mais heureusement c'est la seule qui vous touche. Vous entrez dans l'écurie rapide comme l'éclair et libérez votre cheval qui y était caché. Quelques instants plus tard vous êtes déjà au galop pour vous éloigner le plus possible de la résidence de Lord Sirlonio et de Cabir. Heureusement personne ne vous poursuit, et vous pouvez bientôt ralentir la cadence. Rendez-vous au 412.



Vous ne connaissez pas beaucoup la vie ecclésiastique, mais savez que, au-delà d'un grand nombre de sectes, les religions principales de Ioscan sont au nombre de quatre, avec des fidèles qui ont combattu plusieurs guerres afin d'affirmer la bonté de leur propre Dieu et répandre son culte. Les quatre divinités sont Ekerion, dont la foi est répandue dans un grand nombre de nations, sans pour autant prévaloir dans aucune d'elles; Barlesh, lui aussi particulièrement populaire, surtout dans la République de Huary; Aritno, très répandu partout, surtout à Abalone, le Roi Miron étant de cette foi. Et enfin Rhodio, dont les prêtres sont les plus actifs pour ce qui est de parcourir en long et en large le monde connu et y répandre son culte.

Grosso modo il n'y a pas de différences marquées sur la façon dont les divers Dieux sont représentés, et toutes les religions sont monothéistes, avec des visions divergeant essentiellement sur le rapport entre Dieu et les fidèles.

Afin de pouvoir contacter la communauté ecclésiastique, vous vous adressez à votre compagnon des Braves, le moine qui vous a convoqués. Vous lui envoyez un message auquel il répond avec sollicitude, vous demandant de vous présenter ce soir en face du grand Temple d'Aritno, qui se trouve dans un quartier central de la ville, à quelques pas du Palais Royal.

Vous faites comme il dit et vous vous retrouvez dans un grand va-et-vient de moines, tout en cherchant votre compagnon. Quand enfin vous le voyez, il vous prend par la manche et vous emmène à l'écart afin d'éviter que des oreilles indiscrètes entendent vos secrets. En

quelques mots il vous explique qu'il appartient à l'église d'Ekerion et que ces dernières années la montée de l'athéisme représente une véritable menace, qui trouve de nombreux partisans parmi les magiciens et scientifiques. Avec leurs pensées blasphématoires, ils répandent de plus en plus le scepticisme dans la population.

Le Régent Zipher, bien que formé en politique à la cour du Roi Miron, n'a jamais ouvertement manifesté sa religion et il est toujours apparu neutre par rapport aux quatre Églises. Nombreux sont les moines qui le suspectent d'être athée. Le fait qu'il n'ait jamais convoqué les Grand Prêtres pour discuter des affaires publiques en est une preuve.

En mettant de côté leurs divergences, les chefs religieux ont décidé d'organiser une rencontre publique à Janger avec tous les représentants des religions, et le grand Temple d'Aritno a été choisi comme lieu de la réunion qui se tiendra ce soir même. C'est pour cela que votre compagnon a pensé que c'était une bonne occasion pour sonder le terrain du clergé par rapport au Régent. Bien que vous n'apparteniez pas à la communauté ecclésiastique, il vous garantit que vous pourrez assister à l'assemblée, étant donné votre réputation de héros découvreur du nouveau continent au-delà du Grand Fleuve.

Quand vous mettez le pied dans le Temple d'Aritno, où vous n'aviez jamais été auparavant, vous reconnaissez effectivement qu'il est imposant: il pourrait contenir certainement plus de mille personnes, toutes commodément assises. Nonobstant cela, ce soir, nombreux sont les invités qui sont contraints de rester debout. Vous vous installez avec votre compagnon et

un groupe de moines d'Ekerion, non loin du centre de la salle, d'où le Grand Prêtre d'Aritno a commencé à parler. Son éloquence est bien cadencée, mais il est décidément prolix, et plusieurs fois vous perdez des éléments de son abondante rhétorique. Le sermon s'oriente essentiellement sur la bonté de la religion d'Aritno, qui a toujours guidé les décisions des Rois, jusqu'à Miron et il demande donc que tous les autres Grands Prêtres s'unissent à lui pour ordonner à Zipher sa conversion officielle à la religion d'Aritno.

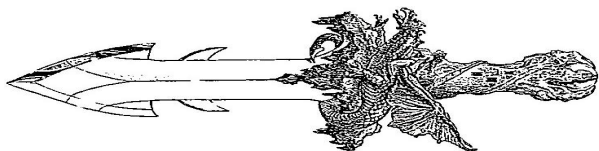
Dès qu'il termine, vous entendez des nombreux murmures parmi les présents et quand l'ardent Grand Prêtre de Rhodio prend la parole, la tension éclate.

« Nous n'accepterons jamais qu'on puisse imposer Aritno, chacun doit pouvoir choisir sa propre religion! Nous ne devons en aucun cas interférer avec le pouvoir politique, on doit s'occuper d'apporter notre foi aux gens! » et il continue avec véhémence d'une voix extrêmement agitée pour défendre sa propre thèse.

Vous voyez les moines de toutes les religions se regarder en chiens de faïence et quand le Grand Prêtre de Barlesh s'exprime, une personne très âgée et de santé fragile, celui-ci reprend les deux arguments, sans pour autant être assez clair, se perdant dans des discours théologiques abstrus, qui n'ont que peu d'impact sur l'audience.

Vient enfin le tour du Grand Prêtre d'Ekerion, qui tente de mettre un peu d'ordre dans la discussion et propose qu'on soumette aux votes, parmi tous les présents, la proposition du Grand Prêtre d'Aritno de contraindre Zipher à se convertir ou non. Si la proposition est approuvée, on décidera lors d'un autre vote à quel Dieu.

Maintenant, si vous le voulez, vous pouvez prendre la parole pour défendre la position du Grand Prêtre d'Aritno, au 485, ou celle du Grand Prêtre de Rhodio, au 367. Comme alternative vous pouvez laisser parler les autres et n'intervenir que dans un second temps. Dans ce cas allez au 32.



530

La lourde porte à deux battants s'ouvre sans la moindre difficulté et vous pénétrez dans une vaste salle éclairée uniquement par de larges fenêtres qui donnent sur le côté nord et qui sont maintenant fermées. Sur le côté est et ouest se trouvent deux énormes cheminées où rougissent encore quelques braises, signe de leur récente utilisation. Cette salle semble bien être la salle des repas, comme le laisse supposer l'énorme table qui pourrait bien accueillir au moins cent personnes. Le reste du mobilier est constitué de quelques armoires, qui ne contiennent que de la vaisselle, des nappes et des serviettes utilisées pour les dîners du Roi. Dans le coin au nord-est, juste à côté de la fenêtre, il y a une petite mezzanine où se trouvent des instruments musicaux, probablement utilisés pour agrémenter le repas du Régent, avec aussi des partitions musicales, incompréhensibles pour vous.

Vous observez avec attention les instruments et remarquez la finesse du clavecin, telle que vous seriez tenté d'en jouer quelques notes pour en entendre le

son, mais vous savez que vous seriez bien inconscient de le faire. Vous pourriez en revanche prendre le Violon et la Flûte, qui sont plus facilement transportables. Si vous le faites, notez votre choix sur la feuille d'aventure, en tenant compte du fait que le Violon occupe 2 places dans votre équipement. À part ça il n'y a rien d'autre d'intéressant dans la salle. Retournez au **282** pour y effectuer un autre choix.

531

Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à vous libérer et regardez avec horreur les regards gourmands des femmes-lézards qui s'approchent en savourant à l'avance le goût de votre viande.

Avec un gourdin elles vous frappent à la tête pour vous étourdir et pouvoir vous descendre sans difficultés. Vous perdez 2 points d'Énergie et lorsque vous vous réveillez, quelques minutes seulement se sont écoulées, un délai suffisant pour vous déshabiller complètement et vous désarmer. Vous êtes au sol, solidement ligoté avec une épaisse corde, pendant que deux femmes-lézards sont en train d'affûter des pierres. Vous devez vous libérer au plus vite, sinon ce sera la fin pour vous! Si vous êtes un Moine, vous pouvez demander l'aide d'Ekerion pour qu'il vous libère de vos liens. Si vous procédez ainsi allez au **80**.

Sinon lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16 allez au **80**, s'il est inférieur, allez au **12**. Si vous voulez lancer le sort Arrêt du Temps, ceci augmentera vos chances de succès et vous pourrez ajouter 2 points au résultat des dés.

Bien qu'il soit réticent, vous parvenez à convaincre le cheval de poursuivre au-delà du petit ruisseau et vous continuez sur sa rive ouest, ce qui vous permet d'éviter l'abondante végétation qui vous aurait barré le passage. Après quelques minutes de marche, pendant lesquels vous maudissez la chaleur oppressante, vous trouvez des traces qui vous laissent supposer que vous êtes sur la bonne voie, vu que quelqu'un semble bien être passé par ici il n'y a pas plus de deux jours.

Le cheval fatigue moins pour avancer et pendant un instant vous pensez pouvoir bientôt sortir de ces marais. Erreur fatale! Vous avez baissé votre garde, même si ce n'était qu'un instant, ce qui a permis à deux hommes-lézards à moitié nu de vous surprendre.

Ils murmurent quelque chose dans leur langue sifflante incompréhensible pour vous, et s'élancent vers vous, armés de bâtons.

Vous allez devoir les affronter, voici leurs caractéristiques:

Premier Homme-lézard: Combativité 7 Énergie 5

Second Homme-lézard: Combativité 6 Énergie 8

Si vous êtes accompagné par Mansur, il ne vous aidera pas, n'ayant pas d'armes et refusant de blesser tout être vivant, même aussi répugnants que ceux-ci.

Après les avoir battus, vous pouvez fouiller leurs corps malodorants, mais vous ne trouvez rien d'intéressant.

Rendez-vous au **409** pour la suite.

Après un long moment de réflexions, l'aubergiste vous répond.

« Étranger, après tout il me semble que je n'ai rien à perdre. Bien qu'il ne soit pas un étalon, le cheval vaut amplement les 3 pièces d'or que tu me dois. J'attendrai pendant trois jours, mais si tu ne m'apporte pas l'argent, je garderai le cheval, d'accord? »

Vous acquiescez avec satisfaction et continuez l'aventure au 267.

Bien que vous soyez un voleur, vous n'avez jamais volé vos semblables, préférant de loin les bourses des riches. Ce vaurien de banlieue ne peut pas dérober une pauvre femme, d'autant plus qu'elle s'occupe d'un petit enfant!

Tous ces raisonnements vous traversent l'esprit une fraction de seconde avant de vous élancer sur le voleur, causant beaucoup d'agitation. Vous le bloquez et vous vous affrontez brièvement.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16 vous ne subissez aucun dommage, en revanche, si le résultat est inférieur, vous perdez 3 points d'Énergie à cause de la violente réaction du garçon.

Quel que soit le résultat du lancer des dés, vous parvenez à l'immobiliser, grâce aussi à l'aide d'autres passants. Le voleur, pris la main dans le sac, ne peut qu'admettre sa culpabilité et restituer à contre-cœur le butin à la pauvre femme, qui n'arrête plus de vous

remercier. Spontanément, la foule vous dédie une salve d'applaudissements, signe de sincère admiration pour votre courage, pendant que le voleur est remis aux gardes qui lui feront passer quelques semaines au frais. Alors qu'il vous lance un regard plein de haine et de mépris pour avoir ainsi trahi un « collègue », vous vous demandez si vous avez fait le bon choix. Écrivez sur la feuille d'aventure la Note H et allez au **366**.

535

Les nobles vous écoutent avec attention, pendant que vous essayez de pousser leur humeur à la révolte. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité pour voir si vous êtes parvenu à taper dans le mille. Si le total est égal ou supérieur à 18, allez au **524**, autrement au **60**.

536

La salle des audiences est un vaste salon, pratiquement dépouillé d'ornements, à part les tapisseries aux murs et le grand trône où avait l'habitude de s'asseoir le Roi, avant que le Régent ne prenne sa place.

En fouillant les gardes vous trouvez une bourse qui contient une dose de Miscolina (une potion qui augmente votre Esprit de 3 points pendant un paragraphe, ou pendant un combat). Vous pouvez prendre aussi une épée si vous le souhaitez et si votre personnage peut l'utiliser.

Une fois l'exploration terminée, vous montez à l'étage en parcourant l'un des deux escaliers. Allez au **282**.

537

Vous tentez de crocheter la serrure.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si le total est égal ou supérieur à 17 allez au 68, autrement au 213.

538

Les personnes présentes se regardent avec surprise, car il n'était jamais arrivé qu'un magicien s'occupe de questions politiques.

Puis quelqu'un prend la parole:

« Puisant Magicien, nous ne nous sommes jamais activement engagés contre aucun gouvernant et nous n'avons aucunement l'inclination à le faire maintenant... Nous nous sommes toujours consacrés à nos recherches et c'est notre seule vocation, il vaut mieux laisser aux autres la gestion de l'État. »

D'autres magiciens poursuivent en disant des choses similaires et vous vous rendez vite compte que malheureusement aucun d'eux n'osera s'opposer ouvertement contre le Régent, malgré ses malversations.

Au comble de l'insatisfaction devant ce résultat, vous laissez l'assemblée et, après avoir passé une nuit agitée, vous réfléchissez à la manière de poursuivre la mission. Récupérez 2 points d'Énergie et allez au 53.

539

La résidence de Lord Sirlonio se trouve au bout d'une longue allée boisée que vous parcourez à grands pas.

Quand vous vous trouvez à une centaine de mètres de l'entrée, vous voyez aux fenêtres du premier étage deux hommes armés d'arcs pointés vers vous. Un frisson vous parcourt le dos et vous levez les mains pour montrer que vous n'avez pas d'intentions belliqueuses. Les deux archers vous laissent approcher de la porte puis, toujours en vous gardant dans leur ligne de mire, l'un d'eux dit :

« Ceci est la résidence de Lord Sirlonio et ta présence n'est pas souhaitée, qu'est-tu venu faire ici ? »

- J'aimerais m'entretenir avec Sa Magnificence. Laissez-moi la possibilité de discuter avec lui, ce sont des questions d'extrême importance.

- Dis-moi qui le cherche et pourquoi, vous répond-t-il avec arrogance.

- Informez Sa Magnificence que celui qui a découvert Cadash est à sa porte. »

Les deux archers se regardent, perplexes, et pendant que l'un d'eux continue à vous garder en ligne à l'œil, l'autre rentre dans la somptueuse maison pour revenir quelques minutes après, ayant reçu l'ordre de vous laisser entrer.

« Dépose tes armes ici à l'entrée », vous dit-il, et vous vous laissez désarmer sans opposer de résistance. N'effacez pas vos armes de votre équipement, mais mettez-les entre parenthèses, il est possible que vous les récupériez par la suite.

Pendant que l'un d'eux reste de garde, l'autre vous accompagne au travers de l'immense antichambre, ornée des meubles les plus précieux que vous ayez jamais vu, des lampes magiques irradiant de la lumière sans qu'il y ait la moindre flamme.

Ce noble doit être bien riche, pensez-vous, je devrai

être prudent en m'adressant à lui...

Votre guide vous conduit ensuite dans un vaste salon, où le noble est en train de dîner avec de nombreuses personnes richement vêtues, qui vous font presque penser que vous ne vous trouvez plus dans le petit village de Cabir. Rendez-vous au **540** pour voir comment l'aventure se poursuit.

540

« Bienvenue, héros du Grand Fleuve », vous accueille d'une voix puissant Lord Sirlonio, assis sur une estrade au bout de la table, amenant les convives à se tourner vers vous. Tout cela vous semble un peu trop théâtral, mais vous ne pouvez pas faire marche arrière.

« Si j'avais eu vent ta venue, héros, j'aurais fait en sorte que mes invités attendent avant de se mettre à table. Bien qu'ils aient déjà commencé, accorde-moi l'honneur de manger à tes côtés » et il lance un rapide regard à l'homme assis à sa droite, qui se lève immédiatement pour vous céder la place.

Vous essayez de vous excuser en disant que vous êtes pressé et que vous ne voulez pas déranger, mais Lord Sirlonio balaye vos paroles d'un ton plus qu'autoritaire, vous ordonnant de vous installer.

« Assieds-toi, je t'ai dit, ici à côté de moi. »

En jetant un coup d'œil aux lascars qui sont dans la salle, vous n'avez pas le courage de refuser, vous êtes pratiquement dans les mains du noble, qui d'ailleurs se révèle être un très bon hôte. Son éloquence est manifeste et vous vous détendez un peu vous aussi, avec l'espoir que Lord Sirlonio commence à vous apprécier.

Le repas se poursuit agréablement, mais vous ne pouvez pas ne pas remarquer les nombreux invités à table. De par leurs habits et leurs discours vous comprenez que ce sont des personnes importantes des provinces occidentales: marchands, officiers de l'armée, magiciens et religieux, et tous semblent se trouver à leur aise à la table de ce noble, qui n'a aucune crainte à étaler ses amitiés et sa richesse à un parfait inconnu comme vous.

La plaisante conversation que vous entretenez avec Lord Sirlonio porte sur de nombreux thèmes, de l'avancement des travaux dans les champs, à la politique, jusqu'à toucher des arguments plus frivoles comme les potins sur les femmes. Au fur et à mesure des conversations vous remarquez que, bien que de nombreux invités aient des intérêts communs avec le gouvernement du Régent Zipher, aucun d'eux n'en dit du bien, tout comme Lord Sirlonio, qui, en plusieurs occasions, l'apostrophe de façon assez colorée, répétant continuellement qu'il est « un traître qui ne respecte pas les promesses. »

À la fin du repas, les invités partent peu à peu, avec des gestes de grande déférence envers leur hôte, jusqu'à ce que vous restiez seul avec Lord Sirlonio. Seul, pour ainsi dire, car les nombreux gardes du corps du noble ne cessent de vous garder à l'œil.

C'est à cet instant, après s'être assuré de ne pas être dérangé, qu'il s'adresse à vous d'un ton affable, mais en même temps décidé, typique de celui qui est habitué à commander.

« Voyageur, je sais que tu n'es pas ici seulement pour me rendre hommage, dis-moi ce que je peux faire pour toi. »

Vous êtes enfin arrivé au moment crucial et vous ne pouvez procrastiner. Qu'allez-vous faire?

Le prendre par surprise, en l'attrapant et le menaçant, pour lui faire cesser tout crime contre la population de Cabir en allant au 348, ou simplement lui demander que votre cheval vous soit rendu, en allant au 302.

541

Vous marchez à reculons, simulant la montée d'un escalier. Avec surprise vous parvenez à émerger et, alors qu'il y a un instant vous étiez immergé jusqu'aux épaules, maintenant les sables mouvants ne sont plus qu'au niveau de la ceinture. Vous poursuivez ce fatigant exercice et retrouvez enfin la terre ferme où vous soupirez de soulagement. Rendez-vous au 242.

542

Effrayés par la situation, les gens murmurent d'un air préoccupé, vous décidez que le moment est idéal pour prendre la parole.

« Chers amis et concitoyens. Aujourd'hui, le jour qui devait célébrer la grandeur de Janger, nous nous trouvons face au dramatique événement qu'est la mort du Bourgmestre. Il venait à peine d'accuser le Régent d'incapacité et de désintérêt pour la condition de pauvreté dans laquelle nous nous trouvons! Je dis que Zipher est coupable de ceci, mais aujourd'hui il est aussi coupable d'avoir envoyé un misérable pour assassiner le Bourgmestre Astago, qui était en train de nous mettre en garde contre lui! Amis et concitoyens, nous ne pouvons supporter davantage cette situation,

nous devons faire payer à Zipher tous ses méfaits! Les temps ne sont pas encore mûrs, mais bientôt nous devons tous contribuer à la libération du Royaume! Êtes-vous avec moi, mes amis? »

Vous regardez autour de vous pour voir l'impact de votre discours sur les gens.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **394**, autrement au **17**.

543

Vous pouvez maintenant décider de vous joindre au groupe de travail de Serendo, en allant au **420**. Ou préférer celui de Lavernio, en allant au **443**.

Comme alternative vous pourriez ne pas vous unir aux deux groupes et continuer la mission dans l'espoir de convaincre le plus de personnes possibles de vous suivre dans la révolte contre le despotisme de Zipher. Dans ce cas, rendez-vous au **124**.

544

Un moine de Barlesh prend la parole pour défendre la position du Grand Prêtre d'Aritno suivi d'un autre qui défend celle du Grand Prêtre de Rhodio. En l'espace de quelques minutes la situation dégénère en cris et offenses personnelles, avec des confrères qui s'insultent mutuellement, dramatisant une situation déjà critique. Désormais vous ne parvenez plus à vous retenir et prenez la parole, parvenant à faire taire l'assemblée avec votre personnalité et votre charisme. Mesurant chaque mot avec attention, vous choisissez le

sujet du sermon.

Si vous parlez du danger dans lequel se trouve le Royaume à cause de l'absence du souverain, allez au **490**. Si par contre vous accusez ouvertement Zipher de ne pas se préoccuper de la pauvreté qui se répand de plus en plus, allez au **364**.

545

Vous tentez de tergiverser en affirmant que la mission est secrète et que vous ne pouvez rien dire, par peur de tout faire échouer. Lord Sirlonio vous regarde dans les yeux, réprimant sa colère, et continue d'insister. Vous vous sentez petit, tout petit, face à lui, complètement à sa merci; sans armes ni cheval, démoralisé, vous allez céder et tout lui révéler.

Il a certainement lancé un sort ou vous a drogué pour que vous lui révéliez tout ce qu'il veut savoir.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous lancez le sort Terreur vous pouvez contre-attaquer mentalement et obtenir un bonus de 3 points au lancer des dés. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 20, allez au **152**, autrement au **444**.

546

Vous observez avec attention les gens, jusqu'à ce que vous repérez votre victime, une femme à l'allure hautaine qui se promène avec un sac.

Elle est seule et semble plus intéressée par la marchandise que par la sécurité de son argent. Vous vous approchez en feignant de l'intérêt pour l'étalage et vous glissez la main gauche dans son sac, vous

attrapez une poignée de pièces que vous transférez lestement dans votre poche.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité pour vérifier que personne ne vous a découvert. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au 222, autrement au 8.

547

La porte s'ouvre sans problèmes et révèle un somptueux local richement meublé, avec un énorme bureau sur lequel sont posés un encrier et des papiers portant la signature du Régent. On dirait bien les appartements de Zipher et vous vous en rendez compte en voyant sa chambre, par laquelle on accède via une ouverture pratique, ayant une vue splendide du côté est du Palais. Les deux salles sont vides, mais vous n'avez pas le temps pour les explorer, vous traînez à l'intérieur le corps du Garde Noir et fermez la porte derrière vous. Jusqu'à présent vous avez été chanceux, mais vous devez trouver au plus vite la chambre du Roi, vous reprenez donc l'exploration des couloirs du troisième étage à sa recherche.

Rendez-vous au 326.

548

Vous dites au passeur n'avoir aucune intention de le payer et vous essayez, au contraire, de le convaincre de vous porter de l'autre côté. Quand il continue d'opposer un refus ferme, vous sortez votre arme et le menacez de mort.

« Voyageur, repose cette arme, cela ne profite ni à toi,

ni à moi. Si tu me coupes la gorge, tu ne pourras pas traverser le fleuve, car tu n'es pas capable de gouverner cette barque tout seul. Moi seul sais comment faire... Donc, sors ton argent et, à partir de maintenant, fait attention à comment tu te comportes!» Une pointe de colère monte en vous, mais, si vous êtes résigné, vous acceptez de déboursier les 5 pièces d'or, allez au 223. Si vous persistez à ne pas payer ce gremlin, allez au 81. Si vous êtes un Moine vous pourriez invoquer l'aide de votre Dieu, qui vous fera léviter jusqu'à l'autre rive. Dans ce cas, allez au 519.

549

La foule vous regarde, anxieuse de connaître votre opinion, étant donné que c'est vous qui avez organisé une grande partie de la révolte. En essayant de vous faire entendre par tous, vous exprimez votre opinion.

« Amis et frères, aujourd'hui nous sommes tous vainqueurs face à notre destin! Nous avons défié le pouvoir le plus fort du Royaume et plus rien ne nous fait peur désormais. Mais, mes amis, je vous dis de faire attention au Grand Prêtre! On vient tout juste de se libérer d'un tyran et je vous demande s'il est opportun de vous fier complètement à lui. Qu'a-t-il fait pour vous? Qu'a-t-il fait pour cette révolte? Qu'a-t-il fait pour le Royaume? Voilà les questions que vous devez vous poser!

Moi, j'ai risqué ma vie pour découvrir le continent au-delà du Grand Fleuve! Je vous ai ouvert les yeux sur les mauvais agissements de Zipher! Et j'ai aussi été emprisonné et torturé par ses cruels Gardes Noirs! Amis et frères, confiez-moi la lourde tâche de faire

d'Abalone le meilleur des endroits où l'on puisse vivre! Êtes-vous tous avec moi? »

Avec satisfaction vous regardez la foule qui exulte et acclame à haute voix votre nom.

« Vive le héros de Cadash! », hurle-t-on de tous les côtés, et vous ne pouvez pas ne pas remarquer la dure expression d'insatisfaction du Grand Prêtre qui, après avoir imaginé avoir le Royaume à ses pieds, le voit s'envoler sans rien pouvoir faire. Il se retire de la fenêtre du Palais pour sortir par l'entrée principale et, alors qu'il passe près de vous, il vous lance un regard sans équivoque, chargé de haine, et vous dit à voix basse:

« Héros, ne crois pas que les choses en resteront là! Reste bien sur tes gardes! » et il s'en va, solitaire.

Félicitations, héros! Vous avez mené à bien cette mission avec succès et à partir d'aujourd'hui vous serez le seigneur suprême du Royaume. Mais vos aventures sur Ioscan ne se terminent pas ici, car maintenant vous devrez prouver toute votre valeur dans l'exercice du pouvoir, une épreuve que vous n'avez jamais affrontée auparavant.

Le quatrième livre de la série L'Hérétique vous verra affronter *Une nouvelle guerre!*

550

La foule vous regarde, anxieuse de connaître votre opinion, et d'un geste vous demandez le silence avant de prendre la parole.

« Mes amis, ensemble nous avons vaincu le cruel Régent qui a réduit le Royaume à la famine.

Mais aujourd'hui nous avons l'opportunité de tourner

la page et de nous fier à une personne qui saura gérer mieux que toute autre l'administration du Royaume! Citoyens de Janger, réjouissons-nous pour le succès que nous avons obtenu aujourd'hui et acclamons la nouvelle République Théocratique d'Ekerion! »

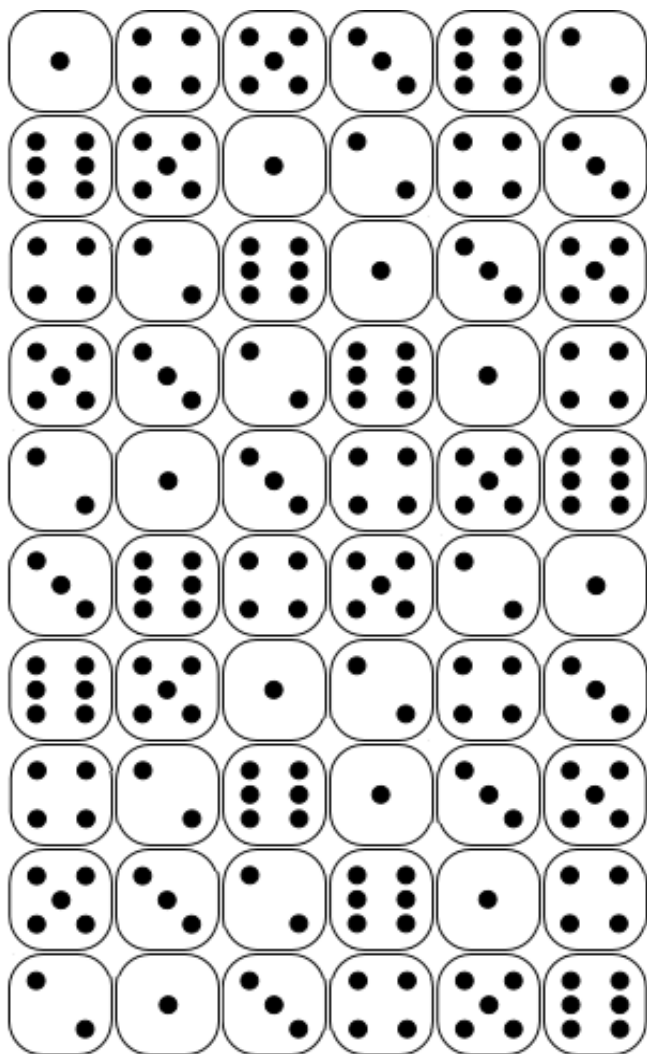
Un grondement se fait entendre sur la place devant le Palais et des milliers de gens scandent votre nom et celui du Grand Prêtre.

Ce dernier, qui vous regardait d'un mauvais œil, sourit maintenant triomphalement et descend sur la place pour embrasser les citoyens et leur serrer la main en signe de reconnaissance.

Félicitations, héros! Vous avez mené à bien cette mission, mais vos aventures ne se terminent pas ici.

Si vous voulez poursuivre votre chemin dans le monde de Ioscan, lisez le troisième livre de la série L'Hérétique où vous serez impliqué dans la *Révolte à Abalone!*

TABLEAU DES DES



Les Conspirateurs

L'Hérétique /2



*Traduit de l'Italien
par Alessandro Perna*

De retour du nouveau monde, vous découvrez que le Roi est tombé malade et que le pouvoir est détenu par le Régent Zipher qui l'exerce de façon tyrannique plongeant la population dans la misère. Une nouvelle compagnie de héros, les Braves, se réunit en grand secret pour chasser l'usurpateur et rétablir le Roi sur son trône. Mais les difficultés à affronter sont multiples et les ennemis pourraient découvrir la conspiration à n'importe quel moment.

Réussirez-vous à sauver le Royaume d'Abalone du terrible Régent?

Six intrépides aventuriers se lancent à la découverte de leur propre destin dans le fantastique royaume d'Abalone.

Quel sera votre choix et quel sera votre futur?

Un livre dont vous êtes le héros.

Choisis ton destin, héros!

Couverture illustrée par Alexander Abati

librogame'S LAND