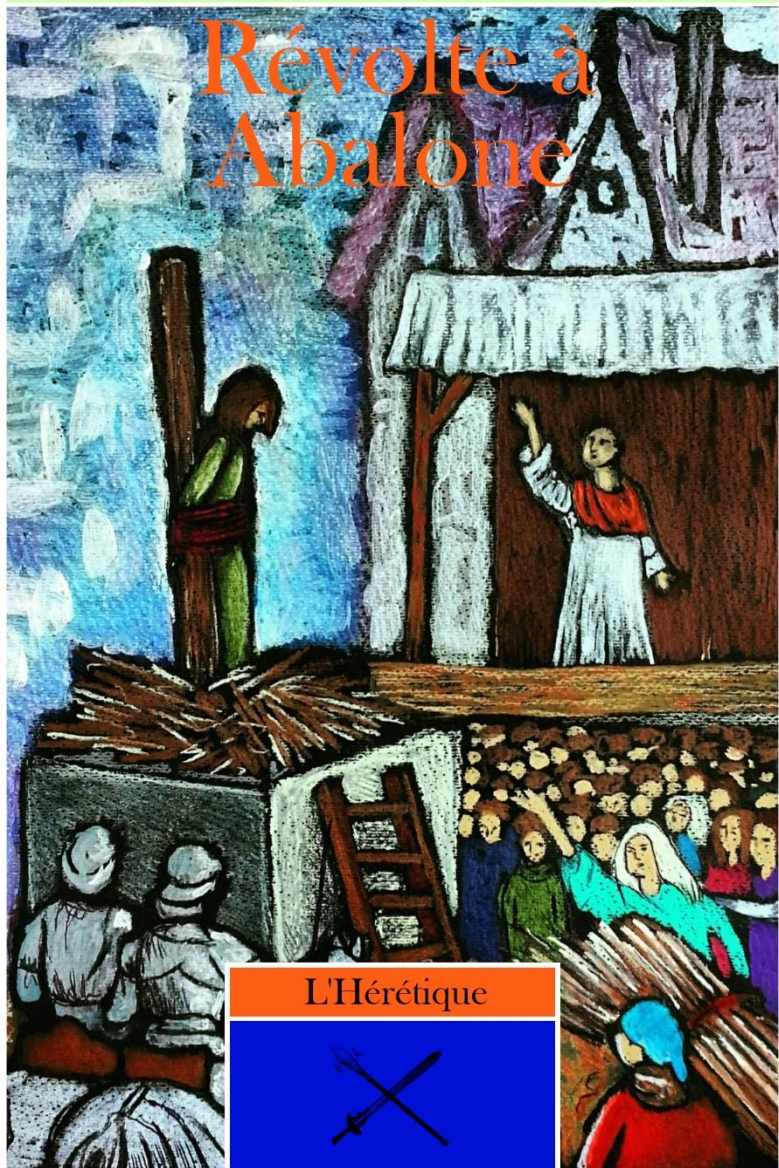


UN LIVRE DONT VOUS ETES LES HEROS

ALEXANDER ABATI

Révolte à Abalone



libri **NOSTRI**

*À bon nombre de personnes.
En particulier Adriano C., Adriano Z.,
Alessandro V., Chiara C.,
Federico R., Francesco D.L.,
Gabriele S., Matteo P.*

Première édition en italien: Septembre 2016

© 2016, Alexander Abati pour le texte

© 2016, Chiara Castiglioni pour l'illustration de couverture

2016 Librogame's Land, www.librogame.net

Projet graphique: Alexander Abati

Couverture imprimable: Alexander Abati

Révision par Adriano Ziffer

Traduction de l'italien: Alessandro Perna

Relecture en français: Aronaar

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

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.

REVOLTE A ABALONE

Texte et illustrations de
Alexander Abati



librogame's LAND

www.librogame.net

L'HISTOIRE

REVOLTE A ABALONE

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 l'un des deux premiers livres de la série *L'Hérétique*, 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.



Dans le cas contraire, 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 des confrontations au corps à corps, mais ce défaut est compensé par vos compétences magiques car vous pouvez lancer des sorts offensifs et défensifs.

CARACTERISTIQUES

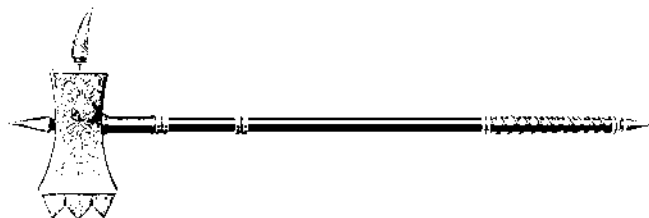
Esprit	12
Force	5
Agilité	9
Énergie	20
Autorité	11

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 pénalise 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 signifiera 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 Équipement, 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 valeur d'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 l'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 accessible. 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.

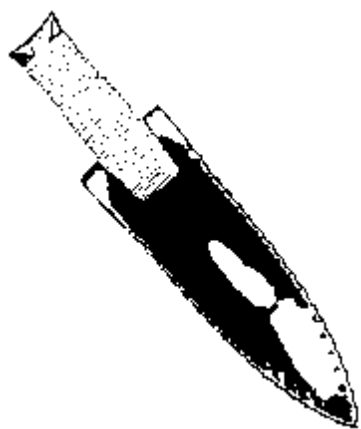
Vous pouvez en outre transporter jusqu'à un maximum de 8 autres objets (par exemple des potions, talismans et clefs), que vous transporterez dans les poches de votre habit et dans une besace si petite qu'elle ne vous gênera pas lors de vos mouvements. Notez ces objets dans la section ÉQUIPEMENT de la 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 les deux premiers livres de la série L'Hérétique, vous pouvez noter aussi l'équipement que vous aviez à la fin de vos aventures précédentes (s'il vous restait des pièces d'or celles-ci ont été utilisées depuis).



FEUILLE D'AVENTURE

NOM:

Classe:

CARACTERISTIQUES

Esprit

Force

Agilité

Autorité

Energie

CARACTERISTIQUES SPECIALES

BOURSE

EQUIPEMENT

1

2

3

4

5

6

7

8

ARMES

1

2

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

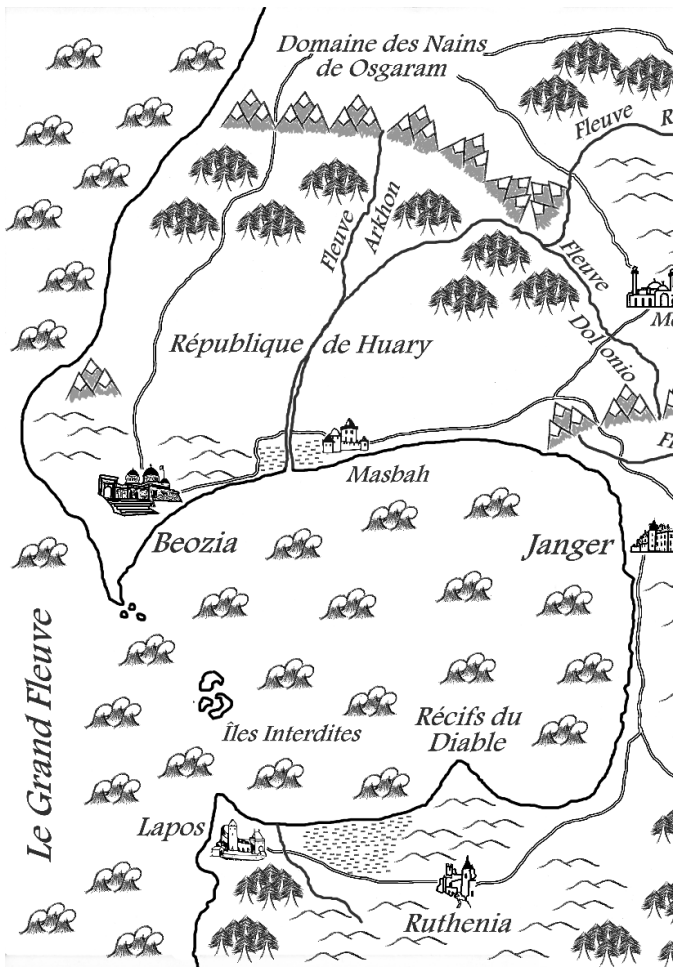
Paragraphe
Combativité
Energie

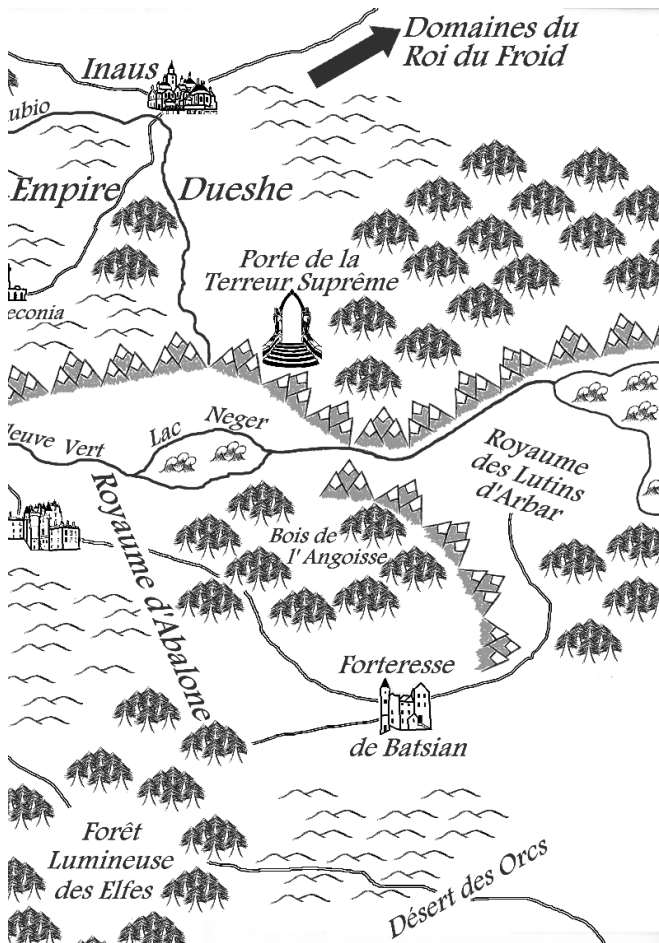
Paragraphe
Combativité
Energie

Paragraphe
Combativité
Energie

Paragraphe
Combativité
Energie

Paragraphe
Combativité
Energie





REVOLTE A ABALONE

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 la peuplent actuellement.

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 le plus isolé de Ioscan, vinrent 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 qu'orques, hommes-poissons et dragons, qui selon le cas peuplent les terres, les eaux et les cieux de Ioscan. Ioscan n'a jamais connu la paix, et les légendes racontent 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 longues décennies, les États, isolés les uns des autres, ont maintenu un contrôle direct

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

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.

Un élément fondamental dans l'agrégation des communautés, fut l'appartenance à une religion. Quatre religions monothéistes dominent la vie entière et l'organisation des gouvernements, voire même en contrôlant directement les seigneurs en place. Les quatre Hauts Prêtres de Rhodio, Barlesh, Ekerion et Aritno déchaînent parfois 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, doté 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 des 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'en suivit 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, et 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, si effroyables 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 démembrer 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 de famine, 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 pendant que la situation sociale se détériorait à cause de la pauvreté de plus en plus répandue. Une de ses premières actions fut de renoncer au droit d'exploitation des nombreuses richesses de Cadash qui légalement aurait dû échoir à Abalone.

Mais son pouvoir n'était pas destiné à durer.

Il y a maintenant deux ans, vous avez dirigé le groupe des Braves qui a défié le Régent Zipher.

Le Royaume était au bord du précipice, écrasé par une famine dont on ne voyait pas la fin, et entouré par des ennemis prêts à profiter de sa faiblesse.

Le Grand Prêtre d'Ekerion vous confia la mission de destituer le Régent et, après de nombreuses péripéties à

la fois dangereuses et mortelles, vous avez mené à terme la mission, bien que vous, le Héros du Nouveau Monde, soyez le seul survivant du groupe, décimé par le Régent. Vous avez survécu à la Citadelle, où vous aviez été enfermé et soumis à d'atroces tortures. Mais votre tempérament d'acier et votre courage vous ont permis de vous en sortir, encore une fois.

Depuis ce jour les choses ont changé de façon drastique. Le Roi a disparu ainsi que sa noble lignée.

Le Régent s'est enfui en catimini pour éviter le lynchage de la foule, et il est certain qu'il ne jouera plus aucun rôle dans la vie politique d'un pays qui maintenant le méprise au plus haut point.

Le Grand Prêtre d'Ekerion a pris sur lui le lourd fardeau de revitaliser le pays. Juste en face du bâtiment qui était jusqu'alors le Palais Royal, il a proclamé la fin de la monarchie et la naissance de la République Théocratique d'Ekerion.

Le Grand Prêtre, qui maintenant se fait appeler Guide Lumineux, a complètement réformé l'organisation de l'État assumant la charge de *Gardien du Peuple*.

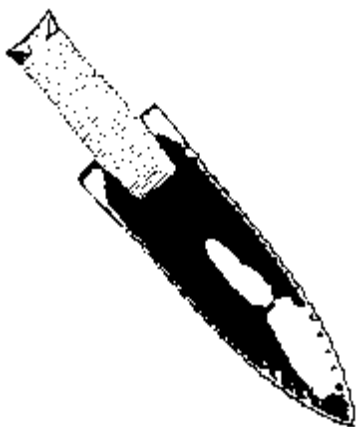
Parmi ses premiers édits, il y eut celui de la conversion forcée de toute la population à la foi d'Ekerion; la conséquence directe fut l'émigration en masse de tous ceux qui s'y opposaient, et qui ont été forcés à abandonner leurs biens à l'Église.

Les importantes richesses ainsi obtenues ont permis d'effectuer des investissements dans les secteurs clefs de la société. Les terres qui étaient en possession des mécréants ont été redistribuées aux agriculteurs qui sont en train d'en prendre bien soin.

Grâce aussi à des saisons particulièrement favorables, les moissons ont été abondantes et ont permis d'obtenir

beaucoup plus de nourriture qu'il en fallait. Tellement plus, que la population ne se souvient presque plus des privations vécues sous la régence de Zipher.

Au prochain printemps la splendeur du Royaume d'Abalone sera de nouveau une réalité!



« Héros du Nouveau Monde, son Excellence Guide Lumineux est heureuse de vous convoquer dans ses quartiers du Nouveau Temple d'Ekerion pour vous confier une importante mission. Il vous invite à vous y présenter le lendemain de la prochaine pleine lune, au coucher du soleil. »

Vous réfléchissez au message que le moine d'Ekerion vous a transmis il y a quelques jours, vous ne savez pas trop comment réagir.

Le Temple d'Aritno, qui est l'édifice le plus important de la ville, a été reconverti en Nouveau Temple d'Ekerion et embelli de précieux ornements qui font maintenant de lui un phare de la foi d'Ekerion dans tout Ioscan.

Ceux qui osent s'opposer aux décisions de Guide Lumineux, qui a mis aux commandes des institutions des personnes lui étant fidèles, ne sont guère nombreux. Il contrôle ainsi directement l'armée, l'Académie de Magie et le Ministère du Commerce et du Trésor, les trois institutions clefs de la vie publique.

La prochaine pleine lune est demain, et vous réfléchissez sur la motivation de cette invitation inattendue provenant de Guide Lumineux.

Quel personnage allez-vous incarner?

Si vous avez choisi le Magicien, allez au **565**.

Si vous préférez le Moine, allez au **442**.

Si vous optez pour le Guerrier, allez au **145**.

Si c'est le Démon, allez au **181**.

Si par contre c'est le Voleur, allez au **54**.

Si, enfin, c'est le Lutin, allez au **218**.

L'elfe solitaire semble jouer avec une grosse noix. Il est le seul de sa race sur ce navire et ne montre aucune intention de vouloir parler avec vous.

Quand vous lui demandez ce qu'il est en train de faire, il vous répond sèchement:

« Tu ne pourrais pas comprendre, étranger.

- Essaye de me l'expliquer, lui répondez-vous.

- Ceci est ma maison. Du moins, tout ce qui en reste. »

Tout de suite après la révolution, les orques ont profité de la confusion momentanée à Abalone pour attaquer la forêt des elfes, y mettant le feu et brûlant les arbres. Bon nombre des habitants des bois sont morts dans la catastrophe et les quelques survivants se sont dispersés aux quatre coins du monde.

« Je regrette le mauvais sort de n'être pas mort moi aussi, étranger. J'emmènerai avec moi, et pour toujours, le fardeau d'avoir survécu.

- À Cadash il y a de nombreuses forêts, là tu trouveras l'apaisement.

- Je l'espère, étranger. »

Vous discutez encore un peu, après quoi vous le laissez à son auto-commisération.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez parler avec l'un des marins qui est en train de ramasser des éléments du grément, au **267**, avec une femme qui semble avoir des origines nobles, au **455**, avec un Gardien de la Foi, au **582**, avec le capitaine du navire, au **90** ou avec un moine émacié de Rhodio, au **308**. Enfin, vous pouvez mettre un terme à vos investigations et vous reposer un peu le long de la rambarde à bâbord, au **226**.

3

L'orque respire profondément et murmure quelques mots que vous peinez à comprendre.

« Ezergek est nous chef. Ezergek veut queue. Queue symbole de force et pouvoir! Lui chef tribu sud. »

Vous lui demandez de continuer, mais il est trop tard et une dernière quinte de toux l'étouffe définitivement.

Toutefois vous avez obtenu une information cruciale: Ezergek est à la recherche de la queue de la manticoire!

Votre appât est parfait et vous devez seulement lui faire savoir que maintenant elle est en votre possession.

Écrivez la Note M et allez au **309**.

4

Ogorzalek et son complice ne sont pas en trop grande infériorité numérique, toutefois leurs adversaires se battent magistralement.

Dès que son compagnon est éliminé, Ogorzalek jette à terre son cimenterre et s'enfuit à toute vitesse, poursuivi par les trois orques survivants. Vous essayez de ne pas les perdre de vue et accélérez le pas pour ne pas vous laisser distancer. Mais les créatures se déplacent dans le sable avec agilité, alors que vos bottes s'enfoncent lourdement. Vous perdez le contact avec votre proie.

Rendez-vous au **235**.

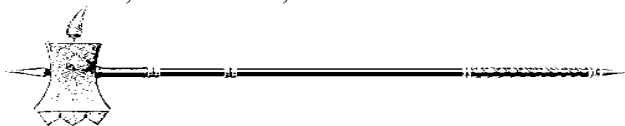
5

Les trois orques restant se regroupent et se défendent avec une extrême férocité.

Ils sont armés de cimenterres et votre compagnon se chargera du dernier (si vous êtes en compagnie de la Roche, il affrontera les deux derniers).

Premier Orque:	Combativité 10	Énergie 12
Second Orque:	Combativité 9	Énergie 12
Troisième Orque:	Combativité 9	Énergie 10

Si vous combattez avec l'Esprit ajoutez 1 point de Combativité. Si vous vous débarrassez de vos adversaires, allez au **293**; sinon au **100**.



6

Vous essayez d'interrompre l'action de l'elfe avec un coup de pied, mais votre adversaire est rapide et esquive votre attaque en reculant; tout de suite après elle décoche la flèche. Chanceux, votre manque d'équilibre vous ayant fait glisser, la flèche qui pointait droit vers votre cœur atteint uniquement votre épaule droite.

À cause de la blessure vous perdez 1 point d'Agilité et 1 de Force, ainsi que 5 points d'Énergie.

Vous criez de douleur et cherchez désespérément une voie pour battre en retraite. L'elfe recule d'un autre pas et se prépare à vous infliger une blessure mortelle. Vous recourez à votre instinct de survie et cette fois-ci votre coup de pied atteint son but, lui faisant perdre son équilibre.

Avec un autre coup, vous l'envoyez à terre et parvenez à attraper son arc.

« Et maintenant à nous deux ! » la menacez-vous.

Où allez-vous frapper ?

Au buste, allez au **116**, aux jambes, allez au **323** ou au visage, allez au **111** ?

7

Vous vous approchez en silence de l'ouverture mais vous êtes rapidement repéré par de nombreux orques. Ils vous attrapent et à cause de leur grand nombre vous n'avez aucune possibilité de fuite. Rendez-vous au **100**.

8

Du fond du couloir vous entendez des pas feutrés s'approcher. Votre cœur bat la chamade et les secondes vous paraissent des heures. La lumière devient toujours plus forte et enfin vous distinguez l'homme qui est en train d'avancer : c'est le marin que vous avez longuement observé aujourd'hui sur le pont du navire. Son regard est vide et il avance comme s'il était drogué. Il tient dans sa main une amulette, tout en murmurant quelque chose que vous peinez à comprendre mais qui inclut le mot Ekerion.

Il ne vous a pas vu et, quand il est maintenant à quelques mètres des escaliers qui mènent au pont, il se dépêche de monter à l'étage.

Si vous voulez le suivre allez au **156**. Autrement vous pouvez décider de retourner dans la grande pièce où vous dormiez, au **136**, ou vous pouvez aller voir dans la cale d'où provenait le marin.

Dans ce cas allez au **175**.

9

Les orques autour de vous changent continuellement de configuration selon vos différents mouvements. Vous recevez de nombreuses blessures de cimenterres et, malgré votre défense vaillante, vous succomez à leur supériorité numérique. Rendez-vous au **100**.

10

Le dernier orque tombe à terre, gémissant de douleur. Vous l'attrapez par le cou et vous l'obligez à parler:
« Qui est ton chef? Parle et tu auras la vie sauve, misérable! »

La créature tousse du sang et vous doutez qu'elle pourra vous être d'une quelconque aide, à moins que vous ne la soigniez.

Si vous voyagez avec le Mège vous pouvez lui demander de soigner cette méprisable créature, autrement vous pouvez lui donner de l'Herbe Médicinale ou de la Giodalina, si vous en avez à disposition bien sûr (dans ce cas effacez-la de votre feuille d'aventure). Si vous soignez l'orque, allez au **3**. Sinon la créature exhale son dernier souffle.

Rendez-vous au **97**.



11

Vous faites face au Grand Gardien, qui écarquille ses yeux de surprise en vous voyant entrer si aguerris. Dans la salle, assis à une chaise, se trouve Lord Vigilulfo, tout aussi étonné par votre entrée fracassante.

Le religieux commence à murmurer une litanie que vous interrompez par un bon coup de poing au visage, ce qui le pousse à hurler en appelant les soldats pendant que vous vous préparez à l'affronter.

Si vous connaissez son prénom, transformez les trois premières lettres qui le composent en chiffres suivant l'alphabet (A=1, B=2...) et allez au paragraphe correspondant.

Si vous ne le connaissez pas, allez au **492**.

12

En montant sur le chariot vous le faites osciller et le conducteur se rend compte de votre tentative maladroite.

Il fait mine de crier pour lancer l'alerte, quand vous lui intimez le silence.

« Je peux payer le passage », lui dites-vous à voix basse. L'homme vous regarde dubitatif et puis lance sa proposition.

« Cinquante pièces d'or. Pas une de moins. Si on me découvre on me tranchera la gorge! »

Si vous voulez lui donner 50 pièces d'or, effacez-les de votre feuille d'aventure et allez au **265**. Si vous ne voulez pas, ou ne pouvez pas le faire, allez au **264**.

Vêtu de vos plus beaux habits, vous traversez les ruelles du centre de Janger pour vous rendre au Nouveau Temple d'Ekerion, peu avant l'heure convenue.

Les magasins des artisans sont en train de fermer et les derniers passants qui rentrent chez eux ne vous gratifient que d'un regard rapide. Certains vous reconnaissent et vous expriment toute leur reconnaissance: vous êtes très aimé par les gens et personne n'oubliera ce que vous avez fait pour eux.

Arrivé au majestueux temple d'Ekerion, vous y trouvez deux moines qui discutent entre eux tout en vous observant approcher.

« Héros, commence l'un d'eux en baillant, nous avons reçu l'ordre de vous accompagner à l'audience avec Guide Lumineux, il vous attend dans son studio. S'il vous plait, laissez vos armes à mon confrère et suivez-moi.

- Quel est le motif de toute cette précaution? répliquez-vous, simulant de la surprise.

- Héros, les armes sont interdites dans le temple de Dieu. Bien qu'on reconnaisse votre fidélité absolue au Guide Lumineux, les ordres qui nous ont été impartis sont clairs et ne nous permettent pas de faire d'exceptions. Soyez rassuré qu'au terme de l'audience vous les retrouverez en parfait état. »

À contrecœur vous vous laissez désarmer et entrez dans la gigantesque allée centrale du temple que vous aviez déjà visité quand il était réservé au culte d'Aritno.

La structure de l'édifice est intacte, mais les vieilles effigies ont toutes été remplacées par celles d'Ekerion, les couleurs des colonnes repeintes de rose pâle en

argent brillant, la couleur de la vraie foi.

Vous êtes conduit par une petite porte dérobée derrière un autel jusqu'à atteindre une magnifique cour intérieure, elle aussi décorée d'argent, où la lumière du coucher du soleil se reflète d'un rouge vif.

Le Moine s'en va, vous laissant contempler la solitude de la quiétude. Vous attendez quelques minutes jusqu'à ce qu'une voix derrière vous ne vous apostrophe.

C'est Guide Lumineux.

« Mon frère, tu as déjà fait beaucoup pour moi et tes importantes tâches nécessiteraient ta présence à Janger... »

Il fait une pause pour reprendre son souffle et puis continue.

« Cependant, j'ai besoin de l'aide d'une personne de confiance pour une mission de grande importance. Bien qu'on leur ait plusieurs fois expliqué la gravité de l'hérésie qu'ils risquent, certains citoyens continuent de refuser d'embrasser la foi d'Ekerion et, victimes de leur aveuglement, ils ont enfin décidé de quitter le sol de la République et de partir pour les terres au-delà du Grand Fleuve. » Il vous regarde dans les yeux et, après une petite pause, reprend: « Je n'ai aucune confiance en ces canailles. Les mécréants sont des personnes dangereuses et je crains qu'elles ne soient en train de préparer quelque chose de sournois contre la Foi. Le capitaine du navire qui les emmènera à Cadash, Uponne, est un nomme pieux et fidèle, mais il ne voit pas plus loin que le bout de son nez. Je te demande de voyager avec lui, en incognito, et de t'infiltrer parmi les mécréants afin d'obtenir le plus d'informations possibles. Si tu réussis la mission, cela équivaudra à rendre un grand service à Ekerion. Acceptes-tu, héros?

- Accordez-moi un peu de temps pour y réfléchir, dites-vous en montrant votre incertitude.

- Héros, le navire *Kharima* part après-demain à l'aube, précise Guide Lumineux, tu n'as pas beaucoup de temps pour décider... »

Vous prenez congé, un peu troublé par cette demande, en répondant qu'avant demain, à cette heure, vous lui ferez parvenir un message de réponse.

Sur le chemin du retour vous vous arrêtez dans une taverne et commandez un généreux pichet de bière pour vous éclaircir les idées.

Le *Tonneau de Chêne* est un établissement fréquenté par des gens de toutes sortes, et le tavernier encaisse avec avidité la pièce d'or que vous lui donnez avant de vous servir un pichet d'un liquide rouge (effacez 1 pièce d'or).

Où allez-vous vous asseoir?

À côté d'une femme elfe habillée de façon exotique? Allez au **456**.

À côté d'un marin poisseux et qui sent fort le poisson? Allez au **545**.

À la même table qu'un marchand et de deux démons qui lui font office de gardes du corps? Allez au **428**.

À côté d'un Gardien de la Foi, la milice citadine créée par Guide Lumineux afin d'extirper les hérésies? Allez au **163**.

À l'écart, pour éviter de trop parler et de révéler quoi que ce soit de la demande que vous venez de recevoir? Rendez-vous au **413**.



14

Vous donnez le Laissez-passer aux deux sorcières et leur ordonnez d'aller du côté opposé. Azpeitia sourit, savourant la victoire proche, et vous invite à continuer. Maintenant vous êtes le seul qui doit encore traverser le portail, mais vous n'avez pas le Laissez-passer.

Vous demandez immédiatement à Azmaitia de revenir en l'emportant avec elle. Mais vous n'avez pas assez d'Étoiles d'Argent pour poursuivre l'épreuve.

Rendez-vous au **248**.

15

« Dame Azmaitia, pour le passage des animaux et de leur marchandise, les marchands payèrent 15 pièces d'or! répondez-vous sûr de vous.

- Explique-moi comment tu es arrivé à cette conclusion», intime la sorcière qui vous regarde imperturbable.

Après lui avoir décrit votre raisonnement, vous attendez le verdict de la femme. Rendez-vous au **556**.

16

Branko révèle sa carte après vous. C'est un 4.

Puis vient le tour de Cardo qui sort le 7 et enfin celui de Dayno avec le 6.

Si vous avez découvert le 8, vous devez prendre quatre cartes. Si vous avez joué le 7, vous devez en prendre deux et Cardo fera de même. Avec n'importe quelle autre carte, Cardo prend quatre cartes.

Notez sur la feuille le résultat du premier tour pour chaque joueur.

Le deuxième tour commence avec Branko qui révèle le 6. Après quoi Cardo et Dayno jouent tous les deux le 5. C'est maintenant votre tour: décidez quelle carte révéler (effacez-la de la feuille).

Si c'est le 7 ou le 8 vous prenez quatre cartes. Si vous révéléz le 6, Branko et vous prenez deux cartes, avec n'importe quelle autre carte, Branko prend quatre cartes.

Notez sur la feuille le résultat du deuxième tour.

Au troisième tour Cardo débute avec le 2, suit Dayno avec le 7. Choisissez quelle carte jouer (effacez-la de la feuille) et puis rendez-vous au **369**.

17

« Bien que cela ne soit arrivé que récemment, je pense que vous savez déjà que Licony a été délivrée du contrôle du Grand Gardien, racontez-vous, en effet cet homme méprisable avait une façon trop autoritaire de gouverner ce comté, chose qui ne me plaisait pas trop. »
Vous tentez d'interpréter la réaction des brigands et vous devinez que l'information est déjà parvenue jusqu'ici, donc vous poursuivez.

« Eh bien, c'était un excellent combattant, mais peu sont ceux qui m'ont affronté au combat et qui peuvent encore en parler. »

Vous leur montrez le Sceau d'Ekerion, le symbole du pouvoir du Grand Gardien.

« Et ceci est un petit souvenir de cette soirée... »

Les brigands en sont émerveillés et vous entendez derrière vous quelques murmures.

Du coin de l'œil, vous apercevez dans le regard de votre compagnon de la surprise et de la crainte.

Rendez-vous au **552**.

18

Vous sortez la main de la fissure, mais vous brisez involontairement un morceau de bois carbonisé qui s'émiette sous vos yeux. Vous ouvrez la main noircie pour regarder l'objet retrouvé. C'est un gland doré et à l'intérieur du tronc s'en trouvent beaucoup d'autres qui commencent à tomber à terre.

Vous allez demander à votre compagnon ce qu'il en pense, quand un sinistre « crac » provient du tronc qui se brise d'un coup.

Un instant plus tard, l'arbre s'écroule avec un bruit infernal et vous êtes tous les deux écrasés. Allez au **100**.

19

Vous arrivez ici du paragraphe 196.

Votre compagnon réfléchit un instant à votre question et puis conseille de prendre la route côtière.

« J'éviterai la Forêt des Elfes, dit-il, qui n'est maintenant qu'un amas de squelettes carbonisés infestée d'orques à la suite de l'incendie qui l'a dévastée il y a deux ans. Ce n'est plus que le simulacre de la forêt verdoyante qu'elle était autrefois. J'en frissonne rien qu'à y penser... La piste de caravanes est plus fréquentée et nous allons probablement rencontrer quelques soldats à notre recherche. Mais c'est un ennemi que nous connaissons bien et que nous savons comment battre.

Néanmoins, Vindice, la mission a été confiée à toi. C'est toi qui dois choisir! »

Si vous suivez son conseil et que vous prenez la route côtière, allez au **255**. Si par contre, vous osez passer par la Forêt des Elfes, allez au **358**.

20

Vous examinez immédiatement la cellule pour identifier une issue possible, mais malgré tous vos efforts vous ne trouvez rien.

« Ne tentez pas de fuir! » vous siffle une voix de l'autre côté de la porte.

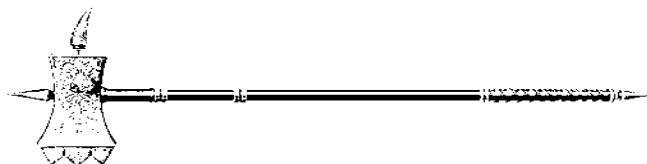
« Vous êtes chanceux, car le Grand Gardien est occupé avec ce noble et ne veut pas être dérangé. Il vous jugera demain matin. »

Quand il mentionne le noble, vous comprenez que vous devez faire vite.

« Ouvrez la porte! » ordonnez-vous à votre interlocuteur, qui répond en riant.

« Les soldats d'Abalone ne doivent pas s'en prendre à leur propre peuple, répliquez-vous, de quel droit le Grand Gardien garde-t-il emprisonné Lord Vigilulfo? Libérez-nous! »

Si vous avez lu le deuxième livre de cette série, *Les Conspirateurs*, allez au **45**; sinon au **186**.



21

Les yeux du moine s'illuminent pendant qu'il parle. Malgré la confusion qui vous entoure, il vous raconte des choses sur les nombreux livres qu'il a lus, les recherches effectuées et l'histoire des grands inquisiteurs.

Vous parvenez tant bien que mal à comprendre quelque chose, du moment que les lutins n'arrêtent pas de faire du boucan. Vous décidez de partir, quand le vieux moine vous arrête.

« Mais pourquoi poses-tu toutes ces questions? Ne serais-tu pas un hérétique toi aussi? »

Vous niez fermement l'accusation et vous les saluez, dans l'espoir qu'ils vous laissent en paix, mais le moine va parler avec l'aubergiste et vous indique à plusieurs reprises pendant sa conversation.

Quelques minutes plus tard, il retourne s'asseoir, tandis que le propriétaire de la taverne s'approche de vous et vous murmure quelque chose.

« Cette fois-ci j'ai pu le calmer. Mais la prochaine fois tu pourrais ne pas avoir autant de chance. Essaie de ne plus causer de problèmes, sinon je devrai te chasser! »

Si vous avez déjà la Note R, allez au **593**.

Sinon écrivez-la sur la feuille d'aventure et allez au **383**.

22

Les brigands sont surpris et l'un d'eux, habillé d'une veste de moine de Rhodio, maintenant en lambeaux, s'exclame: « Nous avons entendu parler de vous, mais nous pensions qu'il s'agissait d'une histoire sans

fondement. Moi-même et beaucoup de mes confrères avons dû fuir pour ne pas devoir nous convertir à Ekerion. Cet homme est un blasphémateur, un ennemi des gens libres! »

D'autres brigands exultent à ses mots.

Écrivez +1 à côté de votre valeur d'Autorité.

Si vous dites qu'à partir de maintenant c'est vous qui allez les commander, allez au **421**.

Si vous leur racontez que vous êtes venu jusqu'ici pour les empêcher de poursuivre les pillages de caravanes de marchands qui transitent par cette zone, allez au **441**.

Si enfin vous leur faites remarquer que la cause de leur misérable condition de vie n'est autre que Guide Lumineux, allez au **425**.

23

Vous partez à la recherche de la dernière catapulte mais, quand vous la trouvez, vous vous rendez compte qu'il faudra changer de tactique: à son commandement il y a en effet un orque qui chevauche une énorme hyène et à ses côtés un orque chaman.

La catapulte est alimentée par une brouette tirée par deux robustes orques qui reçoivent leurs ordres directement du chaman.

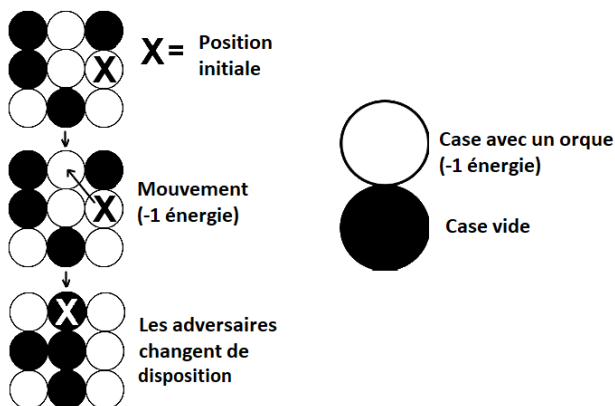
Tandis que vous vous approchez, malgré votre déguisement, le chaman semble deviner votre identité et vous lance un sort. Subitement, vous vous trouvez face à un mur d'orques agressifs et d'instinct vous faites un pas en arrière. Comme ils étaient apparus, ils disparaissent et d'autres apparaissent autour de vous. Vous vous préparez à la bataille et chargez l'ennemi à votre droite pour le mettre à terre. Vous vous jetez sur

lui et terminez votre course le visage dans la poussière, alors qu'autour de vous les orques ont changé de nouveau de position. Vous vous dirigez de nouveau vers l'un d'eux, mais à chacun de vos mouvements les orques se disposent d'une autre façon.

Il doit s'agir d'une illusion, pensez-vous. Vous devez trouver la manière de la faire disparaître le plus rapidement possible.

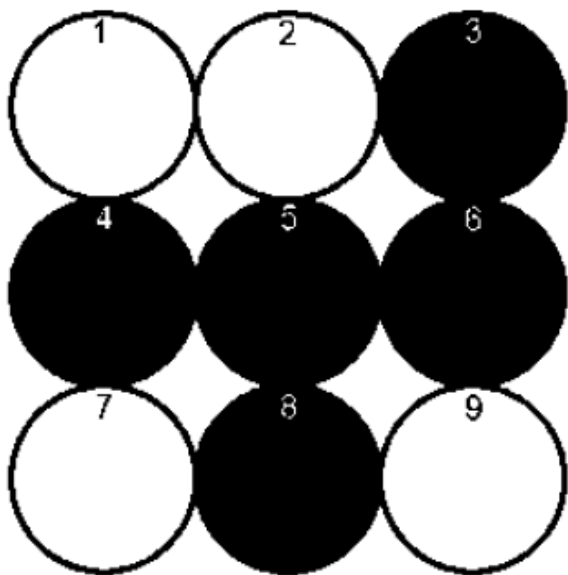
Regardez l'image dans la page qui suit. À chacun de vos mouvements (qui peuvent s'effectuer dans n'importe quelle direction, y compris en diagonale, mais d'une seule case au maximum), la présence des adversaires change dans la case où vous arrivez, ainsi que dans les cases au nord, au sud, à l'est et à l'ouest de votre position. Là où se trouvait un orque, celui-ci disparaît, alors que s'il n'y en avait pas, un ennemi apparaît.

EXEMPLE



Il se peut aussi que vous pénétriez dans une case occupée par un orque. Dans ce cas, avant qu'il ne disparaisse, celui-ci vous frappera d'un coup de poing vous infligeant 1 point de dommage.

Vous débutez dans la case 7 (vous perdez donc 1 point d'Énergie) et les adversaires sont disposés dans la configuration ci-dessous.



Quels vont être vos prochains déplacements?

Notez les cases où vous voulez aller dans l'ordre de déplacement. Vous obtiendrez ainsi un numéro représentant le paragraphe où vous devrez vous rendre pour continuer votre aventure.

Si le texte que vous lisez n'a aucun sens, rendez-vous au 9.

24

Le vieux moine refuse de vous héberger de nouveau.
« Vous pouvez toujours chercher refuge au village, vous trouverez certainement quelqu'un disposé à vous donner un coup de main », termine-t-il sèchement.
Ne voulant pas baisser les bras, vous élaborez donc un plan pour pénétrer dans le monastère. Allez au **349**.

25

Vous alliez utiliser le Sifflet Noir, quand la voix reconnaissable de Fallandi attire votre attention.

« Hé, les gars! Vous avez fait un beau carnage cette nuit! Il y a plein de cadavres d'orques... Vous êtes en train de réduire le nombre de mes bons clients, il vaudrait mieux que vous vous en alliez au plus vite! » dit-il en riant.

Quand vous lui faites remarquer que vous n'êtes pas la cause de toutes ces morts, Fallandi va droit au but.

« J'en déduis donc que celle-ci sera notre dernière rencontre. Bon voyage! »

Le lutin se tape la tête en acteur né qu'il est.

« Ah, j'oubliais! Nous avons un accord! Vous deviez trouver pour moi le trésor des elfes... Que diriez-vous de partager avec moi ce que vous avez découvert?

- Et si nous ne le voulons pas? réplique votre compagnon.

- Eh bien, dans cette forêt il fait très chaud, et je pense que vous avez dû boire de la gourde que je vous ai donnée. En réalité il n'y avait pas que de l'eau, mais aussi quelques gouttes de poison. Oh, ne me regardez pas ainsi... Ce n'est pas un poison si puissant qu'il vous

tue en un instant, il nécessite quelques jours. Toutefois je peux vous donner l'antidote, encore faut-il que vous m'emmeniez là où se trouve le trésor des elfes. »

Ce maudit lutin vous a piégé!

Si vous avez la Note Q, allez au **232**; sinon au **389**.

26

Vous murmurez votre question à la femme en tentant de ne pas vous faire remarquer.

« Et comment le saurais-je? vous répond-elle un peu irritée, je ne suis qu'une servante, c'est votre tâche ça, ou je me trompe? »

Vous voudriez lui reprocher son arrogance, mais ce n'est pas le moment de faire des histoires, vous lui dites donc que vous allez intervenir en leur faveur.

Rendez-vous au **207**.



27

Vous arrivez ici du paragraphe 270.

Vous jetez un coup d'œil à votre compagnon:

« Que penses-tu de cette histoire? »

- Mmm, il y a quelque chose d'étrange. On aurait dit une vraie chasse à la manticores, vous répond-il.

- En effet, elle semble effrayée... »

Vous criez un avertissement à la créature:

« Hé, reviens, on peut peut-être t'aider. »

La manticores se retourne perplexe.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à

17, allez au **274**, sinon au **106**.

Si vous lancez le sort Contrôle des Végétaux et Animaux, ajoutez 3 points au résultat des dés.

28

Les deux garçons, à peine adolescent, sont en train d'insulter le démon, un individu de petite taille qui ne se montre pas belliqueux, malgré le fait que les deux soient en train de le molester de façon continue.

Si vous êtes un Démon, allez au **564**.

Si vous êtes un Voleur, allez au **228**.

Dans les autres cas, allez au **38**.

29

Vous retournez auprès de ce gigantesque arbre et vous vous accroupissez pour dormir.

La nuit s'écoule sans problèmes, et au petit matin vous repartez à la recherche d'un indice qui puisse vous indiquer un moyen de sortir. Vous avez suffisamment de vivres pour une semaine, mais le vrai problème est l'eau, si vous n'en trouvez pas, ce soir vous aurez terminé les réserves.

Malheureusement cette journée aussi se révèle infructueuse et quand la nuit tombe vous pestez contre le spectre noir qui vous a enfermé ici. S'en suivent deux jours de frénétiques mais vaines recherches, puis votre compagnon, complètement déshydraté, s'écroule aux pieds du gigantesque arbre, sans plus se relever.

Vous vous approchez de lui et, pleurant les dernières larmes de vos yeux, vous vous rendez au **100**.

« Dame Azmaitia, pour le passage de la jument et de leur marchandise les marchands payèrent 30 pièces d'or! répondez-vous avec certitude.

- Dis-moi comment en es-tu arrivé à cette réponse, voyageur? demande la sorcière qui vous observe, imperturbable.

- Il est évident que vous, les sorcières, accordez plus de valeur aux femmes qu'aux hommes. La pouliche qui venait de naître avait donc plus de valeur à vos yeux, tandis que le poulain était insignifiant. Il en résulte que la valeur de la mère est le double de celle du poulain, et celui de la pouliche quadruple. La somme totale convenue pour le passage étant de 105 pièces d'or, j'en ai déduit que le mâle ne devait valoir que 15 pièces, la mère 30 et la pouliche 60. »

Vous faites une pause pour rassembler vos idées, alors qu'Azmaitia montre des signes de nervosité.

« Avidan et Shanya sont ici avec vous, le marchand a donc emporté avec lui la charrette tirée par la jument, vous laissant les jumeaux. Voilà pourquoi il ne s'acquitta que de 30 pièces d'or. Un homme rusé...

- Probablement conseillé par sa femme. Aucun homme n'a un esprit aussi subtil! » vous interrompt Azkoitia.

- Tais-toi! Cet homme a donné la bonne réponse! »

Azmaitia aussi est obligée de capituler face à vous et elle baisse la tête, vaincue.

« J'exige la liberté pour mon compagnon et qu'on nous laisse passer. Je vous ai prouvé que je suis capable d'obtenir ce que je veux! »

Les trois sœurs font un signe de consentement et ordonnent à Bea de libérer votre compagnon.

« Mais, voyageur, avant de te laisser repartir nous avons besoin de discuter avec toi en privé. Suis-nous! »

En espérant qu'il ne s'agisse pas d'une autre de leurs entourloupes, vous suivez le trio à l'ombre d'un chêne creux, pendant que le ciel commence à rougir à l'est. Les autres sorcières se dispersent en vous laissant seuls. Après un silence embarrassant, Azpeitia commence à parler.

« Voyageur, aucun mâle n'était parvenu à vaincre les sorcières du Bois de l'Angoisse et tu as tout notre respect pour cela. Mais ne pense pas qu'on t'a mis à l'épreuve juste parce qu'on aime se moquer des passants. »

Vous fronchez les sourcils, pendant qu'Azmaïtia continue à la place de sa sœur.

« Oui, voyageur, notre vie est constamment mise en danger par les initiatives de Guide Lumineux qui s'arroge le droit de revendiquer la souveraineté sur notre petit coin de paradis. Mais nous sommes encore plus menacées par les brigands des montagnes à l'est.

- Ces chiens! interrompt d'Azkoitia avec impétuosité, ils ont déjà kidnappé deux sœurs, en les prenant par surprise pendant leurs incursions, et ils ne font pas mystère de vouloir continuer. Ce ne sont que des barbares assassins et des violeurs; quelqu'un devra les arrêter. »

Elle serre les poings pour contenir sa rage.

« Je comprends, les interrompez-vous, vous avez deux ennemis et vous espérez que je puisse résoudre vos problèmes...

- Voyageur, tu as prouvé être supérieur à la majorité de tes semblables. Tu es un mâle, mais en fin de comptes tu sais te débrouiller. Que réponds-tu? »

Vous ne perdez pas votre temps en paroles et vous acquiescez en silence.

« Sorcières, je vous débarrasserai au plus vite des brigands, mais pour ce qui en est de Guide Lumineux... Il est trop puissant pour le faire tout seul. J'aurai besoin d'aide. »

Azmaitia répond au nom des trois sœurs.

« Tu auras toute notre aide et notre loyauté. Il y a des batailles que l'on ne peut pas affronter seul. Et, pour sceller notre accord, nous t'octroyons ce que nous n'avons jamais donné à aucun autre. Choisis avec laquelle de nous trois tu veux t'unir et tu pourras goûter à son fruit défendu. »

Les sorcières semblent sincères, et pendant que vous réfléchissez à l'offre vous parvient la voix de votre compagnon.

« Vindice, mon ami! Tu m'as sauvé la vie! » s'écrie l'homme en vous embrassant.

Vous lui souriez et lui racontez brièvement la façon grâce à laquelle vous l'avez libéré, puis vous reportez de nouveau votre attention sur les sorcières.

« Sorcières, nous avons un accord et votre parole me suffit, pas besoin d'autre chose. Apportez du Sang de la Terre pour mon compagnon et rendez-moi mon équipement. Une tâche m'attend maintenant, qui n'admet pas de retard.

- Je vois que ton cœur appartient à une autre », s'exclame Azpeitia avant de faire exécuter vos ordres.

Vous restez perplexe pendant un instant et puis la Triade vous offre des dons pour faciliter votre mission.

Vous pouvez prendre une dose de Baiser de Sorcière, le puissant somnifère qui vous a permis de vaincre Azkoitia, et le Laissez-passer avec lequel vous avez

réussi la première épreuve (notez-les, si vous le souhaitez, parmi les objets de votre équipement). Votre compagnon aussi reçoit un laissez-passer.

« Quiconque est en possession d'un laissez-passer aura droit de passage dans le Bois de l'Angoisse et nous saurons que ce sera ton émissaire. Fais toutefois attention au Baiser de la Sorcière: s'il est ingéré avec des alcools il devient un poison mortel. Prenez aussi Avidan et Shanya, ils sont jeunes et forts, et vous permettront de vous déplacer plus rapidement », conclut Azmaitia.

Vous saluez les femmes qui vous indiquent la voie la plus sûre vers les montagnes.

Vous parcourez à cheval encore quelques lieues dans le bois avant que les arbres ne commencent à s'espacer et le terrain à grimper vers les premiers sommets qui marquent la frontière entre Abalone et le Royaume caché des Lutins.

Si on avait pris votre équipement vous le récupérez (apportez les modifications nécessaires sur votre feuille d'aventure). Rendez-vous au **416**.



31

Votre compagnon est perplexe, mais il vous suggère d'accepter l'accord avec Fallandi.

« Ainsi on augmentera nos chances de réussite. Mieux vaut avoir un allié en plus, qu'un en moins dans cette situation. »

Si vous acceptez l'accord avec le lutin, allez au **536**.

Si vous refusez, allez au **182**.

32

Un frisson de plaisir vous obscurcit les sens pendant un instant: vous avez encore une fois extirpé la vie d'adversaires qui ont osé vous défier.

Récupérez autant de points d'Énergie que le nombre d'orques que vous avez personnellement éliminés (ne considérez donc pas ceux tués par des évocations).

Votre compagnon aussi s'est débarrassé de son opposant. « Vindice, on ne va pas s'en sortir vivants, nous devons fuir cette bataille! » Rendez-vous au **233**.

33

Un cimenterre vous frôle l'épaule, juste au moment où vous faites un saut de côté en roulant sur vous-même. Vous attrapez votre arme d'un mouvement fluide et du même geste frappez un adversaire qui tombe à terre, il perd 4 points d'Énergie (notez-le).

Vous vous relevez, prêt au combat.

Rendez-vous au **547**.

34

Les lutins continuent de ricaner de façon insupportable. Vous vous relevez péniblement et tapez du poing sur la table en menaçant le chef des lutins.

Vous n'avez pas le temps d'aller plus loin que le couperet de l'aubergiste vole vers vous, passe à un cheveu de la tête d'un lutin, et se plante dans le bois de la table tout près de votre main.

Une sueur froide coule de votre tempe, tandis que

l'aubergiste s'en prend à vous.

« Comment oses-tu déranger mes hôtes! Espèce de casse-pieds! »

Les lutins n'arrêtent pas de ricaner, faisant semblant de rien, et continuent de manger.

« La prochaine fois je serai plus précis et ensuite tu finiras tout droit dans la casserole! »

Le chef des lutins engloutit la dernière bouchée de ragoût, écarquille les yeux et puis recrache dans l'assiette ce qu'il n'avait pas encore avalé, reprenant tout de suite après tout son sérieux.

Vous vous éloignez de la table et décidez de votre prochaine action.

Si vous avez la Note R, allez au **593**. Sinon écrivez sur la feuille d'aventure cette note et allez au **383**.

35

« Dame Azmaitia, pour le passage des animaux et de leur marchandise, les marchands payèrent 35 pièces d'or! répondez-vous sûr de vous.

- Explique-moi comment tu es arrivé à cette conclusion», exige la sorcière qui vous regarde imperturbable.

Après lui avoir décrit votre raisonnement, vous attendez le verdict de la femme. Rendez-vous au **556**.

36

Le jeune soldat a peur et articule avec difficulté les réponses à vos questions.

Vous parvenez tout de même à apprendre que le gros de

la bataille se déroule près de la porte au sud-est. Vous abandonnez donc votre position, en traînant avec vous les prisonniers, et vous vous faites guider vers ce quartier. Rendez-vous au **302**.

37

« On parle beaucoup de toi, Héros, et pas qu'en bien. Toutefois j'étais parmi ceux qui souhaitaient le départ du Régent et j'étais à tes côtés quand il s'est enfui, même si tu ne t'en souviens peut-être pas. J'ai cru en tes paroles et je t'accorde le bénéfice du doute. Tu seras escorté hors de cet édifice, après quoi tu seras libre de faire ce que tu veux, toutefois, sache que ta présence en ville n'est plus un secret... »

Vous acquiescez et vous remerciez le commandant qui donne l'ordre de vous restituer armes et équipement. Ensuite vous êtes accompagné au portail et obligé de partir. Allez au **322**.

38

Les deux bousculent sans discontinuer le démon qui tombe à terre, provoquant ainsi leur fou rire.

Si vous intervenez en sa défense, allez au **510**.

Si vous préférez ne pas vous en mêler, allez au **383**.

39

Allez au **235**.

40

Cet orque est vraiment un dur à cuire mais, petit à petit, vous parvenez à le miner. Vous bougez en continu pour ne pas être une cible facile, quand soudainement du sang noir commence à lui sortir de la bouche. Une main ensanglantée émerge alors de sa poitrine, serrant dans le poing son cœur noir!

L'orque tombe à terre, révélant ainsi le visage de son agresseur: c'est le même elfe que la nuit dernière...

Rapide comme l'éclair il se débarrasse des autres orques, permettant ainsi à votre compagnon de reprendre son souffle.

Son visage pâle est la seule chose que vous parvenez à voir dans l'obscurité de la nuit, pendant qu'il se baisse pour examiner le cadavre de l'orque auquel il a arraché le cœur.

« Tu n'as pas assez souffert... Ozgaroth! » déclare-t-il, ses mots résonnant avec gravité.

Si vous voulez fuir, allez au **522**.

Si vous préférez rester, allez au **440**.

41

Vous dites que vous allez à Janger, mais omettez de mentionner votre nom.

L'un des deux vous scrute de la tête aux pieds, tandis que l'autre cligne des yeux et secoue la tête comme pour récupérer sa lucidité. La bouche pâteuse, il a besoin d'un peu de temps avant de pouvoir articuler quelque chose de sensé.

« On dirait que tu veux nous cacher quelque chose... »

Puis s'adressant à son compagnon.

« Arrêtons-le et on verra ensuite comment il se comporte! »

Vous cherchez autour de vous un moyen de fuir, mais ils dégainent leurs épées vous empêchant toute action.

Premier Gardien de la Foi: Combativité 7 Énergie 13

Second Gardien de la Foi: Combativité 6 Énergie 11

Si vous combattez avec l'Agilité ajoutez 1 point de Combativité, profitant ainsi de leur état d'ébriété.

Si vous les battez, allez au **341**.

Si votre Énergie tombe à 0 ou moins, allez au **100**.

42

Une lumière est allumée et quelques passagers endormis sortent de leurs cabines. Quand tout le monde se rend compte de la situation, le chaos commence à se propager sur le navire. Vous tentez de vous frayer un chemin vers le pont supérieur à la recherche d'un moyen de vous enfuir, mais la cohue est telle que vous n'arrivez pas à atteindre les canots de sauvetage. Vous vous rendez vite compte que seuls les membres de l'équipage se sont sauvés, laissant le navire sans guide. Vous arrachez une planche de bois du pont et vous vous jetez à l'eau, imité par d'autres.

L'eau est glaciale (vous perdez 2 points d'Énergie): vous ne pourrez pas survivre longtemps dans ces conditions.

Le *Kharima* coule sous vos yeux, alors que les deux canots de sauvetage s'éloignent en laissant derrière eux

une traînée blanche, sans porter secours aux survivants. Vous vous agrippez à la planche de toutes vos forces et vous vous hissez pour vous asseoir à califourchon, puis, fatigué, vous perdez connaissance et vous vous laissez entraîner par le courant. Rendez-vous au **271**.

43

Vous arrivez ici du paragraphe 430.

Si votre compagnon est le Bachelier, allez au **159**; sinon il n'a rien à vous dire et vous devez retourner au **430** pour prendre une décision.

44

Vous lâchez la corde et la flèche siffle, rapide, vers l'orque le plus proche mais rebondit sur son épaulière. Le petit groupe reporte immédiatement son attention sur vous, ce qui permet à votre compagnon d'en surprendre un par l'arrière et de l'éliminer. Allez au **210**.

45

La personne derrière la porte bafouille perplexe.

« J'ai déjà entendu cette voix. Serais-tu le Héros de Cadash? »

- Le Héros de Cadash, dis-tu? J'avais oublié ce surnom... mais, oui, c'est bien moi! » répondez-vous avec fierté.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 19, allez au **356**; sinon au **186**.

46

Le moine regarde en haut et écarte les bras, soupirant.
« Ah, il en faudrait des prêtres dans cette tanière de mécréants... Guide Lumineux est bien trop indulgent avec eux. »

Vous souriez en retour et les laissez terminer leur repas.
Rendez-vous au **383**.

47

Avec le Laissez-passer vous pouvez traverser le Bois de l'Angoisse sans peur de ralentissements. Les sorcières vous autorisent le passage et vous invitent à vous reposer pour récupérer vos forces.

Vous préférez toutefois ne pas vous attarder et vous poursuivez rapidement, traversant Licony dans le cœur de la nuit, profitant des quelques heures de fraîcheur et sans aucun contretemps.

Le matin même du solstice, vous parvenez enfin aux murs de Janger où votre aventure se poursuit au **396**.

48

Vous arrivez ici du paragraphe 485.

Si vous voyagez avec le Comte, rendez-vous au **373**; sinon votre compagnon n'a pas de suggestion à vous donner. Retournez au **485**.



49

Vous faites signe à votre compagnon pour qu'il vous suive. Il vous regarde surpris mais respecte votre décision; en dépassant toute la queue vous vous dirigez droit vers les soldats. Les gens vous observent d'un œil torve quand vous proclamez à haute voix:

« Faites-nous passer immédiatement! Les messagers d'Ekerion n'ont pas de temps à perdre avec ces perquisitions. Allez, dégagez, nous ne pouvons attendre! »

Les soldats murmurent quelque chose entre eux, puis le plus haut gradé prend la parole.

« Nous avons reçu l'ordre de contrôler quiconque passe par ici.

- Et pour quelle raison? répondez-vous.

- Eh bien, hum, il y a les rebelles...

- Ah, les rebelles?! Et vous pensez capturer les rebelles en causant une queue longue d'une demi-lieue!?»

Les hommes se regardent, indécis.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, rendez-vous au **532**; sinon au **508**.

Si vous êtes en compagnie du Ministre ajoutez un point.

Si vous possédez un Anneau d'Ekerion ajoutez un point.

50

Si vous avez choisi la fenêtre éclairée, allez au **506**.

Si c'était celle ouverte mais pas éclairée, allez au **335**.

Si enfin vous pénétrez par la fenêtre fermée, allez au **423**.

51

La sorcière vous rejoint et vous donne le Laissez-passer. Vous comptez rapidement les pièces restantes, mais elles ne sont évidemment pas assez pour permettre le passage à tous les trois.

Vous jurez de rage mais devez admettre votre défaite. Rendez-vous au **248**.

52

Vous arrivez ici du paragraphe 528.

Votre compagnon vous prend à part et vous explique son plan.

« Vindice, tu n'y as peut-être pas prêté attention, toutefois j'ai remarqué que dans le monastère rôdent de nombreux soldats en plus des moines. J'en déduis que cet endroit a été aménagé en caserne, du moins partiellement. Je ne vois pas où ils pourraient emmener Lord Vigilulfo, si ce n'est ici. Je suggère de demander au monastère l'hospitalité pour une autre nuit afin d'en avoir le cœur net. »

Vous acquiescez et vous vous mettez à boiter de manière flagrante en rentrant dans l'édifice. Vous cherchez le vieux moine qui vous a fait entrer hier soir et vous le priez de vous accorder le logis pour un jour de plus.

« Dévoué frère d'Ekerion, la jambe me fait terriblement mal et je ne peux pas voyager, malgré les affaires urgentes qui m'attendent. Je suis embarrassé de profiter de nouveau de la générosité du monastère, toutefois je crains devoir implorer encore une fois votre bienveillante aide. Accordez-moi refuge jusqu'à ce que

j'aie récupéré l'usage de ma jambe malade.

- Ah, vous les jeunes d'aujourd'hui, de mon temps... Mais bon passons. Je vais voir ce que je peux faire », le moine s'éloigne un instant pour parler avec des confrères, puis revient avec la réponse.

Si vous êtes un Moine, allez au **566**.

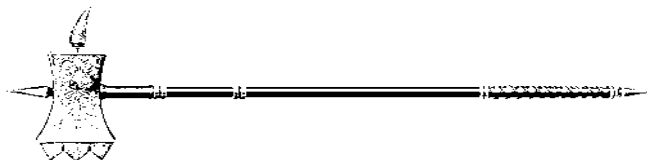
Autrement lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **566**; sinon au **24**.

Si vous êtes un Démon, déduisez 1 point du total.

Si vous possédez un Anneau d'Ekerion ajoutez 1 point.

53

L'orque s'en va en boitant vers le sud et disparaît bientôt de votre vue. Écrivez la Note P et allez au **247**.



54

Quel que soit votre destin sur Ioscan, votre nom restera pour toujours lié à l'histoire de cette planète. C'est vous qui avez guidé le groupe d'explorateurs à la découverte de Cadash, le nouveau continent au-delà du Grand Fleuve, affrontant des dangers et ennemis redoutables. Mais votre accomplissement le plus remarquable est la révolte que vous avez menée dans le plus grand secret afin de contraindre à la fuite le Régent Zipher, l'incapable dirigeant du Royaume d'Abalone en l'absence du Roi Miron.

Ce jour-là, vous avez considéré pendant un instant la possibilité de prendre en charge le gouvernement du Royaume, qui était alors en pleine débandade. Mais vous avez décidé que les mains du Grand Prêtre d'Ekerion étaient plus que dignes de tenir les rênes de l'État et vous vous êtes contenté de rester dans son ombre, assumant le prestigieux poste de Bourgmestre de Janger avec pour tâche de maintenir l'ordre et la discipline dans la ville.

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.

Les nombreuses épreuves que vous avez affrontées lors de vos aventures ont affiné votre agilité. Une seule fois lors de chaque combat, vous pouvez effectuer un rapide bond vers l'arrière et vous dégager ainsi du corps à corps. Vous avez alors un tour à disposition pour effectuer une attaque à distance. Une fois l'attaque terminée, votre adversaire s'approche à nouveau au corps à corps et le combat se poursuit normalement. Malgré l'aide fournie à Guide Lumineux pour prendre le pouvoir, vos rapports avec lui n'ont jamais été idylliques et il s'est toujours montré suspicieux envers vous. Et ce, bien qu'il sache qu'il doit nécessairement

entretenir l'apparence de relations amicales.

En attendant l'heure de votre rendez-vous, vous repensez à vos aventures passées tout en vous demandant quelle est la vraie raison de cette convocation. Rendez-vous au **13**.

55

Vous frappez avec force et votre arme tranche net les cordes. Au moment où vous touchez le sol, vous entendez un bruit sec et le *crac* du bois qui se casse.

Au même moment la grue se renverse vers l'arrière à cause du déplacement du barycentre, créant ainsi la panique parmi les orques en charge du treuil.

Vous profitez de l'occasion pour vous fondre dans la multitude des orques et vous enfuir dans l'obscurité tout en lançant un regard rapide à la catapulte maintenant détruite. Rendez-vous au **379**.

56

Pour atteindre votre objectif vous devez avant tout sortir le plus vite possible de la forteresse.

Si malgré les ennemis, vous vous dépêchez de passer par la brèche de la muraille, allez au **190**.

Si vous explorez le niveau à la recherche de quelque chose d'utile, allez au **401**.

57

Vous vous débarrassez des deux adversaires et vous sentez brûler en vous le feu de la victoire qui vous

revigore.

Récupérez autant de points d'Énergie que le nombre d'ennemis que vous avez personnellement éliminés (ne considérez donc pas ceux tués par des évocations).

La résistance des soldats fidèles à Guide Lumineux se fait de plus en plus faible; certains fuient vers le cœur de la ville alors que d'autres se rendent tout simplement face à la défaite.

Vous vous congratulez avec les sorcières pour cette réussite et, après vous être assuré qu'il n'y ait pas de blessés graves, vous allez interroger un des prisonniers. Rendez-vous au **36**.

58

Vous baissez la poignée de la porte, mais elle est fermée à clef. Malheureusement votre tentative d'incursion n'est pas passée inaperçue, de l'intérieur de la salle le Grand Gardien est en alerte.

« Qui es-tu? Identifie-toi immédiatement ou tu auras affaire à ma colère! »

Si vous enfoncez la porte à coups d'épaule, allez au **73**.

Si vous tentez de forcer la serrure, allez au **180**.

Si vous murmurez une excuse de circonstance, allez au **588**.





59

Pour chaque vie éliminée vous ressentez un frisson de plaisir, malgré le fait qu'il s'agissait de vos anciens compagnons.

Récupérez autant de points d'Énergie que le nombre d'adversaires que vous avez personnellement éliminés (ne considérez donc pas ceux tués par des évocations).

Les bruits de l'affrontement ont attiré l'attention du Taureau qui vient vous prêter main forte, mais il est poursuivi par les explorateurs de l'Apostat.

Le garçon lance un sifflement aigu, c'est le signal d'alarme pour les autres brigands.

Vos adversaires s'enfuient plus en aval ce qui vous permet de rentrer au campement pour préparer vos défenses. Rendez-vous au **114**.

60

« Dame Azmaitia, pour le passage des animaux et de leur marchandise, les marchands payèrent 60 pièces d'or! répondez-vous sûr de vous.

- Explique-moi comment tu es arrivé à cette conclusion», exige la sorcière qui vous regarde imperturbable.

Après lui avoir décrit votre raisonnement, vous attendez le verdict de la femme. Rendez-vous au **556**.

61

Vous nagez avec vos dernières forces vers le navire qui coule sous vos yeux.

L'eau est glaciale (vous perdez 6 points d'Énergie): vous ne pas pourrez survivre longtemps dans ces conditions.

Face à vous une ombre noire flotte sur l'eau, une planche en bois du navire? Cela pourrait être votre seule chance de survie.

Additionnez vos points d'Énergie et de Force.

Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 25, allez au **222**; sinon au **517**.



62

Vous quittez la Forteresse de Batsian par le portail du niveau le plus haut de l'édifice, qui conduit au plateau dominant le Désert des Orcs. Garmendio vous a donné deux chevaux en signe de reconnaissance pour votre aide à repousser le siège des orques.

Morgante vous serre la main avec vigueur et vous salue d'une tape sur l'épaule.

« Si j'avais cent hommes comme toi, nous écraserions les orques comme des puces! » conclut-il avant de rentrer dans la forteresse pour superviser les réparations des niveaux inférieurs.

Entretemps, un messenger est parti en direction de Janger pour informer des derniers événements.

Grâce à vos montures vous parcourez rapidement le sentier vers les montagnes, jusqu'à ce que le terrain ne commence à grimper vers les sommets qui marquent la frontière entre Abalone et le Royaume caché des Lutins. Rendez-vous au **416**.

63

Pendant que l'elfe s'isole avec le marchand, ses deux gardes vous lancent des regards menaçants: une invitation à regarder ailleurs.

Vous détournez rapidement votre attention et posez votre regard sur le marin. Il est maintenant endormi, dodelinant de la tête, tout en ronflant bruyamment. Vous êtes en train de vous en aller, quand vous apercevez sa bourse à moitié ouverte où brillent bon nombre de pièces d'or.

Si vous tentez de la lui subtiliser, allez au **304**.

Si vous préférez ne pas prendre de risques inutiles, allez au **117**.

64

Malgré la précaution de masquer votre apparence sous l'ample manteau avec lequel vous vous protégez du froid de l'automne bien avancé, rejoindre le quartier des marchands n'est absolument pas simple car vous devrez passer par les quartiers des nobles et des ecclésiastiques, gardés par des soldats fidèles à Guide Lumineux.

Toutefois, grâce aux précieuses indications d'un paysan, vous longez les murs à l'est, évitant ainsi les patrouilles ennemies, et vous vous retrouvez en quelques minutes dans la zone au nord. Malheureusement toutes les habitations et les boutiques sont fermées.

Vous ne trouvez qu'une taverne qui défie le couvre-feu. À cette heure, seuls six clients et l'aubergiste s'y trouvent, ce dernier vous regarde de travers et vous ordonne de sortir.

« Or donc, vous ne refuserez pas à boire à un étranger bloqué dans cette ville? », répondez-vous.

Le propriétaire du local vous répond avec dédain, mais vous laisse toutefois une possibilité.

« Il n'y a plus de nourriture à cause de ces maudits soldats qui ont tout réquisitionné, mais il me reste un baril de bière. Ce sera 5 pièces d'or le pichet, paiement à l'avance!

- Mais c'est du vol! dites-vous choqué.

- Si tu n'as pas soif tu ne trouveras rien de mieux. Autrement va-t'en donc, tu ne nous manqueras pas. »

Si vous voulez payer la somme demandée et que votre bourse est assez remplie pour le faire, allez au **189**.

Sinon allez au **487**.

65

Le serviteur ne vous prête guère d'attention, toutefois l'un des gardes vous ordonne de vous arrêter immédiatement et de vous faire contrôler.

Si vous persistez à vouloir assassiner le Grand Prêtre, allez au **377**.

Si vous vous laissez fouiller, allez au **320**.

Si vous prenez la fuite, allez au **282**.

66

Ogorzalek est votre proie, ainsi que le seul moyen de convaincre l'elfe noir de vous libérer de cette prison squelettique: vous ne pouvez permettre que quelqu'un d'autre le tue.

Vous bondissez sur l'orque qui lui est le plus proche et

vous tentez de l'éliminer avant qu'il ne le frappe avec son cimenterre.

Ogorzalek et son complice attaquent à leur tour le reste de la bande. Grâce à l'aide de votre compagnon, vous avez la supériorité numérique.

Vous affrontez un adversaire armé d'un cimenterre:

Orque: Combativité 8 Énergie 8

Si vous combattez avec l'Esprit ajoutez 1 point de Combativité.

Si vous gagnez le combat en deux assauts, allez au **486**.

Si vous en nécessitez trois ou plus, allez au **527**.

Si vous perdez, allez au **100**.

67

Un fragment de pierre vous frappe au genou et vous tombez à terre. Vous tentez de vous traîner loin de l'éboulement mais vous ne parvenez pas à aller assez vite à cause de la douleur.

Avec horreur vous observez les pierres qui s'approchent de plus en plus, allez au **100**.

68

« Le Grand Gardien? vous réponde un vieux moine, j'ai vu passer bon nombre de gens par Licony, mais personne comme celui-là. Il a été invité par Guide Lumineux, avec lequel il entretient une intense correspondance. Je le vois souvent écrire à la lueur de la chandelle pour lui détailler la situation à Licony. Il est

autoritaire et ne perd jamais l'occasion de nous reprocher notre manque d'énergie. C'est lui qui a amené ici cette garnison de canailles qui empoisonnent le monastère avec leurs cris et leur vulgarité. C'était un lieu de prière et maintenant il est plus bruyant que le bordel d'une grande ville! Mais pourquoi vous intéressez-vous tant au Grand Gardien, voyageur? »

Vous répondez de façon évasive, alors qu'au loin un nuage de poussière laisse deviner la réussite de l'expédition envoyée.

Pour l'instant vous gardez en mémoire les informations reçues. Si un jour vous vous trouvez dans un lieu à la recherche des lettres du Grand Gardien, ajoutez 30 au paragraphe où vous vous trouverez et rendez-vous au nouveau paragraphe ainsi obtenu. Si le texte a un sens, cela signifie que vous aurez trouvé quelque chose d'intéressant. Maintenant, rendez-vous au **528**.

69

Vous plongez le verre dans le vase et vous le remplissez du liquide que vous buvez rapidement.

L'amer goût des herbes descend dans votre gorge avec un effet balsamique, vous récupérez instantanément toute l'Énergie perdue jusqu'à présent. Azkoitia fait de même après vous et Azmaitia explique les règles du combat. Rendez-vous au **472**.



70

« Dame Azmaitia, pour le passage des animaux et de leur marchandise, les marchands payèrent 70 pièces d'or! répondez-vous sûr de vous.

- Explique-moi comment tu es arrivé à cette conclusion», exige la sorcière qui vous regarde imperturbable.

Après lui avoir décrit votre raisonnement, vous attendez le verdict de la femme. Rendez-vous au **556**.

71

La diversion du Taureau a attiré l'attention des défenseurs pendant suffisamment de temps pour vous permettre de grimper sur les débris du tunnel. Les pierres roulent sous vos bottes et vous peinez pour remonter le petit dénivelé.

Ce délai est suffisant aux défenseurs pour se rendre compte de votre tentative désespérée. Ils visent et vous finissez criblé de flèches. Rendez-vous au **100**.

72

Quelques hommes réagissent avec colère à votre tirade, hurlant toute leur haine envers Guide Lumineux.

« C'est une canaille! crie l'un.

- Oui, il m'a retenu prisonnier pendant des semaines! réplique un autre.

- Un de mes confrères a été tué pour ne pas s'être soumis à sa volonté! » conclut un autre encore.

Si vous leur avouez que vous faites partie des rebelles

qui s'opposent au Grand Prêtre, allez au **22**.

Si vous leur dites être vous aussi une de ses victimes qui a presque failli se faire tuer, allez au **317**.

Si vous préférez emphatiser le fait que le responsable de leurs misérables conditions est Guide Lumineux, allez au **425**.

73

La porte est en chêne massif et les charnières sont de très bonne qualité, toutefois vous tentez de l'enfoncer avec votre compagnon.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force. Si vous êtes en compagnie de la Roche ajoutez 3 autres points, un seul pour tout autre compagnon.

Si le total obtenu est égal ou supérieur à 20, votre tentative est couronnée de succès et la porte tombe à terre avec un bruit assourdissant. Allez au **11**.

S'il est inférieur, vous n'y parvenez pas. Vous perdez 1 point d'Agilité et 1 de Force lors du prochain combat, en plus de 2 points d'Énergie, à cause de la douleur à l'épaule. Allez au **96**.

74

La pâle lumière de la lune suffit à illuminer la scène: sur le gaillard arrière le timonier est en train de confabuler avec un marin et un Gardien de la Foi, mais vous n'entendez pas ce qu'ils disent.

À l'improviste un cri vous fait vous retourner. Il provient du château du gouvernail. Avez-vous été découvert?!

Comment réagissez-vous?

Si vous retournez dans la grande pièce où vous dormiez, allez au **136**.

Si vous attaquez les trois marins et tentez de les maîtriser, allez au **550**.

75

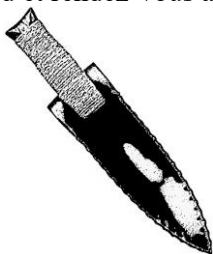
Le Roi des Scorpions vacille après votre dernier coup. Il semble pouvoir récupérer ses forces, mais ses pattes cèdent et il tombe au sol, se fracassant le crâne sur une roche. Son sang noir est absorbé par la cendre, tandis que les nombreux scorpions qui peuplent cette plaine se déplacent avec frénésie et recouvrent leur défunt souverain en un semblant de danse macabre.

Avant que son cadavre ne soit entièrement recouvert, vous tranchez sa queue et vous faites signe à votre compagnon de fuir immédiatement.

Une fois à bonne distance, vous examinez votre trophée et décidez de votre prochaine action.

Du dard tombent des gouttes de venin qui tachent la cendre au sol. Si vous avez une bouteille en verre, vous pouvez en récupérer un peu avant que la glande à venin ne se vide. Dans ce cas effacez la Bouteille Vide de votre équipement et écrivez tout simplement Venin.

Notez aussi le Dard et rendez-vous au **247**.





L'affrontement avec le Moine n'était rien de plus qu'une petite querelle, toutefois cela a été suffisant pour attirer l'attention du Capitaine Uponne, dont la voix forte couvre la clameur du combat.

« Jusqu'à preuve du contraire, sur ce navire c'est moi qui commande et je ne tolère pas qu'il y ait des effusions de sang. »

Puis, s'adressant à un Gardien de la Foi:

« Conduisez ce fauteur de trouble dans la cellule, mais ne lui faites aucun mal! »

Rendez-vous au **185**.



La chambre semble être le studio d'une personne importante. Il y'a un imposant bureau avec de nombreux papiers et une plume d'oie à côté d'un encrier.

Sur les étagères se trouvent des livres et des objets liés au culte d'Ekerion.

Vous vous approchez du bureau pour y jeter un coup d'œil, quand vous entendez des pas provenir de derrière l'unique porte dans le mur en face de la fenêtre. Quelqu'un est en train d'ouvrir la porte et vous n'avez

que quelques instants pour vous cacher.
Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 14, allez au **148**; sinon au **563**.

Si vous êtes en compagnie de la Roche déduisez 2 points. Si vous êtes un Lutin et que vous lancez le sort Mutation, vous diminuez votre taille de telle façon que vous pouvez ajouter 3 points au résultat.

Si enfin vous êtes un Moine et que vous invoquez l'aide d'Ekerion, vous pouvez aller directement au **148**.

78

Vous murmurez une prière à Ekerion, et terminez avec une voix à peine perceptible pour vous assurer que les deux vous comprennent.

L'un des deux secoue la tête et dit à l'autre: « Bah, laissons-le partir, il n'a rien pour nous amuser! » et il se met à rire de façon ridicule, immédiatement imité par son compère.

Vous les saluez et vous poursuivez vers Janger, où vous arrivez peu après. Rendez-vous au **396**.

79

Malgré tous vos efforts, vous n'avez aucun moyen de sortir de cette minuscule prison.

Vous continuez à entendre des cris de panique, et peu après le navire commence à s'incliner.

Damaso lance des injures contre ce mauvais sort et vous essayez à nouveau de vous libérer, mais bientôt l'eau de mer atteint vos chevilles.

Tandis que vous vous noyez, vous maudissez les mauvaises décisions qui vous ont entraîné dans une mission aussi malchanceuse.

Votre aventure se termine ici.

80

Vous ouvrez la porte du réfectoire en pensant vous trouvez face aux moines. Vous pâlissez en réalisant votre erreur, car la salle est occupée par un peloton entier de soldats de faction au monastère. Les militaires interrompent leur partie de dés et arrêtent de boire de leurs pichets, se levant tout de suite. Votre compagnon et vous êtes en écrasante infériorité numérique et les affronter en combat n'aurait aucun sens.

Si vous êtes en compagnie du Ministre, rendez-vous au **220**.

Autrement lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au **385**; sinon au **216**. Si vous avez la Note H ajoutez 3 points au lancer des dés et si vous avez un Anneau d'Ekerion ajoutez 1 autre point.

81

Le goût du vin est enivrant et, quand vous terminez la gorgée, Latifah prend son verre buvant à son tour. Normalement ses yeux ne montrent pas d'émotions, mais il vous semble y voir briller un éclair de satisfaction.

Vous remerciez la femme qui continue à vous parler tout en caressant vos cheveux. Vous ressentez une

incroyable attraction envers elle, et vous ne parvenez plus à résister à la tentation de l'embrasser quand son visage se fait tout proche du votre.

Latifah échange avec vous un tendre baiser et vous passez toute la nuit avec l'Impératrice. Peu avant l'aube, alors qu'elle dort encore, vous quittez enfin ses charmes. Rendez-vous au **199**.

82

Vous dégainez votre arme et vous vous lancez contre le chariot. Vous lisez la stupeur dans les yeux du conducteur qui ne montre malgré tout aucun signe d'hésitation et lance les chevaux contre vous.

Un instant avant l'impact vous faites un saut de côté et frappez l'animal de tête, lui brisant une patte. La bête glisse dans la boue et tombe à terre, entraînant avec elle les autres chevaux et faisant dérailler le chariot.

Tout d'abord vous entendez le bruit de centaines de bouteilles qui se brisent, et tout de suite après une boule de feu gigantesque génère une déflagration qui vous frappe de plein fouet. Rendez-vous au **100**.

83

Vous recherchez le courage dans vos mots, pendant que vous observez les six brigands qui vous entourent. Sortir de cette situation ne sera pas aisé.

« Celui qui nous guide se fait appeler l'Apostat. Je suis son porte-parole, dites-vous sans hésitation.

- Ah, l'Apostat. J'ai entendu parler de lui, mais je ne pensais pas qu'il existait vraiment... Et ainsi vous deux

vous seriez son armée? » termine ironiquement le chef des brigands.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **462**; sinon au **498**.

84

Vous refermez rapidement la porte en espérant que le marin continue son chemin sans se soucier de vous.

Quelques instants plus tard vous entendez ses pas s'éloigner, on dirait qu'il monte les marches vers le pont supérieur du navire.

Vous sortez avec précaution, cette fois-ci sans trouver d'autres inconvénients. Rendez-vous au **364**.

85

Vous décrivez votre plan, mais Azmaitia secoue la tête.

« Laisse-moi faire... dit-elle en vous donnant un voile pour vous couvrir la tête et une partie du corps, et ne te montre pas trop. »

Après quoi la sorcière conduit le groupe vers la porte et parle à haute voix, se faisant entendre des défenseurs.

« On est enfin arrivées à Racla, mes amies. Espérons que ces hommes ne soient pas trop fatigués de leurs tours de garde et qu'ils sachent encore comment s'occuper d'une dame! »

Les militaires écarquillent les yeux, surpris, mais ne s'opposent pas à votre entrée, vous apostrophant avec des propos vulgaires et pleins de double sens.

« Ce n'est pas si mal de faire la guerre! » dit une recrue

juste avant qu'Azkoitia ne lui fasse perdre connaissance avec un coup de poing bien assené: c'est le signal de l'attaque!

Les femmes ne sont pas entraînées au corps à corps et certaines préfèrent rester à distance pour lancer des potions destructrices ou des flèches. Afin d'éviter que trop de soldats bien armés ne s'approchent d'elles, vous vous interposez pour les défendre.

Deux ennemis armés d'épée vous font face.

Premier Soldat d'Abalone: Combativité 8 Énergie 12

Second Soldat d'Abalone: Combativité 9 Énergie 9

Si vous combattez avec la force ajoutez 1 point de Combativité. Si vous gagnez allez au **57**.

86

Le lendemain vous reprenez la route sous une épaisse neige, mais à mi-matinée le mauvais temps est tel que vous devez vous arrêter dans un petit village.

Pendant toute la journée d'autres convois s'y arrêtent aussi, et les quelques gardes sur place sont rapidement débordés. Poursuivre est devenu impossible pour tous les voyageurs qui quotidiennement empruntent la route de Ruthenia à Janger et les soldats ne peuvent leur interdire l'arrêt.

Malgré le froid intense, vous récupérez 2 points d'Énergie grâce aux soins de Torlam, mais vous êtes encore très faible.

Le soir venu, la neige a cessé de tomber et un ciel étoilé annonce une nuit glaciale.

Moro et Leandra décident d'organiser un spectacle à la

lumière du feu de la place principale, protégée du vent par les chariots mis en cercle.

Une bonne partie des voyageurs trouve du réconfort dans une tasse de vin chaud et dans la joie du spectacle. En remerciement on vous offre de la soupe et du pain.

« Nous avons foulé bien d'autres planches, mais de temps en temps il faut savoir se contenter de peu », vous confie Torlam.

Le soleil n'est pas encore levé, quand des voix vous réveillent.

Vous revêtez rapidement une veste bien épaisse et vous sortez du chariot: le village est en agitation à cause de deux groupes armés qui pénètrent par les deux entrées au nord et au sud, bloquant ainsi toute voie de fuite. Vous voyez des hommes et des démons, mais il y a aussi des elfes qui vous tiennent en joue avec des arcs.

Un homme avec une barbe négligée et le visage amaigri s'avance, suivi par deux démons.

Il est désarmé, mais son allure est fière et sûre. Il fait un signe de la main gauche et une douzaine d'hommes entourent la petite caserne.

« Sortez et vous aurez la vie sauve. Aujourd'hui est le début d'un nouveau cours pour Abalone. Le Grand Prêtre doit savoir que son peuple veut retrouver sa liberté et que plus personne ne sera son serf. »

Son ton est celui de quelqu'un qui est habitué à commander et il trône imposant face à l'entrée de la caserne, en attente.

Dans le murmure général, les secondes vous paraissent une éternité, mais de l'édifice ne parvient aucune réponse.

Vous entendez alors des bruits de combats provenir de derrière l'édifice et un groupe d'assaillants apparaît en

traînant avec lui les trois seuls soldats du poste de garde: un cadavre et deux hommes blessés.

« Nous n'avons pas pu sauver l'autre », dit l'un des assaillants.

L'homme barbu se rapproche des deux survivants et les regarde avec des yeux qui ne montrent aucune pitié.

« Je vous avais donné une opportunité. Je vous en donne une autre. Rendez-vous! Nous ne sommes pas ici pour tuer nos frères. Celui qui nous a monté les uns contre les autres n'est autre que Guide Lumineux et nous sommes venus ici pour vous libérer de l'esclavage! »

L'un des deux soldats crache en direction de l'homme et l'autre le maudit:

« Brigand! Tu ne t'en sortiras pas si facilement! »

L'homme reste impassible:

« Alors partez par votre chemin, mais priez votre dieu de ne plus me rencontrer, car ma clémence pourrait bientôt prendre fin. Aujourd'hui l'Apostat se sent en devoir de commencer la journée en vous donnant la vie. Adieu et bonne chance. »

Les deux s'enfuient à pied dans les ruelles du village et vous les perdez rapidement de vue.

L'Apostat reprend la parole, cette fois-ci s'adressant à vous tous, spectateurs ébahis.

« N'ayez crainte, nous ne voulons pas vous faire du mal. Notre ennemi est Guide Lumineux et son aveugle tyrannie qui nous rend esclaves. À partir de maintenant ce village fait à nouveau partie d'une Abalone libre, le premier de beaucoup d'autres qui nous suivront. »

Quelques voyageurs reprennent leur route, craignant la présence des rebelles, qui toutefois ne font rien pour leur empêcher de partir. Vous remarquez seulement que les marchands de victuailles sont arrêtés et on leur demande

de la nourriture en échange d'argent. Face à vous quelques transactions sont accomplies et de nombreux sacs de grains et d'autres aliments sont chargés sur les mules des rebelles.

Torlam, qui pendant tout ce temps a serré fort votre main, vous invite à la suivre.

« Partons, ces assassins me font peur »

Si vous avez la Note G, allez au **161**; autrement au **432**.

87

Vous frappez l'Apostat au visage, il tombe à terre inerte. Un lourd silence tombe sur vous.

Millefeux, un rebelle avec lequel vous avez partagé de nombreuses batailles, est le premier à s'approcher, demandant aux autres de faire pareil. Allez au **354**



88

Vous saluez l'aubergiste, qui lève le regard vers vous, tout en continuant de couper la viande avec un gros couperet. Il s'éponge la sueur avec la manche de sa chemise et vous invite à passer commande.

« Ragoût avec légumes pour 2 pièces d'or et un pichet de bière pour une autre pièce. Si tu préfères le vin ce sera 2 pièces! »

Si vous voulez commander quelque chose, effacez les pièces d'or correspondantes et allez au **529**.

Si vous ne prenez rien, allez au **383**.

89

Vous vous éloignez d'instinct pendant que votre compagnon dégaine son arme et menace l'elfe; celui-ci répond par un sourire sarcastique.

Vous lisez la terreur dans les yeux de votre ami, dont le courage semble s'envoler. Son arme tombe à terre, puis il tombe à genoux se mettant en boule comme un enfant. Tandis que vous vous apprêtez à lui porter secours, l'elfe noir vous frappe au dos et une douleur se répand dans tout votre corps.

Vous perdez 2 points d'Énergie et allez au **285**.

90

Le Capitaine Uponne surveille que les marins obéissent à ses ordres et discute avec le timonier lui donnant des indications sur la route à suivre. Vous vous approchez du pont de commandement, mais un Gardien de la Foi avec un air menaçant vous barre le chemin.

Si vous insistez pour parler au capitaine, allez au **491**.

Autrement, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez parler avec l'un des marins qui est en train de ramasser des éléments du gréement, au **267**, avec une femme qui semble avoir des origines nobles, au **455**, avec un elfe habillé de ses pittoresques vêtements sylvains, au **2**, avec un Gardien de la Foi, au **582**, ou avec un moine émacié de Rhodio, au **308**.

Enfin, vous pouvez mettre un terme à vos investigations et vous reposer un peu le long de la rambarde à bâbord, au **226**.

Le Roi des Scorpions est coriace et parvient à vous affronter vous et la manticore simultanément. Son dard est rapide comme l'éclair et risque plusieurs fois d'atteindre votre allié qui, dans l'énième tentative de l'éviter, fait un faux pas et se blesse la patte contre une grosse pierre.

La manticore commence à boiter et essaye de s'éloigner de la zone du combat, mais le Roi des Scorpions en profite et la frappe au ventre.

Dans ce bref instant, votre adversaire baisse la garde et vous le surprenez avec un coup à la tête (déduisez 3 points de son Énergie). Au même moment, la manticore convulse et s'écroule au sol.

Maintenant le Roi des Scorpions n'a plus qu'un seul adversaire: vous!

Si vous voulez fuir le combat, vous pouvez d'abord essayer de couper la queue de la manticore qui est probablement déjà morte. Dans ce cas, allez au **361**; sinon poursuivez le combat.

Roi des Scorpions: Combativité 11 Énergie 20
(Moins les points déjà perdus auparavant)

Vous devez faire très attention à son dard. Chaque fois que vous êtes blessé, lancez 1 dé et comparez le résultat avec les points perdus lors de cet assaut. Si le résultat est égal ou supérieur à l'Énergie perdue, poursuivez le combat normalement. Sinon cela signifie que vous avez été frappé par son dard, auquel cas rendez-vous directement au **100**.

Si vous lancez le sort Contrôle des Végétaux et Animaux, les scorpions subiront son effet et votre compagnon pourra vous aider dans l'affrontement. Dans ce cas ajoutez 1 point de Combativité (2 si vous voyagez avec la Roche).

Si vous éliminez le Roi des Scorpions, allez au **75**.
Autrement allez au **100**.

92

Vous faites signe à votre compagnon et entrez dans la danse, frappant la manticore d'un coup de pied au visage qui la projette à terre.

La créature grogne d'impuissance, alors qu'un des orques lui cause une entaille à une patte. Du sang commence à couler abondamment de sa blessure.

Un autre orque lui donne un coup de cimeterre rouillé qui lui brise la nuque. Avec un gémissement, la manticore semble implorer une pitié que vous n'avez aucune intention de lui concéder, et avec un puissant coup de grâce vous lui percez le ventre.

Une fois l'adversaire éliminé, cinq paires d'yeux se retournent vers vous et votre compagnon, et l'un des orques vous demande la raison de votre intervention, articulant avec difficulté les quelques mots qu'il connaît dans la langue usuelle.

Pendant ce temps un autre tranche la queue de la manticore et intervient menaçant:

« Cette queue est pour nous chef. Lui devient nouveau chef tribu, toi pas prendre!

- Et qui serait votre chef? » demandez-vous, peut-être avec un peu de précipitation.

La tension augmente sensiblement.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **296**; sinon au **452**.

93

« On dirait qu'il y a plusieurs gagnants », murmure Dayno tout en sortant un dé d'une poche de sa tunique et en vous le donnant.

Afin de décider qui pourra empocher le lot, lancez un dé pour vous et un pour chacun des autres gagnants. Le numéro le plus élevé correspond à celui qui emportera toute la cagnotte. En cas d'égalité, relancez jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul gagnant.

Si c'est vous, allez au **211**.

Autrement allez au **239** si vous êtes un Guerrier ou au **217** pour tout autre personnage.

94

Les deux moines sont vraisemblablement agacés par le bruit causé par le groupe de lutins et ils sont en train de manger leur repas le plus rapidement possible.

Vous les saluez et leur demandez la permission de vous asseoir à leur table.

Les moines font un signe de la tête, mais ils ne sont pas très loquaces et, quand vous tentez d'entamer une conversation, vous vous rendez compte que ce ne sera pas facile de vous faire entendre à cause du vacarme causé par les rires des lutins, qui résonne dans les oreilles.

Vous leur demandez s'ils sont de Janger et si ce sont des habitués de cette auberge.

Le moine le plus vieux se penche vers vous pour se faire mieux comprendre.

Il vous raconte qu'il est en service à la bibliothèque du Grand Temple, alors que son compagnon plus jeune est un étudiant d'hérésies à peine arrivé de Ruthenia pour faire des recherches avec lui.

Il vient à peine de débarquer et avant de rejoindre le monastère il a voulu manger un peu, bien qu'il ne s'attendît pas à un accueil aussi bruyant.

Si vous êtes un Moine, allez au **201**; autrement au **592**.

95

Vous restez au centre de la petite clairière et observez l'obscurité. La forêt semble bouger tout autour de vous et vous ressentez quelque chose de suspect dans tous ses bruits étouffés.

Vous réveillez votre compagnon et partagez avec lui vos préoccupations, qui se confirment lorsqu'une voix de jeune femme provient du noir de la nuit, et vous invite à déposer vos armes.

« Sinon, vous ne sortirez pas vivant d'ici... », termine-t-elle.

Si vous obéissez, allez au **115**.

Si vous la défiez à vous faire face, allez au **237**.



96

Accroupi face à la serrure, votre tentative n'est pas suffisante pour vous permettre d'entrer dans la bibliothèque.

De l'autre côté de la porte vous n'entendez aucun bruit. Puis, à l'improviste, la porte s'ouvre et vous recevez un coup en plein visage sans que vous ayez le temps de réagir pour vous protéger (vous perdez 4 points d'Énergie). La silhouette obscure du Grand Gardien vous surplombe, pendant que vous vous relevez en crachant du sang.

Si vous connaissez son prénom, transformez les trois premières lettres qui le composent en chiffres suivant l'ordre alphabétique (A=1, B=2...) et rendez-vous au paragraphe correspondant.

Si vous ne le connaissez pas, allez au **492**.

97

Le sang des orques recouvre vos vêtements mais cela ne vous dérange pas, au contraire, vous vous sentez revigoré de voir tous ces cadavres.

Récupérez autant de points d'Énergie que le nombre d'orques que vous avez personnellement éliminés (ne considérez donc pas ceux tués par des évocations ou par votre compagnon). Si vous êtes accompagné par le Mège, récupérez un point supplémentaire.

Vous prenez la queue de la manticore et l'examinez. Elle est encore chaude et du dard suintent de petites gouttes de venin. Vous pouvez l'emporter si vous voulez, en prenant bien la précaution de l'envelopper dans de

l'étoffe pour éviter de vous blesser involontairement, (notez le Dard dans votre équipement).

Si vous avez une bouteille en verre, vous pouvez récupérer quelques gouttes de venin avant que la glande à venin ne se vide. Dans ce cas effacez la Bouteille Vide de votre équipement et écrivez tout simplement Venin.

En fouillant les cadavres vous trouvez aussi deux cimenterres, que vous pouvez utiliser seulement si vous êtes un guerrier, (ils ont les mêmes caractéristiques que les épées), autrement vous devez renoncer à les prendre.

Vous trouvez aussi 10 pièces d'or, des Vêtements d'Orques (ils sont encombrants et occupent deux places dans votre équipement) et un Masque de Guerre Orque. Rendez-vous au **247**.

98

Vous prononcez les mots lentement, regardant tour à tour chaque soldat.

« Le Grand Gardien s'en est allé avec ses secrets, frères d'Ekerion. Je l'ai vaincu de mes propres mains et je me proclame Grand Gardien de Licony. Vous soldats, vous êtes libres de faire ce que vous jugez le plus opportun. Vous pouvez retourner à Janger et dire que Licony est libre, ou vous pouvez vous unir à ses libérateurs et combattre le joug du Grand Prêtre. Mais vous ne ferez plus couler le sang des habitants de Licony! »

Quelques soldats font un pas en arrière, involontairement: vous lisez la crainte dans leurs yeux. La situation se débloque quand Guarente prend votre parti, criant sur les soldats:

« Partez, bons à rien, vous avez passé trop de mois à

vous empiffrer: vous n'êtes plus les bienvenus dans ces murs! »

Pendant que les militaires s'en vont dépités, vous jetez un regard de complicité à Guarente et reprenez la parole vous adressant aux religieux.

« Vous, frères, à partir de maintenant vous me reconnaîtrez comme votre guide et vous m'obéirez. Maintenant, faites disparaître le corps du Grand Gardien. Il va bientôt faire jour et j'ai l'intention de faire un discours aux habitants de Licony avant la célébration religieuse.

- Allez! Vous n'avez pas entendu? » intervient Guarente, qui semble avoir retrouvé toute sa vigueur.

Les religieux vous regardent perplexes, mais n'osent pas répliquer et se dépêchent d'exécuter les ordres.

Le vieux moine vous fait un clin d'œil et vous murmure à l'oreille: « Enfin, tu nous as libéré, étranger!

- Frère, tu pensais avoir oublié ta force d'âme, mais comme tu le vois, tu te trompais! »

Rendez-vous au **589**.



99

Quand il a refermé le livre, vous avez remarqué sur la couverture le symbole qui caractérise les uniformes des membres du peloton et un texte:

« *I vaut plus de 100.* »

Vous mémorisez ce détail et continuez de converser avec la recrue, jusqu'à ce que vous quittiez la taverne. Rendez-vous au **117**.

100

Le souffle court, vous tombez à terre exténué. Vos forces disparaissent peu à peu et vous fermez les yeux de fatigue. Mais une voix en vous vous garde éveillé. Une voix qui résonne dans votre tête, elle vous est familière mais vous ne parvenez pas à l'associer à un visage.

« Tu m'as déçu. Je t'avais confié une tâche que tu n'as pas su mener à terme. Tu avais une grande opportunité que tu as gâchée. Tu ne mérites pas ma protection. Adieu! »

Le dernier mot brûle en vous, consumant toutes vos dernières forces. Votre aventure se termine ici.

101

« Un vaut plus de Cent », murmurez-vous au Gardien, qui vous regarde ébahi.

« Un vaut plus de Cent », répétez-vous plus fort, mais l'homme ne réagit pas et vous regarde de travers.

Quelque chose ne tourne pas rond, vous décidez donc de vous en aller et, sans vous retourner, vous rejoignez les autres voyageurs tout en réfléchissant sur cette curieuse situation.

On dirait bien que l'homme est un imposteur, puisqu'il ne sait rien des Gardiens de la Foi. Mais vous n'arrivez pas encore à comprendre ce qu'il fait ici, ni qui lui a permis de monter à bord.

Écrivez sur la feuille d'aventure la Note B.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez parler avec l'un des marins qui est en train de ramasser des éléments

du gréement, au **267**, avec une femme qui semble avoir des origines nobles, au **455**, avec un elfe habillé de ses pittoresques vêtements sylvains, au **2**, avec le capitaine du navire, au **90**, ou avec un moine émacié de Rhodio, au **308**. Enfin, vous pouvez mettre un terme à vos investigations et vous reposer un peu le long de la rambarde à bâbord, au **226**.

102

« Très bien, je t'aiderai, mais pour l'instant tais-toi, s'il te plait! » lui répondez-vous.

L'homme ne cesse de vous remercier pendant que vous examinez la prison à la recherche d'un moyen de vous enfuir.

Si vous êtes un Magicien, vous pouvez brûler la porte en bois avec le sort Eclair Foudroyant.

Si vous êtes un Lutin, vous pouvez utiliser le sort Mutation et rapetisser tellement que vous pourrez passer sous la porte.

Si vous êtes un Moine, vous pouvez invoquer Ekerion, qui fera coulisser le verrou pour vous faire sortir.

Si vous êtes un autre personnage, ou si vous ne voulez pas jeter un sort ou demander l'aide d'Ekerion, vous pouvez recourir à la force brute, et tenter de la défoncer à coups d'épaule, ou à l'agilité, et faire coulisser le verrou en utilisant un Poignard (si vous en avez un, sinon vous ne pouvez pas tenter cette option).

Dans le premier cas lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 19, les charnières cèdent et avec un coup de pied vous parvenez à créer une ouverture suffisante pour passer.

Dans le second cas lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 20, vous parvenez à faire coulisser le verrou. Vous pouvez effectuer une tentative avec la Force et une avec l'Agilité.

Si vous parvenez à vous libérer, allez au **242**.

Si aucune de vos tentatives n'est couronnée de succès, il ne vous reste plus qu'à attendre l'arrivée de quelqu'un avec qui clarifier votre situation. Rendez-vous au **531**.

103

L'orque est robuste, il vacille, mais reste debout malgré votre tentative.

Vous prenant par surprise, son compagnon vous frappe dans le dos (vous perdez 3 points d'Énergie) et vous vous retrouvez à affronter une bande enragée.

Cet à cet instant que, contre toute attente, l'un des orques attaque à son tour le reste de la bande, joignant les forces avec Ogorzalek.

Grâce à l'aide de votre compagnon, l'infériorité numérique n'est plus si écrasante.

Vous devez éliminer deux adversaires (un seul si votre compagnon est la Roche), ayant tous les deux les mêmes caractéristiques:

Orque: Combativité 8 Énergie 8

Ils sont tous les deux armés d'un cimenterre.

Si vous combattez avec l'Esprit ajoutez 1 point de Combativité.

Si vous les battez, allez au **486**. Sinon au **100**.

104

Le groupe qui manœuvre la grue est composé de deux orques, qui ont la tâche de faire tourner la manivelle du treuil, et d'une autre demi-douzaine, qui agissent comme contrepoids et qui s'occupent de faire tourner le bras de la grue. Ils sont tous en sueur à cause de la fatigue causée par ce travail.

Vous vous approchez des deux orques et prenez la manivelle pour leur faire croire que vous voulez les aider.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si le total est égal ou supérieur à 14, allez au **184**; sinon au **583**.

Si vous lancez le sort Illusion ou Arrêter le Temps, ajoutez 2 points, faites de même si avez revêtu un Masque de Guerre Orque.

105

Vous échangez quelques mots avec lui pendant qu'il range le grément et vous remarquez le médaillon qu'il porte autour du cou, il a la forme d'un 8 mis à l'horizontale avec l'effigie d'Ekerion.

Vous lui en demandez l'origine.

« Il m'a été donné par Guide Lumineux en personne, vous confesse le marin avec orgueil, comme protection contre les naufrages... »

Puis, l'homme se tait suspicieux.

« Eh, mais de quel droit tu te mêles de mes affaires! Va-t'en, avant que je n'appelle les Gardiens! »

Il vous chasse rudement et vous retournez sur le pont,

en réfléchissant sur ce qu'il vient de vous dire.

C'est assez inhabituel que Guide Lumineux accorde une audience à un marin quelconque et encore plus qu'il lui fasse cadeau d'une amulette supposée protéger des naufrages. D'autant plus que vous n'avez jamais entendu parler d'un tel artefact de l'Église d'Ekerion.

Écrivez sur la feuille d'aventure la Note C.

Plongé dans vos pensées, vous regardez à nouveau le pont afin de décider de votre prochaine action.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez parler une femme qui semble avoir des origines nobles, au **455**, avec un Gardien de la Foi, au **582**, avec un elfe habillé de ses pittoresques vêtements sylvains, au **2**, avec le capitaine du navire, au **90** ou avec un moine émacié de Rhodio, au **308**.

Enfin, vous pouvez mettre un terme à vos investigations et vous reposer un peu le long de la rambarde à bâbord, au **226**.

106

La créature secoue la tête et saute rapidement derrière une pile de charbon disparaissant de votre vue. Vous courez pour la rattraper, mais elle s'est déjà enfuie au loin.

Vous entendez alors un râle provenir de l'orque que vous avez frappé lors de votre intervention et qui semble être seulement blessé.

Vous accourez vers lui et vous le menacez.

« Que faisiez-vous ici? Parle, ou tu mourras! »

L'orque crache du sang noir et prononce quelques mots dans sa langue incompréhensible.

Votre compagnon le transperce de part en part avec son arme avant que vous ne puissiez intervenir.

« Ce n'était qu'une charogne, Vindice. Personne ne pleurera sa mort! »

Vous examinez les corps de vos adversaires, mais leurs armes sont peu maniables pour vous. Seul un Guerrier peut utiliser leurs cimenterres (elles ont les mêmes caractéristiques que les épées), autrement vous devez renoncer à les prendre. Il y en a deux disponibles.

Vous trouvez aussi 10 pièces d'or, des Vêtements d'Orques (ils sont encombrants et occupent deux places dans votre équipement) et un Masque de Guerre Orque. Rendez-vous au **247**.



107

Vous tentez de dévisser la manivelle qui gère le mécanisme de descente du pont-levis.

Sans pouvoir utiliser d'outils adéquats la tâche se révèle très difficile et vos actions ne font qu'attirer l'attention des soldats ennemis qui interviennent immédiatement.

Vous ne pouvez pas fuir et votre sort semble scellé.

Avec une ultime tentative désespérée vous essayez de détruire le mécanisme, dans l'espoir que votre sacrifice puisse quand même aider les rebelles dans leur lutte.

Vous êtes transpercé par de nombreux coups, avant que vos forces ne vous abandonnent définitivement.

Rendez-vous au **100**.



D'après ce que vous avez compris, Ogorzalek sera conduit dans la forêt par une escorte d'orques provenant du village à l'est.

« Allons dans cette direction! » décidez-vous, exhortant ainsi votre compagnon à vous suivre.

En traversant la forêt vous gardez comme points de repères le parcours du soleil ainsi que le grand arbre, qui surplombe la forêt comme une griffe noire. Le tronc est tellement large qu'il faudrait une douzaine d'hommes pour l'entourer complètement, et à sa base vous apercevez de nombreuses petites fissures qui laissent présager un possible écroulement futur.

Le vent souffle de la cendre dans vos yeux et votre compagnon vous fait signe de ne pas traîner.

Si vous suivez son conseil, allez au **299**.

Si vous préférez inspecter l'arbre géant, allez au **345**.



Quelques hommes réagissent avec colère à votre tirade, hurlant toute leur haine envers Guide Lumineux.

« C'est une canaille! crie l'un.

- Oui, il m'a retenu prisonnier pendant des semaines! réplique un autre.

- Un de mes confrères a été tué pour ne pas s'être soumis à sa volonté! » conclut un autre encore.

Écrivez +2 à côté de votre valeur d'Autorité et décidez

comment poursuivre.

Si vous leur dites qu'à partir de maintenant vous allez les commander, allez au **421**.

Si vous en profitez pour leur raconter que vous êtes venu jusqu'ici pour les empêcher de poursuivre les pillages de caravanes de marchands qui transitent par cette zone, allez au **441**.

110

Un peu plus en avant se trouve un chariot avec un chargement de tissu, tiré par une mule. Le conducteur est un homme avec une moustache bien épaisse qui ne semble pas trop prêter d'attention à sa marchandise. Avec un peu de chance vous pourriez monter sur le chariot et vous cacher sous les étoffes.

Vous ne devez toutefois pas vous faire remarquer par les autres voyageurs, vous décidez donc d'agir séparément. Vous êtes le premier à sortir de la foule et, en profitant de la confusion générale, vous montez rapidement sur le chariot.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **570**; sinon au **12**.

111

L'elfe porte ses doigts aux lèvres, comme pour siffler, mais votre poing la frappe en plein visage lui cassant le nez et l'étourdissant. Son visage est un masque de sang et vous vous acharnez sur elle jusqu'à ce qu'elle soit méconnaissable, mettant fin à son agonie. La

satisfaction que vous ressentez pour vous être sorti de ce danger est si forte que vous vous sentez plein de vigueur: vous récupérez 1 point d'Énergie.

Vous regardez par la fenêtre de la chambre et vous voyez des clients de l'auberge s'enfuir ainsi que des silhouettes habillées en noir, positionnées dans les quelques points stratégiques des ruelles devant l'édifice: une embuscade bien planifiée...

Vous examinez rapidement toutes les possibilités, et vous décidez que le seul moyen de fuir serait de tenter de passer par les toits. Vous courez donc vers la fenêtre au fond du couloir et d'un saut vous atterrissez sur le toit de la maison adjacente. Vous en parcourez toute la longueur et vous sautez enfin dans une meule de foin que vous apercevez dans une cour en dessous.

Rendez-vous au **493**.

112

Au coucher du soleil vous ressentez un frisson le long de votre dos et, dès que l'obscurité vous entoure, vous avez la nette sensation que l'on vous observe.

« Partons, ordonnez-vous à votre compagnon, désormais ce ne sont plus nos affaires... »

Vous vous éloignez d'Ogorzalek, le laissant tremblant de peur et incapable de bouger.

Vous vous installez dans une petite clairière avec votre compagnon et vous partagez les quelques provisions qui vous restent. Au loin vous entendez distinctement de terrifiants cris de douleur.

Vous n'avez plus faim, vous vous installez pour vous reposer mais les cris perdurent tout le long de la nuit et vous empêchent de dormir.

Vous pensez à la douleur provoquée par Ogorzalek, Qui maintenant se reverse sur lui multipliée par la rage de celui qui a tout perdu. Rendez-vous au **29**.

113

Vous leur montrez le Sauf-conduit avec la signature du commandant Garmendio.

L'un des deux secoue la tête et dit à l'autre:

« Bah, laissons-le partir, il n'a rien pour nous amuser! » et il se met à rire de façon ridicule, immédiatement imité par son compère.

Vous les saluez et vous poursuivez vers Janger, où vous arrivez peu après. Rendez-vous au **396**.

114

Le campement est entouré sur trois côtés par un ravin ce qui le rend imprenable par ces directions.

Le quatrième côté est constitué par un ruisseau qu'on peut facilement traverser grâce à une série de pierres qui émergent à la surface de l'eau. Il n'y a qu'un seul passage de ce genre, à peu près à la moitié du campement, que vous avez l'intention d'occuper avec une demi-douzaine de démons et de sang-mêlé. Les autres auront la tâche d'attaquer à distance les assaillants avec des frondes et des projectiles.

Le temps vous manque et vous devez décider si répartir le reste de vos hommes dans les différentes cabanes, ou les concentrer dans le temple, seul endroit suffisamment grand pour les contenir tous.

Notez où vous voulez placer les brigands.

Peu après avoir pris position, les rebelles de l’Apostat sortent de la végétation au bord du ruisseau, s’arrêtant juste en face de vous, du côté opposé du cours d’eau. Vous n’arrivez pas à voir combien ils sont, mais vous estimez qu’ils doivent être beaucoup plus nombreux que vous.

L’Apostat se fraie un chemin parmi ceux qu’il y a peu de temps à peine vous considérez comme des amis, et il s’arrête face à vous, regardant tout autour de lui.

« C’est donc ceci la raison pour laquelle tu as trahi tes compagnons? » Il rit, tout en faisant quelques pas sur les grosses pierres qui permettent la traversée du ruisseau. Vous avancez à votre tour vers lui, le défiant ouvertement.

Vous êtes si proches que vous pourriez vous toucher, quand, soudainement, le signal d’attaque est donné depuis les rangs arrière des rebelles.

Si vous avez réparti vos hommes dans les nombreuses cabanes du campement, allez au **473**; s’ils se trouvent tous dans le temple, allez au **346**.

115

Vous jetez vos armes à terre (effacez-les de votre feuille d’aventure) et vous levez les mains pour montrer que vous n’avez aucune intention hostile.

Peu après, vous êtes entourés par un groupe d’individus revêtus de manteaux noirs qui ne laissent entrevoir que le visage. Ce sont des femmes! Essentiellement jeunes et armées de bâtons. L’une d’entre elles s’avance vers vous le regard sévère.

« Vous avez envahi notre territoire! La Triade décidera comment vous punir. Suivez-nous et ne tentez pas

d'entourloupes si vous ne voulez pas qu'on fasse usage de la force. »

Sa voix est déterminée, mais sa jeunesse laisse transparaître son manque d'expérience: elles n'ont pas l'air de guerrières, encore moins de sorcières.

Plus vous l'observez et plus il vous semble de reconnaître une certaine ressemblance avec quelqu'un que vous avez déjà rencontré, mais votre mémoire n'arrive pas à se rappeler qui.

Soudainement vous repérez en elle les traits de la noble dame qui voyageait sur le *Kharima*. Vous pourriez jurer qu'elle appartient à la même famille.

Si vous vous rappelez le prénom de la fille de la dame, transformez les lettres qui le composent en chiffres suivant l'ordre alphabétique (A=1, B=2...) et rendez-vous au paragraphe correspondant.

Si vous ne vous le rappelez pas ou si vous n'avez jamais parlé à la noble dame, allez au **597** si vous êtes avec le Comte.

Autrement vous pouvez choisir de les suivre au **223**, ou de leur opposer résistance, au **465**.

116

L'elfe s'approche tout en portant les doigts aux lèvres et commence à siffler, sifflement qui s'interrompt quand vous lui portez un violent coup de pied dans la poitrine. Votre adversaire pousse un râle et tente à nouveau de siffler, mais elle a le souffle court et avec un autre coup de pied vous lui défoncez la cage thoracique.

Vous vous apprêtez à vous enfuir, mais les bruits de pas qui montent par les escaliers vous laissent présager qu'il

est déjà trop tard. Vous êtes entouré par de nombreux hommes armés qui vous forcent à sortir de l'auberge. Rendez-vous au **484**.

117

Une fois le pichet vidé, vous saluez de la tête le tavernier et quittez la taverne. Vous rentrez chez vous dans l'obscurité de la nuit. Depuis que Guide Lumineux gouverne la ville, les ruelles sont devenues plus sûres et on entend rarement parler de vols ou d'homicides. Tout ceci est dû à la vigilance zélée des Gardiens de la Foi, un corps armé avec des pouvoirs de police quasiment illimités, qui effectuent des rondes nocturnes dans tous les quartiers. Maintenant rendez-vous au **388**.

118

Pendant que vous réfléchissez à vos prochaines actions, la voix familière de votre compagnon attire votre attention. Il accourt vers vous tout essoufflé, en affichant un regard dubitatif.

Vous lui demandez s'il a récupéré quelques indices utiles pour vous permettre de sortir de ce labyrinthe, mais il vous répond qu'il a cherché pendant toute la nuit en long et en large aux marges de la forêt, sans rien trouver d'intéressant.

« Nous n'avons aucune information utile, Vindice! dit-il avec un filet de voix.

- N'aie crainte, mon ami. Ce n'est pas la première fois que je me retrouve dans de telles difficultés. Maintenant allons-y. » Rendez-vous au **247**.

119

Ces maudits tendons ne sont même pas égratignés par vos misérables tentatives. Vous allez abandonner, quand le clic du mécanisme d'enclenchement de la catapulte vous glace le sang.

Le bras de la catapulte se détend immédiatement et le contrepoids s'abat sur vous avec une puissance inimaginable.

Rendez-vous au **100**.

120

Vous vous séparez de Dame Bertana et de sa servante, leur rappelant de ne pas éveiller les soupçons et de ne pas réagir aux provocations.

« Je vous rassure, on s'occupera de votre mari, mais pour l'instant vous devriez commencer sérieusement à penser à vous en aller d'ici. »

En insistant un peu vous parvenez à vous libérer des deux femmes, qui se mettent en chemin sur la route parcourue par les soldats.

Tandis que vous élaborez un plan, vous échangez quelques mots avec les moines qui vous ont hébergé cette nuit.

Si vous leur demandez leur opinion sur Lord Vigilulfo, allez au **174**.

Si vous leur demandez ce qu'ils pensent du Grand Gardien, allez au **68**.

Si enfin vous leur demandez des informations sur les hérésies à Licony, allez au **278**.

Le Commandant vacille après votre dernier coup. Vous êtes recouvert par son sang noir, mais cela ne vous dégoûte pas. Au contraire, l'odeur de terreur qui plane autour de vous vous enivre. Vous transpercez aussi le cœur du chaman évanoui et un frisson de plaisir vous régénère (vous récupérez 2 points d'Énergie).

Personne n'ose s'approcher de vous et, quand vous arrachez la ceinture de crânes et la montrez aux orques, vous comprenez que l'armée assaillante n'as plus aucun guide.

La hyène montre ses crocs, mais il vous suffit de lui jeter un regard pour qu'elle prenne peur et qu'elle baisse la tête en signe de respect.

Vous coupez les tendons qui forment le mécanisme de la dernière catapulte, puis vous montez sur le dos de l'animal maintenant calmé et, en montrant bien haut la ceinture de crânes récupérée sur le cadavre de l'orque, vous avancez parmi les rangs ennemis, tandis que le soleil commence à se lever.

Les orques s'éparpillent dans toutes les directions et disparaissent dans le désert. Vous vous débarrassez de votre déguisement d'orque désormais inutile (effacez les Vêtements d'Orques et le Masque de Guerre Orque) et vous rejoignez les soldats d'Abalone qui vous observent, incrédules.

Si vous le voulez, vous pouvez garder la Ceinture de Crânes.

Le premier à venir vers vous est votre compagnon, il saigne par plusieurs blessures, mais il est encore en bonne santé.

« Vindice, qu'as-tu fait? » sont ses mots pleins de

surprise.

Vous racontez votre accomplissement au Sergent Morgante qui en reste bouche bée.

« Le Commandant Garmendio doit être mis au courant... suis-moi! »

Morgante vous conduit aux niveaux supérieurs, jusqu'au sommet de la Forteresse de Batsian, duquel vous pouvez observer la retraite des troupes ennemies. Vous racontez en détail ce qui s'est passé et, au terme de votre récit, vous réclamez une juste récompense.

« Commandant, nous ne pouvons rester ici plus longtemps. Les orques ne se montreront plus pendant un certain temps... » mentez-vous, bien conscient que bientôt un nouveau seigneur de la guerre imposera son pouvoir aux diverses tribus d'orques.

On vous autorise à partir, avec un Sauf-conduit signé par Garmendio en personne (ajoutez-le aux objets en votre possession, vous devez éliminer un autre objet si votre équipement est déjà au complet). Avec un tel document vous pouvez voyager librement dans tout Abalone.

Votre compagnon aussi en reçoit un.

Le Commandant de la garnison vous invite à vous reposer un peu et vous fait préparer un bain chaud.

Si vous profitez de cette occasion, allez au **424**.

Si vous ne voulez pas perdre d'autre temps, partez au plus vite au **62**.

122

Votre arme s'abaisse sur les cordes et en tranche une de façon nette. Toutefois l'imposante structure était

assurée par deux autres cordes qui, malheureusement, restent intactes.

Votre tentative n'est toutefois pas restée inobservée, car les orques bondissent sur vous, vous arrachent votre arme et vous empêchent tout mouvement.

Le visage boursoufflé d'une créature fétide qui vous enfonce son poignard dans le cœur est la dernière chose que vous voyez... Rendez-vous au **100**.

123

Vous donnez le Laissez-passer aux deux sorcières et leur ordonnez d'aller du côté opposé. Azpeitia sourit, savourant la victoire proche, et vous invite à continuer. Maintenant vous êtes le seul qui doit encore traverser le portail, mais vous n'avez pas le Laissez-passer.

Vous demandez immédiatement à Azmaitia de revenir en l'emportant avec elle.

Pour permettre à la sorcière de traverser le portail vous êtes obligé de payer une Étoile d'Argent.

Vous lui arrachez des mains le Laissez-passer et vérifiez combien d'Étoiles d'Argent il vous reste: plus une seule! Malédiction vous étiez si près de réussir...

Rendez-vous au **248**

124

Les soldats poursuivent en riant et en se racontant des blagues. Ils ne remarquent pas votre présence et montent à l'étage supérieur en faisant un boucan pas possible.

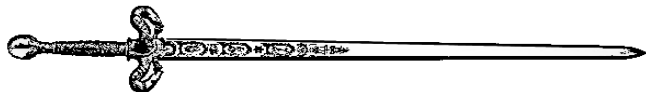
Vous jetez un rapide coup d'œil au réfectoire, mais vous

ne voyez aucune indication utile. Si vous le voulez, vous pouvez boire du tonneau de bière qui en contient encore quelques pintes. Chaque pinte vous permet de récupérer 1 point d'Énergie, mais vous cause la perte temporaire de 1 point d'Esprit (2 si vous êtes un Lutin), jusqu'à ce que vous ayez lu le paragraphe 589.

Après quoi vous montez à l'étage supérieur avec l'espoir de découvrir le lieu où Lord Vigilulfo est retenu prisonnier.

Vous pouvez tenter d'ouvrir la première porte sur la droite, caractérisée par un grand symbole d'Ekerion en fer forgé. Vous ne savez pas si elle est fermée à clef, et aucune lumière ne filtre. Dans ce cas allez au 77.

Comme dernière option vous pouvez vous approcher de chacune des portes et tendre l'oreille pour trouver des indices. Dans ce cas allez au 234.



125

Lord Paretus, père de votre épouse Dame Mozia, n'a pas voulu embrasser publiquement la foi d'Ekerion. Il ne doit qu'à votre influence le fait de ne pas avoir vu toutes ses propriétés confisquées. Guide Lumineux n'ayant pas osé en donner l'ordre, ceci grâce aussi à la conversion de Mozia qui est devenue fidèle d'Ekerion, suivant votre suggestion.

Vous vivez actuellement avec sa famille dans une villa à la périphérie de Janger, bien que vos nombreux voyages à travers Ioscan ne vous permettent pas de passer beaucoup de temps avec elle.

Rendez-vous au 332.

Les rebelles ne s'attendaient pas à une embuscade et vos coups sont meurtriers.

Ils tombent un à un dans le ruisseau et le courant les entraîne au loin vers la vallée, hors de votre vue.

Si vous avez utilisé des poignards, ils sont maintenant perdus.

L'embuscade sème la panique parmi vos adversaires, nombreux d'entre eux plongent volontairement dans l'eau à la recherche d'un moyen de s'enfuir.

La situation tourne à votre avantage, mais à l'improviste apparaît de l'arrière-garde l'Apostat, qui se fraie un chemin parmi les siens pour organiser la contre-attaque. C'est le moment d'intervenir et vous descendez le long de la pente raide. En quelques minutes vous atteignez le pont, maintenant désert. Vous faites signe au Taureau d'arrêter l'attaque et vous prenez la parole.

« Apostat, l'heure est venue que tu expliques à nos frères pourquoi tu les as entraînés à se battre l'un contre l'autre, alors que notre vrai ennemi se la coule douce dans la capitale! Allez, raconte pourquoi tu les as conduits jusqu'ici! »

Tous les regards se portent sur l'Apostat qui attend un instant avant de vous accuser de trahison.

« Vindice, tu avais reçu l'ordre de revenir immédiatement. Tu as refusé et ceci est une trahison envers tes frères! »

Vous ouvrez vos bras comme pour y inclure idéalement les brigands et les rebelles.

« Nous sommes tous frères, Apostat. Chacun de nous a un compte à régler avec le Grand Prêtre. Ne tente pas de nous diviser. »

Pour la première fois depuis que vous le connaissez, vous apercevez la haine dans son regard. L'homme lance un cri et se jette sur vous, vous poussant à terre. Personne n'interviendra dans ce duel et vous devrez vous débarrasser de lui sans aucune aide extérieure.

Apostat: Combativité 10 Énergie 18

L'homme se bat avec un long poignard, lançant ses attaques avec une rage sans pitié.

Si vous le battez, allez au **87**.

Si vous n'y parvenez pas, allez au **100**.

127

Pendant les semaines qui suivent vous récupérez toute l'Énergie perdue jusqu'à présent (notez-le sur votre feuille d'aventure) et vous contribuez comme vous le pouvez aux diverses activités de la communauté.

Vous ne vous concédez que quelques promenades nocturnes dans les forêts pour chasser les noires pensées de l'insomnie.

Les commerçants de passage ne se font plus piller leurs marchandises et vous informent de temps à autre de la situation à Abalone.

La Forteresse de Batsian a résisté à un dur assaut de la part des orques, tout en subissant de nombreux dommages. Malgré la lenteur des réparations, les ennemis ne se sont pas encore réorganisés et les frontières d'Abalone sont toujours intactes.

L'écho des actions du groupe de l'Apostat est en train de se répandre dans tout le pays. Certains comtés plus

lointains ont déjà chassé les Gardiens de la Foi, rendant instable le contrôle de Guide Lumineux sur ces régions. Vous ne pouvez que vous ravir de la situation, bien que vous vous attendiez tôt ou tard à une possible répression.

S'il vous reste encore un peu d'or vous pouvez l'utiliser pour acheter de la nourriture aux marchands. Si vous faites ainsi, décidez combien vous dépensez et allez au **460**. Si vous avez un Gland en or vous pouvez le vendre pour 8 pièces.

À quelques jours du solstice d'été, pendant que vous travaillez sur le toit du temple, on vous annonce le retour de votre compagnon.

Dès qu'il descend de sa monture, vous l'embrassez en signe d'amitié, mais son attitude reflète son inquiétude. « Vindice, je te trouve amaigri et morose... Tu es presque méconnaissable! »

Vous en riez et vous l'incitez à raconter ce qui s'est passé avec l'Apostat, mais sa réponse est inattendue.

« Vindice, je lui ai raconté tes hauts faits et de comment tu m'as sauvé la vie plusieurs fois. Je lui ai raconté des brigands et de comment tu as éliminé leur chef en prenant sa place. Au début il semblait enclin à accepter la demande d'or mais, après quelques jours, il m'a communiqué qu'il n'en ferait rien... »

Les mots sont inutiles car votre regard perplexe est suffisamment éloquent.

« Il y a autre chose: j'ai découvert que l'Apostat a l'intention de négocier avec Guide Lumineux pour te livrer à lui avec la ruse. Ils vont se rencontrer à Janger le jour du solstice pour finaliser les détails. Il est évident que cette information est extrêmement confidentielle et j'en ai eu vent uniquement à la suite des nombreux

risques que j'ai encourus.

- Je ne comprends pas pourquoi l'Apostat souhaite ma mort, répondez-vous.

- Je pense que c'est lié à une question de prestige, mon ami. L'Apostat n'apprécie guère que l'ensemble de tes succès fassent de l'ombre aux siens.

- Bof, l'Apostat n'est rien d'autre qu'un politicien, il se ramollit. »

Vous prenez une longue pause et puis continuez.

« Où vont-ils se rencontrer?

- À l'*Auberge du Brouillard* dans le quartier du port, en soirée. Mais je sais qu'ils iront incognito.

- Evidemment. J'irai en personne et je me débarrasserai une fois pour toutes du Grand Prêtre. Pour ce qui est de l'Apostat... celui qui trahit ses propres compagnons ne mérite pas de vivre! »

Votre colère est tangible et votre compagnon fait quelques pas en arrière effrayé.

Vous lui posez la main sur l'épaule pour le rassurer:

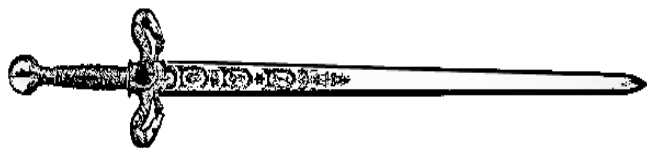
« Tu ne peux plus y retourner. Ici tu seras en sécurité! »

Votre compagnon semble vouloir protester mais sans trop de conviction, il cède et accepte de rester au campement des brigands.

Ayant suffisamment de temps à disposition, vous décidez de vous rendre à Janger à pied.

Si vous avez un Laissez-passer, allez au 47.

Sinon, allez au 551.



128

Le chef des Lutins répond au nom de tous.

« Ici ils sont tous suspects! Ne vois-tu pas combien ils sont hauts? Pourrais-tu te fier à eux? »

Il vous regarde ironiquement et puis éclate de rire en vous postillonnant dessus.

Vous quittez définitivement cette bande de fêtards et vous vous rendez au **383**.

129

Vous restez quelques minutez à l'extérieur de l'auberge; de temps en temps quelques marins sortent de l'édifice lassant la place à d'autres arrivants. La scène ne diffère en rien de ce que l'on pourrait voir dans n'importe quelle autre taverne et vous vous demandez s'il ne vaudrait pas mieux arrêter de temporiser et entrer.

Si vous procédez ainsi, allez au **431**.

Si vous préférez attendre encore un peu, allez au **420**.

130

Vous avez presque complété l'épreuve, mais le nombre d'Étoiles d'Argent aussi diminue rapidement.

La dernière qui doit traverser le portail est Azmaitia.

Vous revenez avec le Laissez-passer (payez 1 Étoile d'Argent), et vous vous réunissez avec la sorcière.

Toutefois il ne vous reste plus assez d'Étoiles d'Argent pour traverser à nouveau le portail.

Rendez-vous au **248**.

131

Azkoitia tombe à terre, exténuée à cause de vos coups et du somnifère.

Avec vos dernières forces, vous vous dirigez d'un pas incertain vers la fontaine du Sang de la Terre et vous en buvez de généreuses rasades, sous les yeux ébahis des sorcières (votre valeur d'Énergie retrouve son niveau initial). Rendez-vous au **162**.

132

Au coucher du soleil vous n'avez pas encore trouvé de sortie à ce labyrinthe noir.

Vous décidez de veiller à tour de rôle afin d'éviter toute mauvaise surprise.

Vous dormez en premier, mais votre sommeil est rapidement interrompu par un cri d'alerte.

Vous vous levez immédiatement l'arme au poing pour identifier votre assaillant.

C'est un orque, armé d'un gourdin, qui est en train de donner du fil à retordre à votre compagnon.

Vous devez l'affronter.

Orque: Combativité 9 Énergie 10

Ajoutez 1 point à votre Combativité (2 si vous êtes avec la Roche) grâce à votre supériorité numérique.

Si vous combattez avec l'Esprit ajoutez 1 point de Combativité.

Si vous gagnez, allez au **167**; sinon au **100**.

« Au feu, au feu! » criez-vous.

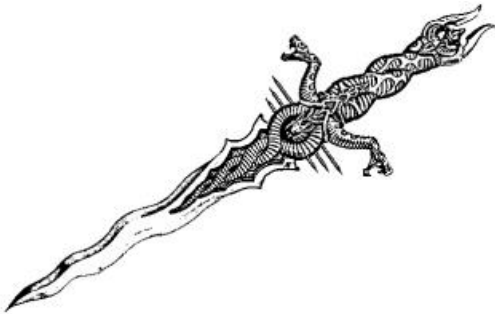
De nombreux voyageurs se sont réveillés et le chaos commence à se propager sur le navire. Vous tentez de vous frayer un chemin, mais la cohue est telle que vous décidez de vous jeter à l'eau, bientôt imité par tous les autres.

L'eau est glaciale (vous perdez 6 points d'Énergie): vous ne pouvez pas survivre longtemps dans ces conditions.

Le *Kharima* se brise sous vos yeux et coule en quelques minutes, emportant avec lui la vie de nombreuses personnes. Entretemps, les deux canots de sauvetage s'éloignent en laissant derrière eux une traînée blanche, sans porter secours aux survivants.

Vous peinez à respirer et à garder la tête hors de l'eau, heureusement vous apercevez une planche brisée flottant à proximité et vous l'attrapez de toutes vos forces. Vous parvenez à vous hisser pour vous asseoir à califourchon puis, fatigué, vous perdez connaissance et vous vous laissez entraîner par le courant.

Rendez-vous au **271**.



134

Vous quittez le lieu où vous avez passé la nuit, et vous vous dirigez vers les cris qui se font de plus en plus fort. Vous voyez un nuage de poussière à une centaine de pas de distance et vous vous approchez avec précaution, utilisant les arbres pour vous cacher.

Quand vous êtes suffisamment proche, vous distinguez un groupe de cinq orques qui est en train de se battre contre une manticore: une créature avec un corps de lion, un visage d'être humain et une queue semblable à celle d'un scorpion. L'un des orques a attrapé le dard et l'a recouvert d'un sac, empêchant ainsi la créature d'utiliser sa redoutable arme naturelle.

Parmi les orques vous n'apercevez pas ceux que l'elfe recherche.

Si vous fuyez le combat, rebroussez chemin, le plus silencieusement possible, vers le **118**.

Si vous intervenez en faveur de la manticore, allez au **152**.

Si vous préférez aider les orques, allez au **519**.

Si enfin vous restez caché et observez la suite du combat, allez au **245**.

135

Allez au **434**.



136

Votre ballade nocturne ne vous a rapporté que des problèmes et il serait plus prudent de retourner dans la grande pièce où vous dormiez avant d'être réveillé.

Vous ouvrez la porte en essayant de ne pas trop faire grincer les charnières et vous vous installez contre un tonneau. Rendez-vous au **554**.

137

Fallandi conduit la docile monture vers le nord, serpentant entre les arbres. Tout à coup vous le perdez de vue et vous accélérez le pas, mais il n'y plus aucune trace de lui. Sur le sable il n'y a aucun signe à l'endroit où il devrait y avoir les empreintes de la mule.

Vous vous retournez vers votre compagnon, mais il est tout aussi surpris que vous.

« Peut-être que c'est vraiment comme il le dit... » murmurez-vous préoccupé.

Vous poursuivez vers l'est au **132**.

138

Vous êtes le Capitaine des Gardiens de la Foi et vous connaissez chacun de vos hommes.

Normalement une escouade de votre peloton est toujours assignée comme escorte des mécréants à Cadash et vous êtes régulièrement informé sur ce genre d'opérations. Par contre cette fois-ci, vous n'avez reçu aucun détail au sujet de ce voyage, et vous êtes surpris de ne reconnaître aucun visage familial parmi ces

Gardiens de la Foi.

On dirait plutôt des figurants et vous vous demandez s'il ne vaudrait pas mieux enquêter sur cette étrange situation. Retournez au **388** pour effectuer votre choix.

139

Avec un coup bien ajusté vous vous libérez du marin. Entretemps, la chandelle a roulé par terre et a mis le feu à de la paille qui se trouvait dans un coin. Allez au **133**.

140

Après avoir joué votre main, Branko montre le 7 et Cardo le 6.

Si vous avez joué le 8 vous prenez toutes les cartes, si c'est le 7 vous les partagez avec Branko, pour tout autre choix, Branko doit prendre quatre cartes.

Notez sur la feuille le résultat du quatrième tour.

C'est maintenant à votre tour de commencer. Décidez de la carte que vous allez découvrir (effacez-la de la feuille) et rendez-vous au **467**.

141

Vous vous approchez en faisant attention que l'on ne vous remarque pas.

« Un grand! À notre table! » crie un Lutin.

Celui qui se trouve en tête de table vous fait un signe respectueux et vous invite à vous asseoir à côté de lui, en vous offrant un pichet de bière.

Vous acceptez avec plaisir, mais au moment où vous

vous asseyez, vous ne trouvez pas le soutien de la chaise et vous tombez par terre sous une pluie de rires.

Ces microbes vous ont bien roulé.

Si vous freinez votre colère et que vous jouez le jeu en lançant à votre tour une blague, allez au **195**.

Si vous menacez les Lutins de vous venger, allez au **34**.

142

Vous murmurez les paroles du sort et vous matérialisez devant eux une manticore. Les orques ouvrent grand les yeux ébahis et vous profitez de leur hésitation pour frapper le plus proche de vous à la tête.

L'orque s'écroule lourdement par terre et, pendant que les autres reportent leur attention vers vous, votre compagnon les surprend dans le dos et en élimine un autre. Rendez-vous au **5**.



143

Vous vous faites tout petit contre la porte allant même jusqu'à expirer toute l'air de vos poumons. La lumière se rapproche et les secondes vous paraissent des heures. Tout d'un coup le grincement des planches s'interrompt et l'instant suivant vous êtes frappé au visage par un coup de poing qui vous jette à terre (vous perdez 3 points d'Énergie). Après quoi vous vous retournez et vous vous préparez à affronter votre adversaire, c'est le

marin que vous avez longuement observé aujourd'hui sur le pont du navire.

Il semble affolé et il vous attaque avec un marteau.

Marin: Combativité 9 Énergie 10

A moins que vous n'utilisiez la Force, vous devrez réduire votre Combativité de 1 point.

Écrivez aussi la Note E.

Si vous le battez en 1 ou 2 assaut(s), allez au **327**.

Si le combat dure 3 assauts, allez au **311**.

S'il dure 4 assauts ou plus, allez au **139**.

144

Vous clignez des yeux plusieurs fois avant de retrouver la vue. Vous n'avez aucune idée de combien de temps s'est écoulé depuis que vous vous êtes évanoui, mais vous vous rappelez clairement avoir détruit le dangereux chargement magique qui aurait pu être décisif pour déterminer le cours de la bataille.

Vous regardez autour de vous, vous êtes dans une chambre avec une porte en bois renforcée et une fenêtre avec des barreaux par laquelle filtre la lumière du soleil. Il n'y a pas de poignée et vous tapez fort pour attirer l'attention de quelqu'un.

Du côté opposé vous entendez des voix mais vous ne parvenez pas à clairement distinguer les mots.

Vous réfléchissez sur ce qui a bien pu se passer, et vous regardez par la fenêtre, le paysage ne vous est pas familier.

Vous cherchez de possibles passages secrets dans les murs, mais sans succès. Vous n'êtes pas fatigué et vous

n'avez pas de blessures apparentes, mis à part le moignon qui saigne encore. Pendant la journée vous récupérez vos forces et vous vous sentez de plus en plus euphorique, malgré la situation.

Le soleil vient tout juste de se coucher et l'obscurité commence à envahir votre chambre de réclusion, quand la porte s'ouvre: quatre soldats d'Abalone vous invitent à sortir. Vous ne pouvez pas leur opposer de résistance et vous les suivez à l'extérieur de l'édifice jusqu'à la place principale de Racla où un bûcher a été installé. La place est remplie de citoyens, et sur une estrade placée au centre un homme est en train de parler à la foule. Il vous tourne le dos mais vous reconnaissez sa voix et sa silhouette: c'est le Grand Prêtre, votre pire ennemi!

Il est en train d'haranguer la foule, menaçant de terribles conséquences tous ceux qui aideraient les rebelles.

« Aujourd'hui vous allez constater ce qui arrive à qui trahit Abalone et la foi d'Ekerion! »

Il se retourne enfin vers vous et vous indique du doigt à plusieurs reprises.

« Voilà l'assassin et le mécréant, Aglabraz, auquel j'avais donné toute ma confiance et qui m'a trahi avec le crime dont il s'est rendu coupable. Les dévastations de quatre jours de siège à Racla ont causé de nombreuses morts et la responsabilité lui échoit. Sa peine est la mort, et il sera exécuté immédiatement. Attachez-le! »

Vous voudriez répliquer, mais les soldats vous bâillonnent, empêchant toute réaction de votre part.

Vous êtes enchaîné à un poteau qui est ensuite hissé au centre du bûcher et solidement fixé grâce à un trou creusé dans le sol.

Vous cherchez des yeux le Grand Prêtre, qui à son tour

soutient votre regard avec défiance, tout en arborant un sourire plein de satisfaction.

Enfin on met le feu au bûcher. Le crépitement des flammes annonce le brasier qui petit à petit devient plus grand et la chaleur commence à devenir toujours plus forte.

Encore quelques instants et tout sera fini!

À l'improviste vous entendez une voix amicale et vous levez le regard vers la foule.

Au premier rang, à assister à votre fin, se trouve Torlam qui vous a déjà sauvé plus d'une fois. Mais en cette occasion elle ne pourra rien faire...

Son visage serein est en dissonance avec la situation et vous lui rendez un sourire: mieux vaut s'en aller ainsi, après tout.

Les flammes commencent à vous brûler les pieds et vous ressentez une atroce douleur. L'odeur de viande brûlée est dégoûtante et, malgré tous vos efforts pour vous libérer des chaînes, vous n'y parvenez pas. Vous voudriez crier toute votre rage, mais vous n'en avez pas la force.

« Mort, viens me chercher! » sont vos derniers mots quand vous fermez les yeux.

Les ténèbres vous engloutissent et vous ne sentez plus aucune douleur, ni la chaleur des flammes.

« Est-ce la mort? » vous demandez-vous.

La silhouette de Torlam apparaît dans l'obscurité et la femme vous sourit.

« Je suis venue. Finalement c'est toi qui m'as cherché, j'étais fatiguée de te poursuivre. »

Torlam vous embrasse et vous insuffle une nouvelle énergie. Vous bougez vos membres: les jambes sont saines sans aucune trace de brûlure. Vous bougez la

main gauche et serrez le poing.

« Est-ce vrai? demandez-vous.

- Tout est vrai, vous répond la femme, ça a toujours été vrai, mais tu l'as compris seulement maintenant...

- Que s'est-il passé?

- Celui qui est déjà mort ne peut pas mourir. Tu y as mis du temps pour t'en convaincre. »

Vous êtes incrédule.

« Déjà mort?

- Tu as eu le privilège d'obtenir une deuxième chance. Cela ne m'arrive pas souvent d'en concéder, mais tu as toujours été à mon service, je ne pouvais pas te la refuser.

- Qui es-tu vraiment? demandez-vous bêtement.

- Tu sais bien qui je suis, Aglabraz. Tu as eu de nombreux noms: Héros de Cadash, le Libérateur et puis Vindice. Mais tout ce que tu possèdes vraiment sont tes péchés. Toutes les fois où je t'ai demandé un service, tu l'as fait volontiers.

- Et maintenant? demandez-vous surpris.

- Et maintenant c'est ton tour. »

Torlam vous invite à l'embrasser.

« Maintenant tu dois décider quoi faire. Je t'offre de continuer à faire délibérément ce que tu as fait jusqu'à présent, inconsciemment. Tu seras mon époux, si tu le veux, et tu porteras mon message. Sinon, tout se termine ici! »

Qu'allez-vous faire?

Si vous embrassez Torlam, allez au **600**.

Si vous la rejetez, allez au **599**.



Quel que soit votre destin sur Ioscan, votre nom restera pour toujours lié à l'histoire de cette planète. C'est vous qui avez guidé le groupe d'explorateurs à la découverte de Cadash, le nouveau continent au-delà du Grand Fleuve, affrontant des dangers et ennemis redoutables. Mais votre accomplissement le plus remarquable est la révolte que vous avez menée dans le plus grand secret afin de contraindre à la fuite le Régent Zipher, l'incapable dirigeant du Royaume d'Abalone en l'absence du Roi Miron.

Ce jour-là, vous avez considéré pendant un instant la possibilité de prendre en charge le gouvernement du Royaume, qui était alors en pleine débandade. Mais vous avez décidé que les mains du Grand Prêtre d'Ekerion étaient plus que dignes de tenir les rênes de l'État et vous vous êtes contenté de poursuivre votre carrière militaire, devenant Capitaine du Peloton des Gardiens de la Foi.

Avec la devise « *Un vaut plus de Cent* », cette nouvelle section a été créée pour trouver les mécréants et punir leur hérésie.

La splendide cotte de maille que vous portez vous donne un avantage durant les combats; chaque fois que vous subissez des dommages au cours d'un affrontement, ceux-ci seront diminués de 1 point. De plus vous êtes une vraie machine de guerre et grâce à votre force hors du commun, vous pouvez ajouter 1 point de dommage en plus de ceux que vous causez normalement avec le lancer de dés.

Les difficultés que vous avez affrontées lors de vos précédentes aventures ont amélioré vos techniques de combat, vous êtes capable maintenant d'étourdir votre adversaire lors d'un corps à corps. Si pendant un assaut vous obtenez au lancer de dés une valeur de 2 ou 3 (si vous utilisez la Force) ou de 2 (si vous utilisez l'Agilité), votre ennemi sera sonné pendant un assaut, pendant lequel il ne pourra pas vous causer de dommages. Dans le cas où vous perdez l'assaut, vous ne perdrez aucun point d'Énergie.

Malgré l'aide fournie à Guide Lumineux pour prendre le pouvoir, vos rapports avec lui n'ont jamais été idylliques, car il a toujours nourri un certain désamour pour les militaires. Il s'est toujours montré suspicieux envers vous, bien qu'il sache qu'il doit nécessairement entretenir l'apparence de relations amicales.

En attendant l'heure de votre rendez-vous, vous repensez à vos aventures passées tout en vous demandant quelle est la vraie raison de cette convocation. Rendez-vous au **13**.

146

Vous montrez le Médaillon d'Ekerion aux soldats.

« Regardez. À votre avis, qui m'a donné cet objet? Vous voyez bien cette effigie? J'ai un important message pour Guide Lumineux, ne me faites pas perdre d'autre temps, sinon je ne pourrai pas me retenir de lui raconter quels genres d'idiots il envoie pour contrôler les frontières. Allez, dégagez le passage! »

Rendez-vous au **532**.

147

Il fait noir, et il ne vous est pas facile de vous déplacer sans trébucher dans quelques jambes.

Lancez 2 dés et déduisez votre valeur d'Agilité. Le nombre obtenu représente le nombre de points d'Énergie que vous perdez en vous cognant contre les bords des caisses qui se trouvent dans la cale (si le nombre est égal à 0 ou négatif, vous ne perdez aucun point).

Après quoi vous remarquez une faible lumière qui filtre par une porte et vous comprenez que c'est celle qui donne sur le couloir. Quand vous l'ouvrez avec un grincement, vous vous demandez si vous avez alerté quelqu'un. Heureusement personne ne semble réagir, si ce n'est quelques grognements.

Sur la droite, des escaliers mènent vers le pont du navire, d'où vous entendez clairement le bruit des vagues. À gauche, le couloir continue dans l'obscurité.

Si vous prenez à gauche, allez au **488** si vous avez parlé à un moine, ou au **301** dans le cas contraire.

Si vous prenez à droite, allez au **378**.

148

Tandis que votre compagnon se cache derrière une somptueuse tunique suspendue à un porte-manteau, vous préférez vous cacher derrière la porte.

Quelques instants plus tard, la porte s'ouvre et une lumière illumine la chambre.

La silhouette d'un homme portant une tunique s'avance vers le bureau en murmurant quelque chose que vous

peinez à comprendre.

Il vous semble reconnaître le Grand Gardien qui cherche quelque chose parmi ses documents.

Les secondes passent lentement et, quand le religieux trouve le bon papier, il se retourne vers la porte, restée ouverte, pour sortir.

Heureusement, il est trop concentré à lire le document et il ne vous aperçoit pas quand il passe à proximité.

Vous soupirez de soulagement quand il ferme la porte derrière lui.

Vous faites signe à votre compagnon pour examiner ensemble le bureau. Si vous savez quoi chercher, vous devriez connaître aussi le numéro du paragraphe où vous rendre.

Sinon, vous ne trouvez rien d'intéressant pour vous.

Suivi par votre compagnon, vous entrebâillez la porte et vous regardez dans le couloir.

Quelques lanternes l'illuminent faiblement et vous identifiez sur la gauche des escaliers qui descendent, alors que sur la droite se trouvent des portes d'où vous parviennent des bruits.

Si vous restez à cet étage, allez au **234**.

Si vous préférez descendre, allez au **394**.

Si vous avez déjà visité le rez-de-chaussée vous ne pouvez pas y retourner et vous devez nécessairement vous rendre au **234**.



149

Un frisson de joie vous rappelle que votre habileté vous a encore une fois sauvé la vie.

Récupérez autant de points d'Énergie que le nombre d'ennemis que vous avez personnellement éliminés (ne considérez donc pas ceux tués par des évocations).

Si vous voulez examiner les cadavres, allez au **291**; autrement au **458**.

150

Vous saluez le contrebandier et reportez votre attention vers le comptoir de l'auberge. L'aubergiste a les yeux rivés sur vous pendant qu'il aiguise le couperet sur une pierre à affûter.

Quand il est certain que vous l'avez remarqué, il vous fait signe d'approcher.

Il est corpulent et vous regarde de travers, puis vous murmure à l'oreille.

« Ce gars ne me plaît pas. Et toi non plus. Je ne veux pas d'histoires avec la justice, donc si vous avez des affaires à conclure ne le faites pas sous les yeux de tous. Compris, idiot? »

Vous joues s'enflamment et vous voudriez lui répondre sur le même ton.

Si vous avez acheté quelque chose au contrebandier et que vous avez la Note R, allez au **593**.

Si vous avez fait affaires mais que vous n'avez pas la Note R, ajoutez-la maintenant sur la feuille d'aventure et allez au **383**.

Si vous n'avez rien acheté, allez au **383**.

151

La situation vous semble assez dangereuse et vous reculez avec précaution tout en faisant signe à votre compagnon de faire de même.

La manticore murmure quelque chose sur la lâcheté des hommes et vous incite à attaquer le Roi des Scorpions qui toutefois ne semble pas vouloir vous poursuivre.

Vous vous éloignez de la clairière, alors que la manticore est réticente à s'en aller.

Si vous changez d'avis, préparez-vous à affronter le Roi des Scorpions, au **289**.

Si vous préférez ne pas prendre de risques, revenez sur vos pas sans la manticore. Allez au **247**.

152

Vous dégainez votre arme et vous vous jetez dans la mêlée surprenant un orque que vous frappez à la tête. La créature tombe à terre agonisante, attirant ainsi l'attention de ses semblables.

La manticore profite du moment d'hésitation pour bondir sur un autre orque. Il n'est pas suffisamment rapide pour se défendre et la créature lui mord le cou, en lui arrachant la jugulaire.

Les trois orques restants se regroupent et se défendent avec une rage animale.

Vous devrez en affronter deux armés de cimenterres, pendant que la manticore se chargera du dernier.

Premier Orque: Combativité 8 Énergie 12

Second Orque: Combativité 9 Énergie 12

Si vous combattez avec l'Esprit ajoutez 1 point de Combativité.

Si vous vous débarrassez d'eux, allez au **400**; sinon au **100**.

153

C'est un jeu d'enfant que de se rapprocher des quatre et de se débarrasser de deux d'entre eux avec un coup sur la nuque. Toutefois les autres lancent des appels et vous êtes bientôt entouré par de nombreux autres orques, qui vous arrachent votre arme!

Le visage boursoufflé d'une créature fétide qui vous enfonce son poignard dans le cœur est la dernière chose que vous voyez...

Rendez-vous au **100**.

154

Sur la main de l'homme se trouvent de complexes symboles qui l'identifient comme étant un magicien, probablement un magicien de guerre, d'après votre intuition.

« Félicitations pour le camouflage, lui murmurez-vous, toutefois je t'ai reconnu tout de suite. Il aurait fallu mieux cacher ces symboles », terminez-vous, en indiquant sa main.

L'homme a un soubresaut de surprise et vous indique un coin de la taverne un peu plus à l'écart, derrière les tonneaux de vin.

Vous vous asseyez sur un tabouret et quelques minutes après le magicien vous rejoint. Agité, ses yeux ne

cessent de parcourir la taverne à la recherche d'éventuelles oreilles indiscrètes.

« Tais-toi, malheureux! C'est eux qui t'envoient? »

L'homme ne remarque pas votre regard interrogateur et continue d'observer nerveusement la salle.

« Écoute, je n'ai pas réussi à me procurer plus de deux bombes paralysantes, vous devez donc faire en sorte qu'elles soient suffisantes! »

Le magicien indique une poche intérieure de sa veste. Vous mettez votre main à l'intérieur et vous sentez deux récipients métalliques que vous saisissez. Avant de les sortir, l'homme attrape votre main vous empêchant de poursuivre votre mouvement.

« Vous me faites confiance maintenant? Je peux me joindre à vous? »

Qu'allez-vous répondre?

« Cela n'est pas encore suffisant pour prouver ta loyauté. As-tu autre chose à offrir? » (Allez au **259**).

« On te fait confiance oui! Et maintenant dis-moi de qui devons-nous nous méfier dans cette taverne. Vois-tu des ennemis? » (Allez au **381**).

Si par contre vous voulez vous excuser en disant qu'il y a erreur sur la personne, vous quittez le magicien et allez au **383**.

155

La correspondance entre Guide Lumineux et le Grand Gardien de Licony débute il y a un peu plus de trois mois, c'est-à-dire quand le précédent Grand Gardien a été remplacé par l'actuel.

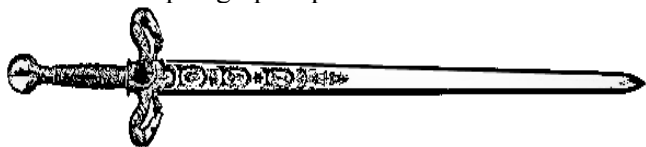
Les deux discutent essentiellement de certains

problèmes de gestion et de la carence en fonds de de la province. Mais Guide Lumineux ne semble pas particulièrement sensible à l'argument et invite le Grand Gardien à se débrouiller.

De toute façon on dirait bien que le Grand Gardien Afellay ait trouvé la solution car dans les dernières lettres il ne se plaint plus d'aucun problème économique, mais il raconte une douleur au genou gauche conséquence d'une chute de cheval.

Les deux semblent bien se connaître car Guide Lumineux s'adresse à lui par son prénom, choses inhabituelles parmi les religieux.

Retournez au paragraphe que vous étiez en train de lire.



156

Vous le suivez en silence et vous émergez à l'extérieur, caché par les ténèbres de la nuit. Rendez-vous au **74**.

157

Vous frappez l'Apostat au visage et il tombe à terre évanoui.

Vous traînez sans difficulté son corps vers le campement, quelques dizaines de mètres plus en amont. Quand Millefeux vous voit arriver avec un tel fardeau, il sort de la mêlée et rappelle les autres vers leur chef agonisant. Les brigands exultent.

Rendez-vous au **354**

Les mots vous parviennent atténués mais vous parvenez à distinguer quasiment toute la discussion.

Le Grand Gardien s'adresse de façon arrogante à son interlocuteur: « ...je t'ai bien trop protégé! Ceci est mon dernier mot! »

Lui répond une voix d'homme, elle aussi ayant un ton habitué au commandement, mais en ce moment il semble assez soumis:

« Je ne désire pas me plier à de telles requêtes. Je ne peux pas me permettre plus de cent pièces d'or par semaine!

- Les demandes de Janger se font de plus en plus pressantes. Et cent pièces ne sont plus suffisantes pour sustenter la foi.

- Oui, certes, qui sait combien de pièces arrivent vraiment au Grande Temple... » et l'interlocuteur rit ironiquement.

Vous entendez le bruit d'une gifle, suivi des menaces du Grand Gardien.

« Lord Vigilulfo, vous allez partir immédiatement pour Janger où vous embarquerez pour Cadash. Vos propriétés sont confisquées! »

Vous avez enfin trouvé Lord Vigilulfo!

Vous devez intervenir immédiatement. Qu'allez-vous faire?

Si vous êtes à l'intérieur du monastère, vous pouvez ouvrir les portes de la bibliothèque et attaquer le Grand Gardien au **58**, ou frapper à la porte et tenter une supercherie pour ensuite surprendre et neutraliser le Grand Gardien au **445**.

Si par contre vous vous trouvez à l'extérieur, vous

pouvez simuler une altercation, en espérant que le Grand Gardien ouvre la fenêtre et vous donne la possibilité de le surprendre au **362**, ou vous pouvez redescendre la paroi et grimper vers une autre fenêtre. Dans ce dernier cas retournez au **349**.

159

Votre compagnon vous fait remarquer qu'il n'est pas prudent de rester sous un arbre isolé pendant un orage. « Je vois des éclairs au loin et il y a le risque que la foudre nous frappe. Fuyons vers cette source de lumière, Vindice! » vous exhorte-t-il. Rendez-vous au **485**.

160

Vous lui faites un clin d'œil et commencez à raconter que vous appartenez aux rebelles de l'Apostat, avec votre compagnon vous avez l'intention d'empêcher les brigands de causer d'autres désordres qui pourraient ternir l'image de ceux qui s'opposent à Guide Lumineux.

Bea vous écoute sérieuse sans vous interrompre.

« Maintenant, sorcière, accorde-moi ce que tu m'as promis! » terminez-vous d'un ton décidé.

La femme crie et s'éloigne de vous comme si elle avait été blessée.

« Tu pensais vraiment acheter l'honneur d'une sorcière de cette façon? Stupide mâle! »

Son rire résonne dans l'obscurité de la nuit, suivi par ceux des autres sorcières qui sortent de derrière la

palissade, vous insultant et raillant. On dirait bien que votre conversation a été entendue par de nombreuses oreilles...

« Silence! » tonne la voix d’Azmaïtia faisant taire le tumulte.

« C’est certes un idiot, mais c’est un idiot qui pourra nous être utile! Faites-le sortir! »

Réduisez de 1 point votre Autorité et allez au **475**.

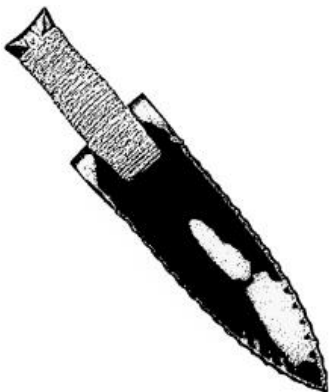
161

Vous devez prendre une décision.

Si vous retournez à la caravane des acteurs afin de rejoindre Janger avec eux pour vous confronter avec Guide Lumineux, allez au **594**.

Si vous préférez aller parler avec l’Apostat, allez au **244**.

Si enfin vous quittez Torlam et rentrez à Janger tout seul afin de voyager plus rapidement, allez au **457**.





Après avoir récupéré vos forces, vous exultez face aux spectatrices qui vous regardent, incrédules.

« Mesdames, occupez-vous de votre sœur. Elle doit se considérer chanceuse d'avoir survécu à un combat contre moi. Peu nombreux sont ceux qui peuvent s'en vanter! »

Vous regardez avec fierté Azpeitia et Azmaitia, laquelle remplit un bol de Sang de la Terre et en verse quelques gouttes dans la bouche de sa sœur évanouie.

Azkoitia retrouve ses sens et se masse les muscles marqués par vos coups. Se sentant humiliée, elle évite de croiser votre regard.

Vous lui tendez la main pour l'aider à se lever, mais la sorcière la refuse.

« Dame Azkoitia, vous devriez me remercier de vous avoir épargnée. J'aurais pu vous tuer quand vous étiez évanouie. La gratitude ne semble pas avoir de place dans votre cœur », la réprimandez-vous

Puis vous poursuivez en vous adressant à Azmaitia d'un ton de défis:

« Sorcière, on dirait bien que c'est votre tour! Dans quelle épreuve désirez-vous vous confronter? »

Le regard d'Azmaitia s'attarde sur ses deux sœurs battues et, après une longue pause, elle vous conduit vers l'enclos des chevaux. Le matin s'est levé depuis quelque temps déjà et leurs hennissements se fait de plus en plus bruyant.

La femme lance un cri modulé et deux poulains s'approchent: un mâle et une femelle, qui se laissent docilement caresser le museau.

« Avidan et Shanya, dit la femme, ils m'ont été... hem...

donnés par un marchand. »

Azkoitia porte sa main à la bouche pour cacher un petit sourire.

« Avant le début de l'hiver, un marchand était en train de traverser le Bois de l'Angoisse en compagnie de sa femme, au bord d'une charrette traînée par une jument enceinte. Il n'est pas dans notre habitude de permettre aux mâles d'envahir notre territoire mais, par solidarité avec la femme, nous leur avons accordé le passage. À condition qu'ils nous versent un petit péage de 20 pièces d'or... Après m'avoir donné les pièces, le couple était en train de repartir avec la charrette quand je les ai arrêtés, exigeant aussi un paiement pour le passage de la jument. Ils étaient en train de protester quand le travail de l'animal commença. Pendant que mes sœurs s'occupaient du cheval, je négociais avec le marchand une autre possibilité. Je lui ai demandé 105 pièces d'or pour le passage de la jument et du bébé à naître. Si c'était un mâle j'aurais demandé 35 pièces d'or pour le poulain et 70 pour la mère. Si c'était une femelle par contre, il aurait dû payer 70 pièces d'or pour la pouliche et 35 pour la jument. Je voulais de cette façon le contraindre à me laisser au moins l'un des deux animaux. L'accord était conclu, quand sont nés Avidan et Shanya et...

- Sorcière, viens-en au fait! » l'interrompez-vous.

La femme vous lance un regard glacial et puis poursuit.

« Donc, voyageur, combien durent payer les deux marchands? »

Vous réfléchissez à la devinette et énoncez votre réponse.

Allez au numéro du paragraphe qui indique combien de pièces d'or durent payer les deux marchands pour le

passage des animaux (sont exclues les 20 pièces d'or déjà payées pour leur propre passage).

Si le texte n'est pas cohérent avec la suite de l'histoire cela voudra dire que la réponse est incorrecte.

Dans ce cas allez au **290**.

163

En vous approchant du Gardien, vous réalisez qu'il ne s'agit que d'une recrue. Il est en train de lire un bréviaire, en parcourant les lettres une à une avec son doigt. En vous voyant approcher, il referme le petit livre et esquisse un sourire, faisant une grimace de soulagement.

« Lire c'est difficile... Je n'ai appris que depuis peu et les caractères sont encore assez confus. Mais mon précepteur m'a ordonné de m'exercer jusqu'à ce que ma lecture soit plus fluide. C'est notre manuel, avec les prières à adresser à Ekerion et avec les exercices physiques et spirituels pour nous rendre dignes d'effectuer la mission... »

Vous acquiescez de la tête et vous buvez votre bière lui posant quelques questions.

Il vous raconte qu'il vient d'un village de campagne et que depuis quelques semaines il est arrivé en ville pour s'enrôler. Vous échangez quelques mots avec lui sans trop lui révéler de vous-même.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si le total est égal ou supérieur à 16, allez au **99**; sinon au **117**. Si vous êtes un Voleur, un Moine ou un Magicien ajoutez 3 points au total obtenu.

164

Sans l'équipement adéquat il n'est pas possible de couper les tendons.

Si vous voulez lancer le sort Eclair Foudroyant, vous pouvez projeter l'énergie sur les cordes.

La seule autre possibilité est d'invoquer l'aide d'Ekerion.

Dans les deux cas, allez au **443**.

Si par contre vous ne voulez ou ne pouvez pas choisir ces options, allez au **119**.

165

Vous faites un bon en avant et vous frappez le Grand Gardien au genou gauche avec un coup de pied. Le religieux tombe à terre en criant à cause de la douleur.

Vous tentez de le frapper à nouveau, mais l'homme réagit et avec une roulade sur le côté se soustrait momentanément à votre attaque.

Quelques instants seulement et il est de nouveau debout, prêt au combat, bien que blessé au genou.

« Afellay, ton sort est scellé. Rends-toi! »

L'homme se ressaisit et se lance contre vous.

Le Grand Gardien est un maître dans l'art du combat sans armes, bien qu'ayant déjà dépassé un certain âge, il est encore fort et vigoureux.

De plus il a une volonté de fer et est donc insensible aux sorts de Terreur et Illusion, ainsi qu'aux Anneaux Hypnotiques et au Singe Sauter.

Son lien avec Ekerion est tel qu'il peut se mettre en contact avec son Dieu qui lui redonne des forces, il

récupère ainsi 3 points d'Énergie tous les deux assauts. Ses caractéristiques sont les suivantes:

Grand Gardien: Combativité 11 Énergie 20

Si vous êtes un Moine vous pouvez demander l'aide de votre Dieu. Dans ce cas Ekerion restera neutre et votre adversaire ne pourra pas récupérer de points d'Énergie. Quand vous perdez un assaut, vous ressentez un froid tel que vous perdez un autre point d'Énergie en plus des dommages subis.

Si vous êtes en compagnie de la Roche ajoutez 2 points à votre Combativité. Si vous êtes avec le Ministre ajoutez 1 point.

Si vous combattez avec l'Agilité ajoutez 1 autre point de bonus.

Si vous réduisez son énergie à 4 ou moins, allez au **520**.

Si vous perdez le combat, allez au **100**.

166

L'homme murmure vous demandant ce que vous voudriez acheter.

« Quelle est ta marchandise? répondez-vous à voix basse.

- Un flacon de Venin et un Baume Narcotique à mettre sur tes armes. Mais si tu as besoin d'autre chose, dis-le-moi et je pourrai te le procurer...

- Un contrebandier! vous exclamez-vous.

- Chut... l'homme porte son doigt sur ses lèvres fermées, disons que j'aide ceux qui ont besoin de moi. De toute façon c'est 8 pièces d'or chacun. »

Choisissez ce que vous voulez acheter et modifiez la

feuille d'aventure (chaque objet occupe une place dans votre équipement). Le Baume Narcotique, s'il est enduit sur une arme avec laquelle vous infligez au moins un point de dommage à un adversaire, lui causera une réduction de 2 points de Combativité pour toute la durée du combat. Il y en a suffisamment pour deux applications. Le Venin ne pourra être utilisé que quand le texte vous en donnera l'occasion. Si vous possédez un Gland en or, vous pouvez l'échanger avec l'un des deux objets. Rendez-vous au **150**.

167

L'orque lance un cri lorsque vous lui infligez la dernière blessure mortelle.

Dès que l'immonde créature meurt, vous ressentez un plaisir qui vous enivre les sens. Récupérez 1 point d'Énergie (si vous aviez évoqué une entité comme le démon Woerz et si c'est lui qui avait porté le coup fatal, vous ne récupérez aucun point). Si vous êtes en compagnie du Mège, récupérez 1 point de plus.

Un autre orque, décidément plus gros, prend la place de son semblable et vous affronte armé d'une épée, alors que votre compagnon est occupé avec deux autres créatures.

Orque Robuste: Combativité 11 Énergie 15

Si vous combattez avec l'Esprit ajoutez 1 point de Combativité.

Quand son Énergie descend en dessous de 5, allez au **40**.
Si vous perdez le combat, allez au **100**.

168

Vous n'arrivez pas à vous endormir facilement, toutefois la fatigue a enfin raison de vous.
Rendez-vous au **86**.

169

Sur scène se trouve Torlam, dont la voix charmeuse reprend une chanson, accompagnée par un instrument à cordes. Chancelant à cause de votre faiblesse, vous vous approchez le plus possible tandis que vous parviennent les mots de la ritournelle.

Et maintenant, mes amis, écoutez ce que je vais vous conter.

Qui d'autres, sinon lui, pourrait s'unir à moi?

*Tout comme la première lettre pleine de passion que je lui ai écrite,
je ne le hais point pour ce qui s'est passé...*

Torlam se trouble un instant quand elle aperçoit votre visage parmi la foule et elle ouvre grand les yeux en voyant votre moignon ensanglanté.

...et les larmes qui ruissellent de mon cœur tel un flot ininterrompu,

se mêlent à son esprit là où souffle le vent.

Nuit solitaire, l'arôme du chaud breuvage me reconforte au matin.

Le retrouver! Et un jour être ensemble de nouveau.

Un fois la chanson terminée elle quitte la scène sous les acclamations pour laisser la place à Maître Moro qui commence à présenter la suite du spectacle.

En sortant, Torlam vous fait signe de la suivre dans l'arrière scène.

Vous vous appuyez contre la scénographie et, une fois à l'écart, la femme vous serre fort dans ses bras.

Vous ne parvenez pas à parler, car l'émotion gonfle vos yeux de larmes.

Vous montrez votre blessure à la jeune femme, mais Torlam pose son index sur vos lèvres, vous invitant à vous taire.

« Je ressentais que nos destins se seraient croisés à nouveau. »

Vous fondez en larmes, chose inhabituelle pour vous, pendant que Torlam tente de vous reconforter.

Sa présence vous fait du bien, mais vos forces vous abandonnent et vous perdez subitement connaissance.

Vous vous réveillez quand le soleil est déjà haut; vous ne vous rappelez pas la dernière fois que vous avez autant dormi, mais vous vous sentez, contre toute attente, en forme (récupérez 5 points d'Énergie).

Vous êtes dans le chariot de la troupe de Maître Moro et votre bras blessé a été soigneusement bandé: il ne vous fait pas mal physiquement, mais le choc dû à votre mutilation cause encore des martèlements dans votre tête.

Vous allez chercher Torlam, et vous la trouvez en train d'accorder un instrument musical. Ses yeux s'illuminent en vous voyant et elle vous embrasse sur la bouche. Son parfum de violette vous enivre.

« Tu dois remercier Maître Moro. C'est un habile docteur, il n'y a pas de risques d'infection.

- Alors celui qui m'a tendu ce guet-apens le payera très cher! répondez-vous à la femme qui vous regarde, interrogative.

- Je pense avoir été victime d'un piège. Ma vengeance frappera aussi l'Apostat.

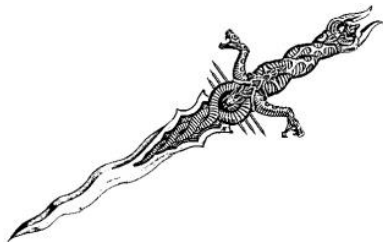
- Ils sont très dangereux... » vous réprimande Torlam, interrompue par Leandra, qui vous fait un signe de déférence avant de prendre Torlam en aparté.

Quelques minutes après vous êtes informé du contenu de leur conversation.

Un prêtre d'Ekerion a assisté au spectacle d'hier soir et il en est resté tellement émerveillé qu'il a recommandé la troupe à Guide Lumineux. Ce soir se tiendra un événement au Palais Royal, utilisé maintenant par le Grand Prêtre comme lieu de représentation, en l'honneur d'un hôte étranger très important, et la troupe de Maître Moro a été choisie pour divertir les visiteurs. Malgré le risque, cela pourrait bien être la seule chance de vous approcher de Guide Lumineux et ainsi vous venger. Vous pourriez tout aussi bien retourner chez les brigands et attendre une meilleure occasion.

Si vous joignez les acteurs pour essayer de vous introduire au Palais Royal, allez au **366**.

Si vous préférez revenir au campement des brigands, allez au **578**.



Les murailles de Racla sont construites avec des pierres bien taillées, parfaitement encastrées entre elles et il n'y a aucune possibilité de les faire sauter. Le portail est constitué par d'un arc presque aussi haut que deux hommes robustes, avec deux battants en chêne renforcés de bronze, qui s'ouvrent vers l'extérieur. Au-dessus de la porte, un chemin de ronde protégé par un parapet en pierre constitue à son tour un autre obstacle. Si vous voyagez avec les Sorcières du Bois de l'Angoisse, allez au **333**; sinon au **417**.



Vous tombez d'accord avec votre compagnon: il vaut mieux se diriger vers l'est et tenter de sortir de cette forêt squelettique par ce côté. Pendant qu'il revêt des habits d'orque récupérés sur l'un des cadavres et qu'il se noircit le visage avec de la cendre, vous examinez le Cylindre et soufflez à l'intérieur du minuscule trou. Vous entendez un son grave et l'objet se désagrège entre vos mains (effacez-le de l'équipement).

Peu après, vous entendez un bruit similaire qui semble répondre à votre appel: c'est un hibou, qui se pose sur un tronc tombé et vous fixe des yeux.

Votre compagnon vous salue et se met à suivre l'animal qui s'éloigne en faisant des petits sauts. Dans l'obscurité de la nuit vous les perdez rapidement de vue.

Avant de vous coucher, vous pouvez fouiller les misérables possessions des orques, avant que la cendre et le sable soufflés par le vent ne les recouvrent.

- Vêtements d'Orques (ils sont encombrants et occupent deux places dans votre équipement)
- Masque de Guerre Orque
- 13 pièces d'or
- Poignard Dentelé (il a les mêmes caractéristiques qu'un poignard commun)
- 2 Flèches
- Arc

Vous vous installez près de la clairière où se trouve l'arbre qui domine sur toute la forêt et vous vous endormez (récupérez 1 point d'Énergie). Vous ne vous réveillez que tard le lendemain matin quand votre compagnon vous secoue.

« Vindice! J'ai trouvé une information importante! Il y a une tribu d'orques installée juste en périphérie de la forêt à l'est et je les ai espionnés toute la nuit après m'être infiltré en prenant de grands risques. Il y avait un orque pieds et poings liés, un criminel probablement. Je ne comprends pas bien le langage des orques, mais il m'a semblé qu'on l'appelait Ogorzalek. Ils vont le conduire ce matin dans la forêt pour le condamner à mort, après l'avoir ligoté à un arbre pour l'empêcher de fuir.

- C'est un vrai coup de chance... ajoutez-vous.

- Oui, mais nous devons nous assurer qu'il ne s'échappe pas, autrement nous sommes perdus. »

Écrivez la Note O et rendez-vous au **412**.

172

Au moment où que vous pourfendez l'immonde corps de l'orque, un frisson de plaisir court le long de votre dos. Récupérez 1 point d'Énergie (sauf si le coup fatal a été porté par une invocation tel un démon Woerz).

Si vous êtes accompagné par le Mège, récupérez un point supplémentaire.

La manticore et votre compagnon se sont libérés à leur tour des adversaires et la créature vous regarde maintenant avec un air de circonspection. Le sang noir de sa dernière victime dégouline de ses crocs. Cependant, la créature ne montre aucune agressivité envers vous. Rendez-vous au **270**.

173

Vos adversaires sont trop nombreuses pour que vous puissiez espérer les vaincre, vous déposez donc vos armes à terre: « Je n'ai pas l'intention de combattre! » dites-vous à haute voix.

Les sorcières ricanent et récupèrent vos armes (notez-les entre parenthèses: il se peut qu'on vous les rende). Humilié à cause de votre couardise vous perdez 1 point d'Autorité.

À contrecœur, votre compagnon et vous êtes obligés de les suivre au fin fond de la forêt. Allez au **223**.



174

« Lord Vigilulfo? vous répond le vieux moine, je le connais depuis tout petit. Il a toujours été un arrogant mécréant, sans scrupules dans ses décisions. Sa femme aussi et une personne peu fréquentable, vindicative et profiteuse. Mais pourquoi vous intéressez-vous autant à son cas, voyageur? »

Vous donnez une réponse évasive, alors qu'au loin, un nuage de poussière laisse deviner le retour de l'expédition envoyée par le Grand Gardien.

Rendez-vous au **528**.

175

Les cales inférieures sont désertes, mais il y a une petite lampe qui illumine le vaste espace. Il y a des caisses et des tonneaux un peu partout et dans le silence vous entendez clairement un clapotis d'eau. Vous suivez le bruit et vous trouvez une grosse flaque qui est alimentée par un trou dans la coque, large autant qu'une main.

Le navire risque de couler! Écrivez la Note F.

Si vous tentez de refermer la brèche avec du matériel de récupération, allez au **537**.

Si par contre vous donnez l'alarme pour évacuer les voyageurs, allez au **318**.

Si enfin vous préférez fuir en cachette, remontez rapidement vers le pont du navire au **74**.



176

Votre entrée en scène ne désoriente les orques que pour un bref moment. Le petit groupe se réorganise et, à l'instant où vous alliez frapper Ogorzalek, l'un d'eux fait claquer un fouet qui s'enroule autour de votre bras, vous empêchant ainsi de mener à terme votre action.

Si vous aviez une arme, celle-ci tombe à terre et vous devez affronter vos ennemis désarmés à moins que vous n'en ayez une autre pour le corps à corps (n'oubliez pas l'éventuelle pénalité).

Si vous tentez de récupérer votre arme, allez au **229**; autrement au **547**.

177

Votre précédente expérience avec les Gardiens de la Foi vous indique que ces deux-là ne sont que des recrues et probablement pas trop dégourdis.

Leur aspect grisé vous suggère une méthode pour vous en sortir.

« Les raisons de mon voyage ne regardent que moi. Dites-moi plutôt votre nom: quand je serai à Janger je rendrai visite au Sergent Frisio et lui raconterai avoir trouvé deux recrues en train de se divertir au lieu d'aller à la recherche de mécréants. »

Les deux pâlisent et reprennent une posture digne de leur uniforme. L'un des deux bégaie:

« Le Sergent Fri... Frisio?

- Certainement, mon cher ami de l'Académie... »
répondez-vous immédiatement.

L'homme secoue la tête, comme pour dissiper les

dernières traces de torpeur dues à l'alcool et sort de sa bourse une poignée de pièces d'or.

« On demande pardon, monsieur. On vous prie de nous oublier... »

Prenez (si vous le voulez) les 5 pièces d'or.

Vous jetez un dernier regard sévère aux deux Gardiens avant de poursuivre la route vers Janger, où vous arrivez peu de temps après. Allez au **396**.

178

Vous examinez les papiers et vous découvrez dans un tiroir des feuilles portant le Sceau de Guide Lumineux. Ce doit être la correspondance qu'il entretient avec le Grand Gardien de Licony!

Si vous êtes un Voleur, un Moine ou un Magicien vous pouvez lire les documents. Sinon vous n'êtes pas capable de le faire.

Si vous êtes en compagnie du Bachelier, du Mège ou du Comte vous pouvez vous faire lire les documents par eux, autrement, c'est à contrecœur que vous devez renoncer à connaître le contenu de la correspondance des deux religieux. Vous pouvez de toute façon prendre les Lettres du Grand Gardien au cas où vous rencontriez quelqu'un qui puisse vous les lire (notez-les dans votre équipement, si vous le désirez.)

Leur contenu se trouve au **155**. Notez bien le paragraphe où vous vous trouvez au moment de les lire car le texte ne vous proposera pas de revenir en arrière.

Vous ne trouvez rien d'autre d'intéressant.

Suivi par votre compagnon, vous entrebâillez la porte et vous regardez dans le couloir.

Quelques lanternes l'illuminent faiblement et vous identifiez sur la gauche des escaliers qui descendent, alors que sur la droite se trouvent des portes d'où vous parviennent des bruits.

Si vous restez à cet étage, allez au **234**.

Si vous préférez descendre, allez au **394**.

179

Les quatre orques entourent Ogorzalek, rendant impossible toute fuite. Ce dernier est désarmé, mais il a l'air de vouloir se défendre coûte que coûte.

Sans se faire remarquer par les autres, l'orque qui était resté en retrait frappe dans le dos l'un de ses semblables et en élimine un autre tout de suite après.

Pendant cet instant de surprise, Ogorzalek prend possession d'un cimeterre.

Débuté ainsi un violent combat qui voit s'affronter d'un côté Ogorzalek et son complice et de l'autre les trois orques survivants.

Si vous intervenez, allez au **66**; sinon au **4**.



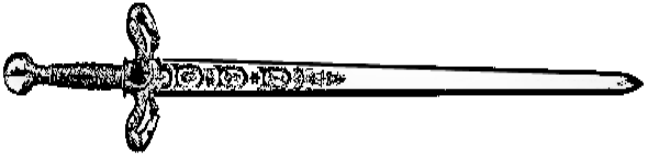
La serrure est usée: elle semble être régulièrement utilisée. Normalement vous ne devriez avoir aucune difficulté à la crocheter, mais vous n'avez que très peu de temps et vos doigts travaillent fébrilement sur le cylindre, tout en espérant que le Grand Gardien ne s'aperçoive pas de ce que vous êtes en train de faire. Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité.

Si vous êtes un Voleur ajoutez 1 point.

Si vous êtes accompagné par le Ministre ajoutez 2 points, car le gamin a de l'expérience avec les serrures et vous donne de bons conseils.

Si vous avez une Flèche ajoutez un autre point, alors que si vous avez un Poignard vous en ajoutez 2 (vous ne pouvez utiliser les deux armes en même temps).

Si le résultat final est égal ou supérieur à 17, la porte s'ouvre sans difficulté au **11**, sinon allez au **96**.



Quel que soit votre destin sur Ioscan, votre nom restera pour toujours lié à l'histoire de cette planète. C'est vous qui avez guidé le groupe d'explorateurs à la découverte de Cadash, le nouveau continent au-delà du Grand Fleuve, affrontant des dangers et ennemis redoutables. Mais votre accomplissement le plus remarquable est la révolte que vous avez menée dans le plus grand secret

afin de contraindre à la fuite le Régent Zipher, l'incapable dirigeant du Royaume d'Abalone en l'absence du Roi Miron.

Ce jour-là, vous avez considéré pendant un instant la possibilité de prendre en charge le gouvernement du Royaume, qui était alors en pleine débandade. Mais vous avez décidé que les mains du Grand Prêtre d'Ekerion étaient plus que dignes de tenir les rênes de l'État et vous vous êtes contenté de rester dans son ombre, assumant le prestigieux poste de Vice-Bourgmestre de Janger avec pour tâche d'intégrer vos semblables dans la société de Janger et de faciliter leur conversion à la foi d'Ekerion.

Pendant l'aventure 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, provoquant 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 occuper des plus faibles, alors que vos adversaires tenteront de le blesser en premier, puis, s'il meurt, ils se concentreront sur vous.

Utiliser ce sort vous coûtera 4 points d'Énergie.

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 proposé.

Avec le temps vous avez acquis un plus fort contrôle de vos instincts démoniaques qui vous poussaient à attaquer quiconque se trouve près de vous. À partir de maintenant vous ne courez plus le risque d'attaquer vos alliés. De 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. Rendez-vous au **332**.

182

« Lutin, je n'accepte pas tes conditions. Si tu veux m'aider, tu auras ma gratitude, autrement va-t'en, avant que je ne décide de te faire goûter ma colère! » répondez-vous à Fallandi, qui hausse les épaules et s'éloigne à dos de mule. Allez au **412**.

183

Le soldat secoue la tête et baisse le regard.

« Nous sommes venu en guerre car la paye nous permet de subvenir aux besoins de nos familles. Les idéaux ne nourrissent pas. Combat dans ta guerre et je combattrai dans la mienne jusqu'à ce qu'on me dise qu'elle est terminée. »

Vous discutez encore un peu avec le soldat, mais son attitude obstinée ne vous laisse entrevoir aucune possibilité de lui faire changer d'avis. Allez au **384**.

184

Les deux marmonnent quelque chose, bien heureux de se faire aider.

Vous attrapez la corde qui retient le poids et, quand vous vous rendez compte que leur prise n'est plus aussi sûre, vous relâchez la corde et le treuil commence à tourner à toute vitesse. Vous entendez un bruit sec et le crac du bois qui se brise. Au même moment la grue se renverse vers l'arrière à cause du déplacement du barycentre, créant ainsi la panique parmi les orques en charge du treuil.

Vous vous procurez une petite écorchure à l'avant-bras (vous perdez 1 point d'Énergie), mais vous profitez de l'occasion pour vous fondre dans la multitude des orques et vous enfuir dans l'obscurité tout en lançant un regard rapide à la catapulte maintenant détruite. Rendez-vous au **379**.

185

Le Gardien vous pousse dans la cale, où se trouvent dans chaque coin une cellule avec une robuste porte en chêne. On vous enferme dans l'une des trois qui sont libres; la cellule est exiguë et il y a à peine la place pour respirer. La seule ouverture pour l'air est une petite fenêtre à peine plus grande que votre main.

Le soldat s'en va, en claquant la porte et en prenant bien soin de la fermer avec le loquet.

Vous êtes déjà en train de maudire vos choix inconsidérés, quand une voix attire votre attention.

« Eh mon gars! On dirait bien que tu as irrité le capitaine. »

Vous dressez vos oreilles, perplexe.

« Ah, oui, j'oubliais de me présenter, je suis Damaso et moi aussi j'ai eu... hem, disons quelques malentendus avec lui... »

Vous bredouillez quelque chose, sans trop révéler de choses vous concernant, mais Damaso est tellement loquace qu'il ne vous permet pas d'avoir une vraie conversation.

« On pourrait faire un pacte, dit-il, si tu m'aides à sortir de cette cage, je te promets de faire en sorte que ton voyage se termine sans aucun souci. J'ai découvert l'accès à une zone non surveillée, où nous pourrions

passer tout le trajet sans plus encourir la colère du commandant. Alors? »

Vous n'êtes pas totalement convaincu de la sincérité de cet homme dont vous ne connaissez rien. Cela pourrait tout aussi bien être un piège.

Qu'allez-vous faire?

Si vous tentez de vous libérer ainsi que Damaso, allez au **102**.

Si par contre vous refusez, préférant patienter jusqu'à ce que la situation soit éclaircie, allez au **531**.

186

Votre interlocuteur ricane derrière la porte.

« Je ne prends d'ordres que de mon commandant! » raille l'homme.

Quelques heures plus tard vous entendez enfin un grincement qui annonce l'ouverture de la porte. Vous voulez bondir à l'extérieur, mais vos muscles sont raides et vous ne parvenez pas à bouger! Vous observez votre compagnon, immobilisé comme vous, pendant que le Grand Gardien fait son entrée avec des soldats.

« Ne vous forcez pas, dit le religieux, vous ne parviendrez pas à bouger, tant que la volonté d'Ekerion est avec moi. »

Après quoi il fixe son regard hypnotique sur vous et puis sur votre compagnon, qui commence à trembler comme une feuille.

« Non... n'entre pas dans ma tête... bafouille-t-il, je... je ne veux pas... »

Vous comprenez que l'intrusion mentale du Grand Gardien l'obligera bientôt à parler.

« Arrête-toi! » criez-vous, mais un soldat vous frappe

d'un coup de pied en plein visage, dégaine son épée et vous insulte.

« Vous avez tué mes camarades, maudit chien! »

Son arme vous transperce l'estomac avant que quiconque ne parvienne à l'arrêter.

Rendez-vous au **100**.

187

Vous résistez à la tentation de la chair et vous vous rappelez le vrai objectif de votre présence au Palais Royal.

Vous murmurez une excuse peu convaincante à l'adresse de l'Impératrice et vous lui tournez le dos, bien que Latifah vous implore de rester. Vous faites un signe à la dame debout devant l'entrée et vous ouvrez la porte. Le valet vous raccompagne à la troupe de Maître Moro. Écrivez la Note S et allez au **539**.

188

« Il y a une lutte pour le pouvoir dans la tribu établie au sud. Et je crois deviner que tu es le moyen pour régler la controverse, dites-vous à la créature dont le regard s'assombrit.

- Ils ne s'arrêteront pas tant qu'ils ne t'aient pas arraché ton dard », enchérit votre compagnon.

Vous entendez alors un râle provenir de l'orque que vous avez frappé lors de votre intervention et qui semble être seulement blessé.

Vous accourez vers lui et vous le menacez.

« Qui t'envoie? Parle et tu auras la vie sauve! lui

proposez-vous.

- Ezergek... » murmure l'orque en crachant du sang noir. Vous l'aidez à se remettre debout et vous lui ordonnez: « Retourne dans ton village et dit à Ezergek que s'il veut la queue de la manticore il devra venir la chercher en personne, sinon je la vendrai à son rival. Tu as bien compris, idiot? »

Entretemps, vous vous retournez et faites un clin d'œil complice à la manticore, l'invitant à se taire.

Chancelant, l'orque est indécis et ne semble pas savoir quoi faire. Avec votre arme bien en vue vous lui faites comprendre que vous n'accepterez pas d'objections.

Si vous voyagez avec le Mège vous pouvez lui demander de soigner cette misérable créature afin de lui garantir plus de chances d'atteindre son village.

Si vous ne voyagez pas avec lui, vous pouvez lui donner de l'Herbe Médicinale ou de la Giodalina, si vous en avez à disposition bien sûr (dans ce cas rayez-la de votre feuille d'aventure).

Si vous soignez l'orque, allez au **268**; si vous le laissez partir sans aucune assistance, allez au **280**.

189

Vous faites rouler vos pièces sur le comptoir, et l'aubergiste les empoche lestement, vous servant en échange un pichet de bière.

Assis dans un coin, vous vous concentrez sur les conversations des autres clients.

Ils sont en train de parler de la bataille qui fait rage depuis deux jours et de votre soudaine apparition d'aujourd'hui.

« J'ai vu l'Apostat! dit l'un d'eux, quand il est entré en ville il a fait fuir les soldats, et ce malgré l'infériorité numérique. C'était un manchot, je m'en souviens très bien.»

Un autre répond, bafouillant ses mots à cause de la fatigue et des nombreux pichets qu'il a dû ingurgiter.

« Ce n'est pas vrai! L'Apostat n'est pas manchot! J'étais à Ledra quand il a libéré le comté et je l'ai bien vu. D'ailleurs il combattait avec une arme dans chaque main, tenant tête à une douzaine d'adversaires à lui tout seul! »

Les autres éclatent de rire en se moquant de leur compagnon.

« N'empêche, moi aujourd'hui j'étais là et je l'ai vu, son bras gauche bandé. » persiste le premier.

L'aubergiste intervient aussi prenant parti pour lui.

« C'est vrai, ces voyous qui ont réquisitionné la moitié de mon entrepôt m'ont raconté avoir vu arriver l'Apostat et ils ont dit qu'il était manchot.

- Bah, de toute façon, manchot ou pas, demain il sera balayé par les renforts qui arriveront de Janger. » dit un troisième client.

Vous vous dressez pour mieux entendre.

« Mon cousin Henisey est dans l'armée et demain matin arrivera de Janger un chariot plein d'armes. Les officiers parlent de nombreuses bombes et potions destructrices, avec lesquelles ils pourront écraser une fois pour toutes les rebelles, même si la ville entière doit être rasée pour cela. Ces armes sont le fruit des recherches de l'Académie de Magie.

- Mais c'est horrible! dit l'aubergiste.

- C'est vraiment épouvantable, vous intervenez, que Guide Lumineux soit disposé à sacrifier autant de vies

pour satisfaire son insatiable soif de pouvoir. Il n'est qu'un criminel! » concluez-vous en posant vos deux bras sur le comptoir, de façon à mettre bien en évidence le moignon gauche.

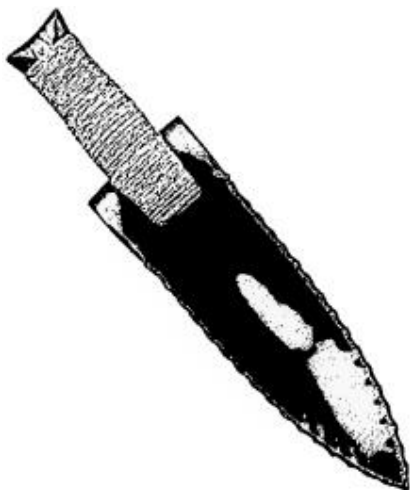
À la surprise générale, vous vous levez et vous buvez la dernière gorgée de bière avant de vous diriger vers la sortie.

« Au revoir, mes amis. On se reverra certainement! »

Vous saluez les hommes ébahis et vous sortez du local. Vous parcourez les ruelles qui vous ont conduit jusqu'ici et retournez dans le quartier général des rebelles.

Quand vous voudrez utiliser l'information obtenue ce soir, déduisez 300 du paragraphe où vous vous trouverez et allez au paragraphe correspondant. Si le texte a un sens avec la suite de l'histoire, cela voudra dire que c'est le bon moment pour intervenir.

Rendez-vous au **384**.



190

Vous observez la multitude d'orques et vous êtes convaincu que dans le feu de l'action ils ne remarqueront pas votre présence.

Si vous lancez le sort Mutation, vous pouvez devenir si petit que vous passez entre les jambes des ennemis sans qu'ils ne vous voient.

Si vous lancez le sort Illusion vous pouvez prendre l'apparence d'un orque.

Vous pouvez agir pareillement si vous demandez l'aide d'Ekerion.

Si vous effectuez l'une de ces actions, allez au **194**.

Autrement allez au **7**.

191

Allez au **235**.

192

Il fait nuit et le centre de Janger est en train de se vider. Pendant que vous marchez dans les rues presque désertes, la faiblesse due à la blessure vous oblige à vous appuyer contre les murs pour ne pas tomber (vous perdez 1 point d'Énergie). Vous êtes en train de penser à quelques connaissances qui habitent dans le quartier et auxquelles vous pourriez demander secours, quand, soudainement, vous faites face à une foule qui assiste à un spectacle de rue. Vous observez avec attention et vous reconnaissez la scénographie de la troupe théâtrale de Maître Moro. Rendez-vous au **169**.

193

Vous reprenez votre souffle pendant quelques minutes, admirant l'énorme arbre au centre de la clairière. Le tronc est tellement large qu'il faudrait une douzaine d'hommes pour l'entourer complètement, et à sa base vous apercevez de nombreuses petites fissures qui laissent présager un possible écroulement futur.

Le vent vous souffle de la cendre dans les yeux et votre compagnon vous fait signe de ne pas traîner.

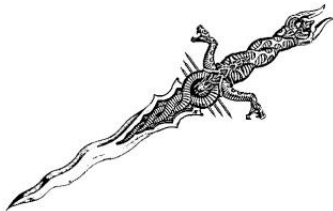
Si vous suivez son conseil, vous pouvez aller vers le nord au **235**, vers l'est au **299**, vers l'ouest au **191** ou vers le sud au **39**.

Si vous préférez inspecter l'arbre géant, allez au **345**.

194

Trop occupés par la bataille, les orques ne vous remarquent pas et vous réussissez à éviter toute mauvaise rencontre.

Dès que vous parvenez à l'extérieur des murailles vous prenez sur la droite et vous trébuchez sur un cadavre d'orque. Sans que personne ne vous aperçoive, vous récupérez ses vêtements et son masque de guerre que vous revêtez tout de suite bien que cela vous répugne. Rendez-vous au **530**.



195

Vous affichez un sourire de circonstance et vous l'accompagnez d'une blague idiote, qui toutefois semble être appréciée par les Lutins.

« Tu as de l'humour, haut! dit l'un.

- Oui, beaucoup d'humour! » réplique un autre.

Les Lutins continuent de rire et vous doutez que vous parviendrez à obtenir une quelconque information utile. Si vous leur demandez s'ils ont vu quelque chose de suspect, allez au **128**. Si vous leur demandez ce qu'ils font à Janger, allez au **203**.

196

La bande est formée d'au moins cinquante personnes, surtout des hommes et des démons, ainsi que deux ou trois elfes et lutins.

Vous ne connaissez pas le vrai nom de vos compagnons, car chacun d'eux se fait appeler avec un surnom, cachant ainsi son passé.

L'alchimiste du groupe se vante d'avoir étudié à l'Académie et il est donc appelé le Bachelier.

Le Comte, par contre, est appelé ainsi à cause de ses manières fines et raffinées, alors que la Roche est un énergumène barbu. Pendant l'entraînement il a fracturé le bras à un autre rebelle sans même pas le faire exprès.

Le Mège est le médecin du groupe, mais on dirait plus un charpentier qui s'adonne à un autre métier. Il est probablement le seul qui se sentait capable d'amputer un membre blessé.

Le Ministre est un jeune audacieux qui parle tout le

temps, rêvant du futur du Royaume et de comment il deviendra un ministre bienveillant et visionnaire. Il porte des chaussures usées malgré le froid et, pour autant que vous sachiez, il pourrait n'être qu'un simple vacher.

« Comment désires-tu qu'on t'appelle? Héros? vous demande l'Apostat.

- Héros? Cette vie appartient au passé. Appelez-moi Vindice.

- Et pourquoi?

- J'ai un compte à régler... » dites-vous sans plus de détails.

La vie dans les montagnes est rude, mais malgré tout vous récupérez toute votre Énergie. Notez aussi qu'à partir de maintenant si votre Énergie tombe à 0 ou moins, vous devrez aller directement au paragraphe **100**. Notez ce numéro car le texte n'en fera pas toujours mention.

Pendant l'hiver vous frappez dans les collines entre Ruthenia et Abalone, chassant les Gardes de la République d'Ekerion des petits avant-postes que vous conquérez l'un après l'autre.

Les combats sont rares, car ce ne sont que de petites garnisons et les soldats préfèrent fuir ou se rendre plutôt que de vous affronter. Vous ne faites jamais de victimes et ceci vous permet de paraître aux yeux de la population comme des amis. Toutefois le contrôle de Guide Lumineux est encore très fort, et avec le printemps de nouveaux soldats sont envoyés pour reconquérir les villages que vous avez libérés.

« Vindice, vous confie un jour l'Apostat, nous devons accélérer la libération. Le groupe est trop petit pour pouvoir viser plus haut, on a besoin d'autres personnes

capables de se battre. On doit prendre Janger sur deux fronts, ainsi les citoyens sauront que les libérateurs sont en train d'arriver et Guide Lumineux devra fuir!

- Mais comment penses-tu pouvoir le faire, l'armée d'Abalone nous est numériquement bien trop supérieure, répondez-vous.

- Les chiffres ne comptent pas, ce qui compte est la force de volonté! Ses soldats vont bientôt désertir et ils s'uniront à nous. Jour après jour leur certitude vacille un peu plus. Mais nous avons encore beaucoup à faire, et pour l'instant nous avons un autre problème. J'ai su qu'il y a une bande de brigands à la frontière avec Arbar. Ils se terrent dans les montagnes et ils assaillent les voyageurs de passage. Nous courons le risque que les gens nous associent à eux, alors que nous poursuivons un tout autre but. Je n'ai confiance qu'en toi, Vindice. » Vous réfléchissez à ce qu'il vient de vous dire, puis vous acquiescez: « Je devrais y aller tout seul? Les chances de succès sont minimes. »

L'Apostat répond tout de suite.

« Les aigles ne volent pas en groupe... »

Vous riez de bon cœur, puis l'Apostat poursuit.

« Choisis un compagnon: la route est ardue. Et dès que l'affaire est arrangée, reviens ici rapidement. »

Le voyage vers Arbar requiert au moins quatre jours à pied.

Choisissez un compagnon parmi ceux mentionnés ci-dessus. Vous pouvez lui demander un conseil à tout moment. Pour ce faire notez le numéro du paragraphe que vous êtes en train de lire et effacez le dernier chiffre. Vous obtiendrez ainsi un nouveau numéro qui représente le paragraphe que vous devez lire. Si le texte débute par « *Vous arrivez ici du paragraphe...* » Cela

signifie que votre compagnon aura quelque chose à vous dire et vous pouvez continuer à partir de ce point. Autrement vous devrez retourner au paragraphe où vous étiez. Par exemple, si vous voulez le consulter maintenant vous devez aller au paragraphe 19.

Pour préparer votre équipement vous pouvez prendre une Dague, 10 pièces d'or et une potion parmi les suivantes:

- Artere (vous permet d'augmenter votre Force de 3 points pour la durée d'un paragraphe)
- Miscolina (vous permet d'augmenter votre Esprit de 3 points pour la durée d'un paragraphe)
- Staborina (vous permet d'augmenter votre Agilité de 3 points pour la durée d'un paragraphe)
- Tescorina (vous permet d'augmenter votre Autorité de 3 points pour la durée d'un paragraphe)
- Giodalina (vous récupérez 4 points d'Énergie)

Une fois tous les préparatifs complétés vous partez pour votre mission.

Si vous voulez passer par les restes de la Forêt Lumineuse des Elfes, désormais en lambeaux, et ensuite le long de la Forteresse de Batsian et du Bois de l'Angoisse, allez au **358**.

Si par contre vous empruntez la piste des caravanes qui traverse tous les villages sur la côte jusqu'à Janger, pour ensuite poursuivre le long des collines et puis le Bois de l'Angoisse, allez au **255**.



197

Ce quartier est le plus dangereux de la ville. Vous vous en rendez compte quand, au détour d'une ruelle mal éclairée, vous croisez une patrouille de quatre soldats d'Abalone, qui s'aperçoivent de votre présence.

Vous rebroussez chemin le plus vite possible, mais vous entendez leurs pas vous poursuivre et vous vous mettez à courir dans l'espoir de les semer. Malheureusement vous ne connaissez pas bien la ville et vous finissez dans un cul-de-sac: vous êtes piégé!

Vous vous retournez, prêt à affronter vos ennemis: ils ne sont plus que trois, tous armés d'épée.

Premier Garde: Combativité 8 Énergie 12

Second Garde: Combativité 8 Énergie 9

Troisième Garde: Combativité 7 Énergie 13

Si vous combattez avec la Force ajoutez 1 point de Combativité.

Après avoir vaincu deux adversaires, notez le nombre d'assauts dont vous avez eu besoin pour y parvenir et allez au **446**.

Si votre Énergie atteint 0 ou moins, allez au **100**.

198

Vous faites signe à un membre de l'équipage occupé à plier une voile et vous lui indiquez le marin qui est en train de porter avec difficulté le grément. L'homme émet un son dans votre direction puis il écarquille des yeux quand il voit son compagnon tomber dans les

escaliers qui mènent aux cales. Vous courez tous les deux pour vérifier les conditions du malheureux marin et, en regardant par l'ouverture, vous le voyez à terre dans un enchevêtrement de membres et de cordes.

L'homme peste et se remet debout, vous maudissant tous les deux qui restez à le regarder jusqu'à ce qu'il disparaisse dans le pont inférieur.

« Qu'êtes-vous en train de faire là-bas?! » les cris du capitaine font sursauter le marin à côté de vous qui reprend sa tâche, vous laissant seul.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez parler avec une femme qui semble avoir des origines nobles, au **455**, avec un Gardien de la Foi, au **582**, avec un elfe habillé de ses pittoresques vêtements sylvains, au **2**, avec le capitaine du navire, au **90** ou avec un moine émacié de Rhodio au **308**. Enfin, vous pouvez mettre un terme à vos investigations et vous reposer un peu le long de la rambarde à bâbord, au **226**.

199

Vous trouvez les deux gardes impériaux à l'extérieur de la chambre de Latifah, ainsi que le valet qui vous invite à le suivre.

Il vous conduit par des couloirs déserts jusqu'à une entrée secondaire du palais.

« Je dois me rendre chez Maître Moro, dites-vous au garçon, mais celui-ci secoue la tête.

- Ils sont déjà partis... Pars toi aussi et oublie cette nuit. D'ailleurs personne ne pourra te croire. »

Deux gardes du palais vous font signe de sortir par la porte réservée pour les livraisons de vivres.

Alors qu'une timide lueur annonce l'aube toute proche, vous réfléchissez sur ce que vous allez faire.

Rendez-vous au **322**.

200

Les secondes s'écoulent rapidement et une seule possibilité de succès vous vient à l'esprit.

Vous prenez en main le Sifflet Noir et vous soufflez fort, produisant un son aigu.

Quand le chariot arrive à votre hauteur vous croisez le regard du conducteur, puis il vous dépasse et se rapproche des murs de la ville, voyageant à vive allure malgré la boue.

Vous vous sentez impuissant, quand enfin vous entendez le croassement du corbeau noir qui répond à votre appel.

L'animal passe rapidement au-dessus de vous et enfonce ses serres dans les yeux du cheval de tête qui tombe en entraînant avec lui les autres animaux. L'inertie du chariot est telle qu'il renverse les pauvres bêtes, déraillant et faisant tomber son chargement avec un bruit de verre brisé.

Les liquides se mélangent entre eux et avec l'eau du fond du lac, produisant en premier des décharges électriques et puis une boule de feu gigantesque qui explose avec un vacarme dévastateur.

La déflagration est tellement puissante qu'elle projette partout des morceaux de bois et de boue.

Vous êtes frappé de plein fouet par l'explosion et tout devient noir.

Rendez-vous au **144**.

201

La conversation est plaisante et le vin délie la langue du jeune homme qui vous raconte quelque chose par rapport à ses études. Rendez-vous au **504**.



202

Le lourd corps du demi-démon s'affaisse et tombe à terre. Vous ressentez un frisson de plaisir vous parcourir le corps, vous aviez rarement expérimenté une exaltation si intense de toute votre vie (vous récupérez 1 point d'Énergie).

Vous regardez votre compagnon, dont le regard trahit la stupeur.

« Vindice, c'est...c'est toi? » murmure-t-il.

Vous devez lui paraître perplexe, car tout de suite après il explique:

« Là-dedans... et puis quand tu as tué le demi-démon... on n'aurait pas dit que c'était toi. Tu étais différent!

- Mon ami, tu as dû être impressionné par tout ce qui est en train de nous arriver. Courage, nous n'avons pas encore fini », terminez-vous, en vous retournant enfin vers l'hétérogène groupe de brigands, qui vous observent avec leurs visages creusés et durcis.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au **439**; s'il est compris entre 14 et 17, allez au **454**. S'il est égal ou inférieur à 13, allez au **468**.

Le chef des lutins prend la parole au nom de tous.

« Messire, vous avez face à vous le nouvel ambassadeur d'Arbar à Janger! »

Vous vous congratulez avec lui et lui souhaitez bonne chance. Après quoi vous allez repartir quand il vous murmure une dernière chose à l'oreille.

« Il y a peu, une elfe s'est rendue à l'étage. Elle avait un arc avec elle, mais l'aubergiste l'a laissée monter sans rien dire. Elle n'était pas mal du tout et je pourrais même passer du bon temps dans ses bras cette nuit! » conclut-il, en buvant une dernière gorgée de vin.

Vous quittez définitivement cette bande de fêtards pour vous rendre au **383**.



Soudainement vous entendez un fracas au loin et vous envoyez un homme vérifier ce qu'il en est. Il revient essoufflé après quelques minutes, vous décrivant ce qu'il a vu du haut d'un édifice qui vient d'être conquis. Une nouvelle menace provient de la troisième et dernière ouverture des murailles de Racla, c'est à dire le

tunnel qui porte le fleuve à l'intérieur de la ville depuis le bassin artificiel qui se trouve à l'extérieur.

Le barrage de pierre qui contenait le bassin a été détruit par une explosion, et le peu d'eau qui y restait est en train de se déverser à l'intérieur du lit du fleuve.

Le chariot provenant de Janger est en train d'avancer sur le fond boueux du lac pour pénétrer en ville par la brèche. Les soldats Abaloniens sont déjà en position pour protéger son entrée.

La nouvelle vous bouleverse et vous devez réagir immédiatement. Vous partagez avec vos collaborateurs les informations reçues et vous leur dites que vous irez tout de suite arrêter cette action ennemie.

« Je viens avec toi, Vindice, réplique le Taureau.

- Ce ne sera pas nécessaire, je peux m'en charger tout seul », lui répondez-vous, prêt à partir pour la mission.

Mais le garçon n'a pas l'intention de renoncer.

« Je t'ai toujours été fidèle et je continuerai à l'être. C'est le moment que j'agisse. Je prendrai avec moi neuf brigands. Si ce n'était pour toi ils seraient déjà morts de faim ou se seraient entre-tués, ils n'ont donc pas peur de mourir. »

Vous acceptez et avec votre escouade vous vous frayez un chemin en combattant furieusement dans les ruelles de Racla. Vous parvenez enfin à proximité de la brèche qui est gardée par au moins cinquante ennemis.

Le Taureau vous fait un clin d'œil et se lance dans un assaut suicide contre le groupe d'ennemis. De votre côté vous récupérez un uniforme Abalonien et vous vous mélangez aux défenseurs.

Vous jetez un coup d'œil au-dessus des éboulements: le chariot s'avance dans la boue, traîné par une dizaine de chevaux, le chargement semble être bien lourd.

Vous respirez à fond et prenez votre décision: vous vous mettez à courir le plus rapidement possible au-delà des éboulements.

Si vous avez la Note U, allez au **300**; sinon au **71**.

205

Les regards des prisonniers sont pleins de colère et le Taureau profite de l'occasion pour vanter les mérites de vos concepts.

Ils semblent sincères quand beaucoup d'entre eux affirment vouloir désertre et vous décidez de les libérer immédiatement et de les armer pour qu'ils se battent à vos côtés.

Si vous ne l'aviez pas déjà fait, écrivez la Note U, après quoi rendez-vous au **507**.





« Maître Moro, je me fie à votre discrétion », dites-vous, après quoi vous quittez le vieux et faites un signe de la tête à Torlam.

Le valet vous conduit dans l'arrière salle jusqu'à une entrée secondaire; après avoir monté une rampe d'escalier vous atteignez une porte surveillée par deux gardes impériaux. Ils vous laissent passer sans même vous fouiller.

Vous frappez avec un battant et quelques instants après une dame de compagnie vous fait entrer. La chambre que vous découvrez, bien illuminée par des globes magiques, est remplie de fleurs à peine cueillies qui répandent une odeur suave.

« Madame... dites-vous, vaguement intimidé.

- Avance donc » invite une voix qui parvient à vos oreilles.

L'Impératrice est étendue sur un divan recouvert d'une peau de lion, devant lequel se trouve une petite table avec une bouteille et deux verres en cristal déjà remplis pour moitié de vin. Du côté opposé, une toilette en marbre rose et un miroir doré amplifiant la luminosité de la chambre.

L'Impératrice est vêtue d'un corset doré et d'une robe noire qui ne lui couvre que les bras. Ses cheveux arborent une coiffure élaborée et sont ornés d'une riche broche.

Vous avancez vers elle et elle vous fait de la place sur le divan. Vous voulez dire quelque chose mais votre esprit s'embrouille et vous ressentez des papillons dans le ventre à cause de l'émotion.

Elle vous prend la main et vous invite à vous asseoir à

côté d'elle, chose que vous faites non sans un peu de gêne.

« Tu as très bien récité, commence-t-elle.

- Madame... » mais l'Impératrice vous interrompt, plongeant ses yeux profonds et limpides dans les vôtres. « Apelle-moi Latifah. » Elle termine de prononcer son nom en soupirant la dernière syllabe.

Vous parvenez enfin à récupérer un peu de votre calme et vous lui répondez.

« Latifah... » vous n'êtes pas certain d'avoir prononcé correctement avec le bon accent, mais au fond cela vous importe peu.

« Je suis flatté que vous... » mais vous êtes de nouveau interrompu par la femme qui se lève du divan, tournant autour de vous d'une manière sensuelle, comme une veuve noire jaugeant sa proie.

« Tu peux me tutoyer. Et buvons quelque chose avant de continuer », termine-t-elle en indiquant les deux verres.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **479**; sinon au **305**.

Si vous êtes un Démon allez directement au **479**.

207

Une fois la cérémonie religieuse terminée, la foule se pressant vers la sortie, la femme vous tire par le bras pour vous inviter à la suivre. Vous rejoignez Dame Bertana, la femme de Lord Vigilulfo, pendant que le Grand Gardien ordonne aux soldats de se rendre au plus vite à la résidence des deux nobles.

C'est un escadron entier qui parcourt à cheval la seule route qui mène à une villa en haut d'une colline.

Dame Bertana vous demande d'aller plus vite, mais vous tentez de la raisonner:

« Madame, ils sont trop nombreux pour mon compagnon et moi, du moins pour une attaque directe. Nous devons agir avec astuce: nous suivrons leurs mouvements et nous les surprendrons. Toutefois, votre condition aussi est précaire. Aujourd'hui nous pourrions libérer votre mari et le conduire en lieu sûr, mais qu'advient-il demain?

- Vous suggérez qu'on embarque nous aussi pour Cadash? Jamais! Mieux vaut mourir!

- Madame, si c'est la mort que vous recherchez, vous n'aurez aucune difficulté à la trouver... » lui répondez-vous, tandis que votre esprit est déjà en train d'élaborer un plan. Rendez-vous au **120**.

208

Vous laissez le banquet derrière vous et vous vous dirigez vers les escaliers qui montent à l'étage supérieur, de mémoire, c'est là que se trouve la salle à manger.

Un premier obstacle se dresse devant vous: les deux gardes placés aux pieds des marches.

Vous identifiez le plus jeune des deux et vous avancez d'un pas décidé dans sa direction. Vous effectuez un rapide salut et vous continuez en posant le pied sur la première marche.

Vous sentez les yeux des gardes sur vous, mais vous ne tournez pas la tête afin d'éviter de croiser leurs regards. Vous poursuivez sans hésitation et atteignez le premier étage sans aucun problème.

Une fois hors de leur vue, vous êtes certain que votre attitude déterminée, unie à votre déguisement, les a

trompés comme il se doit!

Vous faites maintenant face à la salle à manger, dont les portes grandes ouvertes sont gardées par quatre soldats portant l'uniforme d'Abalone.

Vous apercevez clairement les personnes qui se trouvent à l'intérieur: Guide Lumineux avec l'Empereur et quelques autres convives.

Si vous avez la Note S allez au **546**; sinon au **391**.

209

Vous donnez le Laissez-passer aux deux sorcières et leur ordonnez d'aller du côté opposé. Azpeitia sourit, savourant la victoire proche, et vous invite à continuer. Maintenant vous êtes le seul qui doit encore traverser le portail, mais vous n'avez pas le Laissez-passer.

Vous demandez immédiatement à Azmaitia de revenir en l'emportant avec elle.

Pour permettre à la sorcière de traverser le portail vous êtes obligé de payer 1 Étoile d'Argent.

Vous lui arrachez de main le Laissez-passer et vérifiez combien d'Étoiles d'Argent il vous reste. Deux!

Vous conduisez Azmaitia au portail en payant 1 Étoile d'Argent et vous montrez la dernière à Azpeitia qui écarquille les yeux de surprise.

« Mais... Ce n'est pas possible! » bégaye la femme.

Avec un mouvement de mépris vous lui jetez aux pieds l'Étoile restante et le Laissez-passer.

« Je pense pouvoir affirmer être le vainqueur, non? »

Vous exultez face aux sorcières qui font un pas en arrière, visiblement impressionnées par votre réussite.

Azpeitia s'agenouille et ramasse l'Étoile pour la mettre sous son manteau.

Vous ne pouvez ne pas remarquer qu'elle garde tout le temps la tête baissée à cause de l'humiliation.

« Et maintenant? demandez-vous, audacieux. À qui le tour? »

De longs instants s'écoulent pendant que les sorcières murmurent entre elles.

Azkoitia interrompt ce silence glacial, vous défiant à la prochaine épreuve.

« Étranger, la chance semble être avec vous, toutefois vous devez montrer ce dont vous êtes capable au combat contre moi! »

La femme ouvre la broche de son manteau qui tombe à terre, révélant ainsi, contre toute attente, un corps tonique et vigoureux. Ses muscles sculptés se contractent à chacun de ses pas alors qu'elle se rapproche, vous fixant droit dans les yeux.

Vous vous apprêtez à la combattre quand Azmaitia vous interrompt immédiatement.

« Arrête-toi, stupide mâle, réserve ton impétuosité pour les bagarres de taverne. Je veux rendre ce combat plus intéressant... »

La femme prend d'une poche de son manteau une petite bouteille qui contient un liquide incolore.

« Le Baiser de la Sorcière est un puissant somnifère et aucun être vivant ne peut y résister longtemps. »

Puis elle vous conduit, ainsi qu'Azkoitia, vers une fontaine de laquelle jaillit une lympe verte au puissant arôme d'herbes.

« Le Sang de la Terre, par contre, est un tonique fortifiant. Vous allez boire les deux potions et celui ou celle qui restera le plus longtemps debout, pourra clamer victoire. »

Azkoitia prend un vase large et profond et le remplit de

Sang de la Terre, pendant qu’Azmaïtia fait tomber quelques gouttes de Baiser de la Sorcière dans une cuillère avant de vous la donner et de vous demander d’en verser le contenu dans le vase.

Rendez-vous au **471**.

210

Ils sont armés de cimenterres et votre compagnon se chargera du dernier (si vous voyagez avec la Roche, il affrontera les deux derniers).

Premier Orque:	Combativité 11	Énergie 12
Second Orque:	Combativité 8	Énergie 14
Troisième Orque:	Combativité 8	Énergie 10
Quatrième Orque:	Combativité 8	Énergie 10

Si vous combattez avec l’Esprit ajoutez 1 point de Combativité.

Si vous vous débarrassez de ces adversaires, allez au **293**; sinon au **100**.

211

Vous souriez, satisfait de la tournure prise par les événements, et vous réclamez le juste prix pour votre habileté. Vous récupérez l’objet que vous aviez parié (ou les 2 pièces d’or) et vous empochez 6 pièces d’or, fruit de votre victoire.

Les trois rouspètent un peu, s’accusant réciproquement de ne pas savoir jouer et vident cul sec le dernier pichet de bière.

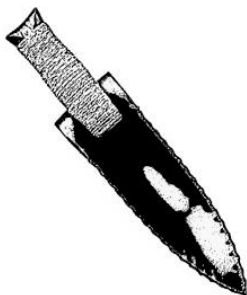
« Merci mon ami pour cette belle partie! Vous salue Branko. Mais maintenant nous devons partir, demain on est de service toute la journée. Le Grand Prêtre a un hôte très important et nous faisons partie du piquet d'honneur. »

Vous gardez en mémoire cette information, espérant que le Grand Prêtre ne se joigne pas à cet événement, et vous quittez vos compagnons de jeu en leur souhaitant bonne chance. Rendez-vous au **383**.

212

En entendant vos paroles, le moine semble contrarié et il s'affaisse contre un tonneau, murmurant quelque chose d'incompréhensible.

Vous n'entendez plus aucun bruit à l'extérieur de la grande pièce, toutefois vous pouvez encore décider d'enquêter sur son origine, au risque d'une possible colère du capitaine qui a interdit aux passagers de se déplacer librement sur le navire. Dans ce cas allez au **147**, ou allez-vous rester dans la pièce où vous êtes en allant au **554**?



213

Un fragment de pierre vous atteint au genou en vous blessant, (vous perdez 2 points d'Énergie). Malgré la douleur vous parvenez à vous éloigner rapidement de l'éboulement et vous vous sauvez d'un cheveu.

Après avoir trouvé le cadavre d'un orque, vous récupérez ses vêtements et son masque de guerre que vous revêtez tout de suite bien que cela vous répugne. Rendez-vous au **513**.

214

Le marin avance en titubant, il trébuche plusieurs fois dans le grément. Vous vous approchez et vous l'aidez à transporter le poids, descendant les escaliers avec prudence.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **368**; sinon au **340**.

215

Vous poursuivez la route vers Janger pendant toute la journée ainsi que le lendemain, confiant qu'avec les nouvelles forces à disposition, et grâce à l'aide de la population, vous pourrez vaincre Guide Lumineux.

Le long de votre parcours vous répandez la nouvelle de votre prochain objectif et les nombreux agriculteurs que vous rencontrez vous soutiennent et vous incitent à poursuivre vous offrant le peu de vivres qu'ils peuvent se permettre de partager avec vous.

À l'aube du troisième jour, celui durant lequel vous devriez rencontrer le reste des rebelles aux portes de la capitale, une haute colonne de fumée se lève à l'horizon. Vous regroupez rapidement les hommes et vous vous dirigez dans cette direction: c'est la ville de Racla, à quelques lieues de Janger.

Vous rencontrez un moine d'Ekerion en fuite et vous lui demandez des informations.

« C'est la guerre! Ce sont les Apostats, mais heureusement le grand Ekerion veille sur nous et ses soldats se battent pour défendre la foi.

- Bien, vieux, alors rends-toi à Janger et partage la nouvelle avec tout le monde! »

Le moine reprend sa route et vous incitez vos nouvelles forces à ne pas fléchir.

« Préparez-vous à entrer dans l'Histoire... »

Quelques minutes après, vous êtes aux portes de Racla, qui sont fermées et sans surveillance. Toutefois, au-delà de la muraille, proviennent les bruits de la bataille et vous réfléchissez à la meilleure manière pour pénétrer dans la ville.

La route que vous avez parcourue passe entre deux collines: vous grimpez sur la plus proche, remontant non sans difficultés une pente boueuse, jusqu'à ce que vous ayez une bonne vue d'ensemble.

La ville est entourée par des hauteurs qui s'élèvent d'une centaine de pas au-dessus des habitations et il n'y a que deux voies d'accès: celle où vous vous trouvez, sur le côté est, et qui est barrée, et une autre à l'ouest, c'est à dire la route pour Janger. De ce côté l'accès est constitué d'un pont-levis qui surplombe un canal profond d'une vingtaine de pas, au fond duquel s'écoule un fleuve qui longe toute la muraille au nord de la ville.

D'abord à l'intérieur de la ville même avant d'en sortir du côté nord-est.

La bataille fait rage dans les rues de la ville, alors que la place principale est déserte, bien que ce soit justement de là que s'élève la fumée que vous avez aperçue. Malheureusement, à cette distance, vous ne parvenez pas à distinguer d'autres détails.

Vous redescendez la colline et vous racontez ce que vous avez vu.

Si vous voulez pénétrer dans la ville par le passage à l'ouest, allez au **585**.

Si vous préférez enfoncer la porte qui vous fait face, allez au **170**.

216

L'un des soldats donne l'ordre de vous encercler.

Vous murmurez une phrase d'excuse mais sans trop de conviction, et vous êtes rapidement désarmé (effacez vos armes) et conduit face au commandant de la garnison, qui vous regarde de haut en bas.

« J'ai entendu parler de rebelles qui infestent les montagnes et les forêts de la République, dit-il sévèrement. Vous deux, peut-être en savez-vous quelque chose? » Son ton ne laisse présager rien de bon. Devant votre silence l'homme frappe la table du poing. « Le Grand Gardien saura vous tirer les vers du nez... Pour autant qu'à ce moment-là vous puissiez toujours parler! »

Puis il donne l'ordre à ses hommes de vous enfermer.

« Conduisez-les dans la cellule des prisonniers; je vais de ce pas informer personnellement le Grand Gardien de leur capture! »

On vous emmène dans une cellule, sans fenêtre et avec une seule robuste porte en chêne qui vous sépare de la liberté. Rendez-vous au **20**.

217

« Tant pis, dites-vous un peu déçu, ce sera pour une prochaine fois... Mais c'est moi qui porterai le jeu de cartes... »

Dayno vous regarde de travers.

« Tu oserais insinuer que nous avons triché?! »

L'homme devient rouge de colère et vous pousse, pendant que ses camarades interviennent en sa faveur et vous insultent.

La situation est en train de s'envenimer, quand heureusement l'aubergiste intervient en agitant son couperet dans votre direction, vous intimant de vous arrêter.

« Je suis fatigué de vos rixes. Vous m'avez déjà démoli le local plus d'une fois et il n'y en aura pas d'autre! » crie-t-il, essuyant la sueur qui perle de son front.

« Et ceci vaut aussi pour toi, fauteur de troubles que tu es! » termine-t-il en agitant le couperet sous votre nez.

Si vous avez la Note R, allez au **593**.

Sinon, écrivez-là maintenant sur la feuille d'aventure et allez au **383**.

218

Quel que soit votre destin sur Ioscan, votre nom restera pour toujours lié à l'histoire de cette planète. C'est vous qui avez guidé le groupe d'explorateurs à la découverte

de Cadash, le nouveau continent au-delà du Grand Fleuve, affrontant des dangers et ennemis redoutables. Mais votre accomplissement le plus remarquable est la révolte que vous avez menée dans le plus grand secret afin de contraindre à la fuite le Régent Zipher, l'incapable dirigeant du Royaume d'Abalone en l'absence du Roi Miron.

Ce jour-là, vous avez considéré pendant un instant la possibilité de prendre en charge le gouvernement du Royaume, qui était alors en pleine débandade. Mais vous avez décidé que les mains du Grand Prêtre d'Ekerion étaient plus que dignes de tenir les rênes de l'État et vous vous êtes contenté de rester dans son ombre, assumant la charge de Messenger d'Ekerion, avec la tâche de maintenir de bonnes relations avec tous les États frontalier d'Abalone.

Pendant cette aventure, vous pouvez utiliser les sorts suivants:

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 le précisera).

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. Durant 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 proposé.

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: celle de déceler des cachettes et portes secrètes, ainsi que

celle de pouvoir vous orienter dans des lieux inconnus avec une aisance naturelle.

Les difficultés que vous avez affrontées lors de vos aventures passées ont forgé votre technique de combat faisant de vous un combattant redoutable. Cependant vos adversaires tendent toujours à vous sous-estimer à cause de votre petite taille. À chaque fois que vous débutez un combat avec votre taille normale, votre ennemi vous affrontera avec 1 point de Combativité en moins lors du premier assaut. Après quoi, il se rendra compte de votre dangerosité et vous affrontera normalement.

Si lors de vos précédentes aventures vous avez épousé Dame Mozia, allez au **125**; sinon au **332**.

219

Au croisement vous prenez la route qui descend à l'ouest et qui se dirige vers le Bois de l'Angoisse, englouti par la brume dans cette journée de début d'automne.

Vous ressentez le froid de l'humidité mais vous poursuivez jusqu'à atteindre, en fin de matinée, le sentier qui pénètre dans le bois.

La forte pluie n'ayant pas cessé de la journée, vous trouvez refuge sous un gros chêne et vous finissez par vous endormir. La vision du visage souriant de Torlam qui vous invite à l'embrasser ne dure qu'un instant.

Vous vous réveillez en sursaut quand une femme vous secoue rudement: c'est une des sorcières du bois et elle pointe un poignard vers votre gorge.

Quand vous lui dites qui vous êtes, la femme ouvre grand les yeux, peinant à vous reconnaître.

« Conduis-moi à la Triade, sorcière, il n'y a pas de temps à perdre. »

En moins d'une heure vous êtes en leur présence et vous formulez aux trois sorcières votre requête.

« Mesdames, vous souvenez-vous quand je vous avais dit que je reviendrais pour exiger le tribut de ma victoire sur vous? Eh bien, le moment est arrivé que les sorcières du Bois de l'Angoisse tiennent leur parole. Je vous accorde deux jours au plus pour vous réunir et vous joindre aux brigands et aux rebelles. Nous avons besoin de votre aide pour lancer l'assaut à Janger. »

Azmaitia semble préoccupée, alors qu'Azkoitia devient toute rouge et Azpeitia baisse le regard à terre en attendant que sa grande sœur prenne la parole.

C'est Azmaitia qui enfin rompt le silence.

« Vindice, je crains de devoir t'apprendre quelque chose sur nous. On se fait appeler sorcières, mais à part moi, aucune d'entre nous ne connaît les rudiments de la magie. Toutefois il nous est pratique d'alimenter les légendes afin d'éloigner les visiteurs indésirables... J'ai peur que nous ne puissions t'être d'une grande aide. »

Vous réfléchissez à ses mots pendant quelques instants.

« Hommes, elfes, démons et sang-mêlé vont combattre pour se libérer du despote. Et vous aussi vous ferez votre part! Azmaitia, prépare autant de potions destructrices que tu le peux. Azpeitia, tu te chargeras de les lancer quand le moment sera venu. Et toi Azkoitia tu resteras près de moi: tu es l'une des meilleures combattantes que j'ai affrontée jusqu'à présent. Regroupez les autres sorcières et choisissez parmi elles les plus aptes aux tâches qui vous sont assignées. Dans

deux jours nous partons pour Janger! »

Les femmes baissent la tête en signe de soumission et vous répondent qu'elles obéiront à vos ordres.

Pendant les deux jours qui suivent, vous aidez la Triade dans leurs préparatifs. Les sorcières ont accepté, sans faire de résistance, d'entrer en guerre avec les rebelles et s'activent entre les entraînements et la préparation des potions.

Vous récupérez toute l'Énergie perdue et vous pouvez prendre une Potion Destructrice à ajouter dans votre équipement si vous le souhaitez. Vous pouvez l'utiliser au combat: quand vous la lancez vers votre adversaire la déflagration lui causera la perte de 5 points d'Énergie. Vous pouvez l'utiliser dans d'autres situations aussi. Dans ce cas-là, déduisez 20 du numéro du paragraphe où vous vous trouverez et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si le texte a un sens avec la suite de l'histoire, cela signifie que vous aurez fait le bon choix et vous aurez le droit d'utiliser la potion.

La nuit précédant le départ il y a beaucoup d'agitation parmi les sorcières, mais vous les rassurez en leur rappelant que les rebelles s'occuperont des vrais combats.

Au matin, le petit groupe de presque quarante sorcières se met en route vers l'ouest, sous votre égide.

Rendez-vous au **215**.

220

Avant que vous ne puissiez réagir, le Ministre intervient à votre place.

« Vous voilà, nous avons enfin trouvé quelqu'un! dit-il.

Ce monastère est terriblement grand, un vrai labyrinthe pour ceux que ne le connaissent pas! »

L'un des soldats voudrait intervenir, mais le Ministre ne lui en laisse pas le temps.

« Nous avons entrepris un long voyage pour examiner des livres rares qui se trouvent dans ce pieu monastère. Nous sommes les hôtes des moines pour la nuit et nous voulions discuter avec le bibliothécaire qui devait nous montrer ces ouvrages uniques, mais je crains que notre mémoire nous ait joué un mauvais tour. Auriez-vous la courtoisie de nous accompagner vers cet endroit? » conclue-t-il, sûr de lui.

Les soldats se regardent surpris, puis l'un d'eux réagit.

« Messires, vous devriez faire plus attention en vous promenant ainsi tout seuls dans le monastère, on aurait pu vous confondre avec des intrus! La bibliothèque se trouve au premier étage, peu après le studio du Grand Gardien, la quatrième porte à gauche. Nous avons des tâches à accomplir et nous n'avons pas de temps à perdre avec des visiteurs, c'est le devoir des religieux. » Vous acquiescez et vous suivez ses indications en vous éloignant au plus vite avant qu'ils n'aient des soupçons. La porte en chêne de la bibliothèque est facilement identifiable grâce au splendide dessin gravé dans le bois et qui représente un livre ouvert. Vous entendez des voix, l'une d'elles semblant être celle du Grand Gardien.

Si vous continuez à écouter, allez au **158**; si vous préférez descendre l'escalier pour atteindre l'étage inférieur, allez au **499**.



221

« Vous n'oserez pas me toucher avec vos sales mains! »
répondez-vous.

Les soldats dégainent leurs épées, prêts à attaquer, tandis que les voyageurs derrière vous crient de peur.
Rendez-vous au **352**.

222

Avec un dernier effort vous atteignez le morceau de bois et vous vous y agrippez de toutes vos forces. Vous parvenez à vous hisser pour vous asseoir à califourchon puis, fatigué, vous perdez connaissance et vous vous laissez entraîner par le courant.

Rendez-vous au **271**.

223

Les sorcières semblent connaître à la perfection leur forêt et l'une d'elle tient en main un globe lumineux qui illumine le chemin sur quelques pas tout autour de vous. Vous parvenez enfin dans une clairière, au centre de laquelle se trouve un arbre immense, dont le tronc a été creusé en son centre. Dans la cavité se trouvent trois sièges occupés par autant de femmes. Elles sont habillées comme les autres sorcières, mais leurs vêtements ont des couleurs différentes: blanc, rouge et bleu.

Avant que vous ne puissiez intervenir, la sorcière en rouge prend la parole.

« Voyageurs, nous sommes les sorcières du Bois de

l'Angoisse. Je m'appelle Azpeitia et avec mes deux sœurs Azkoitia et Azmaitia nous gouvernons cet instable équilibre. Nous n'aimons pas les visiteurs, encore moins les mâles. Vous avez enfreint nos règles, mais je doute que vous l'ayez fait consciemment. Dites-nous donc ce qui vous amène ici!

- Dame Azpeitia, nous savions certes ne pas être en lieu ami, mais il n'y avait aucune intention de notre part de faire du mal à qui que ce soit, nous ne nous attendions pas plus à une réaction hostile de votre part. Laissez-nous passer et nous partirons sans autre dérangement.

- Passer? Où allez-vous, voyageurs? » intervient Azmaitia, la sorcière habillée en bleu, tout en vous fixant du regard.

Si vous leur révélez votre destination, allez au **436**.

Si vous leur mentez et dites que vous vous dirigez vers le Lac Neger au nord, allez au **342**.

224

Le Roi des Scorpions est un adversaire coriace, mais vous avez mené des combats bien pires et vous lui tenez tête, grâce aussi à la précieuse aide de la manticore, qui lui attrape la queue avec ses crocs.

Après un coup particulièrement violent, votre adversaire vacille, ses pattes cèdent et il tombe au sol, se fracassant le crâne sur une roche. Son sang noir est absorbé par la cendre, tandis que les nombreux scorpions qui peuplent cette plaine se déplacent avec frénésie et recouvrent leur défunt souverain en un semblant de danse macabre.

Avant que son cadavre ne soit entièrement recouvert, vous tranchez sa queue et vous faites signe à vos

compagnons de fuir immédiatement.

Une fois à bonne distance, vous examinez votre trophée pendant que la manticoire vous dit adieu.

« J'ai été ignoble... sanglote-elle avec une surprenante humanité. J'ai permis que mon frère soit tué uniquement pour me garantir une possibilité de m'en sortir. Je porterai ce lourd fardeau pour le reste de ma vie.

- Je souhaite qu'elle soit longue, alors. Adieu! »

Vous la saluez en réfléchissant à sa trahison.

Du dard tombent des gouttes de venin qui tachent la cendre au sol. Si vous avez une bouteille en verre, vous pouvez en récupérer un peu avant que la glande à venin ne se vide. Dans ce cas effacez la Bouteille Vide de votre équipement et écrivez tout simplement Venin.

Notez aussi le Dard et rendez-vous au **247**.



225

Vous révéléz votre carte et tout de suite après Branko fait de même, montrant le 2. Si vous avez joué une carte égale ou supérieure à 4, vous prenez toutes les cartes; si vous avez joué le 3 vous les partagez avec Cardo, alors qu'avec le 1 ou le 2 ce dernier doit prendre quatre cartes. Notez sur la feuille le résultat.

Le prochain tour débute avec Dayno quoi joue sa dernière carte, le 4. Puis vous révéléz la vôtre (effacez-la de la feuille), puis Branko montre le 3 et Cardo le 1.

Notez les résultats de ce dernier tour et faites les comptes pour savoir qui est le vainqueur (c'est-à-dire celui avec le moins de cartes).

Si c'est vous, allez au **211**.

Si vous partagez la victoire avec quelqu'un d'autre, allez au **93**.

Si vous avez perdu, allez au **239** si vous êtes un Guerrier ou au **217** pour tout autre personnage.

226

Vous avez assez enquêté pour aujourd'hui et vous faites une pause afin de réfléchir à la situation.

Le voyage est particulièrement ennuyeux car l'humeur générale est mauvaise et personne n'a réellement envie de parler.

Le seul repas de la journée est constitué de pain avec quelques sardines salées, suffisant, au moins, pour récupérer 1 point d'Énergie.

Nombreux sont les voyageurs qui préfèrent rester dans les cales et, au coucher du soleil, il ne reste que peu de personnes sur le pont du navire.

Vous aussi vous descendez pour vous protéger du froid cinglant. Vous vous installez dans une des nombreuses cales où les plus pauvres se tassent pour trouver réconfort dans la chaleur humaine. Guide Lumineux n'a permis qu'à quelques fortunés le privilège de chambres privées, où de toutes façons ils doivent dormir avec pas moins de quatre autres personnes.

Vous êtes installé contre un tonneau, quand tout à coup vous êtes réveillé par le bruit sourd de coups de marteau. Allez-vous enquêter sur l'origine du bruit, au risque d'une possible colère du capitaine qui a interdit aux

passagers de se déplacer librement sur le navire?

Dans ce cas allez au **147**.

Préférez-vous ne risquer aucun inconvénient et rester où vous êtes? Dans ce cas allez au **554**.

227

Vous reconnaissez le chef des lutins, un noble d'Arbar, l'un de vos très lointains cousins, toutefois il ne semble pas vous identifier, ni ses compagnons.

Vous vous approchez et le noble vous fait un salut courtois, vous invitant à vous asseoir près de lui et vous offrant un pichet de bière.

Vous acceptez avec plaisir, mais au moment où vous alliez vous asseoir, le chef des lutins cligne de l'œil, signe qu'il est en train de lancer un sort.

Vous tendez votre main pour rapprocher le tabouret, mais il n'est plus là: on dirait bien qu'il voulait vous jouer un mauvais tour.

Vous faites semblant de vous asseoir puis vous vous relevez immédiatement.

« Les tabourets des humains ne sont pas suffisamment confortables, mieux vaut rester debout. »

Le chef des lutins esquisse un sourire et vous invite à trinquer. Allez au **203**.



Le démon, de petite taille, semble avoir bien peur de ses deux persécuteurs. Vous vous rapprochez d'eux et vous les regardez sévèrement. Vous reconnaissez leurs visages: ce sont deux orphelins qui tentent de survivre dans la rue comme ils le peuvent, vivant d'expédients et de petits larcins. Vous êtes presque sûr qu'ils sont armés, mais vous doutez qu'ils aient déjà blessé quelqu'un. Vous les attrapez fermement par les bras et les traînez avec vous, loin du Démon.

Les deux sont évidemment surpris.

« À votre âge je préférerais courir derrière les filles, plutôt que déranger une quelconque bête rencontrée dans un taudis! Allez filez, petites pestes, et que je ne vous revoie plus donner ce genre de spectacle! » terminez-vous fermement.

L'un des deux, celui qui semble plus intelligent, indique la tente qui donne dans l'arrière-boutique.

« Nous avons rendez-vous avec la fille de l'aubergiste qui est en cuisine, pour quand elle aura fini de travailler. Entretemps nous étions seulement en train de faire passer le temps... »

Vous faites un signe de la tête et vous les laissez partir, non sans vous moquer d'eux une dernière fois.

« Une fille pour deux... Vous devez vraiment ne pas valoir grand-chose! » jugez-vous souriant.

Rendez-vous au **383**.



229

Pendant que les orques se lancent sur vous, vous tentez de récupérer votre arme, sans laquelle vous êtes perdu. Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **33**; sinon au **405**.

230

Si vous êtes en compagnie du Mège, l'homme applique des bandages qui soulagent vos blessures et vous permettent de récupérer 2 points d'Énergie.

« Lord Vigilulfo, vous êtes libre. Celui-ci (vous indiquez le Grand Gardien) ne vous causera plus aucun problème. Retournez chez Dame Bertana qui a déjà préparé votre fuite.

- Puis-je savoir qui est mon sauveur? Je ne pense pas vous connaître...

- Je suis celui qui libérera Abalone du joug de Guide Lumineux, Lord Vigilulfo. Il vous suffit de savoir cela!» Vous arrachez le Sceau d'Ekerion de la main du Grand Gardien (notez-le dans votre équipement, vous devez vous débarrasser d'un autre objet si vous avez déjà le nombre maximum d'objets autorisé) et vous examinez son cadavre.

Il ne possède rien de remarquable exception faite d'un gant à la main gauche, froid au contact.

Vous pouvez le prendre et le porter soit à la ceinture, soit l'endosser (dans ce cas, à cause du froid qu'il génère, vous devez diminuer de façon temporaire votre Énergie de 1 point jusqu'à ce que vous ne le jetiez ou que vous

décidez de le porter à la ceinture).

Quand vous l'endossez et que vous attaquez un adversaire, vous lui causez 1 point de dommage supplémentaire à chaque assaut que vous gagnez.

Vous pouvez aussi l'utiliser dans d'autres situations. Pour voir quel sera son effet, ajoutez 70 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si le texte a un sens, cela signifie que vous l'aurez utilisé au bon moment.

Notez-le comme Gant du Gel et notez aussi le nombre de charges activables en dehors des combats, qui sont au nombre de 3. Une fois les charges utilisées, l'objet devient totalement inutilisable. Attention, si vous activez le gant et que le texte n'a pas de sens vous obligeant à revenir au paragraphe où vous étiez avant de l'activer, la charge est considérée comme utilisée.

Vous sortez de la bibliothèque, suivi par le noble.

Le bruit causé par la lutte a attiré quelques moines qui courent appeler les soldats...

Vous vous trouvez bientôt face à l'entière garnison postée dans le monastère!

Vous levez bien haut le Sceau et le montrez à tous, moines inclus.

Si vous êtes un Moine, allez au **98**; autrement au **512**.

231

Vous empoignez le Marteau en Durite et vous frappez les engrenages d'un coup fort. Ces derniers se brisent en une myriade de fragments et le pont-levis tombe violemment, se brisant en deux à cause du poids, dans un vacarme terrible.

L'officier crie en proie à la panique, mais vous vous êtes

déjà éclipsé dans les ruelles à proximité et quelques minutes après vous êtes de retour au quartier général des rebelles, non sans vous être préalablement débarrassé de l'uniforme Abalonien.

Écrivez la Note V.

Vous racontez aux rebelles le succès de votre sabotage et vous reconsidérez la demande de Taureau de persuader les prisonniers de rejoindre votre cause.

Si vous suivez son conseil, allez au **543**, si vous laissez tomber cette idée, allez au **507**.

232

« Suis-nous, lutin! » dites-vous à Fallandi, qui reste sur ses gardes.

Vous le conduisez à la clairière avec l'arbre immense et vous lui demandez l'antidote.

Le lutin prend de sa poche une fiole contenant un liquide verdâtre, mais il reste à distance.

« Et où est le trésor? » vous demande-t-il avec un regard qui trahit l'excitation.

Vous indiquez l'arbre géant.

« Le tronc est creux. Le trésor est à l'intérieur, mais fait attention car il est branlant. »

Votre compagnon s'approche discrètement du lutin qui n'a d'yeux que pour l'arbre. Il lui arrache des mains l'antidote et s'éloigne rapidement, tandis que Fallandi commence à arracher à mains nues les couches de charbon qui le séparent de l'objet de ses désirs.

« Fallandi! Pas comme ça! Tout va s'écrouler », lui criez-vous, juste avant qu'un gros morceau de charbon ne se brise, libérant ainsi une grande quantité de petits

objets dorés qui glissent à terre recouvrant le lutin jusqu'à la ceinture.

D'où vous êtes, vous ne pouvez pas apercevoir le visage de Fallandi, mais vous êtes convaincu qu'il doit être extasié d'avoir enfin trouvé son trésor.

La sensation ne dure qu'un bref instant, car un craquement sinistre annonce l'éroulement imminent!

Vous criez un avertissement et vous vous mettez à l'abri sous des arbres.

Le vacarme dure pendant un temps qui vous semble interminable, durant lequel vous êtes submergé par un nuage de poussière noire.

Une fois que le bruit cesse, vous devez attendre encore quelques minutes car la vue est obscurcie par la poussière et vous êtes obligé de respirer au travers d'un morceau d'étoffe que vous avez arraché à votre veste.

Quand vous vous relevez, votre compagnon est déjà en train de fouiller la clairière qui est maintenant complètement obstruée par les restes de charbon. La longue griffe noire n'est maintenant plus là.

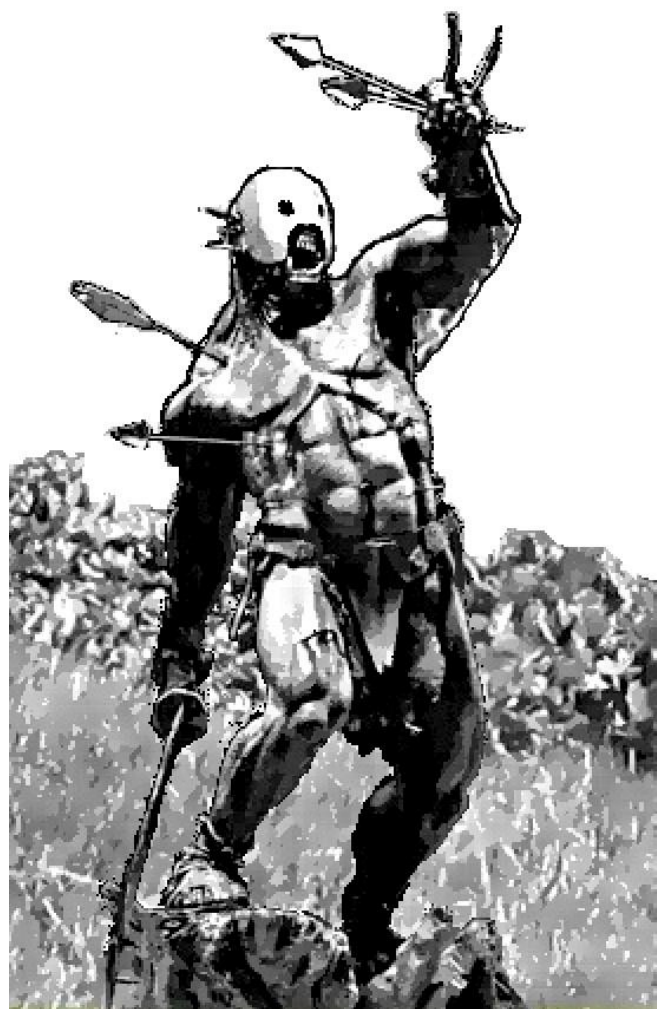
« On ne retrouvera jamais son corps. Partons! » lui suggérez-vous.

Vous buvez l'antidote, en espérant que Fallandi ne vous ait pas encore une fois joué l'un de ses mauvais tours.

Si vous souhaitez garder la Gourde de Fallandi malgré son dangereux contenu, renommez-la comme Venin.

Rendez-vous au **450**.





Les catapultes des orques sont en train de causer d'énormes dégâts aux murailles des niveaux supérieurs, alors que les niveaux plus bas sont déjà envahis. Vous devez agir immédiatement contre ces machines destructrices afin de priver les orques de leur soutien.

Vous repérez une brèche dans les murs qui séparent du niveau inférieur, à l'écart et trop étroite pour que les hordes d'orques puissent l'utiliser aisément: vous décidez de tenter votre sortie par là.

Vous dépassez les combattants et glissez le long des débris, mais vous devez tout de même réaliser un dangereux saut.

Lancez 2 dés: si votre Agilité est égale ou supérieure au nombre obtenu, vous atteignez le niveau inférieur sans conséquences, sinon vous perdez prise sur l'une de vos armes et un objet tombe de votre besace (choisissez lesquels et effacez-les de votre équipement).

Vous vous trouvez dans une zone où il n'y a plus de combats et, à la faible luminosité des torches, vous cherchez un autre passage pour atteindre la plaine en face de la forteresse, où se trouvent les machines de guerre des orques.

Vous ne voyez aucune façon pour y parvenir sinon la brèche par laquelle les orques se versent dans la forteresse. Mais il y a bien trop d'ennemis pour passer inaperçu.

Si vous possédez des Vêtements d'Orques et un Masque de Guerre Orque, allez au **253**.

Si vous n'avez qu'un seul de ces objets, allez au **513**.

Si vous n'en avez aucun, allez au **56**.

Vous examinez les portes une à une, vous arrêtant devant celle avec un splendide dessin gravé dans le bois et qui représente un livre ouvert.

Vous entendez des voix, l'une d'elles semblant être celle du Grand Gardien.

Si vous continuez à écouter, allez au **158**.

Si vous préférez descendre l'escalier pour atteindre l'étage inférieur, allez au **394**.

Si vous vous êtes déjà rendu à l'étage inférieur vous devez forcément aller au **158**.



235

Vous parcourez en long et en large cette zone de la forêt, qui est malheureusement déserte.

Le soleil se couche à l'horizon, faisant briller d'une lueur rouge le sable mélangé aux cendres, et la température baisse rapidement.

Si vous avez la Note P, allez au **415**; sinon au **29**.

236

Vous vous lancez dans les escaliers, en passant outre un des lutins qui bloquait le passage, et vous titubez le long des marches, la douleur au bras est terrible. Vous arrivez dans une salle sans lumières dans laquelle vous distinguez à peine les contours de l'ameublement: quelques planches en bois sur lesquelles ont été positionnés des tonneaux et des caisses de vivres.

Vous vous cachez derrière un gros tonneau, tandis que parviennent de l'étage supérieur des bruits.

Vous râlez contre le mauvais sort, mais vous vous préparez à affronter quiconque se dressera devant vous.

Vous percevez le bruit de pas descendant les escaliers et la faible lumière d'une torche commence à éclairer la salle. Ils ne sont que deux, un démon et un homme, chacun armé d'une dague. Vous n'avez pas l'impression de les connaître et vous comprenez que c'est le bon moment pour agir!

Vous prenez vos adversaires par surprise et lors du premier tour de combat vous ne subissez aucune perte d'Énergie, quel que soit le résultat des dés.

Premier Assaillant: Combativité 10 Énergie 12
Second Assaillant: Combativité 10 Énergie 10

Si vous éliminez vos adversaires avant le début du quatrième tour de combat. Allez au **149**.

S'il vous faut plus de temps, allez au **291**.

Si, par contre, votre Énergie est réduite à 0, allez au **100**.

237

« Ah, qui est-tu pour parler ainsi? Je n'ai jamais pris d'ordres d'une femme et je n'ai aucunement l'intention de commencer aujourd'hui! » répondez-vous à la voix mystérieuse.

Quelques secondes s'écoulent, pendant lesquelles vous n'entendez que des chuchotements; après quoi la voix recommence à parler.

« Qui t'as dit que je suis une femme. Ne sais-tu pas que cet endroit est le bois des sorcières? »

Vous ne laissez pas le temps à votre compagnon de réagir, car vous répondez immédiatement.

« Si vous êtes des sorcières, vous n'aurez aucun mal à vous débarrasser de deux voyageurs comme nous. Montrez-vous, ou laissez nous nous reposer: nous avons parcouru un long chemin jusqu'ici et nous n'avons pas de temps à perdre en bavardages! »

Vous percevez clairement d'autres voix féminines qui se superposent à celle qui a parlé jusqu'à maintenant.

À la faible luminosité des braises mourantes, s'avance un important groupe de silhouettes portant des manteaux, desquelles vous n'entrevoiez que les visages. Il n'y a que des femmes, essentiellement jeunes, toutes armées de bâtons.

« On n'aime pas les intrus, toutefois vous ne vous montrez pas hostile et nous vous accordons le passage. Suivez-nous et nous vous indiquerons la voie! »

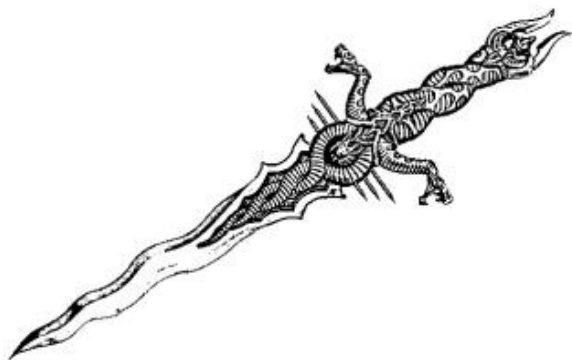
Son visage vous rappelle quelqu'un, mais votre mémoire n'arrive pas à se rappeler qui.

Soudainement vous repérez en elle les traits de la noble dame qui voyageait sur le *Kharima*. Vous pourriez jurer qu'elle appartient à la même famille.

Si vous vous rappelez le prénom de la fille de la dame, transformez les lettres qui le composent en chiffres suivant l'ordre alphabétique et rendez-vous au paragraphe correspondant.

Si vous ne vous le rappelez pas ou si vous n'avez jamais parlé à la noble dame, allez au **597** si vous êtes avec le Comte, ou au **223** dans le cas contraire.

Dans tous les cas ajoutez 1 point à votre Autorité.





Vous vous perdez dans les ruelles désertes du quartier, haletant à chacun de vos pas (vous perdez 1 point d'Énergie à cause de la fatigue). Vous espérez trouver un refuge sûr ainsi que quelqu'un capable de soigner votre blessure, mais vous craignez que les sicaires qui vous cherchent puissent déjà être sur vos traces.

Un sifflement aigu vous fait retourner, le bruit des bottes de vos poursuivants résonne partout et finalement, vous êtes pris entre deux feux: une silhouette le visage caché par une capuche vous fait face et une autre se trouve derrière vous.

L'homme au visage caché vous est étranger, mais vous reconnaissez bien l'autre. C'est Lame, l'un des meilleurs combattants de l'Apostat, rusé et habile avec les armes blanches. Avant que vous n'abandonniez le campement des rebelles c'était un bon ami, mais ce que vous lisez maintenant dans ses yeux se résume à du mépris et de la haine.

« Pourquoi? »

Vous défiez Lame de vous donner une explication.

L'homme sort deux poignards de sa ceinture et avance d'un pas.

« Tu as beaucoup changé, Vindice, depuis que tu étais l'un des nôtres. Tu nous as trahis et maintenant tu mérites la mort!

- Lame, je n'ai trahi personne...

- Ne fais pas semblant. Pour l'instant on se débarrasse de toi, puis ce sera au tour du Grand Prêtre. Prépare-toi à mourir! »

Votre ancien ami ne vous laisse pas le temps de répondre et se jette sur vous.

Vous évitez son arme d'un cheveu, mais vous ne pouvez éviter le combat.

Lame: Combativité 11 Énergie 18

De plus il a le soutien de la silhouette encapuchonnée, qui est un magicien capable de lancer les sorts ci-dessous:

1. Confusion: la cible perd la capacité de raisonner pendant un tour, donc si elle combat avec l'Esprit, elle perd 2 points de Combativité
2. Lourdeur: la cible est ralentie pendant un tour, donc si elle combat avec l'Agilité, elle perd 2 points de Combativité .
3. Faiblesse: la cible est affaiblie pendant un tour, donc si elle combat avec la Force, elle perd 2 points de Combativité.
4. Guérison: la cible récupère 3 points d'Énergie.
5. Berserk: la cible se bat furieusement pendant un tour, frappant tout ce qui l'entoure avec une puissance surnaturelle. De ce fait, elle perd 2 points de Combativité, mais double les dommages infligés.
6. Feu: une boule de feu frappe les deux combattants leur causant la perte de 4 points d'Énergie chacun.

Au début de chaque tour de combat lancez un dé et comparez le résultat avec la liste des sorts ci-dessus.

Le nombre représente le sort lancé par le magicien (les sorts 1, 2 et 3 seront dirigés contre vous, alors que les 4 et 5 cibleront *Lame*).

Si vous avez un *Poignard*, vous pouvez tenter de le lancer pour toucher le magicien à distance. Si vous y parvenez, le magicien est blessé mortellement et n'est plus capable d'intervenir. Toutefois, en procédant ainsi, *Lame* aura l'avantage de vous attaquer en premier, et donc, quel que soit le résultat du premier assaut vous ne pourrez lui infliger aucun dommage.

Si vous éliminez *Lame*, allez au **502**.

Si votre *Énergie* est réduite à 0 ou moins allez au **100**.

239

« Tant pis, dites-vous un peu déçu, je prendrai ma revanche un autre jour... Je viendrai vous chercher à la caserne.

- Mais ne viens pas demain! répond *Branko*. Nous serons de service toute la journée. Le Grand Prêtre a un hôte très important et nous faisons partie du piquet d'honneur. »

Vous gardez en mémoire cette information, espérant que le Grand Prêtre ne se joigne pas à cet événement, et vous quittez vos compagnons de jeu en leur souhaitant bonne chance. Rendez-vous au **383**.



Vous vous approchez furtivement de la grue et vous bondissez l'arme à la main, dessinant un demi-cercle afin de trancher net les cordes.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 19, allez au **55**; sinon au **122**.

Si vous utilisez une Épée, une Dague ou un Poignard, ajoutez 4 au lancer de dés.



Vous murmurez à la femme votre question, essayant de ne pas trop vous faire remarquer.

La réponse vous arrive chuchotée, mais avec un ton de reproche.

« Parce qu'à Licony se sont tous des lâches! Étranger, ceci n'est pas le bon endroit pour en parler, toutefois il est opportun de vous informer que le Grand Gardien de Licony est de nouveau ici. Dans la capitale il est peut-être plus facile de contrôler les fidèles d'Aritno, de Barlesh ou de Rhodio, mais en province ce n'est pas si simple. Les cultes des dieux sont encore amplement pratiqués, et à Licony la famille de Lord Vigilulfo a toujours eu une grande influence sur la population. Le Grand Gardien qui vient d'être évincé était tolérant et évitait le recours à la force. Il a été écarté justement pour cette raison. »

Rendez-vous au **207**.

Vous trouvez la cellule de Damaso et vous faites coulisser le verrou. En sort un homme de haute taille, avec de noirs cheveux gras rassemblés en une tresse: il a un aspect décidément désagréable. On dirait un rat d'égouts, et rester à proximité de lui ne vous est pas facile du tout.

Il vous tend la main, que vous serrez avec un certain dégoût, et Damaso vous invite à sortir en silence.

« Par ici... Les cales inférieures sont un endroit sûr. On m'a dit qu'il y a tellement peu de marins sur ce navire qu'ils doivent faire des rotations de quinze heures. Donc, soit ils travaillent sur le pont, soit ils dorment, il n'y a pas d'autres alternatives. Dans les cales il y a suffisamment de nourriture et la surveillance est quasiment nulle. Mais maintenant fait silence... »

Vous aimeriez lui répondre sur le même ton, mais l'homme parcourt rapidement un couloir et s'engouffre dans les escaliers qui mènent au pont inférieur, sans rencontrer de difficultés.

Vous ouvrez un tonneau où vous trouvez des galettes (récupérez 1 point d'Énergie) et vous créez une protection avec quelques planches en bois qui vous cacheront de la vue de quiconque entre dans la cale.

Vous demandez toutefois à Damaso de faire silence car il se peut qu'ils découvrent bientôt votre fuite.

Parmi tout le bric-à-brac qui se trouve dans la cale, vous apercevez une Corde que vous pouvez prendre si vous le souhaitez.

Le reste de la journée s'écoule, monotone et vous vous accordez quelques heures de sommeil. Votre repos est de courte durée, car en plein milieu de la nuit vous êtes

réveillé par des légers bruits. Vous regardez par une fente entre deux planches et à la lumière d'une chandelle vous distinguez clairement le marin que vous aviez longuement observé dans la matinée. Il est en train de frapper avec un marteau une sorte de pic en métal planté dans la coque.

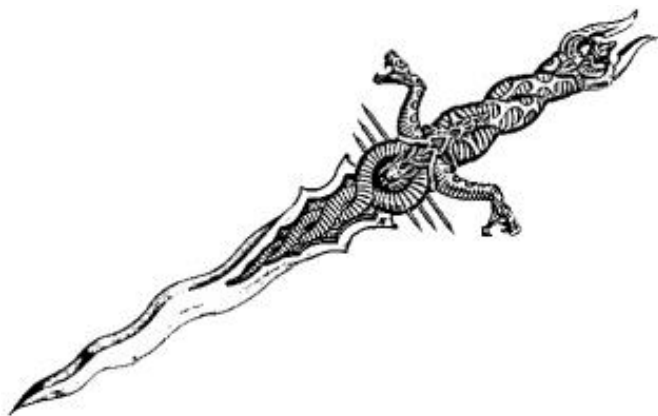
En à peine quelques coups il a déjà ouvert une faille grosse comme une main! L'homme se met ensuite à courir vers les escaliers, pendant que l'eau entre abondamment dans la cale.

Écrivez les Notes E et F et puis décidez comment agir.

Si vous tentez de refermer la brèche avec du matériel de récupération, allez au **537**.

Si par contre vous donnez l'alarme pour évacuer les voyageurs, allez au **318**.

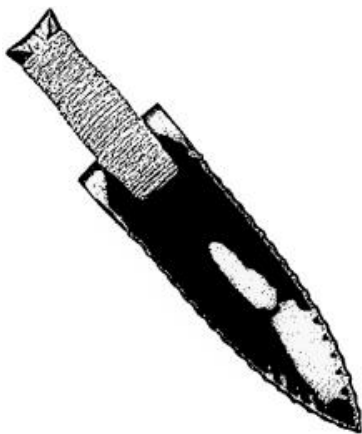
Si enfin vous préférez poursuivre le marin afin de le capturer et de le dénoncer au commandant, allez au **591**.



« Le Grand Prêtre a envoyé un chargement d'armes d'une grande puissance avec lesquelles il entend raser la ville entière, même s'il en coûtera la vie de nombreuses personnes innocentes. Vous ne trouverez pas une telle cruauté parmi nous. Ceci est un vrai crime commis par cet homme envers tous les sujets d'Abalone. Unissez-vous à nous pour combattre sa cruauté! » concluez-vous.

Si vous avez la Note U, lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **205**; sinon au **404**.

Si vous êtes allié avec Morgante ajoutez 1 point de plus. Si vous n'avez pas la Note U, allez au **382**, où il vous sera demandé de lancer 2 dés. Au lieu de suivre ces instructions vous devrez lancer 3 dés.





Sans tenir compte des risques, vous vous approchez de l'homme, auquel vous indiquez vouloir parler en privé, loin de regards indiscrets.

Les deux démons s'avancent menaçants, mais l'Apostat les éloigne d'un geste et vous invite à le suivre.

Vous lui racontez qui vous êtes et la trahison de Guide Lumineux qui a causé la mort de dizaines de personnes innocentes.

« Il payera pour ça aussi! » commente-t-il en serrant les poings.

Puis il reprend plus calmement: « La première fois que j'ai entendu parler de toi ce fut quand *l'Andromède* revint de Cadash. Moi aussi j'étais parmi ceux qui t'acclamaient triomphant, quand le Régent célébra la découverte, peu de temps après. Et j'étais aussi en face du Palais Royal le jour de la révolution, criant pour qu'il soit chassé. De cet instant je me souviens que les gens s'attendaient seulement à pouvoir acclamer leur nouveau seigneur! Lorsque le Grand Prêtre prit le pouvoir, mon désarroi fut indicible. Il n'y a jamais eu jour plus funeste dans l'histoire de ce Royaume, crois-moi.»

Après une longue pause il reprend: « Nous, les rebelles, sommes peu nombreux et certains d'entre nous n'ont même jamais tenu une arme dans leurs mains. Mais nous avons un rêve qui nous guide. Unis-toi à nous, Héros, aujourd'hui plus que jamais Abalone a besoin de toi! »

Vous le regardez surpris, mais dans votre cœur vous connaissez déjà la réponse.

« Apostat, considérez-moi comme l'un des vôtres.

Accorde-moi juste quelques minutes pour dire au revoir à mes sauveteurs. »

Un large sourire illumine son visage barbu, quand vous vous éloignez pour informer Torlam de votre décision.

« Ne le fait pas! Reste avec moi: autrement tu ne seras pas en sécurité! » vous conjure la femme en secouant la tête.

« Je ne suis pas ici pour te demander ta permission, belle Torlam. Je te dois la vie et j'espère pouvoir te revoir un jour prochain pour payer ma dette envers toi. Adieu! »

La jeune femme reste impassible, mais rapproche ses lèvres froides des vôtres: « Au revoir. Tu payeras ta dette, je le sais! »

Après avoir salué les autres acteurs et récupéré vos affaires, vous vous joignez à l'Apostat et à ses hommes, sous les regards des autres voyageurs.

Guide Lumineux saura bientôt que le groupe des rebelles s'agrandit de jour en jour...

Rendez-vous au **196**.

245

La supériorité numérique des orques est écrasante, bien que la manticore se défende avec la force du désespoir de celui qui sait n'avoir rien à perdre, elle ne peut rien contre eux et elle est bientôt terrassée par les cimenterres des assaillants.

Elle s'écroule au sol et, quand un orque lui coupe la queue, elle lance un cri qui vous gèle le sang.

Ses derniers mots sont une malédiction envers l'orque, à laquelle il répond par un grand éclat de rire. Ensuite l'orque lui écrase la tête sous sa botte, la réduisant en une bouillie sanglante. Finalement, les cinq repartent en

rigolant.

Avant que vous ne quittiez le lieu du combat, vous examinez le cadavre mutilé de la manticoïre, sans toutefois remarquer rien d'intéressant.

Pendant que vous réfléchissez à vos prochaines actions, la voix familière de votre compagnon attire votre attention. Il accourt vers vous tout essoufflé, en affichant un regard dubitatif.

Vous lui racontez le combat auquel vous venez d'assister et il vous répond que, de son côté, il a cherché pendant toute la nuit en long et en large aux marges de la forêt, sans rien trouver d'intéressant.

« Nous n'avons aucune information utile, Vindice! dit-il avec un filet de voix.

- N'aie crainte, mon ami. Ce n'est pas la première fois que je me retrouve dans de telles difficultés. Maintenant allons-y. »

Rendez-vous au **247**.



Vous tombez d'accord avec votre compagnon: il vaut mieux se diriger vers le sud et tenter de sortir de cette forêt squelettique par ce côté. Pendant qu'il revêt des habits d'orque récupérés sur l'un des cadavres et qu'il se noircit le visage avec de la cendre, vous examinez le Cylindre et soufflez à l'intérieur du minuscule trou. Vous entendez un son grave et l'objet se désagrège entre vos mains (effacez-le de l'équipement).

Peu après, vous entendez un bruit similaire qui semble répondre à votre appel: c'est un hibou, qui se pose sur un tronc tombé et vous fixe des yeux.

Votre compagnon vous salue et se met à suivre l'animal qui s'éloigne en faisant des petits sauts. Dans l'obscurité de la nuit vous les perdez rapidement de vue.

Avant de vous coucher, vous pouvez fouiller les misérables possessions des orques, avant que la cendre et le sable soufflés par le vent ne les recouvrent.

- Vêtements d'Orques (ils sont encombrants et occupent deux places dans votre équipement)
- Masque de Guerre Orque
- 13 pièces d'or
- Poignard Dentelé (il a les mêmes caractéristiques qu'un poignard commun)
- 2 Flèches
- Arc

Vous vous installez près de la clairière où se trouve l'arbre qui domine sur toute la forêt et vous vous endormez (récupérez 1 point d'Énergie). Vous ne vous

réveillez que tard le lendemain matin quand votre compagnon vous secoue.

« Vindice! J'ai trouvé une information importante! Il y a une tribu d'orques installée juste en périphérie de la forêt au sud et je les ai espionnés toute la nuit après m'être infiltré en prenant de grands risques. Je ne comprends pas bien le langage des orques, mais au vu de l'agitation qu'il y avait, je pense avoir deviné qu'une dispute pour le pouvoir est en cours. L'un des deux qui réclament le pouvoir était acclamé comme Ezergek! »
Écrivez la Note M et allez au **412**.

247

Vous retournez dans la vaste clairière avec l'arbre qui s'élève au centre de la forêt.

Pendant que vous réfléchissez à votre prochaine action, vous marchez sur une bouteille en verre, sale, mais encore intacte.

Vous la prenez en main et l'examinez au soleil. En observant les taches, on dirait qu'elle a dû contenir du vin, mais il n'y a désormais plus aucune trace du liquide. (Si vous la prenez, notez-la sur la feuille d'aventure comme Bouteille Vide, elle occupe une place).

Si vous avez la Note O, allez au **108**.

Sinon décidez quoi faire.

Si vous prenez vers le nord, allez au **235**.

Si vous prenez vers l'est, allez au **299**.

Si vous préférez l'ouest, allez au **191**.

Si vous optez pour le sud, allez au **39**.

Si enfin vous restez dans la clairière, allez au **193**.

Azpeitia lance un cri de satisfaction, se gaussant de vous: « Voilà le mâle qui a tenté de vaincre les sorcières! Encerchez-le mes sœurs! Il ne mérite pas de vivre! »

Vous êtes immédiatement encerclé sans aucune possibilité de vous défendre. Un coup à la nuque est suffisant à vous faire plier le genou, pendant que tout autour de vous les femmes dansent en chantant une macabre litanie: le dernier son que vous entendez avant de sombrer dans le néant.

Rendez-vous au **100**.



Vous sursautez quand l'un des soldats enfonce sa lame dans les tissus, frôlant votre jambe. À l'imprécation du marchand, il réagit avec un rire dédaigneux.

« Vas-y, ici il n'y a rien de dangereux! » ordonne-t-il avec arrogance.

Le chariot avance lentement avec quelques secousses et, quand vous êtes suffisamment loin du poste de contrôle, vous faites signe à votre compagnon de descendre en silence.

Soulagé par la réussite de votre plan, vous poursuivez votre route pendant quelques lieues jusqu'à ce que sur votre droite le ravin cède la place au plateau, c'est le moment de quitter la piste des caravanes.

Rendez-vous au **430**.

Vous dégainez votre arme et vous lancez un cri sauvage, vous jetant dans la mêlée et surprenant un orque que vous frappez à la tête. L'être tombe à terre, agonisant, attirant ainsi l'attention de ses semblables sur vous.

La manticore profite du moment d'hésitation pour bondir sur un autre orque. Il n'est pas suffisamment rapide pour se défendre et la créature lui mord le cou, en lui arrachant la jugulaire.

Les trois orques restants se regroupent et se défendent avec une rage animale.

Vous devrez en affronter un armé de cimenterre, pendant que la manticore se chargera des deux autres.

Orque: Combativité 10 Énergie 12

Si vous combattez avec l'Esprit ajoutez 1 point de Combativité.

Si vous vous débarrassez de l'orque, allez au **172**; sinon au **100**.





« Bea, la fille de Dame Grivel! » vous exclamez-vous. La jeune femme se monte étonnée et vous exhorte à parler.

« Comment avez-vous connu ma mère? Je n'ai plus de nouvelles depuis des mois. Est-elle arrivée à Cadash? Racontez-moi, étranger!

- J'ai rencontré votre mère sur le navire qui faisait route pour Cadash. Il y a eu un sabotage et le navire a coulé en pleine mer. Je suis le seul survivant... » concluez-vous en baissant le regard.

La jeune femme tombe à genou et commence à sangloter au milieu de regards surpris.

Vous faites quelques pas vers elle et vous lui posez une main sur l'épaule.

« Quand on s'est rencontré, elle m'a fait part de son regret de ne pas avoir été plus proche de vous. »

La jeune femme vous repousse, continuant à pleurer avant de récupérer son sang-froid.

« Voyageur, vous m'apportez de tristes nouvelles, mais je ne peux pas vous en blâmer. Toutefois, je vous demande de nous suivre, car la Triade souhaite vous rencontrer. Rappelez-vous que vous êtes en territoire inconnu et plein de pièges. Les ennemis sont partout. »

Votre compagnon acquiesce de la tête et ensemble vous suivez les sorcières. Rendez-vous au **223**.



Vous décrivez aux autres votre plan et vous obtenez leur accord.

Vous approchez le plus possible et vous dépassez le pont-levis en faisant semblant d'être un simple voyageur.

Un barrage avec une demi-douzaine de gardes vous fait face, ils vous demandent la raison de votre voyage. Vous vous déplacez lentement vers le treuil qui commande le mécanisme d'entrée du pont-levis, attirant ainsi l'attention des soldats qui vous ordonnent de vous arrêter. Juste à cet instant, l'un des plus alertes se rend compte de la tentative d'intrusion de la part de vos hommes et lance l'alarme.

D'un coup de pied vous vous débarrassez d'un ennemi qui tentait de relever le pont-levis et vous observez avec merveille le synchronisme avec laquelle les soldats de Morgante pénètrent à l'intérieur des murailles, se répartissant pour affronter les défenseurs et les écrasant rapidement grâce à leur supériorité numérique.

Certains parviennent à fuir vers le cœur de la ville, alors que d'autres se rendent tout simplement face à la défaite...

Vous félicitez vos hommes pour cette victoire rapide et vous vous dirigez vers les prisonniers afin de les interroger. Rendez-vous au **36**.



253

Vous revêtez les vêtements et le masque: ainsi déguisé vos chances de passer au-delà de l'ouverture seront plus importantes. Dans le feu de l'action, les orques ne font pas attention à vous et vous parvenez à éviter tout imprévu fâcheux. Rendez-vous au **530**.

254

Vous vous faites passer pour l'un des soldats et tentez de convaincre le religieux.

« Grand Gardien, j'étais de repos et j'ai été envoyé par le camarade de garde chercher votre conseil.

- Vous êtes des idiots, comme toujours! » la voix du Grand Gardien reflète son état d'agitation, pendant qu'il tourne la clef dans la serrure.

Vous ne perdez pas un instant et d'un coup de pied vous ouvrez la porte qui frappe violemment le Grand Gardien, l'envoyant culbuter.

Toutefois, l'homme se relève rapidement prêt à se défendre de cette agression. Allez au **11** et notez que vous pouvez diminuer son Énergie de 2 points à cause de la blessure que vous venez de lui infliger.

255

Vous indiquez le chemin à votre compagnon. Pour ne pas éveiller de soupçons vous voyagerez surtout de jour, en évitant les villages et les garnisons militaires qui sont en alerte continue à cause de la guérilla des mois passés. Après le dégel, le commerce par voie terrestre a repris

et le trafic soutenu des caravanes vous permet de passer quasiment inaperçus pour une bonne partie du premier jour de voyage. Les patrouilles de soldats sont toutefois nombreuses et vous devez constamment rester sur vos gardes...

Le long du chemin vous entendez deux marchands parler des exploits des rebelles de l'Apostat et de la violente réaction que l'on attend de Guide Lumineux.

Vous vous arrêtez seulement au coucher du soleil pour vous reposer et pour attraper deux lièvres qui feront office de dîner (vous récupérez 2 points d'Énergie).

Le matin suivant vous reprenez votre marche, anxieux de parcourir les dernières lieues d'une zone exposée, avant de pouvoir enfin quitter la piste et tourner vers les collines à l'ouest, où vraisemblablement la surveillance sera moins importante.

Malheureusement un poste de contrôle fait que les marchands se suivent en une longue file. Il est quasiment impossible de passer outre sans vous faire voir, la route à cet endroit se trouvant encastrée entre une falaise qui donne sur la mer à votre gauche, et une forte pente à droite.

Une demi-douzaine de soldats contrôle un par un les voyageurs.

Votre compagnon donne des signes de nervosité et vous tentez rapidement de trouver une échappatoire!

Si vous vous cachez dans le chariot d'un marchand, allez au **110**.

Si vous voulez faire semblant de rien et espérer que les soldats n'aient pas de soupçons et qu'ils vous laissent passer, allez au **494**.

Si vous vous faites passer pour un messenger ramenant des informations importantes à Janger, allez au **49**.

256

Avant de quitter le lieu du combat vous examinez le cadavre meurtri de la manticore, sans rien trouver d'intéressant.

Vous vous éloignez en réfléchissant à ce que vous allez faire maintenant.

Rendez-vous au **247**.

257

Le Commandant est un adversaire redoutable, mais vous combattez avec courage. Subitement, vous êtes frappé dans le dos par un cimenterre ennemi (vous perdez 2 points d'Énergie). Vous vous retrouvez entouré d'orques, prêts à défendre leur chef.

Cependant, le Commandant réagit de manière inattendue, leur faisant signe de reculer. Après quoi il vous indique et vous charge de nouveau. Vous l'évitez d'un souffle et vous poursuivez le combat.

Commandant Orque: Combativité 11 Énergie 18
(Moins les points déjà perdus, éventuellement)

Si vous combattez avec l'Esprit ajoutez 1 point de Combativité.

Si votre Énergie tombe à 0 ou moins, allez au **100**.

Si vous parvenez à l'éliminer, allez au **121**.



258

Vous jetez un coup d'œil à l'extérieur de l'édifice et vous ne voyez rien d'étrange. Vous vous laissez tomber non sans quelques difficultés et vous vous retrouvez dans une ruelle qui du côté gauche tourne autour de l'auberge, conduisant à l'entrée principale, alors que sur la droite elle continue dans l'obscurité de la nuit.

Les seuls bruits qui vous parviennent sont les cris des clients.

Si vous voulez prendre à gauche, allez au **484**, si vous prenez à droite, allez au **493**.

259

« Ah, vous êtes insatiables, vous autres les apostats! lance le magicien. Hier vous m'avez promis que j'aurais pu me joindre à vous si je vous apportais mes magies... conclue-t-il.

- Je pourrai peut-être intercéder pour toi avec l'Apostat, il sera ici ce soir, répondez-vous.

- Eh, ne te moque pas de moi. Hier ton compagnon m'a assuré que l'Apostat n'est pas en ville. N'est-ce pas la vérité? »

Vous réfléchissez un instant et puis vous répondez presque en murmurant.

« Peut-être... Adieu, pour l'instant... »

Le magicien vous regarde surpris et comprend que ce n'est pas la peine d'insister; il retourne donc près de l'entrée.

Rendez-vous au **383**.

260

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **504**; sinon au **21**.

261

Vous prenez la Potion Destructrice dans votre besace (effacez-la de votre équipement) et vous la lancez sur les engrenages, qui se brisent en mille morceaux. Le pont-levis retombe violemment, se brisant en deux à cause du poids, dans un vacarme terrible.

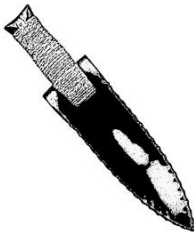
L'officier crie en proie à la panique et regarde le désastre pour chercher le coupable.

Trop tard: vous vous êtes déjà éclipsé dans les ruelles à proximité et quelques minutes après vous êtes de retour au quartier général des rebelles, non sans vous être préalablement débarrassé de l'uniforme Abalonien.

Écrivez la Note V.

Vous racontez aux rebelles le succès de votre sabotage et vous reconsidérez la demande du Taureau de persuader les prisonniers à rejoindre votre cause.

Si vous suivez son conseil, allez au **543**; si vous laissez tomber cette idée, allez au **507**.



Vous répondez à votre compagnon qu'il n'est pas opportun de prendre une décision aussi hâtive.

Le reste de la nuit s'écoule sans problèmes et le lendemain matin vous êtes prêts à poursuivre.

Si vous le souhaitez, vous pouvez fouiller dans les possessions des orques, avant que la cendre et le sable soufflés par le vent ne les recouvrent.

- Vêtements d'Orques (ils sont encombrants et occupent deux places dans votre équipement)
- Masque de Guerre Orque
- 13 pièces d'or
- Poignard Dentelé (il a les mêmes caractéristiques qu'un poignard commun)
- 2 Flèches
- Arc

Modifiez votre feuille d'aventure et allez au **412**.



Vous donnez un coup de pied aux engrenages, et puis un autre, mais sans succès.

Par contre vos actions ont attiré l'attention des soldats ennemis qui vous entourent rapidement!

Vous ne pouvez pas fuir et votre sort semble scellé...

Avec une ultime tentative désespérée vous essayez de

détruire le mécanisme, dans l'espoir que votre sacrifice puisse quand même aider les rebelles dans leur lutte. Vous êtes transpercé par de nombreux coups, avant que vos forces ne vous abandonnent définitivement...
Rendez-vous au **100**.

264

Le marchand vous fait signe de vous en aller et vous êtes obligé d'obéir.
Après quelques minutes arrive son tour de passer le poste de contrôle. Il se met à discuter avec un soldat et il indique plusieurs fois votre direction.
Peu après l'entière escouade est sur vous, les épées dégainées! Rendez-vous au **352**.

265

L'avidé marchand empoche l'argent et vous fait signe de vous dépêcher. Rendez-vous au **570**.

266

Le somnifère commence à faire son effet car vous sentez vos jambes molles et peu réactives, mais Azkoitia aussi semble avoir perdu un peu de sa lucidité. Réduisez votre Combativité de 2 points et continuez le combat:

Azkoitia: Combativité 14 Énergie 40
(Moins les points déjà perdus)

À chaque assaut, la sorcière et vous perdez 1 point de

Combativité.

Quand l'Énergie de la sorcière est égale ou inférieure à 3, allez au **131**. Si par contre votre Combativité ou votre Énergie descendent à 0 ou moins, allez au **100**.

267

L'homme semble somnolant et ses mouvements sont maladroits. Le regard du capitaine s'attarde de temps en temps sur lui pendant que le marin charge sur son épaule les lourds cordages, s'avançant de façon incertaine vers la trappe qui mène à la cale.

Quand vous lui adressez la parole, il murmure quelque chose d'incompréhensible et continue sa tâche.

Si vous l'aidez à transporter les cordages, allez au **214**.

Si vous demandez à un autre marin de lui donner un coup de main, allez au **198**.

Si vous pensez qu'il est préférable de ne pas perdre du temps avec lui, prenez une autre décision.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez parler avec une femme qui semble avoir des origines nobles, au **455**, avec un elfe habillé de ses pittoresques vêtements sylvains, au **2**, avec un Gardien de la Foi, au **582**, avec le capitaine du navire, au **90** ou avec un moine émacié de Rhodio, au **308**.

Enfin, vous pouvez mettre un terme à vos investigations et vous reposer un peu le long de la rambarde à bâbord, au **226**.



268

L'orque se met en marche en boitant vers le sud et bientôt il disparaît de votre vue.

Écrivez la Note P et rendez-vous au **380**.

269

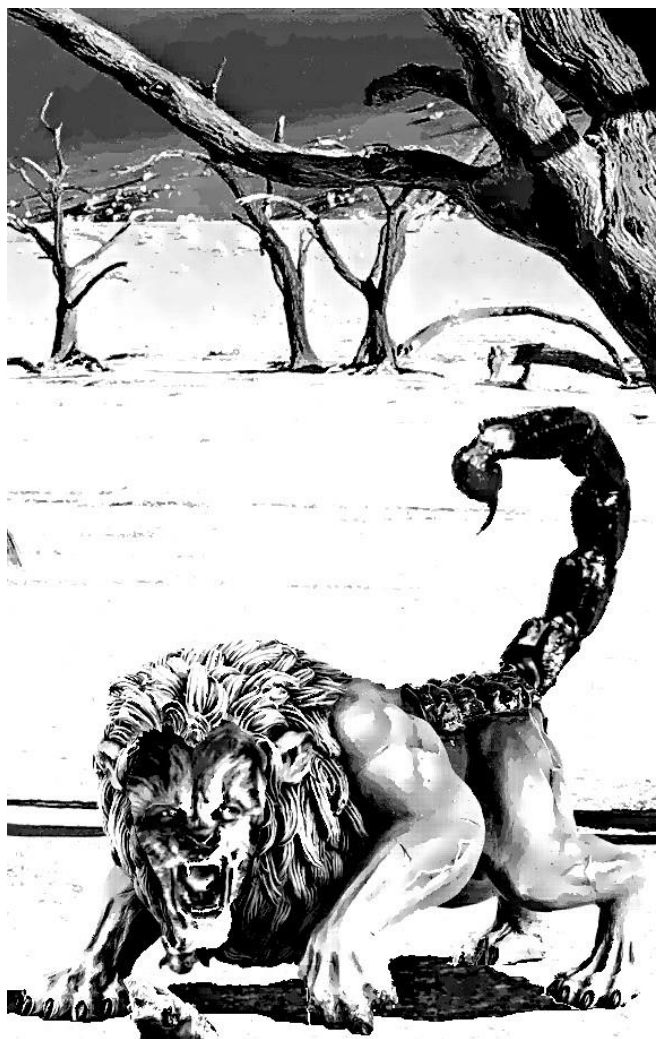
L'Auberge du Brouillard est un édifice délabré, fait avec des planches de bois imprégnées de salure. Il vous donne l'impression de pouvoir s'écrouler à n'importe quel moment et, quand un client ferme la porte derrière lui, la construction semble vibrer imperceptiblement.

Les fenêtres sont ouvertes pour laisser passer la brise du soir et le brouhaha des hommes à l'intérieur est clairement audible de loin.

Si vous entrez tout de suite, allez au **431**.

Si vous restez à l'extérieur pour observer la situation, allez au **129**.





La manticore maîtrise la langue commune avec une familiarité inattendue.

« Messires, je me dois de vous remercier pour la courtoisie que vous m'avez faite en vous portant à mon secours... » et elle vous fait un grand sourire mais qui s'avère assez désagréable, mettant en évidence des crocs dégoulinant du sang des orques.

« ...toutefois je ne possède rien que je puisse vous donner en échange d'une telle gentillesse, si ce n'est ma gratitude, chose qui pour les bipèdes pourrait n'avoir pas beaucoup de valeur, hélas. »

La manticore regarde tout autour d'elle et bondit dans la direction opposée à celle par laquelle vous êtes arrivés.

« Adieu! » sont ses derniers mots avant de s'éloigner.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au **490**; sinon au **106**.





Blanc et noir. Vos yeux sont aveuglés par une lumière blanche, sur laquelle fait contraste quelque chose de noir.

Vous clignez des yeux pour tenter d'apaiser cette sensation désagréable, tandis qu'une voix féminine se fait entendre, parvenant confuse à vos oreilles.

Vous fermez de nouveau les yeux, incapable de les rouvrir. Trop fatigant.

Des mains froides vous caressent le visage et puis vous ressentez un goût de violette sur vos lèvres, enflammant votre bouche, descendant dans votre gorge et enivrant tout votre corps.

Vous écarquillez les yeux.

Deux lèvres violettes dans un visage pâle, encadré par une épaisse chevelure noire: une jeune femme vous fixe d'un regard apaisant.

« Tu t'en es sorti. Mais tu es très faible. Ne fait pas d'efforts... »

Vous êtes allongé, mais, sans tenir compte de son conseil, vous essayez de vous relever, suscitant la réprimande de la femme.

« Sois sans hâte, je suis ici avec toi. On t'a retrouvé il y a trois jours sur le rivage. Je m'appelle Torlam et je fais partie d'une troupe d'acteurs itinérants. Nous sommes en train de traverser la République d'Ekerion, en route vers Janger. J'ai pris soin de toi personnellement, mon cœur était gonflé d'inquiétude jusqu'à présent, mais heureusement tu es sauf. »

Vous bougez les bras et les jambes, mais vous ressentez de fortes douleurs. Écrivez sur la feuille d'aventure que votre Énergie est de 1 point seulement.

Lors du naufrage vous avez perdu deux objets et une arme de votre choix. Modifiez votre feuille d'aventure en conséquence.

Vous ne ressentez que maintenant les secousses du chariot sur lequel vous vous trouvez et vous remarquez la lumière du soleil qui filtre par les volets des fenêtres. Torlam reste longtemps avec vous, vous racontant de ses spectacles et des nombreux lieux visité par sa troupe. En récupérant vos forces petit à petit, vous lui racontez avoir été victime d'un naufrage.

Au coucher du soleil vous vous arrêtez le long de la route, et les membres de la troupe préparent un campement pendant que les chevaux se reposent.

Vous parvenez enfin à effectuer quelques pas, même si hésitants. Vous vous observez dans le miroir et vous reconnaissez votre visage: le sort de la vieille a dû perdre son efficacité.

Les autres membres de la troupe sont le jeune Sigona, à peine plus qu'un adolescent, Rafine et Zebina, deux femmes ayant plus ou moins le même âge que Torlam, Puncio, qui vous parle avec un accent du sud; Moro et Leandra sont les deux plus anciens du groupe.

Ils racontent vous avoir trouvé moribond, pas loin des Récifs du Diable, après une marée, entouré de nombreux détritits, provenant vraisemblablement du naufrage du *Kharima*. Ils n'ont toutefois pas vu les corps des autres passagers. Vous étiez quasiment gelé, et il aura fallu tous les soins de Torlam pour vous redonner des forces.

Vous avalez avec difficulté un peu de soupe d'herbes cueillies dans la zone: les acteurs ne semblent pas rouler sur l'or et vous devez vous contenter de ce qu'ils ont trouvé (vous récupérez quand même 2 points

d'Énergie).

La belle Torlam est aux petits soins avec vous et quand l'heure de dormir arrive, elle propose de rester auprès de vous.

Enlacé avec la jeune femme, transie à cause du froid de la nuit hivernale, vous tentez de la réchauffer tout en réfléchissant aux événements qui vous ont mené ici.

Vérifiez sur la feuille d'aventure les Notes que vous avez obtenues.

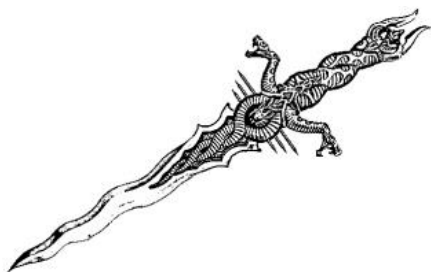
Si vous avez la Note F et au moins l'une des deux Notes D ou E, allez au **399**; autrement au **168**.

272

Vous repérez tout de suite une porte légèrement enfoncée dans la paroi et vous vous cachez derrière le chambranle.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17 allez au **143**; autrement au **8**.

Si vous êtes un Lutin et que vous lancez le sort Mutation pour réduire votre taille rendez-vous directement au **8**. Faites de même si vous êtes un Démon et que vous utilisez le sort Illusion.



« Les sorcières? Vous n'en avez jamais entendu parler, vraiment? Je pourrais les qualifier aussi comme brigands, car elles survivent en volant les voyageurs. Toutefois elles ne tuent pas, à moins qu'elles n'y soient obligées. Quand elles chevauchent leurs montures, elles sont fuyantes comme le vent et l'on dit que leur base se trouve au cœur du Bois de l'Angoisse, bien que personne ne l'ait jamais vue. Les voyageurs qui ont la malchance de les croiser sont humiliés si c'est des mâles! Plus d'une fois on a dû secourir des hommes complètement nus, obligés de marcher pendant longtemps avant de trouver un refuge pour cacher leur honte. »

La femme fait une pose pour ricaner et puis poursuit.

« Je dois confesser que ma fille Bea, habile cavalière, a toujours été une fille rebelle.

Elle fuguait pendant des jours entiers, on était désespérés. Puis elle revenait, à chaque fois avec une lueur différente dans les yeux. Quand elle fut informée de mon exil, et surtout que son sort aurait été le même, elle me révéla qu'elle voulait rejoindre en secret les sorcières. Quand nous nous sommes séparées elle m'a dit qu'elle n'aurait jamais accepté un sort pareil au mien. Je suis certaine qu'elle a dû trouver refuge auprès d'elles! »

Un voile de tristesse couvre son regard et puis elle continue.

« Laissez-moi maintenant, voyageur. Je préfère rester seule et prier pour elle. »

Vous comprenez qu'il vaut mieux la quitter.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez parler avec

l'un des marins qui est en train de ramasser des éléments du gréement, au **267** avec un elfe habillé de ses pittoresques vêtements sylvains, au **2**, avec un Gardien de la Foi, au **582**, avec le capitaine du navire au **90**, ou avec un moine émacié de Rhodio, au **308**.

Enfin, vous pouvez mettre un terme à vos investigations et vous reposer un peu le long de la rambarde à bâbord, au **226**.

274

La mantichore s'arrête d'un coup et se retourne vers vous, d'une patte elle vous fait signe d'approcher.

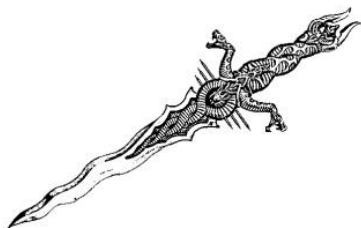
« Je pense ne pas avoir tant de hâte et pouvoir vous accorder quelques instants. Allez, humains, dites ce que vous avez à dire.

- Peut-être que c'est à toi de nous raconter ce qu'ils te voulaient! » répliquez-vous en indiquant les cadavres.

Au début la créature semble vouloir minimiser la chose, puis elle laisse filtrer la vérité:

« Ces parasites? Eh bien, ils semblaient fous de moi... Ou plus exactement, de ma queue. Je crois qu'ils sont à la recherche d'un trophée de guerre... »

Si vous avez la Note M, allez au **188**; sinon au **371**.



Le moine écarquille les yeux et devient rouge de colère quand le Gardien de la Foi le surprend dans le dos et lui décoche un violent coup à la nuque qui le fait tomber à terre, agonisant.

Vous ne savez pas si vous devez intervenir, mais pour le moine il semble être déjà trop tard.

« C'est comme ça que finissent les infidèles! » crie le Gardien, tout de suite réprimandé par le Capitaine Uponne.

« Jusqu'à preuve du contraire, sur ce navire c'est moi qui commande, et je ne tolère pas qu'il y ait des effusions de sang. Emmenez cet homme et toi disparais de ma vue! » termine-t-il s'adressant à vous.

Vous vous éloignez, en murmurant quelque chose contre ceux qui sont faibles avec les forts, et forts avec les faibles.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez parler avec une femme qui semble avoir des origines nobles, au **455**, avec un Gardien de la Foi, au **582**, avec un elfe habillé de ses pittoresques vêtements sylvains, au **2**, avec le capitaine du navire, au **90**, ou avec l'un des marins qui est en train de ramasser des éléments du grément, au **267**.

Enfin, vous pouvez mettre un terme à vos investigations et vous reposer un peu le long de la rambarde à bâbord, au **226**.



Vous lui faites un clin d'œil et racontez que vous voulez vous unir aux brigands après vous être enfui de Janger. Bea vous écoute, sérieuse, sans vous interrompre.

« Maintenant, sorcière, accorde-moi ce que tu m'as promis! » terminez-vous d'un ton décidé.

La femme crie et s'éloigne de vous comme si elle avait été blessée.

« Je ne permettrai pas à un vulgaire brigand de me toucher! »

Elle se retourne et crie: « Mes sœurs, c'est à vous! »

Elle termine sa phrase avec un rire qui résonne dans l'obscurité de la nuit.

De la palissade pointent les têtes des autres sorcières qui commencent à lancer contre vous des pierres et des vases pleins d'huile bouillante.

Un coup à la tempe vous étourdit et vous perdez rapidement connaissance. Rendez-vous au **100**.

Le Bachelier fronce les sourcils: « Vindice, on dirait que l'on doit accepter cet étrange accord pour pouvoir poursuivre. Les noms de ces orques ne me disent rien, mais je sais qu'au sud et à l'est de la forêt se trouvent deux de leurs campements. Permits-moi d'aller dès ce soir en mission de reconnaissance. Il ne nous reste assez d'eau que pour deux jours seulement et dans ce désert noir nous ne survivrons pas longtemps. »

Si vous êtes d'accord avec la proposition de votre compagnon, décidez s'il doit aller à l'est au **171**, ou au

sud au **246**. Une fois la mission terminée il reviendra en ce lieu, près de l'arbre plus haut de la forêt, qui s'étend vers le ciel telle une griffe noire.

Si par contre vous préférez garder cette option pour une autre occasion, allez au **262**.

278

« Les mécréants à Licony sont encore nombreux, vous répond un jeune moine. L'hérésie doit être encore complètement extirpée, car nombreux de ceux qui étaient présents ce matin au temple n'ont pas abjuré leur foi. Découvrir les serpents qui se cachent parmi nous n'est pas facile, voyageur. Mais pourquoi nous poser de telles questions? »

Vous donnez une réponse évasive, alors qu'au loin, un nuage de poussière laisse deviner le retour de l'expédition envoyée par le Grand Gardien.

Rendez-vous au **528**.

279

Vous prenez la cuillère de la main avec le gant, et le liquide qu'y si trouve est instantanément congelé. Après quoi vous immergez la cuillère dans le vase et vous la laissez à l'intérieur. Écrivez la Note J et allez au **471**.



280

L'orque se traîne avec difficulté. Vacille, et puis un coup de vent le fait tomber à terre. Vous courez examiner le corps, mais il n'y a plus rien à faire pour lui et le message pour Ezergok n'arrivera jamais à destination. Rendez-vous au 574.

281

« En premier, je dois m'occuper de ce chargement d'armes qui est en train d'arriver de Janger, dites-vous à vos collaborateurs.

- Comment vas-tu procéder? Tu auras besoin d'aide, mais nous avons besoin de tous les hommes disponibles ici, vous dit le Taureau.

- Je m'en occuperai tout seul », dites-vous d'un ton décidé. Puis vous quittez le quartier général des rebelles non sans avoir au préalable endossé un uniforme de soldat Abalonien pris à un prisonnier.

Le chariot arrivera vraisemblablement par la porte à l'ouest, étant donné que celle au sud-est est entre vos mains et qu'elle ne garantit pas une entrée sûre en ville. Au fur et à mesure que vous approchez de la porte ouest, vous vous sentez de plus en plus nerveux: vous êtes en plein cœur de la zone ennemie et s'ils venaient à vous découvrir, vous n'auriez aucune possibilité de vous en sortir vivant.

Heureusement, grâce à la chance et à un peu d'habileté, vous atteignez votre objectif qui est entouré de soldats ennemis!

La porte ouest est une ouverture longue et étroite, isolée

de l'extérieur par un canal traversé par un pont-levis, qui en ce moment est levé. Le treuil qui le contrôle n'est pas surveillé mais il y a trop de soldats à proximité pour agir directement.

Un soldat sur le chemin de ronde au-dessus de la porte annonce apercevoir au loin la poussière soulevée par le chariot. Un officier et de nombreux autres soldats montent pour vérifier la nouvelle: c'est le moment idéal!

Si vous tentez de détruire le treuil, allez au **263**.

Si vous essayez de le saboter, allez au **107**.

282

Vous marmonnez une excuse peu convaincante et le garde appelle en renfort un camarade lui ordonnant de vous fouiller.

La situation requiert une réaction rapide et vous reparcourez le couloir qui conduit aux escaliers vers les étages inférieurs.

L'alarme a été donnée et il y a maintenant des gardes armées un peu partout!

Si vous êtes un Moine et que vous avez encore la possibilité d'invoquer Ekerion, vous pouvez le faire pour qu'il vous aide à vous enfuir au **422**.

Si vous ne pouvez pas le faire, allez au **353**.

283

La supériorité numérique des orques est écrasante, bien que la manticore se défende avec la force du désespoir de celui qui sait n'avoir rien à perdre, elle ne peut rien contre eux et elle est bientôt terrassée par les cimenterres

des assaillants.

Elle s'écroule au sol et, quand un orque lui coupe la queue, elle lance un cri qui vous gèle le sang.

Ses derniers mots sont une malédiction envers l'orque, à laquelle il répond par un grand éclat de rire. Ensuite l'orque lui écrase la tête sous sa botte, la réduisant en une bouillie sanglante. Finalement, les cinq repartent en rigolant et en emportant la queue.

Si vous êtes en compagnie du Bachelier ou du Ministre allez au **325**; autrement au **256**.

284

Le parfum de Latifah est si enivrant que vous cédez aux désirs de la chair.

L'Impératrice répond à vos effusions et vous passez toute la nuit avec elle...

Peu avant l'aube, alors qu'elle dort encore, vous quittez enfin ses charmes.

Rendez-vous au **199**.





L'elfe appuie sa main sur votre visage: votre vue se brouille, puis une vision se forme.

Il y a deux elfes, un mâle et une femelle. Lui ressemble à celui qui est en face de vous, mais son visage est plus charnu et non squelettique comme maintenant.

Les deux se promènent à l'ombre d'une forêt.

Soudainement, ce cadre idyllique est interrompu par l'entrée en scène de cinq orques, qui entourent le couple. L'un d'eux est sans aucun doute Ozgaroth. L'elfe essaye de s'éloigner, mais il est désarmé et le couple est brutalement séparé. Pendant que l'elfe appelle au secours en vain, il est malmené et laissé pour mort: il ne peut rien faire pour défendre sa bien-aimée.

La scène se termine et vous ressentez une douleur à la côte. Vous fermez les yeux à cause de la souffrance (vous perdez 1 point d'Énergie) et quand vous les ouvrez de nouveau la vision revient, confuse. De nombreux yeux d'elfes vous regardent. Des yeux pleins de préoccupation.

Après quoi l'elfe retire sa main et la vision se termine.

« Une journée entière de souffrance! Mais Fanla n'a pas survécu.

- Mais... mais toi tu étais mort! » vous exclamez-vous.

L'elfe vous tourne le dos et vous fait une proposition.

« Aide-moi à trouver les deux autres et vous pourrez sortir de la forêt.

- Qu'entends-tu par-là? répondez-vous.

- Personne ne peut sortir de cette forêt, si moi je ne le veux pas. Vous allez errer pendant des jours jusqu'à mourir de soif ou de faim, ou de la main des orques.

- Et alors comment vais-je faire pour te conduire aux

deux que tu cherches? répondez-vous agacé.

- Ton compagnon pourra sortir une seule fois. Mais toi tu resteras bloqué ici. Si c'est un bon ami, il fera tout pour te libérer, autrement... »

L'elfe vous lance un objet que vous attrapez au vol: c'est un petit cylindre de charbon avec un seul trou au centre.

« Souffle à l'intérieur quand tu auras besoin que ton ami sorte de la forêt. Adieu! »

L'elfe s'éloigne de quelques pas et disparaît dans l'obscurité.

Notez dans votre feuille d'aventure le Cylindre de charbon.

Vous partagez avec votre compagnon votre préoccupation.

Si vous voyagez avec le Bachelier, allez au **277**; autrement au **375**.

286

L'un des deux gardes fait un signe au serviteur, qui finit par vous remplir une coupe de vin. Vous dégustez la boisson en faisant semblant d'identifier chaque détail de son goût, puis vous acquiescez.

« Je n'ai senti aucune saveur qui soit suspecte. Tu peux servir! »

Le jeune garçon semble indécis pendant un instant et vous profitez de l'occasion en lui prenant de main le plateau.

« Je le tiens; toi va immédiatement changer cette coupe, tu ne veux certainement pas servir ces hôtes avec de la vaisselle sale! »

Pendant que le garçon s'en retourne aux cuisines, vous

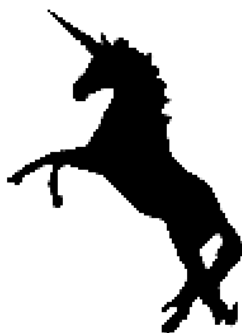
versez le venin dans la carafe (effacez-le de votre feuille d'aventure) sans que personne n'ait remarqué quoi que ce soit.

Quelques instants plus tard le serviteur retourne avec une coupe propre et reprends le plateau.

Vous le regardez sévèrement pendant qu'il entre dans la salle à manger et vous décidez qu'il vaut mieux maintenant vous éloigner le plus vite possible du Palais Royal.

Vous redescendez les escaliers jusqu'à la Salle du Trône, où vous évitez le banquet, et vous poursuivez vers l'entrée principale de la propriété. Les gardes vous laissent sortir sans rien dire et, quand vous êtes suffisamment loin de leur vue, vous pouvez enfin soupirer de soulagement.

Écrivez la Note U et allez au **322**.



La faible lueur de la lune est suffisante à illuminer la scène: le marin éteint la chandelle et glisse rapide vers un des canots de sauvetage, sans que quiconque ne le

remarque. À proue, le timonier est en train de discuter avec un marin et un Gardien de la Foi, mais vous n'entendez pas ce qu'ils disent.

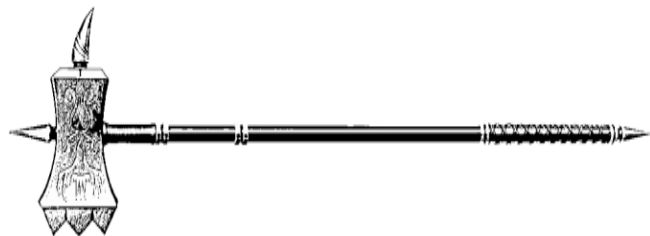
Entretemps, l'homme a atteint le canot, y monte et le descend à la mer. Vous vous faufilez vers le bastingage: le canot s'éloigne solitaire avec des silencieux coups de rames. Écrivez sur la feuille d'aventure la Note D.

Soudainement un cri vous fait vous retourner. Il provient du château de la barre. Peut-être avez-vous été découvert! Comment allez-vous réagir?

Si vous sautez à l'eau et tentez de rejoindre le fugitif, allez au **562**.

Si vous retournez dans la grande pièce ou vous étiez en train de dormir, allez au **136**.

Si vous attaquez les trois hommes et tentez de les éliminer, allez au **550**.



288

Seuls quelques projectiles touchent leur cible: l'attaque est trop faible pour réellement mettre en difficulté les rebelles, qui absorbent le choc et puis contre-attaquent avec des tirs de flèches, semant le chaos parmi les brigands.

Vous donnez l'ordre de battre en retraite et vous courez vous défendre au campement, les arbres protégeant

votre fuite.

Toutefois, dans l'agitation du moment, vous perdez l'équilibre et vous vous blessez la jambe contre une roche pointue. Vous perdez 2 points d'Énergie.

Rendez-vous au **114**.

289

Au moment où vous levez votre arme, le Roi des Scorpions lance un sifflement aigu et dresse son dard prêt à se défendre.

La manticore lui tourne autour avec précaution et attaque sa queue, ce qui vous permet de vous concentrer sur la partie humaine du monstre.

Il n'a pas d'armes, mais ses poings et ses crocs sont amplement suffisants pour vous tuer.

Roi des Scorpions: Combativité 11 Énergie 20

La myriade de scorpions qui se trouvent dans cet endroit entrave vos mouvements, votre compagnon ne prendra donc pas part au combat mais se chargera de les garder à distance ce qui vous permettra d'attaquer sans être dérangé. Notez que si vous lancez le sort Contrôle des Végétaux et Animaux, les scorpions seront trop perturbés et votre compagnon pourra vous aider à affronter le Roi. Dans ce cas ajoutez 1 point de Combativité (2 si vous voyagez avec la Roche).

Si à la fin du troisième assaut la créature est encore vivante, prenez note de ses points d'Énergie restants et allez au **91**. Si vous avez tué le Roi des Scorpions avant, allez au **224**.

Si vos points d'Énergie tombent à 0, allez au **100**.

290

« Dame Azmaitia, une telle devinette n'a pas de réponse. Il n'y a pas de solution cohérente avec la question », répondez-vous incertain.
Rendez-vous au **556**.

291

Vous trouvez plusieurs objets utiles, potions, argent et armes.

Vous buvez deux potions curatives (récupérez 8 points d'Énergie) et vous pouvez intégrer à votre équipement ce que vous avez trouvé (un Poignard, une Épée, une Dague et 10 pièces d'or), après quoi vous montez à l'étage supérieur pour fuir ce piège.

Malheureusement une mauvaise surprise vous attend dans la salle de l'auberge: elle est pleine de gens armés. Bien trop nombreux pour vous, vous êtes conduit à l'extérieur de l'auberge.

Rendez-vous au **484**.



Vous parcourez de nouveau les couloirs que le valet vous a montré il y a peu, et vous atteignez le deuxième étage sans aucun souci.

Toutefois, cette partie est lourdement surveillée par de nombreux gardes, qu'ils soient impériaux ou d'Abalone.

L'un de ceux-ci vous donne l'ordre de vous arrêter et vous interroge sur votre présence en ces lieux à accès réservés.

Si vous avez la Note S allez au **426**; sinon au **282**.



Le sang des orques a souillé vos vêtements, mais cela ne vous dérange guère: au contraire vous vous sentez enhardi de voir tous ces cadavres.

Récupérez autant de points d'Énergie que le nombre d'orques que vous avez personnellement éliminés (ne considérez donc pas ceux tués par des évocations ou par votre compagnon). Si vous êtes accompagné par le Mège, récupérez un point supplémentaire.

Vous prenez immédiatement en main le sac qui contient la queue de la manticore et vous l'examinez. Elle est encore chaude et du dard suintent de petites gouttes de venin. Vous la rangez dans votre besace avec précaution pour éviter de vous blesser involontairement, notez le Dard dans votre équipement.

Si vous avez une bouteille en verre, vous pouvez récupérer quelques gouttes de venin avant que la glande à venin ne se vide. Dans ce cas effacez la Bouteille Vide de votre équipement et écrivez tout simplement Venin.

En fouillant les cadavres vous trouvez aussi deux Cimenterres, que vous pouvez utiliser seulement si vous êtes un guerrier, (elles ont les mêmes caractéristiques que les épées), autrement vous devez renoncer à les prendre. Vous trouvez aussi 10 pièces d'or, des Vêtements d'Orques (ils sont encombrants et occupent deux places dans votre équipement) et un Masque de Guerre Orque.

Vous allez repartir quand vous entendez alors un râle provenir de l'orque que vous avez frappé lors de votre intervention et qui semble être seulement blessé.

Vous accourez vers lui et vous l'incitez à parler.

« Qui t'envoie? Parle et tu auras la vie sauve! lui proposez-vous.

- Ezergok... » murmure l'orque en crachant du sang noir.

Vous l'aidez à se remettre debout et, en lui montrant le sac avec le Dard, vous lui criez:

« Retourne dans ton village et dis à Ezergok que s'il veut la queue de la manticore il doit venir la chercher en personne, sinon je la vendrai à quelqu'un d'autre. Tu as bien compris, idiot? »

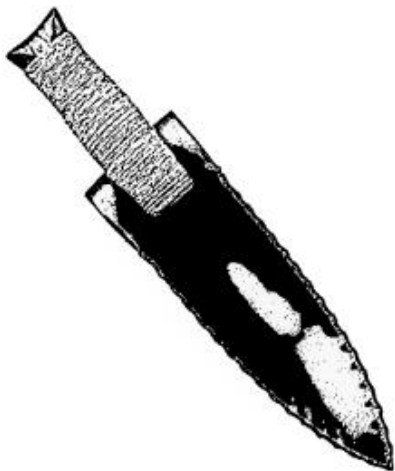
Chancelant, l'orque est indécis et ne semble pas savoir

quoi faire. Avec votre arme bien en vue vous lui faites comprendre que vous n'accepterez pas d'objections.

Si vous voyagez avec le Mège vous pouvez lui demander de soigner cette misérable créature afin de lui garantir plus de chances d'atteindre son village.

Si vous ne voyagez pas avec lui, vous pouvez lui donner de l'Herbe Médicinale ou de la Giodalina, si vous en avez à disposition bien sûr (dans ce cas rayez-la de votre feuille d'aventure).

Si vous soignez l'orque, allez au **53**; si vous le laissez partir sans aucune assistance, allez au **540**.





Vous quittez votre chemin et vous déviez vers une petite place où se trouvent deux plantureuses filles qui annoncent à la foule l'imminent début d'un spectacle théâtral. Vous vous approchez de quelques pas, les voix vous semblent familières. Ce sont Rafine et Zebina, les belles actrices de la compagnie de théâtre de Maître Moro!

Les deux attirent les clients avec leur beauté, les poussant ensuite à assister au spectacle qui va bientôt commencer.

Vous aimeriez bien les saluer, mais vous n'avez pas le temps pour ces distractions. Toutefois, si vous souhaitez retourner à cet endroit ultérieurement, ajoutez 30 au paragraphe où vous vous trouverez à ce moment-là et rendez-vous au nouveau paragraphe ainsi obtenu. Si le texte a un sens, cela signifie que le moment était bien choisi pour revenir ici.

Vous laissez leurs voix derrière vous et vous reprenez le chemin du port.

L'Auberge du Brouillard est un édifice délabré, fait avec des planches de bois imprégnées de salure. Il vous donne l'impression de pouvoir s'écrouler à n'importe quel moment et, quand un client ferme la porte derrière lui, la construction semble vibrer imperceptiblement. Les fenêtres sont ouvertes pour laisser passer la brise du soir et le brouhaha des hommes à l'intérieur est clairement audible de loin. Rendez-vous au **431**.



295

« Je voyage avec des serviteurs qui ont accepté de partager mon mauvais sort. Vu que vous me le demandez je ne peux vous refuser cette courtoisie. Suivez-moi! »

Elle vous conduit dans une cabine où deux femmes sont en traîne de tresser de la laine et un démon est en train de ranger les bagages de la noble femme.

Vous échangez avec eux quelques mots, mais ils ne vous apprennent rien d'intéressant, et vous craignez d'être en train de perdre un temps précieux. Vous décidez de les laisser à leurs tâches et remontez sur le pont.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez parler avec l'un des marins qui est en train de ramasser des éléments du grément, au **267**, avec un elfe habillé de ses pittoresques vêtements sylvains, au **2**, avec un Gardien de la Foi, au **582**, avec le capitaine du navire, au **90** ou avec un moine émacié de Rhodio, au **308**. Enfin, vous pouvez mettre un terme à vos investigations et vous reposer un peu le long de la rambarde à bâbord, au **226**.

296

« Ezergok est chef avec queue! Lui chef tribu orques sud », ajoute la créature.

Vous réalisez que si vous entrez en possession du dard, vous auriez la possibilité de forcer Ezergok à entrer dans la forêt. Écrivez la Note M.

Vous dégainez votre arme, immédiatement imité par votre compagnon, et vous menacez le groupe d'orques. « Alors il devra venir la chercher en personne! Donne-la-moi et vous n'aurez pas de soucis! »

Les orques se regardent entre eux et puis réagissent à

vosre provocation en vous attaquant.

Ils sont armés de cimenterres et votre compaignon se chargera du dernier (si vous êtes en compaignie de la Roche il se chargera des deux derniers).

Premier Orque:	Combativité 11	Énergie 12
Second Orque:	Combativité 8	Énergie 12
Troisième Orque:	Combativité 9	Énergie 8
Quatrième Orque:	Combativité 9	Énergie 10
Cinquième Orque:	Combativité 9	Énergie 10

Si vous combattez avec l'Esprit ajoutez 1 point di Combativité. Si vous vous débarrassez de ces adversaires, allez au **309**; sinon au **100**.

297

Le soldat blessé vous regarde les yeux humides, visiblement touché par vos mots.

Vous l'embrassez fraternellement et vos lui promettez qu'une fois guéri il pourra se battre à vos côtés, mais l'homme secoue la tête et d'une voix faible vous donne d'autres informations.

« Demain matin arrivera de Janger un chariot avec un chargement d'armes. Les officiers parlent de nombreuses bombes et potions destructrices, avec lesquelles ils pourront écraser une fois pour toutes les rebelles, même si la ville entière doit être rasée pour cela. Ces armes sont le fruit des recherches de l'Académie de Magie. C'est horrible.

- Tu as raison, c'est vraiment épouvantable que Guide Lumineux soit disposé à utiliser de tels moyens. Nous avons le contrôle de la porte au sud-est, donc le chariot

devra forcément passer par la porte occidentale. »

Le soldat blessé acquiesce de la tête.

« Bien, c'est donc à moi de jouer! » concluez-vous.

Vous souhaitez un bon rétablissement à votre nouvel ami et vous le laissez se reposer.

Quand vous voudrez utiliser l'information obtenue ce soir, déduisez 300 du paragraphe où vous vous trouverez et allez au paragraphe correspondant. Si le texte a un sens avec la suite de l'histoire, cela voudra dire que c'est le bon moment pour intervenir.

Rendez-vous au **384**.

298

Vous réunissez rapidement les brigands et leur expliquez la gravité de la situation.

« Ce sont des hommes habitués aux batailles, bien mieux entraînés que nous aux combats. Nous n'aurons aucune possibilité si nous ne les prenons pas par surprise. Prenez frondes et lances et ne vous laissez pas engager dans un corps à corps: vous ne pourriez pas survivre. Nous frapperons au pont sur le ruisseau. Démons et sang-mêlé avec moi sur le côté droit, les autres avec le Taureau sur le côté gauche. Essayez de tuer le moins possible; le seul responsable de cette folie est l'Apostat: lui, vous pouvez le tuer... Allons-y! »

Pendant que vous récupérez quelques projectiles, vous dites à Drapeau: « Je vous veux avec moi car vous êtes les meilleurs combattants. Si nous sommes assez rapides, les autres ne devront même pas intervenir... »

Vous pouvez prendre jusqu'à 8 Projectiles cloutés, à noter dans votre équipement. Chacun occupe la place d'un objet et s'utilise comme pour l'arc et les flèches,

ils ont l'avantage de pouvoir être lancés d'une seule main. Vous pouvez aussi prendre un Poignard, si vous le désirez.

Vous vous mettez à la tête de votre petite colonne et descendez vers le pont. D'en haut vous voyez clairement les apostats se frayer un chemin dans le bois, dans quelques instants ils seront à proximité du pont.

Vous avez maintenant deux options: accélérer la descente pour être sûr d'intercepter les adversaires avant qu'ils n'atteignent le pont, conscient que cela vous fera perdre l'effet de surprise car ils vous entendront arriver. Dans ce cas, allez au **497**. Sinon, vous pouvez continuer à descendre en silence avec le risque qu'une partie des rebelles dépasse le lieu de l'embuscade, dans ce cas allez au **549**.

299

Une fois passé l'arbre géant, vous poursuivez en direction de l'est jusqu'à ce que des clameurs attirent votre attention. Ce sont des voix d'orques, que vous suivez avec précaution dans l'espoir qu'il s'agisse de votre proie.

Vos attentes ne sont pas vaines, car vous reconnaissez le visage d'Ogorzalek, défiguré par une cicatrice. Il a les mains liées par une corde de chanvre, et il est traîné par une demi-douzaine de ses semblables.

Soudainement Ogorzalek se lance tête première contre un orque et le met à terre.

Surpris, quatre d'entre eux se précipitent pour bloquer l'assaillant, alors que le dernier se maintient à distance. Si vous intervenez pour défendre Ogorzalek, allez au **568**. Si vous tentez de le tuer, allez au **176**, ou au **179** si vous continuez à observer l'évolution des événements.



La diversion du Taureau attire l'attention des défenseurs pendant un bref instant et vous profitez de cette opportunité pour escalader les débris du tunnel. Les pierres dégringolent sous vos bottes et vous peinez à escalader ce petit dénivelé.

Ce retard suffit aux défenseurs pour se rendre compte de votre tentative désespérée et ils vous prennent comme cible avec des flèches. L'une d'elles vous touche à l'épaule gauche (vous perdez 3 points d'Énergie). Vous râlez à cause de la douleur, mais vous serrez les dents et vous vous mettez à couvert de l'autre côté de la brèche.

Vous avancez sur une dizaine de mètres pour vous approcher du chariot qui est en train d'arriver à destination.

Chaque pas est rendu difficile par la boue dans laquelle vous vous trouvez et vous ne pouvez trouver rien de mieux que de tenter un assaut désespéré contre les animaux pour arrêter leur course.

Rendez-vous au **82**.



301

Vous parcourez quelques mètres, incertain, en faisant craquer les planches du sol, mais peu après une lueur apparaît au fond du couloir, là où se trouvent les escaliers vers la cale inférieure.

C'est la lumière tremblante d'une chandelle qui est en train de s'approcher.

Qu'allez-vous faire?

Si vous retournez dans la grande pièce où vous étiez en train de dormir, allez au **136**.

Si vous vous cachez derrière le chambranle d'une porte en espérant ne pas être vu, allez au **272**.

Si vous affrontez l'inconnu en train d'arriver, allez au **480**.



302

Vous arrivez avec votre groupe dans une place toute en longueur, où les rebelles sont en train de combattre avec les soldats d'Abalone. Votre entrée en scène ne passe pas inaperçue et prend les soldats par surprise car ils doivent maintenant combattre sur deux fronts.

Le désarroi est tel que quelques ennemis s'enfuient ou se rendent et, grâce à l'attaque conjointe dirigée par Millefeux et par le Taureau, vous écrasez les dernières poches de résistance dans ce quartier de la ville.

Les deux hommes se réjouissent de votre arrivée opportune et vous informent des événements qui ont provoqué la bataille.

« Nous avons traversé les campagnes et les villages en annonçant que nous nous dirigeons vers Janger afin de nous libérer de Guide Lumineux, raconte Millefeux. Le long du parcours des hommes se sont unis à nous, moyennement entraînés et mal armés. Je n'ai pas pu leur interdire de le faire, mais les vivres sont limités et nous avons dû nous arrêter à Racla pour nous approvisionner. Malheureusement une forte garnison de soldats encore fidèles au dictateur nous y attendait! Nous sommes entrés avec difficulté par la porte au sud-est hier après-midi, mais pendant la nuit et la matinée d'aujourd'hui nous avons perdu la position, jusqu'à ce que tu arrives avec les renforts.

- Et qu'elle est l'attitude de la population locale envers nous? lui demandez-vous.

- La ville est partagée en trois quartiers. La zone au nord, entre le fleuve et la route principale, est la plus peuplée, celle où les constructions sont les plus nombreuses, habitée par des artisans et des marchands. On n'est pas arrivés jusqu'à eux, mais ils semblent montrer une attitude neutre. Dans le quartier sud, où nous nous trouvons maintenant, se trouvent essentiellement des paysans qui cultivent les collines à proximité de Racla. Nombre d'entre eux se sont enfuis et quelques-uns nous soutiennent, nous fournissant gîte et couvert. La zone centrale est habitée par les nobles et les religieux et c'est là que se trouve le quartier général des soldats d'Abalone.

- Je comprends... On va établir notre base dans cette zone, fais-moi un rapport sur le nombre de morts et de

blessés. Ne faites pas de mal aux prisonniers: ce n'est pas leur faute s'ils se battent pour une mauvaise cause; et cette nuit libérez-en un. Faites-lui croire qu'il est parvenu à s'enfuir tout seul, ainsi il pourra raconter à ses camarades que les rebelles ne tuent pas leurs propres frères. »

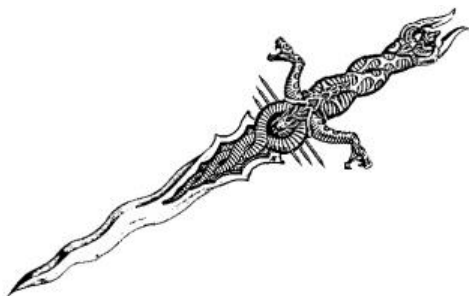
Des quelques trois cents rebelles arrivés à Racla, un dixième est mort lors de la bataille et autant sont blessés grièvement, alors que du côté des soldats on compte une centaine de pertes et au moins le double a été fait prisonnier. Mais les forces ennemies sont encore nombreuses et demain vous devrez de nouveau montrer toute votre bravoure.

Au coucher du soleil, il règne dans la ville un silence de mort: il n'y a personne dans les rues, mais vous savez que de nombreux yeux vous espionnent quand vous quittez le quartier général pour vérifier la situation dans les différents quartiers de Racla.

Si vous vous voulez explorer le quartier nord, allez au **64**.

Si vous choisissez celui central, allez au **197**.

Si vous préférez rester dans le quartier sud, allez au **372**.



303

Les brigands ne semblent pas être d'accord avec votre requête et un demi-démon réplique.

« Et de quoi devrions-nous survivre, alors? » dit l'un.

Et un autre d'ajouter:

« Dans ces montagnes on ne trouve pas beaucoup de nourriture et nous ne saurions faire autrement!

- Et puis les marchands sont toujours plus gros et riches. Ils peuvent bien se départir de quelque chose! » conclut un troisième.

Notez -2 à côté de votre valeur d'Autorité et décidez comment poursuivre.

Si vous leur dites qu'en continuant ainsi, tôt ou tard plus aucune caravane ne passera par ici et que les brigands mourront de faim, allez au **518**.

Si vous leur dites que le responsable principal de leur misère est leur chef, allez au **596**.

Si vous dites que c'est la faute de Guide Lumineux, allez au **425**.

304

Rapide comme l'éclair, vous mettez la main sur la bourse du marin, lequel semble l'avoir bien attachée à sa ceinture avec un cordon en cuir, car vous ne parvenez pas à l'arracher facilement.

Vous ne pouvez insister au risque de le réveiller, vous avez tout juste le temps d'attraper une poignée de pièces que vous faites glisser dans votre poche de façon nonchalante. Quelques minutes après vous quittez la taverne et examinez votre butin: il y a 20 pièces d'or

(notez-les sur la feuille d'aventure) avec d'étranges effigies: sur un côté il y a le profil reconnaissable de Guide Lumineux et sur l'autre le symbole du Dieu Ekerion.

Vous n'avez jamais vu rien de semblable et vous vous demandez comment un banal marin a pu obtenir un tel nombre de pièces qui ne sont pas encore en circulation. Écrivez la Note A et allez au **388**.

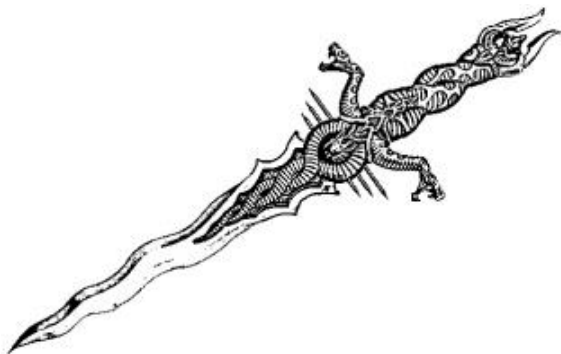
305

Vous vous installez dans le confortable divan, pendant que Latifah vous tend un verre de vin, son bouquet doux et intense vous chatouille l'odorat. Vous portez le verre à vos lèvres, quand vous vous rendez compte que la femme vous observe, sans boire le sien.

Est-ce une astuce pour vous faire boire un quelconque poison ou juste un simple geste de courtoisie?

Si vous laissez de côté toute suspicion et vous buvez le vin, allez au **81**.

Si vous refusez de le boire, allez au **315**.



306

Le démon vous remercie pour votre aide et vous offre une bière que vous sirotez calmement: cela fait des mois que vous ne vous êtes pas permis un luxe pareil...

« Tu viens souvent dans cette auberge? Il te semble voir quelqu'un qui ne la fréquente pas habituellement? » lui demandez-vous.

D'un signe de la tête il indique les lutins et puis poursuit. « Dans cette auberge je n'ai jamais vu de telles créatures. Les humains, bof, ils se ressemblent tous les uns les autres! » termine-t-il en ricanant.

Vous êtes en train de partir quand le démon vous lance un avertissement.

« Toutefois j'ai vu un mouvement inhabituel de personnes à l'extérieur de cette gargote. Il y avait même des elfes. » conclue-t-il avant de reprendre à boire.

Rendez-vous au **383**.

307

Vous indiquez la bataille en murmurant quelque chose d'à peine audible. L'orque se tourne vers la forteresse, et vous en profitez pour vous mêler à la multitude de ses semblables. Vous filez dans la plaine au **530**.





308

Le moine a les yeux gonflés et les orbites tuméfiées. Il fait quelques pas incertains et puis dirige un regard interrogateur vers vous, tout en restant silencieux, alors que les Gardiens de la Foi ne vous perdent pas de vue.

Si vous vous présentez et lui racontez quelque chose sur vous-même, allez au **365**.

Si vous vous enquérez de son état de santé, allez au **557**.

Si vous préférez vous éloigner, vous pouvez, si vous ne l'avez pas déjà fait, parler avec une femme qui semble avoir des origines nobles, au **455**, avec un elfe habillé de ses pittoresques vêtements sylvains, au **2**, avec un Gardien de la Foi, au **582**, avec un elfe habillé de ses pittoresques vêtements sylvains, au **2**, avec le capitaine du navire, au **90** ou avec l'un des marins qui est en train de ramasser des éléments du gréement, au **267**.

Enfin, vous pouvez mettre un terme à vos investigations et vous reposer un peu le long de la rambarde à bâbord, au **226**.

309

Le sang des orques recouvre vos vêtements mais cela ne vous dérange pas, au contraire, vous vous sentez revigoré de voir tous ces cadavres.

Récupérez autant de points d'Énergie que le nombre d'orques que vous avez personnellement éliminés (ne considérez donc pas ceux tués par des évocations ou par votre compagnon). Si vous êtes accompagné par le Mège, récupérez un point supplémentaire.

Vous prenez la queue de la manticore et l'examinez. Elle

est encore chaude et du dard suintent de petites gouttes de venin; vous la rangez dans votre besace avec précaution pour éviter de vous blesser involontairement, notez le Dard dans votre équipement.

Si vous avez une bouteille en verre, vous pouvez récupérer quelques gouttes de venin avant que la glande à venin ne se vide. Dans ce cas effacez la Bouteille Vide de votre équipement et écrivez tout simplement Venin.

En fouillant les cadavres vous trouvez aussi deux cimenterres, que vous pouvez utiliser seulement si vous êtes un guerrier, (elles ont les mêmes caractéristiques que les épées), autrement vous devez renoncer à les prendre. Vous trouvez aussi 10 pièces d'or, des Vêtements d'Orques (ils sont encombrants et occupent deux places dans votre équipement) et un Masque de Guerre Orque.

Si vous avez encore le Cylindre de charbon, vous pouvez demander à votre compagnon de sortir de la forêt et partir à la recherche d'Ezergok pour l'inviter à vous rencontrer cette nuit même en lui promettant la queue de la manticore. L'orque mentionnait qu'il devrait se trouver au sud. Dans ce cas allez au **542**.

Si vous n'avez pas le Cylindre de charbon ou si vous ne voulez pas l'utiliser maintenant, allez au **247**.

310

Vous montez les escaliers sur la pointe des pieds. Vous ne rencontrez pas d'obstacles et rejoignez rapidement le premier étage, lui aussi illuminé.

Il y a plusieurs portes, que vous n'osez ouvrir au risque de vous faire repérer...

Si vous retournez à l'étage inférieur, allez au **394**.

Si vous restez à cet étage, vous pouvez tenter d'ouvrir la première porte sur la droite, caractérisée par un grand symbole d'Ekerion en fer forgé. Vous ne savez pas si elle est fermée à clef, et aucune lumière ne filtre. Dans ce cas allez au **77**.

Comme dernière option vous pouvez vous approcher de chacune des portes et tendre l'oreille pour trouver des indices. Dans ce cas allez au **234**.

311

Avec un coup bien ajusté vous vous débarrassez du marin. Vous récupérez la chandelle qui était déjà en train de mettre le feu à un tas de paille et, une fois les flammes éteintes, vous vous immobilisez, à l'affût de tout bruit suspect: il vous semble percevoir des bruits de pas dans les salles à proximité.

Si vous êtes en compagnie du moine de Rhodio, allez au **364**.

Autrement choisissez entre descendre dans les cales inférieures, au **175**, retourner dans la grande pièce où vous étiez en train de dormir, au **136**, ou rejoindre le pont supérieur au **378**.

312

Le soleil est déjà levé et Fallandi pourrait ne pas être loin. Vous secouez la clochette qu'il vous a donnée hier et vous attendez.

Le lutin arrive peu après en se plaignant de la lenteur de sa monture.

Vous lui dites que vous avez besoin d'informations au

sujet des deux orques, Ogorzalek et Ezergek, et que vous êtes disposés à faire n'importe quoi pour les attirer à l'intérieur de la forêt.

« Je ne les connais pas personnellement, mais il ne devrait pas être impossible de les conduire ici. Toutefois nous devrions avoir un appât, conclut Fallandi.

- Que désire un orque? demandez-vous au lutin.

- Comment veux-tu que je le sache! Je ne suis pas un orque! »

Vous aimeriez lui répondre, mais vous vous limitez à un regard de travers. Fallandi réagit, ennuyé.

« Eh bien, je ne sais pas ce que désirent les orques, mais j'ai entendu dire que les tribus sont en train de choisir leur nouveau chef. Actuellement il y a deux campements d'orques, à l'est et au sud de la forêt. Certains d'entre eux pénètrent dans la forêt pour y chasser la légendaire manticore. »

Ce que dit le lutin vous interpelle et vous le laissez continuer.

« La manticore est une créature dangereuse qui vit dans la forêt depuis qu'elle a été réduite à cet état. Apporter son cadavre jusqu'à leur village équivaldrait à obtenir une grande renommée. Tu devrais faire croire à ces deux orques, mais à eux seulement, que tu sais où se trouve la manticore et surtout que tu sais comment la rendre inoffensive. Mais je crains que tu ne puisses sortir de la forêt aussi facilement, pas vrai? rappelle-t-il de manière moqueuse.

Vous réprimez votre rage envers son effronterie et vous lui proposez un pacte.

« Disons que j'ai besoin d'aide. Crois-tu que je puisse engager quelqu'un?

- Il n'y a pas beaucoup de personnes dans cette forêt...

» Le lutin se frappe le front de sa main et continue :
« Mais bien sûr, suis-je bête, il y a moi!
- Viens-en au fait, Lutin!
- Eh bien, je pourrais t'aider si... si tu découvres où se trouve le trésor des elfes. On raconte qu'un trésor fabuleux est enseveli par le sable et la cendre. Tu m'aides et moi je t'aide. »

Si vous concluez un pacte avec le lutin, allez au **536**.
Si vous refusez, allez au **182**.



313

Malgré l'obscurité, vous distinguez le mécanisme qui actionne la catapulte. Il est composé par un entrelacement de fibres élastiques qui reflètent la lumière: on dirait des tendons d'animaux, graissés pour empêcher qu'ils ne durcissent à cause des intempéries. Saboter le mécanisme ne devrait pas être difficile: une simple flamme suffirait pour les brûler entièrement, ou un rapide coup de lame.

Vous vous approchez furtivement de la machine et, sans que personne ne vous remarque, vous vous mettez en dessous d'elle.

Comment allez-vous procéder pour trancher les fibres?
Si vous utilisez une Dague, un Poignard, une Épée ou une Grande Épée, allez au **443**.

Si vous n'avez aucune de ces armes, vous pouvez

utiliser la pointe d'une Flèche ou une pierre aiguisée ramassée par terre, mais dans ce cas, vous réussirez seulement si en lançant 3 dés vous obtenez un nombre égal ou inférieur à votre Agilité. Allez au **443**.

Si vous ne parvenez pas à couper les fibres, allez au **164**.

314

Vous bredouillez quelque chose d'insensé qui se perd dans la clameur de la bataille. L'orque ne montre aucune indulgence et, avant que vous ne puissiez dire autre chose, vous frappe au visage avec son gant clouté. Rendez-vous au **100**.



315

« J'ai oublié le goût du vin, Latifah, et je n'ai pas l'intention de me le rappeler », annoncez-vous à la femme en la regardant droit dans les yeux.

Elle ne montre aucune réaction et réplique d'un ton calme.

« En plus de la beauté tu possèdes aussi de l'intelligence », elle prend votre verre et le vide d'un coup sec. Puis, après une courte pause :

« J'avais ajouté une goutte d'élixir qui t'aurais obligé à exécuter mes désirs, mais je ne suis pas forte pour mentir, ni pour dissimuler les duperies. Mon mari dit toujours que je suis trop ingénue et transparente comme l'eau... »

Latifah continue à vous parler tout en caressant vos cheveux. Vous ressentez une incroyable attraction envers elle et, quand son visage se fait tout proche du vôtre, vous désirez l'embrasser.

Si vous le faites, allez au **284**.

Si vous vous excusez et partez, allez au **187**.

316

Vous acquiescez et lui faites signe de sortir de la salle. Vous le suivez vers la porte que vous entrouvrez à peine, un homme avance de la gauche le long du couloir.

La chandelle illumine tout de suite son visage: c'est le marin que vous avez longuement observé aujourd'hui sur le pont du navire. Son regard semble bouleversé et il tient dans sa main une amulette tout en murmurant quelque chose que vous peinez à comprendre mais qui inclut le mot Ekerion.

Si vous profitez de cet instant d'incertitude pour l'attaquer, allez au **433**.

Si vous refermez la porte et attendez qu'il soit parti, allez au **84**.

317

Les brigands se mettent à murmurer sans toutefois montrer aucune réaction forte à votre déclaration.

Si vous dites qu'à partir de maintenant c'est vous qui allez les commander, allez au **421**.

Si vous leur racontez que vous êtes venu jusqu'ici pour les empêcher de poursuivre les pillages de caravanes de marchands qui transitent par cette zone, allez au **441**.

Si enfin vous leur faites remarquer que la cause de leur misérable condition de vie n'est autre que Guide Lumineux, allez au **425**.

318

Vous retournez rapidement à l'étage supérieur en criant à plein poumons pour prévenir du naufrage imminent. Rendez-vous au **42**.

319

Avant que l'elfe ne puisse décocher son tir, vous mettez toute votre force dans un coup de pied au ventre, qui l'envoie culbuter à terre. Vous écrasez l'arc, le brisant, et vous lui donnez un autre coup de pied en plein visage. Elle se met à gémir et à s'agiter.

Vous regardez par la fenêtre de la chambre et vous voyez des clients de l'auberge s'enfuir ainsi que des silhouettes habillées en noir, positionnées dans les quelques points stratégiques des ruelles devant l'édifice: une embuscade bien planifiée...

Vous examinez rapidement toutes les possibilités, et vous décidez que la seule voie de fuite serait de tenter de passer par les toits.

Vous prenez une flèche du carquois de l'elfe et vous lui transpercez la gorge, mettant fin à son agonie.

La satisfaction que vous ressentez pour vous être sorti de ce danger est si forte que vous vous sentez plein de vigueur: vous récupérez 1 point d'Énergie.

Puis vous courez vers la fenêtre au fond du couloir et d'un saut vous atterrissez sur le toit de la maison

adjacente. Vous en parcourez toute la longueur et vous sautez enfin dans une meule de foin que vous apercevez dans une cour en dessous. Rendez-vous au **493**.

320

Le garde trouve tout de suite vos armes et la main postiche, ce qui le rend suspicieux. Il appelle ses camarades et, en toute discrétion, vous conduit loin de la salle à manger. Allez au **353**.

321

L'Apostat tente de fuir, mais vous effectuez un bond désespéré et vous l'attrapez par le bras, ce qui lui fait perdre l'équilibre. L'homme tombe à l'eau, vous entraînant avec lui, à la merci du courant.

Vous perdez toutes vos armes, tout comme votre adversaire (vous gardez toutefois le reste de votre équipement).

Vous restez agrippé l'un à l'autre pendant de longs instants, luttant contre le danger de vous noyer et le risque de heurter une roche.

Par chance, l'Apostat heurte violemment un rocher avec le dos, ce qui stoppe net votre folle course. Vous en profitez pour grimper sur la pierre et de là vous sautez sur le rivage où vous reprenez un peu votre souffle.

Le choc a été tellement fort qu'il aurait tué n'importe qui, mais l'Apostat a déjà récupéré et se lance de nouveau contre vous. Il veut en finir une fois pour toutes!

Apostat (désarmé): Combativité 8 Énergie 18
(Moins l'Énergie perdue auparavant, moins 3 autres points dus au choc contre la roche)

Souvenez-vous que vous êtes désarmé vous aussi.
Aucun de vous deux ne peut fuir de ce combat mortel qui se déroule sans témoins.

Si votre Énergie tombe à 0 ou moins, allez au **100**.

Si vous éliminez l'Apostat, allez au **157**.

322

Rester dans les parages du Palais Royal équivaut désormais à un suicide, puisque les hommes de Guide Lumineux vont bientôt remonter votre piste. En outre, après l'embuscade d'hier à *l'Auberge du Brouillard*, vous craignez que les rebelles puissent vous trouver à leur tour.

Malgré l'aide de Torlam et de Maître Moro, vous n'auriez aucune chance à Janger, vous décidez donc de retourner dans les montagnes chez les brigands.

Vous reparcourez le chemin fait à l'aller, en prenant bien soin d'éviter les centres habités ainsi que la compagnie d'autres voyageurs. Vous êtes maintenant habitué au noir de la nuit et voyager dans l'obscurité ne vous pose pas de problèmes: en deux jours vous êtes déjà en vue des montagnes, où toutefois vous attend un danger auquel vous ne vous seriez jamais attendu.

Sur le chemin qui grimpe du côté sud, vous distinguez clairement une longue colonne de personnes en marche vers le campement des brigands.

Vous vous dépêchez d'aller sur le versant opposé, mais quand vous atteignez le campement il est déjà en

effervescence.

Le Taureau court vous accueillir, mais vous l'interrompez avant qu'il ne puisse parler.

« Je sais déjà tout... Ils seront ici dans quelques instants. Nous devons organiser nos défenses. »

Vous demandez aussi où se trouve votre compagnon qui était arrivé il y a à peine quelques jours auparavant pour vous tendre un piège, mais le Taureau secoue la tête.

« La dernière fois qu'il a été vu c'était hier soir quand il a terminé de travailler au temple. Puis nous avons perdu sa trace. »

Vous serrez le poing de colère et vous vous préparez à défendre le campement. Allez au **114**.

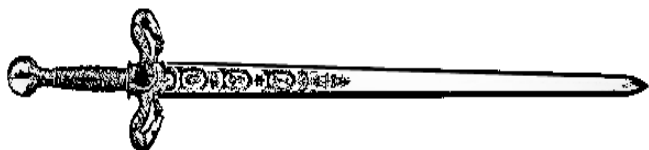
323

L'elfe porte ses doigts aux lèvres émettant un long sifflement continu.

Vous lui portez un violent coup de pied aux jambes et vous entendez un bruit sec qui indique que vous lui avez fracturé un os: ceci vous garantira une fuite plus aisée.

Vous êtes prêt à partir, mais vous vous sentez défaillir quand vous entendez des bruits de pas provenir des escaliers. Vous êtes encerclé par de nombreux hommes armés qui vous forcent à sortir de l'auberge!

Rendez-vous au **484**.



Vous prenez la Clochette de Crystal et la secouez délicatement de peur de la casser.

Un son si aigu en sort qu'il vous blesserait presque les tympans.

La manticore semble impatiente de s'en aller, mais vous lui demandez d'attendre: « Je connais quelqu'un qui pourrait nous donner un coup de main... »

La manticore renifle l'air et fait une grimace, se mettant en alerte au moment où elle reconnaît la silhouette du lutin montant sa mule, lequel ne semble aucunement préoccupé par la situation.

« Messire voyageur, vous avez ajouté un nouveau membre à votre groupe? » ricane Fallandi, s'inclinant en direction de la manticore. Celle-ci, comme seule réponse, lui montre ses crocs encore sales du sang des orques.

Le lutin recule par précaution et vous demande la raison de votre appel.

« Fallandi, que sais-tu de cette chasse à la manticore? l'invitez-vous à répondre.

- Le chef de la tribu au sud est, hem... mort! commence le lutin. Pas vraiment de mort naturelle pour ce que j'en sais, mais cela ne devrait pas vous intéresser. Ce que je sais, c'est que les orques Ezergek et Nazorgon se sont défiés pour le remplacer... Comme chef je veux dire, pas comme cadavre! conclut Fallandi en riant de bon cœur.

- Et moi, qu'ai-je à voir avec ça? intervient la manticore.

- Ah, oui, j'ai entendu dire que celui qui ramènera ta queue au village sera déclaré chef de la tribu. »

En entendant le nom d'Ezergek vos yeux s'illuminent.

« Lutin, cours dire à Ezergek que je suis disposé à lui

vendre le dard de la manticore. Il suffit qu'il vienne ici pour conclure l'affaire », dites-vous, en jetant un regard à la manticore, l'invitant à se taire.

« Oui, évidemment toi tu ne peux pas aller chez lui... » ricane Fallandi, avant de diriger sa mule vers le sud.

« Rappelle-toi que nous deux nous avons un accord! J'espère qu'à mon retour tu auras des informations pour moi... » lâche-t-il avec sérieux.

La silhouette du lutin disparaît au loin et vous restez avec la manticore qui ne semble pas avoir apprécié votre décision. Écrivez la Note P et rendez-vous au **380**.

325

Vous murmurez à votre compagnon que vous avez l'intention d'examiner le cadavre de la manticore, mais il vous intime le silence et reste concentré à écouter les conversations des orques qui s'éloignent.

Enfin il vous révèle ce qu'il a entendu.

« Vindice, je comprends un peu le langage des orques. Ces canailles viennent de dire qu'elles ont été envoyées par Ezergok pour prendre la queue de la manticore. C'est un trophée qui lui sert à devenir le chef de sa tribu! Nous devons nous approprier le dard et l'utiliser afin d'attirer Ezergok à l'intérieur de la forêt! »

Écrivez la Note M.

Vous montrez votre assentiment et commencez à rapidement élaborer une embuscade. Vous allez vous séparer et les prendre par surprise par deux côtés. Dans le meilleur des cas vous parviendrez à limiter leur supériorité numérique.

Votre compagnon exécute vos ordres et vous-même vous vous portez à hauteur du groupe d'orques.

Si vous lancez le sort Illusion, allez au **142**.

Si vous lancez le sort Eclair Foudroyant ou Arrêter le Temps, allez au **406**.

Si vous décochez une Flèche, allez au **469**.

Si vous vous lancez sur eux en comptant sur l'effet de surprise, allez au **448**.

326

Vous arrivez ici du paragraphe 226.

Le Moine de Rhodio (vous reconnaissez sa voix) vous murmure à l'oreille avant que vous ne puissiez prendre une quelconque initiative.

« Je veux libérer ce navire de l'infection d'Ekerion, mon ami. Débarrassons-nous de ces idiots de Gardiens de la Foi et devenons l'exemple de la révolte contre l'oppression des infidèles. D'une étincelle peut naître un incendie! Mais j'ai besoin de ton aide, tu es le seul à avoir les yeux vifs dans ce navire! »

Qu'allez-vous lui répondre?

Si vous dites que vous n'avez pas l'intention de risquer votre vie dans une initiative sans espoir de réussite, allez au **212**.

Si vous feignez d'être d'accord avec lui, pour ensuite le dénoncer aux Gardiens de la Foi dès que l'occasion se présentera, allez au **316**.

327

Avec un coup bien ajusté vous vous débarrassez du marin. Vous récupérez la chandelle qui était déjà en train de mettre le feu à un tas de paille et vous maîtrisez les

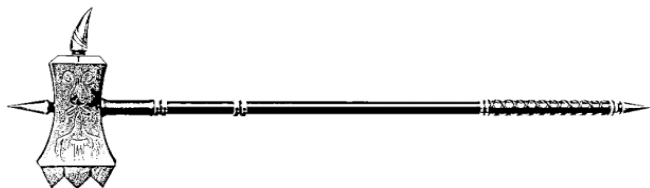
flammes. Puis vous vous immobilisez à l'affût de tout bruit suspect, heureusement, personne ne semble vous avoir entendu. Vous fouillez le corps de l'homme trouvant une Corde et 50 pièces d'or avec d'étranges effigies: sur un côté il y a le profil reconnaissable de Guide Lumineux et sur l'autre le symbole du Dieu Ekerion.

Si c'est la première fois que vous trouvez ce genre d'objets, vous les examinez avec attention en vous demandant comment un banal marin a pu obtenir un tel nombre de pièces qui ne sont pas encore en circulation. Écrivez la Note A (si vous ne l'avez pas encore)

En outre, l'homme serre dans sa main un Médaillon en forme de 8 mis à l'horizontale avec l'effigie d'Ekerion. Vous pouvez prendre tous les objets que vous voulez. Vous devez maintenant faire disparaître le corps. Vous traînez donc le cadavre, avec quelques difficultés, vers la cale inférieure et vous le cachez dans un recoin obscur.

Si vous êtes en compagnie du moine de Rhodio, allez au **364**.

Dans le silence de la nuit, seul le léger bruit des vagues se fait entendre. Allez-vous examiner les cales inférieures, au **175**, retourner dans la grande pièce où vous étiez en train de dormir, au **136**, ou rejoindre le pont supérieur au **378**.



328

Vous lancez le sort avec l'espoir que dans la confusion qui s'ensuivra, personne ne remarque le responsable du sabotage. Allez au **538**.

Si vous lancez aussi le sort Chance, allez au **576**.

329

Les deux haussent les épaules et se mettent à bâiller.

« Vous ne me croyez-pas? Alors dites-moi vos noms: quand je serai à Janger je rendrai visite au commandant des Gardiens et lui raconterai avoir trouvé deux recrues en train de se divertir au lieu d'aller à la recherche de mécréants. »

Les deux pâlisent et reprennent une posture digne de leur uniforme.

L'un des deux bégaie: « Ça va, ça va, on a compris! »

Il se lève avec difficulté et fait signe à son camarade de le suivre.

« Faites vite, autrement il s'enfuira! » rajoutez-vous pendant qu'ils s'éloignent.

Vous leur jetez un dernier regard amusé avant de poursuivre la route vers Janger, où vous arrivez peu de temps après.

Rendez-vous au **396**.

330

Soudainement vous vous rappelez l'accord passé avec Fallandi et vous décidez de le contacter.

Rendez-vous au **324**.

331

Vous interpellez la serveuse qui est en train d'apporter des plats de ragoût à la table des lutins, mais elle ne vous laisse même pas le temps de commencer à parler:

« J'arrive tout de suite. Assieds-toi où tu pourras! » et s'en va sans vous laisser le temps de répondre.

Après avoir servi les lutins, elle ramasse de nombreuses assiettes sales ainsi que deux pichets vides et elle court dans l'arrière-boutique, revenant peu après pour prendre deux autres pichets que l'aubergiste a préparés.

Elle va repasser devant vous.

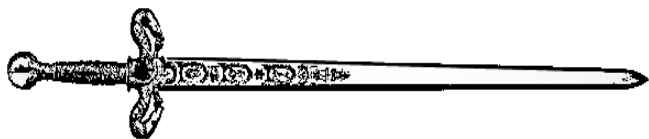
Si vous l'arrêtez de nouveau, allez au **453**; sinon au **383**.

332

Malgré l'aide fournie à Guide Lumineux pour prendre le pouvoir, vos rapports avec lui n'ont jamais été idylliques, car il a toujours nourri du mépris pour la magie. Il s'est toujours montré suspicieux envers vous, bien qu'il sache qu'il doit nécessairement entretenir l'apparence de relations amicales.

En attendant l'heure de votre rendez-vous, vous repensez à vos aventures passées tout en vous demandant quelle est la vraie raison de cette convocation.

Rendez-vous au **13**.



333

Vous faites signe à Azmaitia de s'approcher et vous lui indiquez une fissure entre les deux battants.

« Crois-tu pouvoir la faire sauter? »

La femme examine le peu de place disponible et elle hoche de la tête. Elle appelle Bea et, avec deux autres sorcières, elle commence à appliquer de la graisse sur le bois tout autour de la fissure.

Ensuite, elle recouvre le tout avec une grande quantité de poudre métallique et vous passe un seau dans lequel elle fait verser de l'eau.

« C'est à toi maintenant, Vindice », vous dit-elle en faisant éloigner les autres sorcières.

Vous vous placez à ce qui semble être une bonne distance de sécurité, vous inspirez profondément et vous jetez l'eau du seau sur la poudre. Dès qu'elle entre en contact avec le liquide celle-ci explose en provoquant une flamme blanche.

La déflagration est tellement puissante qu'elle vous jette à terre (vous perdez 1 point d'Énergie à cause du choc), mais quand la fumée se dissipe, vous vous rendez compte que votre tentative a porté ses fruits.

D'un coup de pied vous enfoncez la porte, en la réduisant en mille morceaux, et vous pénétrez en ville. Rendez-vous au **302**.

334

Pieds nus, l'orque court agilement entre les roches qui émergent du sable, alors que vos bottes s'y enfoncent lourdement, vous empêchant de le rattraper.

Sa silhouette finit rapidement par se confondre avec les arbres squelettiques et vous ne parvenez plus à voir ses empreintes pour pouvoir le suivre.

Vous retournez vers votre compagnon, sans gaieté de cœur, vous forçant inutilement pour trouver une idée.

Rendez-vous au **235**.

335

Vous parvenez à vous hisser jusqu'au rebord de la fenêtre et, après avoir jeté un coup d'œil à l'intérieur de la chambre, vous y entrez d'un bond. Elle est vide.

Rendez-vous au **77**.

336

Les lutins sont en train de célébrer un quelconque événement, chantant et riant aux éclats. Ils sont ivres ou presque.

Si vous êtes un Lutin, allez au **227**. Autrement au **141**.

337

« Je ne t'ai plus vu après le spectacle au Palais Royal et j'ai été très préoccupée par ton absence, Vindice »

Vous baissez la tête pour vous excuser et vous la laissez continuer.

« De toute façon nous ne sommes pas restés à Janger très longtemps et nous sommes arrivés à Racla peu avant que le combat ne fasse rage. On n'avait aucune idée de ce qui se serait passé et Maître Moro aurait voulu partir aujourd'hui même.

- Et pourquoi vous ne l'avez pas fait? lui demandez-vous.

- Parce que j'ai une chose importante à te dire. Nos quartiers se trouvent dans la zone de la ville sous le contrôle des soldats fidèles à Guide Lumineux et Zebina est... hem, parvenue à faire parler un officier... »

Torlam baisse le regard sans pouvoir cacher la rougeur qui lui empourpre le visage.

« Il n'est pas nécessaire que tu me racontes les détails de comment elle y est arrivée. »

Vous lui souriez et l'invitez à poursuivre.

La femme court vers vous et vous embrasse.

« C'est horrible... Guide Lumineux s'est allié avec l'Empereur. Une puissante armée est déjà en route du nord pour aider les soldats d'Abalone à vous détruire. »

Vous allez dire quelque chose mais Torlam vous en empêche.

« J'ai peur pour toi, mon am... » puis elle baisse les yeux, rougissant.

« Nous devons donc agir rapidement. Torlam, reste ici au quartier général et tu seras en lieu sûr. »

Vous êtes en train de repartir quand la femme vous retient par le bras.

« Il y a autre chose... »

- Laisse tomber, je n'ai pas de temps à perdre maintenant. Merci pour tout! »

Vous vous libérez de sa prise et vous partez préparer la stratégie d'attaque pour demain.

Rendez-vous au **581**.



338

« Bien que cela ne se soit passé que récemment, je pense que vous savez déjà que la Forteresse de Batsian a été assiégée par les Orques... racontez-vous, en effet s'ils avaient conquis le bastion ils seraient maintenant en train de dévaster ces montagnes comme des sauterelles.»

Vous tentez d'interpréter la réaction des brigands et vous devinez que l'information est déjà parvenue jusqu'ici, donc vous poursuivez.

« Eh bien, leur commandant et son chaman étaient deux créatures misérables. Toutefois, les atteindre au cœur de leur armée et les éliminer n'a pas été aussi facile et j'ai dû tuer de nombreux orques. »

Vous montrez la Ceinture de Crânes, signe du pouvoir des orques.

« Et ceci est un petit souvenir de cet orque... »

Les brigands en sont émerveillés et vous entendez derrière vous quelques murmures. Du coin de l'œil, vous apercevez dans le regard de votre compagnon de la surprise et de la crainte. Rendez-vous au **552**.

339

L'homme atteint le pont supérieur juste quelques instants avant vous.

Il court vers le bastingage à la lumière de la lune, tandis que vous attirez l'attention du timonier, qui est en train de converser avec un marin et avec un Gardien de la Foi.

« Capturez-le! Il y a une brèche et un incendie aux ponts inférieurs! »

Pendant une fraction de seconde les trois hommes restent figés par l'incertitude, puis ils se mettent tout de suite à la tâche. Toutefois le saboteur a eu tout le temps nécessaire pour escalader le bastingage et se jeter à l'eau, disparaissant dans l'eau sombre.

Pendant que vous scrutez dans l'obscurité pour identifier sa position, des cris parviennent des ponts inférieurs. Rendez-vous au **133**.

340

Le gréement est mouillé et le marin peine à en porter le poids pendant qu'il descend les marches. Tout à coup il trébuche et tombe dans les escaliers vous entraînant avec lui dans sa chute!

Vous vous retrouvez dans un enchevêtrement de membres et de cordes (vous perdez 1 point d'Énergie). L'homme peste et se remet debout, vous maudissant pour votre incompétence.

« Qu'êtes-vous en train de faire là-bas?! » les cris du capitaine vous suggèrent d'éviter toute autre distraction et vous ressortez de la trappe, rejoignant rapidement les autres passagers.

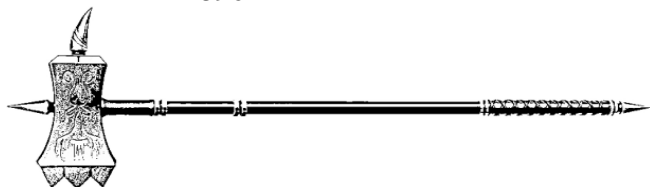
Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez parler avec une femme qui semble avoir des origines nobles, au **455**, avec un Gardien de la Foi, au **582**, avec un elfe habillé de ses pittoresques vêtements sylvains, au **2**, avec le capitaine du navire, au **90** ou avec un moine émacié de Rhodio, au **308**. Enfin, vous pouvez mettre un terme à vos investigations et vous reposer un peu le long de la rambarde à bâbord, au **226**.

Vous vous débarrassez des deux hommes, satisfait d'avoir éliminé deux lâches pareils.

Un frisson de plaisir court le long de votre dos. Récupérez autant de points d'Énergie que le nombre d'adversaires que vous avez personnellement éliminés (ne considérez donc pas ceux tués par des évocations).

Le bruit de l'affrontement a attiré l'attention de nombreuses personnes. Vous vous couvrez une partie du visage avec votre manteau et vous fuyez rapidement vers Janger, parcourant un sentier de montagne. Heureusement personne ne vous a suivi et vous atteignez enfin les portes de Janger.

Rendez-vous au **396**.



« Mesdames, je demande le libre accès au Lac Neger au nord.

- Ah, le Lac Neger! Et j'imagine que tu veux aller chez ce pervers de margrave... s'exclame Azkoitia.

- Oui, ce ravisseur de vierges, ajoute Azmaitia.

- Mais, mais... Je ne sais pas de quoi vous êtes en train de parler! affirmez-vous, dubitatif.

- C'est ça oui, vous les mâles êtes tous les mêmes. Mais votre ordre est maintenant proche de la fin », ricane Azpeitia.

Comment allez-vous intervenir?

Si vous insistez pour dire que vous ne connaissez pas le margrave et que vous vous dirigez au nord pour une mission secrète, allez au **553**.

Si vous changez de version et que vous racontez vouloir vous diriger vers les montagnes jouxtant le Royaume des Lutins, allez au **436**.

343

Le soldat est sur le point d'appeler ses camarades, quand sa main trouve aussi votre bourse, pleine de pièces d'or. Imperturbable, il vous demande de le suivre, faisant signe aux autres de continuer à contrôler les voyageurs. Il vous conduit à l'écart et vous parle franchement.

« Peu m'importent les motifs de votre voyage, mais je devrais vous arrêter à cause de vos armes...

- Vous devriez...?

- Disons que je pourrais fermer un œil, mais seulement dans le cas où il y aurait une bonne incitation... »

Vous comprenez qu'il est en train de vous demander de l'argent en échange d'un droit de passage.

Si vous lui donnez 20 pièces d'or, allez au **403**.

Si vous refusez, allez au **587**.

344

Soudainement vous entendez le bruit de bottes qui s'approchent et les voix de plusieurs hommes agités. Vous abandonnez votre position et vous parcourez rapidement le cul-de-sac à la recherche d'un moyen de fuir. Au croisement vous ne pouvez que tourner à droite,

tandis que du côté gauche est en train d'arriver en toute hâte une patrouille d'au moins une douzaine de gardes qui vous intimement de vous arrêter...

Vous êtes poursuivi dans les ruelles de Racla mais, avant qu'ils ne puissent vous rattraper, vous êtes déjà dans le quartier sud, où vous avez positionné quelques rebelles pour surveiller d'éventuelles intrusions.

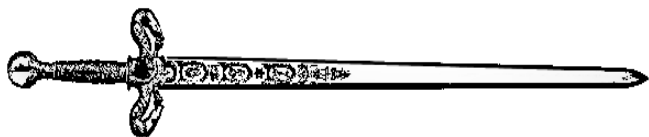
Vos poursuivants délaissent rapidement leur chasse: vous soupirez de soulagement et vous rejoignez vos compagnons. Rendez-vous au **384**.

345

Les fissures dans le tronc sont très profondes et, dès que vous en effleurez la surface, des morceaux de charbon tombent à terre. Vos mains courent légères sur toute la circonférence en cherchant quelque chose d'anormal.

Il y a deux fissures particulièrement profondes, qui se croisent comme dans une voûte. Vous passez votre main à l'intérieur et vous touchez quelque chose de lisse et compact, qui ne semble pas avoir été abîmé par l'incendie qui a détruit la vie de la forêt.

Il n'est pas simple de l'attraper, mais vous y parvenez. Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 13, allez au **363**; sinon au **18**.





346

Vous reculez pour éviter d'être à portée des armes de l'Apostat, pendant que ses archers décochent des flèches enflammées vers les nombreuses cabanes, mettant le feu aux toits. Les brigands contre-attaquent avec des lances et des frondes, semant la confusion dans les rangs des tireurs ennemis qui doivent interrompre leur assaut.

Pendant ce temps, sur le passage du ruisseau se consume un affrontement mortel pour la défense du passage. Vous devrez affronter l'Apostat et deux rebelles, l'un d'entre eux, Millefeux, a été l'un de vos meilleurs amis. Ils sont tous les trois armés de courts poignards.

Apostat:	Combativité	10	Énergie	18
Millefeux:	Combativité	9	Énergie	15
Rebelle:	Combativité	8	Énergie	12

Quand l'Énergie de l'Apostat descend en dessous de 10, l'homme s'enfuit. Si toutefois vous tentez de l'empêcher de fuir, allez au **321**.

Les deux autres rebelles continueront à se battre jusqu'à ce que leur Énergie ne tombe en dessous de 5, après quoi ils déguerpiront.

Si votre Énergie tombe à 0 ou moins, allez au **100**.

Dans le cas où tous vos adversaires se sont enfuis, allez au **541**.

347

Pieds nus, l'orque court agilement entre les roches qui émergent du sable, mais vos bonds félins vous

permettent de rester sur ses talons.

Ogorzalek se retourne pour vérifier la distance qui vous sépare et par inadvertance trébuche sur un rocher, se cognant violement le genou droit.

Vous le rejoignez et vous donnez un coup de pied sur son articulation. L'orque peste, mais il est évident qu'il ne peut plus bouger: la blessure doit être très profonde.

Vous remarquez que les cordes qui lui attachaient les mains ne sont pas coupées; ce qui vous laisse supposer que sa détention a dû être sabotée de quelque façon.

Mais cela vous importe peu et vous serrez bien fort ses liens afin qu'il ne puisse tenter quoi que ce soit contre vous. Vous le traînez de force et vous rejoignez votre compagnon, qui lui donne deux vigoureux coups de poings au ventre.

Pendant ce temps, vous examinez les cadavres des orques.

Si vous êtes un Guerrier vous pouvez utiliser leurs Cimenterres qui ont les mêmes caractéristiques que les épées, autrement vous devez renoncer à les prendre, il y en a cinq à disposition. Vous trouvez aussi 20 pièces d'or, des Vêtements d'Orques (ils sont encombrants et occupent deux places dans votre équipement) et un Masque de Guerre Orque. Allez au **374**.

348

L'homme vous fouille de la tête aux pieds, trouvant immédiatement vos armes. Son regard s'attarde sur vous en essayant de percer vos pensées.

« Vous pensez peut-être qu'un messenger puisse voyager par dans terres sauvages sans être armé? » affirmez-vous avec arrogance.

Si vous avez un Médaillon d'Ekerion, allez au **146**; sinon au **587**.

349

Vous réfléchissez quelques heures sur la façon de sauver Lord Vigilulfo et au coucher du soleil vous entrez en action.

Le monastère est un édifice massif de deux étages, avec une rangée de fenêtres à chaque étage: celles aux rez-de-chaussée sont protégées par des grillages alors que les autres sont accessibles. Celles du côté nord sont suffisamment grandes pour vous permettre de passer, dans le cas où vous parviendriez à les atteindre.

Par quelle fenêtre allez-vous tenter d'entrer?

Vous pouvez en choisir une qui est ouverte et de laquelle filtre une faible lumière, ou une qui est ouverte mais plongée dans le noir, ou enfin une qui est fermée.

Profitant des ténèbres vous tentez d'escalader la paroi, constituée de pierres grossièrement taillées qui offrent de nombreux points d'appui.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité pour vérifier si vous parvenez à atteindre le rebord de la fenêtre. Si vous possédez une Corde, vous pouvez faire un nœud coulant et l'accrocher à la charnière d'un volet pour faciliter votre escalade. Dans ce cas ajoutez 3 au résultat du lancer de dés, mais cette manœuvre n'est possible qu'avec les deux fenêtres ouvertes. Si vous êtes en compagnie du Ministre ajoutez 2 points, car il est très agile et vous aide à monter.

Si le résultat final est égal ou supérieur à 17, allez au **50**. Sinon au **357**.



Vous observez le Sifflet Noir dans vos mains et finalement vous soufflez dedans. Il émet un son aigu, à peine perceptible et, après quelques instants, parvient en réponse le croassement d'un corbeau.

C'est un spécimen énorme, qu'on distingue à peine dans le noir de la forêt. Son regard se pose d'abord sur votre compagnon et puis sur vous: il se pose sur une branche noircie et puis bondit d'arbre en arbre tout en s'éloignant de vous.

Vous le suivez, silencieux, pendant quelques heures, jusqu'à ce qu'enfin les arbres se fassent plus clairsemés avant de disparaître complètement. Puis le corbeau croasse une dernière fois et prend son envol pour retourner dans la forêt.

Vous trouvez le sentier en terre battue qui conduit à la Forteresse de Batsian et vous laissez derrière vous cette prison noire.

Le soleil dans votre dos, vous avancez pendant quelques heures avant de trouver refuge dans une cabane en mauvais état.

Le seul village rencontré jusqu'à présent était abandonné et les signes des pillages des orques étaient sans équivoque...

Durant la nuit un violent orage se produit, mais pour le reste vous dormez sereinement (vous récupérez 2 points d'Énergie) et surtout vous reconstituez les réserves d'eau qui étaient presque épuisées.

Le lendemain, une ennuyeuse petite pluie vous accompagne le long de votre trajet, dans une vallée dont les profils aux nord deviennent de plus en plus escarpés et ceux au sud de plus en plus doux.

La silhouette de la forteresse est déjà visible au loin, quand sur le chemin plein de boue vous trouvez les restes d'un convoi qui s'est renversé. Vous avancez avec la mauvaise sensation qu'il ne sera pas simple d'atteindre Abalone via la forteresse.

À l'improviste votre compagnon lance un avertissement et vous avez tout juste le temps de vous baisser et ainsi éviter le projectile qui siffle au-dessus de votre tête!

Il provient d'un buisson dans la prairie au sud et ce n'est que le premier de nombreux autres qui sont tirés vers vous. Il s'agit de roches pointues ainsi que de fragments métalliques lancés par un petit groupe d'orques qui sortent à découvert, armés de frondes.

Vous ne pouvez pas les affronter tous, vous criez donc à votre compagnon de fuir l'attaque en vous échappant vers la forteresse.

Lancez 3 dés et déduisez votre valeur d'Agilité du total obtenu par les dés. Le numéro que vous obtiendrez (s'il est négatif considérez-le comme égal à 0) représente le nombre de projectiles qui vous atteignent, chacun d'eux causant la perte d'un point d'Énergie.

Vous tentez frénétiquement d'élaborer un plan quand arrive le secours inattendu de deux archers d'Abalone qui, de la falaise du versant nord au-dessus de vous vers la gauche, engagent les orques à distance. Ils vous font signe de vous dépêcher d'atteindre la forteresse.

Vous courez le plus vite possible, laissant derrière vous cette escarmouche, mais, quand vous parvenez enfin à voir la forteresse en son entièreté, vous êtes pétrifié.

L'édifice représente un bastion stratégique, une barrière face aux orques du désert, qui autrement auraient la liberté de roder dans les terres au nord.

Toute la zone devant la forteresse est parsemée de

campements d'orques. Une marée noire qui est en train de s'organiser pour une attaque! Quelques orques vous ont déjà aperçus et se mettent à courir dans votre direction, heureusement, du haut des remparts, on vous lance une échelle en corde. Vous escaladez la douzaine de mètres qui vous séparent du salut, pendant que quelques projectiles frappent le mur tout autour de vous, sans vous toucher.

D'en haut la scène est encore plus horrible.

Le sergent Morgante, l'un de vos sauveurs, vous informe rapidement de la situation: la forteresse est assiégée depuis hier soir et les soldats d'Abalone ont déjà subi de lourdes pertes. Les murailles sont partiellement écroulées et n'offrent qu'une protection réduite face aux incursions ennemies.

Malgré la demande de renforts, ceux-ci tardent à arriver et cette nuit on s'attend à de nouveaux combats. En effet, les orques attaquent avec l'obscurité, quand les hommes ont le plus de difficulté à voir les assaillants.

La garnison d'Abalone est constituée de moins de cinq cents soldats, en incluant les mercenaires, pour la plupart des démons, d'une fidélité quelque peu douteuse.

Les soldats sont répartis dans les différents niveaux de la forteresse, chacun étant isolé des autres par de robustes portes afin d'éviter que la chute d'un niveau puisse mettre en danger l'ensemble du bastion.

Vous dites à Morgante que vous devez repartir au plus vite, mais sa réponse n'admet pas de répliques.

« Personne ne bouge d'ici, jusqu'à ce que cette racaille soit éliminée. Toute personne capable de se battre reste avec moi sur les remparts. »

Contre votre volonté on vous emmène à l'armurerie où

vous pouvez prendre l'un des objets ci-dessous:

- Épée
- Grande Épée
- Arc
- Poignard
- Dague
- Massue
- Bâton à deux mains
- Flèches (4)

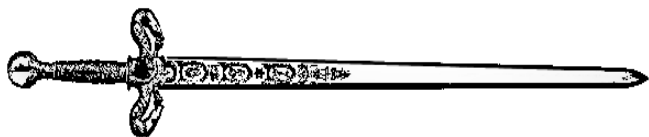
Les passages qui conduisent aux niveaux supérieurs ont été barricadés de l'extérieur par ordre du commandant afin de prévenir toute tentative de désertion, vous n'avez donc aucune possibilité de fuir.

Son quartier général est à l'extérieur de la forteresse, sur la falaise, où il a plus de contrôle sur la situation.

Après le coucher du soleil, les premiers tirs de catapulte font trembler les défenses et les flèches tirées au hasard dans une obscurité presque totale ne servent à rien.

Les orques érigent des échelles en bois grâce auxquelles ils atteignent les remparts supérieurs et vous et votre compagnon vous donnez un coup de main pour repousser les premiers assaillants.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **233**; sinon au **427**.



351

La fenêtre dans votre dos est ouverte et elle donne sur le côté gauche de l'auberge. À cause de votre mutilation vous peinez un peu, mais vous parvenez enfin à sortir de l'édifice. Malheureusement votre fuite n'est pas passée inaperçue! Rendez-vous au **484**.

352

Vous devez combattre les soldats, ils ont tous les mêmes caractéristiques:

Soldat: Combativité 8 Énergie 13

Votre compagnon se chargera de l'un d'eux, tandis que vous devrez vous débarrasser des cinq autres, qui vous affronteront simultanément. Si vous voyagez avec la Roche, vous devrez en affronter seulement trois, car votre compagnon est un combattant formidable et il se débarrasse rapidement de deux adversaires.

Si vous combattez avec l'Esprit, ajoutez 1 point à votre Combativité.

Une fois le combat terminé, allez au **367**.

Si vous perdez, allez au **100**.

353

Vous ne tentez même pas de vous défendre, car cela n'aurait aucun sens.

On vous désarme et prive de tous les objets de votre équipement (notez-les entre parenthèses, il se peut que

vous puissiez les récupérer); après quoi on vous lie les mains et les pieds et on vous jette dans une petite salle, où vous êtes surveillé à vue par deux gardes.

Leur commandant vous rend visite peu après, et votre vraie identité ne semble pas lui avoir échappée.

« Le Héros de Cadash semble être tombé en disgrâce... Tu es très différent de nos souvenirs », dit-il sérieusement.

Vous tentez de le convaincre que vous n'aviez pas de mauvaises intentions et que vous vous êtes retrouvé au mauvais endroit au mauvais moment.

Le soldat vous regarde, dubitatif.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 22, allez au **37**; sinon au **505**.

Si vous avez l'Anneau de Lord Sirlonio, allez directement au **37**.

354

L'Apostat est mortellement blessé, mais conserve suffisamment de lucidité pour prononcer quelques mots.

« J'avais perçu que tu étais une personne hors du commun », déclare-t-il avant de cracher du sang.

Il fait une longue pause avant de continuer.

« Tu as laissé derrière toi une longue traînée de sang et tu n'as pas encore fini... Conduis-les à la victoire et je ne serai pas mort en vain. »

L'Apostat ferme les yeux pour rassembler ses dernières forces; puis reprend.

« Ma jalousie m'a aveuglé et m'a mené à ma perte. Adieu, Aglabraz! »

Cela faisait des mois, peut-être des années, que

quelqu'un avait utilisé votre vrai nom.

« Alors tu étais au courant de tout? » répondez-vous, mais vos mots tombent dans le vide: l'Apostat est mort! Désormais votre vraie identité n'est plus un mystère et tous, brigands et rebelles, savent que vous êtes le Héros de Cadash et le libérateur du Royaume.

« Donnez une digne sépulture à cet homme! ordonnez-vous. Il avait plus de vertus que de faiblesses. Nous libérerons Abalone pour lui aussi. »

Vous appelez Millefeux et le Taureau et vous les invitez à se serrer la main.

« À partir de maintenant nous sommes alliés. Bientôt nous irons à Janger et le peuple d'Abalone sera avec nous. L'armée n'osera pas combattre ses propres citoyens! »

Millefeux vous informe de la situation qu'ils ont rencontrée lors de leur marche vers le nord-ouest: les provinces méridionales sont en agitation et Guide Lumineux n'en a plus le contrôle direct. Le peu de soldats disponibles est concentré dans la guerre contre les orques, sur la frontière au sud-est.

Malgré tout il y a encore de nombreuses troupes stationnées à Janger, selon ce qu'ont rapporté les rebelles infiltrés dans la ville.

« J'ai appris à les connaître, dites-vous en montrant votre moignon. Ils nous seront utiles, de toute façon... » concluez-vous.

Le campement des brigands est trop petit et dans une position inadéquate pour accueillir sur le long terme un groupe de presque trois cents personnes, surtout avec la saison froide qui s'approche.

Après toute une nuit de discussions avec Millefeux et le Taureau, vous décidez que l'heure du dernier assaut est

Venue!

Millefeux choisit l'un des derniers arrivants et l'envoie à Janger pour communiquer aux rebelles de la ville la nouvelle de l'attaque imminente. Leur tâche sera de fomenter des émeutes afin de placer les forces de Guide Lumineux entre l'enclume et le marteau.

À l'aube, le Taureau et Millefeux vous invitent à vous reposer, eux aussi feront de même.

Vous secouez la tête et vous leur annoncez que vous avez l'intention de partir à la recherche d'alliés.

« On se retrouve dans une semaine aux portes de Janger. Je vous laisse la tâche d'organiser l'expédition. Je vous rejoindrai avec les renforts. Bonne chance! »

Vous quittez le campement dans le silence, descendant les montagnes vers votre prochaine étape.

Si vous avez soumis la Triade du Bois de l'Angoisse, allez au **219**; si vous avez aidé la Forteresse de Batsian à résister aux attaques des orques, allez au **411**.

355

Le Roi des Scorpions s'acharne sur vous et vous empêche de vous rapprocher suffisamment de la manticore. Au moment où enfin vous êtes à proximité de son corps, vous tentez un coup vers la queue qui toutefois rate la cible.

Le Roi des Scorpions profite de l'occasion et vous envoie à terre d'un coup de poing (vous perdez 2 points d'Énergie). Vous devrez l'éliminer pour survivre.

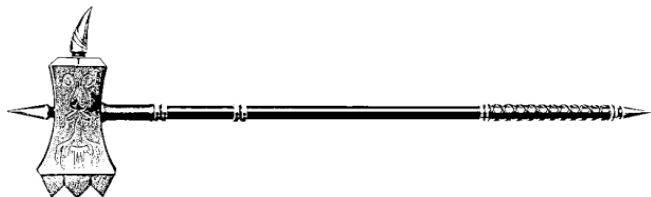
Roi des Scorpions: Combativité 11 Énergie 20
(Moins les points déjà perdus, éventuellement)

Vous devez faire très attention à son dard. Chaque fois que vous êtes blessé, lancez 1 dé et comparez le résultat avec les points perdus lors de cet assaut. Si le résultat est égal ou supérieur à l'Énergie perdue, poursuivez le combat normalement. Sinon cela signifie que vous avez été frappé par son dard, auquel cas rendez-vous directement au **100**.

Si vous lancez le sort Contrôle des Végétaux et Animaux, les scorpions subiront son effet et votre compagnon pourra vous aider dans l'affrontement. Dans ce cas ajoutez 1 point de Combativité (2 si vous voyagez avec la Roche).

Si vous éliminez le Roi des Scorpions, allez au **75**.

Autrement allez au **100**.



356

Une clef tourne dans la serrure et tout de suite après la porte s'ouvre, laissant passer un soldat qui pointe son épée contre vous. Il vous ordonne de sortir à la lumière des torches placées le long du couloir pour pouvoir vous reconnaître.

Vous faites comme il dit et l'homme baisse son arme dès qu'il vous identifie.

« Héros, tu es méconnaissable. Ton regard est bien plus dur que celui dont je me souvenais, comme si une ombre s'était posée sur toi. Mais je te reconnais encore. Peut-

être ne te souviens-tu pas de moi, mais j'étais à tes côtés à la Citadelle, quand tu as écrasé le Régent...

- Soldat, dites-vous, je vous ai libéré du Régent, mais Guide Lumineux est un tyran ne valant pas mieux que Zipher. Laisse-moi partir, j'ai un compte à régler avec lui et le Grand Gardien! »

Le soldat hésite, mais vous vous approchez de lui et, alors qu'il tremble comme une feuille, vous lui prenez la main entre les vôtres.

« Je vais te libérer, tout comme je l'ai déjà fait avec tous les autres. »

L'homme tombe à genoux et se met à pleurer.

« Nous ne voulons vraiment pas le faire... sanglote-t-il ...mais il nous contrôle par l'esprit... Nous ne voulons pas piétiner notre peuple, que dois-je faire, Héros?

- Pars immédiatement d'ici. Va au sud et rejoins les rebelles. Ils sauront t'aider à te réconcilier avec toi-même. Adieu, mon ami! »

L'homme vous donne son Épée et son Poignard que vous pouvez accepter si vous le voulez.

Avant de partir, le soldat vous confie que le Grand Gardien est en train d'interroger Lord Vigilulfo dans la bibliothèque à l'étage supérieur, la quatrième porte à gauche du couloir principal.

Votre compagnon, qui était resté silencieux jusqu'à présent, écarquille les yeux de surprise.

« Mais tu es... es... »

- Laisse tomber mon ami et oublie ce que tu as vu! »

Augmentez votre Autorité de 1 point.

Vous suivez les indications du soldat et vous poursuivez vers le premier étage.

Rendez-vous au **310**.

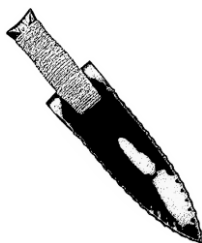
Vous commencez à escalader le mur en vous agrippant aux imperfections de la pierre. Vous êtes presque arrivé au rebord de la fenêtre, quand votre pied glisse, ce qui vous déséquilibre complètement. Pendant un bref instant vous restez suspendu par la seule force des bras, mais vous lâchez prise et vous êtes précipité au sol, entraînant votre compagnon qui se trouvait juste en dessous de vous.

La chute est rude, vous perdez 4 points di Énergie ainsi qu'un point d'Agilité, jusqu'à ce que vous ayez lu le paragraphe 589, à cause de la blessure à la jambe qui vous oblige à boiter.

Vous pestez contre le mauvais sort et vous vous rendez compte que le bruit a attiré l'attention des habitants du monastère car plusieurs fenêtres s'ouvrent!

Vous regardez autour de vous pour trouver une cachette, mais il est déjà trop tard pour fuir et des soldats en poste au monastère sortent, l'arme au poing, prêts à vous attaquer si vous tentiez quelque chose. Les chances de vous en sortir sont minces: vous faites signe à votre compagnon de ne rien tenter d'hasardeux.

Rendez-vous au **216**.





Vous faites signe à votre compagnon, indiquant l'est.

« J'aimerais éviter d'attirer l'attention. En passant par la Forêt des Elfes nous ne rencontrerons pas âme qui vive, dites-vous avec certitude.

- Nous ne rencontrerons âme qui vive, Vindice, tu as raison. Je souhaite juste ne pas rencontrer d'autres genres d'âmes... » répond votre compagnon.

Pendant toute la matinée vous grimpez les dernières hauteurs mais, quand l'horizon s'ouvre à vous à nouveau, un frisson vous parcourt l'échine...

La Forêt des Elfes n'est constituée que de squelettes d'arbres noircis sans la moindre feuille aux branches, bien qu'on soit au printemps. Le vent chaud du sud balaie cette désolation en transportant le sable qui recouvre déjà densément le sol, le rendant stérile.

Pendant que vous descendez vers la forêt, votre compagnon vous raconte ce qui s'est passé.

« Il y a deux ans, peu après que soit instauré la République d'Ekerion, les orques profitèrent de l'occasion pour attaquer les elfes, leurs ennemis historiques. La maison du Roi Miron avait toujours défendu les elfes, mais en cette période de troubles l'armée était à la dérive et elle ne put leur prêter secours. Ce qui s'en suivit est sous tes yeux. »

L'air à l'intérieur de la forêt est oppressant. L'odeur de brûlé vous remplit les narines et le vent soulève une fine poussière qui empêche une bonne vision et ne vous permet pas de respirer aisément.

En utilisant le soleil comme point de repère, vous avancez vers l'est pendant toute la journée et au coucher du soleil vous vous arrêtez pour reprendre vos forces au

pied d'un arbre gigantesque qui domine toute la forêt. Pendant que vous mâchez un peu de viande séchée, vous échangez quelques mots avec votre compagnon tout en vous réchauffant à côté d'un feu improvisé.

Soudainement vous entendez des bruits derrière vous. Vous dégainez votre arme et, en illuminant votre chemin avec un morceau de bois embrasé, vous vous dirigez prudemment vers l'endroit d'où provenaient les bruits. Un orque gît à terre et une autre créature, à califourchon sur lui, est en train de l'étrangler.

L'orque râle et agite ses jambes trapues, puis se raidit. La mystérieuse silhouette est habillée en noir, avec de longs cheveux de jais qui lui retombent sur le visage quand elle lève la tête pour vous regarder. Son regard est sinistre et des marques noires dessinent un sourire moqueur. C'est un elfe! Il porte un doigt aux lèvres avant de s'enfuir dans l'obscurité.

Après l'avoir perdu de vue, vous courez examiner le cadavre de l'orque, qui serre encore dans la main un Poignard Dentelé (si vous souhaitez le prendre il a les mêmes caractéristiques qu'un poignard commun).

D'un coup on vous pousse violemment par l'arrière et vous trébuchez sur le cadavre (vous perdez 1 point d'Énergie).

Votre compagnon vous aide à vous libérer de l'orque qui vous a pris par surprise et vous l'affrontez ensemble. Son horrible visage trahit la peur qui le frappe.

Orque: Combativité 9 Énergie 10

Il se défend avec un poignard et grâce à votre supériorité numérique vous pouvez ajouter 1 point de Combativité (2 si vous voyagez avec la Roche).

Si vous utilisez l'Esprit augmentez votre Combativité d'un autre point encore.

Si vous le battez, allez au **571**; sinon au **100**.

359

C'est le moment idéal pour appeler Fallandi. Vous prenez en main la Clochette qu'il vous a donnée et vous vous rendez au **590**.

360

Vous laissez derrière vous les bruits qui, petit à petit, s'atténuent et se perdent dans la désolation.

Vous discutez longuement afin d'identifier le meilleur appât pour attirer Ezergok dans la forêt, mais vous devez admettre les options à disposition sont peu nombreuses.

« Tôt ou tard on aura une bonne idée, Vindice! » tente de vous reconforter votre compagnon.

Rendez-vous au **247**.

361

Il ne vous est pas facile de garder à distance ce monstre et en même temps de tenter de trancher la queue de la manticores.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 19, allez au **580**; sinon au **355**.

Si vous utilisez une arme blanche ajoutez 3 points au résultat des dés.

Vous tapez du poing contre le chambranle de la fenêtre et vous criez.

Les deux hommes interrompent leur conversation et vous entendez des pas s'approcher.

Dès que les volets s'ouvrent, vous bondissez à l'intérieur, renversant au passage le Grand Gardien, immédiatement suivi par votre compagnon.

L'homme se cogne la tête par terre, se blessant à la tempe, mais se relève tout de suite après, prêt à se défendre de cette agression (notez qu'il a perdu 4 points d'Énergie à cause de sa blessure).

Si vous connaissez le prénom du Grand Gardien, transformez les trois premières lettres qui le composent en chiffres suivant l'alphabet (A=1, B=2...) et rendez-vous au paragraphe correspondant.

Si vous ne le connaissez pas, allez au **492**.



Vous sortez la main de la fissure et vous admirez l'objet trouvé. C'est un gland doré, très probablement il doit y en avoir beaucoup d'autres à l'intérieur du tronc.

« Le trésor des elfes... murmure votre compagnon surpris.

- Ceci est ce qu'ils considéraient comme le plus important », ajoutez-vous avec un voile de tristesse.

Écrivez sur la feuille d'aventure la Note Q et, si vous le souhaitez, ajoutez le Gland en or à votre équipement.

« Il vaut mieux partir maintenant », suggère votre compagnon.

Vous pouvez aller vers le nord, au **235**, vers l'est, au **299**, vers l'ouest, au **191** ou enfin vers le sud, au **39**.

364

Le moine devient de plus en plus insistant.

« Allez, dépêchons-nous! Allons dans les soutes inférieures. Si nous contrôlons les vivres, nous contrôlons le navire! »

Vous acquiescez et vous le suivez dans les escaliers vers les ponts inférieurs. Allez au **175**.

365

Vous vous présentez et vous lui dites être en voyage vers le Nouveau Monde à la recherche de richesses et d'aventures.

Le moine fait une grimace et vous répond durement.

« Tu n'es qu'un sot! Mets-toi à la recherche de Dieu, tu utiliseras mieux ton temps. Seule la foi en Rhodio peut apporter la garantie de trouver la richesse. »

Vous faites un signe de la tête et vous l'invitez à poursuivre.

« Les vois-tu? dis-t-il en indiquant les autres passagers, aucun d'eux ne voit son futur en Ekerion, à part ces obtus, armés d'épées. »

La référence aux Gardiens de la Foi est évidente.

« Ils sont déjà perdus, tout comme celui qui se fait

appeler Guide Lumineux et qui en réalité tâtonne dans l'obscurité de ses propres fausses certitudes. Voyageur, tu as encore le temps pour te racheter. Si tu ne veux pas vivre en rampant, lève-toi et meurs! »

Vous allez répondre, quand vous apercevez un Gardien qui se rapproche, ce qui vous incite à peser vos mots.

Si vous lui dites de se taire en le traitant de fou et que seule la lumière d'Ekerion peut illuminer l'obscurité qui voile son esprit, allez au **275**.

Si, par contre, vous l'invitez à continuer en baissant la voix afin de ne pas trop attirer l'attention, allez au **483**.

366

Vous préparez votre plan avec Torlam: vous vous déguiserez en acteur afin d'entrer avec le groupe. Puis vous profiterez de la nuit pour assassiner le Grand Prêtre.

« Et comment feras-tu pour t'enfuir? vous demande la jeune femme.

- Cela n'a pas d'importance pour l'instant. »

Les yeux de Torlam reflètent sa préoccupation, mais vous la rassurez en l'embrassant.

Vous vous faites maquiller par Rafine et Zebina qui, coquettes, s'alternent avec amusement sur votre visage et vous cousent rapidement un habit sur mesure. Une main postiche est appliquée à votre moignon.

Lors de la représentation de ce soir vous interpréterez le personnage du Destin. Un rôle qui heureusement ne demande pas de récitation, mais uniquement de la présence sur scène.

Après avoir soigné de nouveau le bras blessé (vous

récupérez 3 points d'Énergie), Maître Moro conduit le chariot du groupe aux portes du Palais Royal.

Vous vous rappelez que c'est ici même que le Grand Prêtre s'est arrogé le pouvoir absolu sur le Royaume, cueillant le fruit de vos exploits héroïques.

Vous passez les contrôles des gardes sans difficulté et vous êtes enfin à l'intérieur de l'enceinte.

Vous aidez à installer la scène tout en admirant les filles qui se maquillent et se peignent. Les cheveux de Torlam reflètent la lumière du soleil mourant en prenant une nuance violette qui contraste avec le blond de Rafine et le roux de Zebina.

On vous explique enfin la raison de cette invitation.

Le Grand Prêtre a reçu la visite de l'Empereur de Dueshe, Wolfarmio, seigneur des territoires au nord d'Abalone: ils ont passé toute la journée à discuter de diplomatie, après des années de relations tendues entre les deux pays.

Parmi le public se trouvent de nombreux dignitaires et la belle Impératrice Latifah, compagne de Wolfarmio, devrait être présente.

Le public est en attente de l'arrivée des deux chefs d'État, qui reçoivent de longs applaudissements, s'installant ensuite aux places d'honneur au premier rang. Guide Lumineux est si proche de vous, qu'il suffirait d'un instant pour le poignarder au cœur, mais les conséquences négatives que cet acte irréfléchi pourrait causer à la troupe de Maître Moro vous en dissuadent.

Torlam semble s'apercevoir de votre agitation, car elle serre fort votre main pour vous encourager.

Après quelques minutes d'attentes, l'Impératrice arrive enfin avec sa suite.

Sa démarche est gracieuse et délibérément lente, attirant sur elle tous les regards. Elle n'a pas perdu de son charme, bien qu'elle ne soit plus une jeune femme, et semble même être plus vigoureuse de ce qu'elle paraît grâce à son regard qui reflète intelligence et profondeur. Torlam vous donne un coup de coude pour vous faire comprendre qu'elle n'apprécie guère l'attention que vous portez envers la femme.

Une fois l'Impératrice assise à côté de son mari, on donne le début au spectacle.

La représentation est habilement interprétée par les acteurs et, bien que vous vous sentiez un peu maladroit, vous recevez de nombreux applaudissements.

Ceux de Latifah vous font particulièrement plaisir, elle ne vous lâche pas du regard.

Au terme de la représentation, quand vous vous présentez tous ensemble sur la scène, vous recevez une salve d'applaudissement.

Les rideaux fermés, Maître Moro félicite tout le monde et puis vous prend en aparté pour vous informer d'une demande inhabituelle qu'il vient de recevoir.

« Une femme voudrait converser en privé avec toi... »

- Une femme? répondez-vous, surpris.

- Une femme à laquelle on ne peut facilement se dire indisponible.

- L'Impératrice? »

Maître Moro acquiesce et indique un valet en train d'attendre.

Si vous acceptez l'invitation, allez au **206**.

Si vous refusez, prétextant une tâche urgente, allez au **539**.

Les corps des soldats gisent au sol, sous les regards horrifiés des voyageurs.

Un frisson vous parcourt l'échine, un plaisir que vous n'aviez jamais ressenti en ôtant la vie à une personne.

Récupérez autant de points d'Énergie que le nombre d'orques que vous avez personnellement éliminés (ne considérez donc pas ceux tués par votre compagnon ou par des évocations, tel un démon Woerz).

Ivre de l'odeur du sang des soldats, vous levez la voix pour vous faire entendre des autres voyageurs.

« Nous sommes en train de mener une guerre contre les restrictions imposées par Guide Lumineux à notre liberté! Nous ne ferons pas de mal aux gens honnêtes, mais nous nous opposeront toujours à l'arrogance du Grand Prêtre. Courez répandre la nouvelle que les rebelles se battent pour le peuple! »

Vous fouillez les cadavres et vous pouvez prendre les objets suivants: les deux Épées et une Potion de Giodalina qui vous permet de récupérer jusqu'à 4 points d'Énergie.

En ouvrant leurs bourses vous récupérez 5 pièces d'or pour vous-même et vous distribuez le reste aux autres voyageurs.

« Faites-en bon usage mes amis, l'argent d'Abalone doit retourner à ses citoyens! »

Augmentez de 1 point votre Autorité et modifiez votre feuille d'aventure dans le cas où vous décideriez de garder des objets.

Si vous êtes en compagnie du Mège, récupérez 2 points d'Énergie, car il vous soigne avec des bandages.

Avec votre compagnon vous poursuivez votre route

pendant quelques lieues jusqu'à ce que sur votre droite le ravin cède la place au plateau, c'est le moment de quitter la piste des caravanes.

Rendez-vous au **430**.

368

Le gréement est mouillé et le marin peine à en porter le poids pendant qu'il descend les marches. Tout à coup il trébuche et risque de tomber dans les escaliers. Heureusement, de votre main gauche, vous parvenez à l'attraper par la chemise et le tirez vers vous, lui évitant ainsi une mauvaise chute.

À petits pas incertains, vous parvenez enfin à atteindre les pieds de l'escalier et l'homme vous remercie en murmurant quelque chose.

On dirait qu'il n'a pas très envie de parler.

Si vous avez la Note A, allez au **376**; sinon au **105**.



369

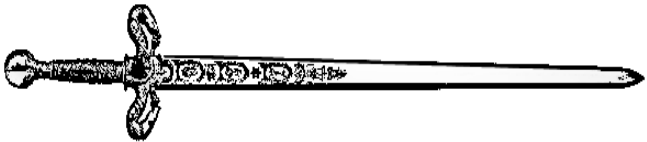
Vous révéléz votre carte et tout de suite après Branko fait de même en montrant le 5. Si vous avez joué le 8 vous prenez toutes les cartes, si vous avez joué le 7 vous les partagez avec Dayno, tout autre choix signifie que ce dernier doit prendre quatre cartes. Notez sur la feuille le résultat du troisième tour.

Le prochain tour débute avec Dayno qui joue le 3. Décidez quelle carte jouer (effacez-la de la feuille) et puis rendez-vous **140**.

Les secondes s'écoulent, rapides, la légère torpeur à la main, à laquelle vous vous êtes désormais habitué, vous suggère une seule possibilité de succès.

Vous frappez plusieurs fois avec le Gant du Gel la flaque de boue sur la trajectoire du chariot avec l'idée de la congeler.

Si l'objet possède encore au moins 2 charges, la tentative est couronnée de succès, allez au **521** pour en observer les conséquences. Si vous ne possédez qu'une charge, votre plan ne fonctionne pas et il ne vous reste plus qu'à tenter d'attaquer les chevaux quand ils vous seront à proximité. Rendez-vous au **82**.



« Je n'ai pas l'intention de courir de risques, humains. Adieu et merci pour l'aide! »

Tandis que la manticore est en train de partir, vous entendez un râle provenir de l'orque que vous avez frappé lors de votre intervention et qui semble être seulement blessé.

La manticore lui saute dessus et le mord dans le cou, lui tranchant la gorge. Un instant après elle s'en va silencieuse, les crocs encore dégoulinant du sang noir de l'orque et elle disparaît dans la forêt carbonisée.

Vous examinez les corps de vos adversaires, mais leurs

armes sont peu maniables pour vous. Seul un Guerrier peut utiliser leurs Cimenterres (elles ont les mêmes caractéristiques que les épées), autrement vous devez renoncer à les prendre. Il y en a deux disponibles.

Vous trouvez aussi 10 pièces d'or, des Vêtements d'Orques (ils sont encombrants et occupent deux places dans votre équipement) et un Masque de Guerre Orque. Rendez-vous au **247**.

372

La zone méridionale de la ville est sous votre contrôle ou a été abandonnée. Les rebelles ont trouvé logis dans les fermes et sont en train de récupérer les forces pour le lendemain. Vous décidez d'aller interroger quelques soldats prisonniers dans l'espoir qu'ils vous révèlent des informations utiles.

Selon vos instructions, les ennemis sont traités avec respect et ont tous reçu quelque chose à manger. Les blessés ont été soignés et c'est à l'un d'entre eux que vous adressez la parole: un sous-officier avec une jambe cassée, qui a été trouvé à demi-évanoui sous un chariot renversé pendant l'assaut d'aujourd'hui.

Au début il se montre réticent à parler avec vous, mais petit à petit vous parvenez à vaincre sa méfiance. Commence alors une longue discussion portant sur la guerre et la trahison de Guide Lumineux.

« Nous ne devrions pas nous battre l'un contre l'autre, mais ensemble! » dites-vous à la fin.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au **297**; sinon au **183**.

373

Votre compagnon vous murmure à l'oreille avant que vous ne puissiez répondre à la femme.

« Vindice, je connais Lord Vigilulfo. C'est un homme très respecté, ancien compagnon d'armes du Roi Miron, avec qui il partageait la foi en Aritno. Je suppose que jusqu'à présent son comportement a été toléré, mais je crains qu'il ait aujourd'hui dépassé la limite. Je connais aussi Dame Bertana, son épouse. C'est une femme vindicative, qu'il vaudrait mieux avoir dans son camp, tout comme son puissant mari. Les amitiés importantes sont toujours utiles... Je suggère de ne pas leur refuser ce qu'ils demandent. »

Vous faites signe à votre compagnon que vous avez compris. Retournez au **485** et prenez une décision.

374

Vous gardez un œil sur Ogorzalek pendant tout le reste de la journée, mais l'orque ne semble pas avoir l'intention de fuir.

Si vous avez la Note P, allez au **509**; sinon au **112**.

375

Votre compagnon fronce les sourcils: « Vindice, on dirait que l'on doit accepter cet étrange accord pour pouvoir poursuivre. Permets-moi d'aller dès ce soir en mission de reconnaissance. Il ne nous reste assez d'eau que pour deux jours et dans ce désert noir nous ne survivrons pas longtemps. »

Si vous êtes d'accord avec la proposition de votre compagnon, décidez s'il doit aller à l'est au **171**, au sud au **246**, à l'ouest au **434** ou au nord au **135**. Une fois la mission terminée il reviendra en ce lieu, près de l'arbre plus haut de la forêt, qui s'étend vers le ciel telle une griffe noire.

Si par contre vous préférez garder cette option pour une autre occasion, allez au **262**.

376

Vous reconnaissez tout de suite le marin que vous avez rencontré au *Tonneau de Chêne* il y a à peine deux jours de cela, mais vous êtes sûr que lui ne se souvient pas du tout de la rencontre, puisqu'il était trop ivre pour se rendre compte de votre présence.

Vous échangez quelques mots avec lui pendant qu'il range le grément et vous l'interrogez à propos du médaillon qu'il porte autour du cou, en forme d'un 8 mis à l'horizontale avec l'effigie d'Ekerion.

« Il m'a été donné par Guide Lumineux en personne, vous confesse le marin avec orgueil, comme protection contre les naufrages... »

Puis, l'homme se tait, suspicieux.

« Eh, mais de quel droit tu te mêles de mes affaires! Va-t'en, avant que je n'appelle les Gardiens! »

Il vous chasse rudement et vous retournez sur le pont, en réfléchissant sur ce qu'il vient de vous dire.

C'est assez inhabituel que Guide Lumineux accorde une audience à un marin quelconque et encore plus qu'il lui fasse cadeau d'une amulette supposée protéger des naufrages. D'autant plus que vous n'avez jamais entendu parler d'un tel artefact de l'Église d'Ekerion.

Écrivez sur la feuille d'aventure la Note C.

Plongé dans vos pensées, vous regardez à nouveau le pont afin de décider de votre prochaine action.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez parler à une femme qui semble avoir des origines nobles, au **455**, avec un Gardien de la Foi, au **582**, avec un elfe habillé de ses pittoresques vêtements sylvains, au **2**, avec le capitaine du navire, au **90** ou avec un moine émacié de Rhodio, au **308**.

Enfin, vous pouvez mettre un terme à vos investigations et vous reposer un peu le long de la rambarde à bâbord, au **226**.

377

Le moment de votre vengeance est arrivé et vous tentez le tout pour le tout.

Vous vous approchez du serviteur et vous le bousculez avec force, le vin se renverse et la vaisselle se brise en mille morceaux en tombant.

Vous l'insultez pour son incompétence et, pendant qu'il s'excuse en tremblant de peur, vous en profitez pour ramasser discrètement un fragment aiguisé.

Vous remarquez alors, que les gardes ont été distraites par l'accident et vous courez à toute vitesse à l'intérieur de la salle à manger.

Surpris, le Grand Prêtre ne peut réagir qu'avec un temps de retard quand vous lui sautez dessus. Vous le blessez au visage avec le fragment, mais êtes immédiatement après frappé au dos et vous vous écroulez sans forces.

Quand vous retournez la tête, vous faites faces aux Gardes Impériaux qui étaient à l'intérieur de la salle et que vous ne pouviez pas voir de l'extérieur...

L'un d'eux n'hésite pas à vous transpercer la poitrine de son épée alors que vous êtes encore à terre.
La douleur se répand dans tout votre corps.
Rendez-vous au **100**.

378

Vous montez les marches vers le pont principal sans rencontrer le moindre garde. Si vous venez de tuer un marin, allez au **287**; sinon au **74**.

379

Vous venez de compléter avec succès la première partie de votre mission, mais vous ne pouvez pas encore vous considérer comme satisfait, car deux autres catapultes sont en train de dévaster la forteresse.

Après avoir repérée une autre machine de guerre, vous vous dirigez vers elle.

Celle-ci possède une structure différente de la précédente car plus petite. Les projectiles sont chargés manuellement par quatre orques et vous ne pourrez pas utiliser la même tactique que précédemment!

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **313**; sinon au **500**.

380

« Ezergok sera ici cette nuit, manticore. Mais il ne s'en sortira pas vivant, je te le garantis, dites-vous, confiant.
- Toutefois je préférerai ne pas prendre de risques,

humain », répond la créature.

Pendant que vous réfléchissez sur la signification de ses mots, votre compagnon intervient.

« Dis-nous ton nom, pour que nous sachions comment t'appeler!

- Manticore devrait être suffisant. Si vous m'appelez ainsi je saurai que vous vous adressez à moi... » ricane la créature. Pendant un instant son regard semble perdu dans le vide, avant de reprendre la parole.

« Nous devons trouver le Roi des Scorpions.

- Et pour en faire quoi? demande votre compagnon.

- Ces orques ne feront pas la distinction entre ma queue et celle du Roi des Scorpions, nous allons donc la lui prendre.

- Et tu penses qu'il va nous la céder volontairement?! » ajoutez-vous, surpris.

Puis, vous vous rendez compte d'un autre aspect qui vous glace le sang. « Si sa queue est aussi grande, alors ça doit être un scorpion énorme », commentez-vous.

La manticores bondit sur un monticule de charbon à quelques pas de distance, d'où tombent de temps en temps des fragments noirâtres.

« Oh, il l'est, il l'est! » glousse la créature.

Rendez-vous au **429**.

381

Le magicien répond avec précaution:

« Il y a trop d'oreilles ici, compagnon! Il vaut mieux nous séparer afin de ne pas éveiller les soupçons, on se retrouvera de nouveau plus tard. »

L'homme s'éloigne de quelques pas, vous laissant pensif. Rendez-vous au **383**.

382

« Le Grand Prêtre a appelé une armée étrangère. Elle est déjà entrée à Abalone. C'est un véritable crime commis par cet homme qui frappe tous les sujets d'Abalone. Unissez-vous à nous pour combattre sa félonie! » concluez-vous.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **205**; sinon au **404**. Si vous êtes allié avec Morgante ajoutez 1 point en plus.

383

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez choisir l'une des options suivantes.

Si vous attendez la suite des événements en restant à l'écart, allez au **476**.

Si vous voulez parler à l'aubergiste, allez au **88**.

Si vous préférez converser avec la serveuse, allez au **331**.

Autrement vous pouvez chercher des informations et de la compagnie à la table des lutins, au **336**, à celle des moines, au **94**, à celle des soldats, au **558** ou aller parler avec l'homme solitaire, au **524**, ou, enfin, avec les trois qui sont en train de se disputer, au **28**.



Au quartier général des rebelles vous êtes en train de faire le point avec vos plus fidèles collaborateurs: il semblerait que quelques prisonniers aient décidé de désertre et de se joindre à vous. Ceci est une excellente nouvelle qui augmente votre moral pour la suite des opérations.

Dans le cœur de la nuit, pendant que vous êtes encore en pleine discussion pour planifier la stratégie pour le lendemain, on vous annonce une visite qui vous oblige à interrompre la réunion.

« C'est une femme, Vindice », vous dit l'un des hommes de garde.

C'est Torlam, la belle actrice qui a tendrement pris soin de vous à plusieurs occasions déjà.

« Ta visite me surprend, Torlam. Que fais-tu ici en pleine zone de guerre? » lui demandez-vous, préoccupé. Si vous avez la Note U, allez au 579; sinon au 337.

« Je pense qu'avec toutes ces chambres nous avons dû nous tromper, dites-vous avec effronterie, nous sommes des hôtes du monastère pour la nuit et nous voulions converser avec le bibliothécaire qui devait nous montrer des livres rares. Je crains bien que la mémoire nous ait joué un mauvais tour, pourriez-vous nous conduire en ce lieu? »

Les soldats se regardent avec surprise, puis l'un d'eux réagit: « Messires, vous devriez faire plus attention en vous promenant tout seuls dans le monastère, on aurait

pu vous prendre pour des intrus! La bibliothèque se trouve au premier étage, un peu après le studio du Grand Gardien, la quatrième porte à gauche. Nous avons des tâches à accomplir et nous n'avons pas de temps à perdre avec des visiteurs, cela c'est le devoir des religieux. »

Vous acquiescez et vous suivez ses indications en vous éloignant rapidement avant que les gardes ne se doutent de quelque chose.

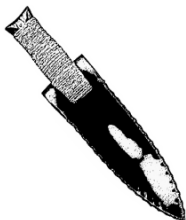
La porte en chêne de la bibliothèque est facilement identifiable grâce au splendide dessin gravé dans le bois et qui représente un livre ouvert. Vous entendez des voix, l'une d'elles semblant être celle du Grand Gardien.

Si vous continuez à écouter, allez au **158**; si vous préférez descendre les marches de l'escalier pour atteindre l'étage inférieur, allez au **499**.

386

Vous restez sous l'arbre, pendant que tout autour de vous l'eau tombe pleins seaux. Puis, soudainement, un éclair vous aveugle et un son violent remplit vos oreilles.

Vous ressentez une forte brûlure à la poitrine et vous tombez au sol... Rendez-vous au **100**.



387

Vous ne vous fiez pas au lutin et vous poursuivez sans daigner lui accorder un regard.

La créature crie pour attirer votre attention, mais vous faites signe à votre compagnon de l'ignorer: vous ne voulez pas perdre un temps précieux. Allez au **132**.

388

Vous passez une nuit agitée et le lendemain matin, bien avant l'aube, vous recevez la visite du moine d'Ekerion qui agit comme messenger personnel de Guide Lumineux.

La demande vous a été faite par le Grand Prêtre en personne et vous ne pouvez pas refuser la mission.

« Tu peux l'informer que demain matin je vais m'embarquer sur le *Kharima*, dites-vous.

- Vous voyagerez sous couverture, répond-t-il immédiatement, votre nom sera Bruggo et vous vous ferez passer pour un serviteur du noble Calidarius qui vous attend dans le Nouveau Monde. »

Vous vous rappelez que Calidarius est un des nobles les plus riches de la ville et que depuis quelque temps on n'a plus aucune nouvelle de lui. Vous réfléchissez sur ce qu'il vient de dire, sans vous rendre compte qu'il est déjà reparti.

Pendant les heures qui suivent vous préparez votre équipement. En raison de la nature de cette mission vous ne pouvez emporter avec vous aucune arme, exception faite pour un Poignard que vous cacherez sous votre veste. Si vous n'en avez pas, vous pouvez prendre un

couteau de cuisine (il aura les mêmes caractéristiques qu'un Poignard). Si vous possédez une pièce d'armure vous pouvez la porter cachée sous de lourds vêtements d'hiver.

Avant que le soleil ne soit totalement levé, vous êtes déjà en chemin. Vous êtes presque arrivé au quartier du port, quand une vieille femme s'approche de vous en murmurant quelque chose et vous touche le front, avant que vous ne puissiez la chasser.

Soudainement vous vous sentez faible et vous voudriez la poursuivre, mais il n'y a plus aucune trace d'elle.

Vous regardez votre reflet dans une flaque d'eau pour vérifier l'effet du maléfice et avec surprise vous constatez que votre apparence a été modifiée.

« Comme ça personne ne te suspectera... » croasse la vieille derrière vous, avant de disparaître de nouveau.

Après tout, c'est mieux ainsi, pensez-vous en y réfléchissant bien.

Vous atteignez enfin le navire où les opérations de chargement sont presque finies. Peu de gens sont encore en train de faire la queue pour monter sur la passerelle, sous les yeux vigilants des Gardiens de la Foi.

Vous êtes le dernier, puis le capitaine donne l'ordre de larguer les amarres.

Le navire est plein de personnes ayant toutes un regard vide et mortifié, alors que quelques Gardiens de la Foi, les seuls qui soient armés sur le navire, s'assurent qu'ils n'y aient pas d'accidents.

Si vous êtes un Guerrier, allez immédiatement au **138**.

Autrement, le navire procède lentement à la sortie du port, et vous tentez immédiatement de prendre contact avec d'autres voyageurs.

Avec qui allez-vous parler?

Avec un des marins qui est en train de ramasser des éléments du gréement? Allez au **267**.

Avec une femme qui semble avoir des origines nobles? Allez au **455**.

Avec un elfe habillé de ses pittoresques vêtements sylvains? Allez au **2**.

Avec le capitaine du navire? Allez au **90**.

Avec un Gardien de la Foi? Allez au **582**.

Avec un moine émacié de Rhodio? Allez au **308**.

Enfin, vous pouvez vous reposer un peu le long de la rambarde à bâbord, allez au **226**.



389

En observant vos regards, le lutin en déduit immédiatement que vous n'avez aucune réponse pour lui.

Fallandi donne un coup de talon à la mule et commence à s'en aller, mais votre compagnon l'arrête, le suppliant pour avoir l'antidote.

À sa réponse négative s'ensuit une brève altercation qui cause la chute du lutin de sa monture, et il finit par se cogner la tête contre une pierre.

Vous tentez de le secourir, mais il est mort sur le coup. Parmi les nombreux objets qu'il possédait, vous trouvez des flocons avec des liquides de différentes couleurs.

En proie au désespoir vous buvez de petites quantités de chacun d'entre eux, mais vous vous rendez rapidement compte de votre trop grande précipitation.

Vous vous sentez de plus en plus faible et vous ne parvenez presque plus à bouger: parmi les potions de ce maudit lutin il devait certainement y avoir des poisons. Votre compagnon ne se porte pas mieux et vous sombrez petit à petit dans le coma.
Rendez-vous au **100**.

390

Vous demandez aux deux sorcières de traverser le portail et vous leur donnez le Laissez-passer qui leur autorise le passage.

Azpeitia sourit en autorisant le passage et empoche les 4 Étoiles d'Argent (effacez-les de votre feuille d'aventure).

Maintenant les deux sœurs Azmaitia et Azkoitia se trouvent du côté opposé du portail avec le Laissez-passer et Bea et vous devez encore le traverser.

Qu'allez-vous faire?

Si vous demandez à Azmaitia de revenir vers vous, effacez 1 Étoile d'Argent et allez au **408**.

Si vous demandez la même chose à Azkoitia, effacez 4 Étoiles d'Argent et allez au **51**.

391

Pendant que les gardes vous ordonnent de vous éloigner, un serviteur portant un plateau arrive, avec des coupes en cristal et une carafe.

Si vous possédez du Venin ou le Baiser de la Sorcière, allez au **419**; sinon au **65**.

Vous renversez l'orque qui tombe au sol récoltant quelques blessures (équivalentes en points d'Énergie à la différence entre le total obtenu à l'épreuve de force du paragraphe précédent et 15).

Profitant de votre position favorable, vous le frappez du poing au visage, lui faisant perdre 2 autres points d'Énergie, après quoi, vous vous préparez à affronter les autres membres de la bande.

Soudainement, l'un des orques s'unit à vous et à Ogorzalek, en attaquant à son tour le reste de la bande. Grâce à l'aide de votre compagnon, l'infériorité numérique n'est plus aussi évidente.

Vous devrez éliminer deux adversaires, chacun armé d'un cimeterre:

Orque à terre: Combativité 8 Énergie 8

(Moins les points déjà perdus)

Orque: Combativité 8 Énergie 8

Si vous combattez avec l'Esprit ajoutez 1 point de Combativité.

Si vous êtes avec la Roche, le deuxième orque se battra avec lui et vous ne devrez pas l'affronter.

Si vous gagnez le combat, allez au **486**. Sinon au **100**.



Les règles du Renversé sont très simples. Le jeu de carte contient quatre séries de cartes allant de 1 à 8, chacune des séries ayant une couleur différente: rouge, vert, bleu et jaune. Chaque joueur reçoit une série complète (notez vos huit cartes rouges sur votre feuille d'aventure pour plus de facilité) et à chaque tour les joueurs révèlent, l'un après l'autre, une de leurs cartes. Quand les quatre cartes sont sur la table, la valeur la plus haute « gagne » le tour et celui qui l'a jouée doit ramasser les quatre cartes et les mettre de côté. Ces cartes ne pourront plus être jouées (dans votre cas vous devrez donc les effacer de votre feuille).

D'autres cas de figure sont aussi possibles:

a) Deux joueurs révèlent une carte de la même valeur. Dans ce cas chacun prendra 2 cartes.

b) Trois joueurs révèlent une carte de la même valeur. Dans ce cas c'est le joueur avec la carte la plus basse qui prend les quatre cartes.

c) Tous les joueurs révèlent la même carte. Dans ce cas chacun prend une carte.

L'ordre de jeu est toujours le même (vous, Branko, Cardo et Dayno), mais celui qui doit révéler la carte en premier change de tour en tour.

Le jeu s'appelle Renversé car c'est celui qui, à la fin du jeu, aura ramassé le moins de cartes qui gagne.

Notez le numéro de ce paragraphe si vous avez besoin de relire les règles du jeu.

C'est vous qui commencez en premier, vous décidez donc quelle carte jouer (effacez-la de la feuille).

Rendez-vous au **16** pour voir comment réagiront les autres.

Avec votre compagnon vous vous dirigez vers les escaliers, en espérant trouver Lord Vigilulfo enfermé quelque part à l'étage inférieur.

Vous êtes en train de descendre les premières marches, quand vous entendez des voix provenir du rez-de-chaussée. Vous remontez les escaliers et vous cherchez une cachette, mais les portes sont toutes fermées à clef. Du couloir émergent une demi-douzaine de soldats, appartenant au peloton de militaires stationnés dans le monastère.

Ils sont surpris par votre présence, mais vous êtes en évidente infériorité numérique et les affronter au combat n'aurait aucun sens.

Si vous êtes en compagnie du Ministre allez au **220**.

Autrement lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au **385**; sinon au **216**.

Si vous avez la Note H ajoutez 3 points au lancer de dés et si vous avez un Anneau d'Ekerion ajoutez 1 point de plus.



Vous avez presque accompli la tâche, mais les Étoiles d'Argent aussi sont en train de diminuer rapidement.

La dernière à devoir traverser le portail est Azkoitia.

Vous dites à Azmaitia de retourner avec le Laissez-

passer (payez 1 Étoile d'Argent), la réunissant avec sa sœur.

Toutefois vous n'avez plus assez d'Étoiles d'Argent pour leur permettre de traverser de nouveau le portail. Rendez-vous au **248**.

396

La porte est de Janger a complètement changé par rapport à vos souvenirs.

Trônant au-dessus des remparts se trouve une statue monumentale du Grand Prêtre qui regarde d'un air sévère vers ceux qui entrent.

Son visage austère a été sculpté en faisant ressortir sa dureté: ce n'est certes pas un chaleureux bienvenu qui vous accueille à Janger.

Vous vous mêlez au va-et-vient des voyageurs et vous parcourez les ruelles qui vous conduisent au port.

La puanteur habituelle de la ville qui rappelle la misère des vies de ses habitants n'a pas changé...

En vous approchant de *l'Auberge du Brouillard*, un brouhaha indistinct provenant d'une petite place sur votre droite attire votre attention.

Si vous voulez aller voir ce qui se passe, allez au **294**.

Si vous préférez ne pas perdre de temps, allez au **269**.

397

Vous levez les bras en signe de victoire.

« J'ai tué votre chef et je peux faire la même chose avec vous. Obéissez-moi et vous n'aurez aucun problème! »

Les brigands semblent avoir peur, malgré leur nombre.

Notez +2 à côté de votre valeur d'Autorité et décidez comment poursuivre.

Si vous expliquez être venu jusqu'au campement sans aucune intention hostile, avec le but de convaincre les brigands de cesser les attaques contre les caravanes de marchands, allez au **303**.

Si vous dites que vous faites partie des rebelles qui s'opposent au Grand Prêtre, allez au **22**.

Si vous dénigrez leur chef en disant qu'il était un incapable, allez au **596**.

398

Combien de vos projectiles ont atteint leur cible?

Si 7 ou plus, allez au **126**; sinon au **288**.

Si vous avez lancé le sort Eclair Foudroyant ou Illusion, augmentez le résultat de 2 et de 1 respectivement.

Si vous avez lancé le sort Arrêter le Temps vous pouvez lancer les dés encore deux fois pour voir si vous parvenez à toucher vos adversaires, cela, bien entendu, s'il vous reste suffisamment de munitions.



399

Une brèche dans la coque et un marin ayant l'air d'en être le responsable: le naufrage était clairement un acte de sabotage.

Mais pourquoi? Quelle était sa motivation?

Si vous avez la Note A ou la Note C (ou les deux) allez au **414**; sinon au **168**.

400

Au moment où vous pourfendez l'immonde corps des orques, un frisson de plaisir court le long de votre dos. Récupérez 2 points d'Énergie (sauf si le coup fatal a été porté par une invocation, tel un démon Woerz).

La manticore s'est débarrassée à son tour de son adversaire et elle vous regarde prudemment, pendant que le sang noir de sa victime dégouline de ses crocs. Tout d'un coup vous entendez la voix de votre compagnon et la manticore se prépare à lui bondir dessus.

« Arrête! Ne le fait pas, il est avec moi! » criez-vous avant qu'elle n'intervienne.

La créature vous observe avec curiosité, mais ne semble pas montrer d'agressivité, pendant que votre compagnon se rapproche de vous. Allez au **270**.

401

Vous vous éloignez de la brèche de la muraille inférieure, car c'est là où se concentre la majeure partie des orques qui sont en train d'envahir le niveau supérieur en utilisant des échelles en bois.

Là où vous vous trouvez, par contre, la bataille a fait rage hier soir. Parmi les cadavres déjà en état de putréfaction, vous repérez aussi des corps d'orques, dont vous récupérez les vêtements pour vous déguiser.

Pendant que vous vous changez, un sifflement anticipe d'une fraction de seconde la dévastation causée par le projectile d'une catapulte!

Soudainement, toute la section des murs au-dessus de

vous commence à s'écrouler.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **213**. Sinon au **67**.

402

« Je n'ai pas confiance en vous, sorcières! Azkoitia, bois la première! » vous exclamez-vous tout en reculant de quelques pas.

La sorcière plonge le verre dans le vase et le remplit d'un liquide verdâtre, qu'elle avale d'un coup.

Vous attendez quelques instants, mais il ne semble pas y avoir d'effets négatifs, vous faites don de même.

L'amer goût des herbes descend dans votre gorge avec un effet curatif sur votre corps, vous récupérez instantanément toute l'Énergie perdue jusqu'à présent. Après quoi Azmaitia prend la parole pour expliquer les règles du combat.

Si vous aviez écrit la Note J, effacez-la et écrivez la Note K à la place. Rendez-vous au **472**.



403

Le soldat empoche l'argent (effacez 20 pièces d'or de votre bourse) et vous reconduit vers les autres soldats.

« C'est bon, laissez-les passer! »

Votre compagnon vous regarde et pousse un soupir de soulagement. Rendez-vous au **532**.

404

Les visages des prisonniers semblent perplexes malgré la passion que vous avez mise dans votre discours. Le Taureau tente à son tour de les convaincre, mais il n'est pas habitué à parler en public et ne fait qu'empirer les choses.

Quand vous comprenez que vous n'obtiendrez rien d'eux, vous croisez le regard de Millefeux qui secoue la tête comme pour signifier *je te l'avais dit*.

Rendez-vous au **507**.

405

Vous effectuez une roulade sur votre droite, en essayant d'attraper votre arme d'un mouvement fluide.

Malheureusement la tentative ne fonctionne pas, mais vous parvenez tout de même à faire trébucher l'un de vos adversaires qui tombe lourdement à terre, ce qui lui cause une perte de 4 points d'Énergie (notez-le).

Vous vous relevez rapidement, mais un orque vous empêche d'atteindre votre arme. Vous ne pourrez pas la récupérer avant la fin du combat. Allez au **547**.

406

Le sort a un effet dévastateur et vous éliminez un adversaire sans difficulté.

En profitant de l'effet de surprise, votre compagnon en frappe un autre dans le dos et s'en débarrasse rapidement!

Rendez-vous au **5**.

407

Soudainement vous entendez le bruit de bottes qui s'approchent ainsi que les voix agitées de plusieurs hommes. Vous quittez votre position et vous parcourez la ruelle à la recherche d'une voie de fuite. Malheureusement vous tombez nez à nez avec une patrouille d'une douzaine de gardes armés!

Vous tentez le tout pour le tout, vous battant de toutes vos forces pour vous frayer un chemin, mais ils sont bien trop nombreux et vous êtes blessé plusieurs fois, jusqu'à ce que vous ne puissiez plus vous défendre. Le coup fatal vous atteint en plein visage. Allez au **100**.

408

Pour l'instant la seule à avoir traversé le portail est Azkoitia, et le Laissez-passer est entre vos mains.

Si vous conduisez Azmaitia avec vous à travers le portail, effacez 1 Étoile d'Argent et allez au **515**.

Si vous conduisez Bea, effacez 10 Étoiles d'Argent et allez au **130**.

Si par contre vous faites traverser le portail à Bea et Azmaitia, effacez 10 Étoiles d'Argent et allez au **14**.

409

Vous vous relevez sous les regards surpris de tous. Le visage du chef des brigands n'est qu'incertitude et il cherche l'aide de ses hommes, une demi-douzaine, qui toutefois n'interviennent pas.

« C'est Vindice qui te l'ordonne, l'explorateur de terres

inconnues, celui qui a libéré Abalone du joug du Régent usurpateur, celui qui a survécu aux flots de la mer pour amener la vengeance au Grand Prêtre! Celui qui mène les rebelles! »

Le chef des brigands recule et vous profitez de l'occasion pour observer ses hommes: tous baissent le regard pour ne pas croiser le vôtre. Même votre compagnon, assis à côté de vous, a dans les yeux une expression de crainte et d'émerveillement.

Rendez-vous au **552**.

410

Vous prenez la Clochette de Crystal et la secouez délicatement, de peur de la casser.

Un son si aigu en sort qu'il vous blesserait presque les tympan! Après quelques minutes d'attente vous reconnaissez la silhouette du lutin sur sa mule.

Il vous demande la raison de votre appel.

« Fallandi, nous avons appris que l'orque Ezergok se trouve dans le village au sud de la forêt, appartenant à une tribu qui est actuellement sans chef. Que sais-tu de cette histoire?

- Le chef de la tribu au sud est, hem... mort! commence le lutin. Pas vraiment de mort naturelle pour ce que j'en sais, mais cela ne devrait pas vous intéresser. Ce que je sais, c'est que les orques Ezergok et Nazorgon se sont défiés pour le remplacer... Comme chef je veux dire, pas comme cadavre! conclut Fallandi en riant de bon cœur. Le lutin nécessite de quelques instants pour retrouver son sérieux: « J'ai entendu dire que celui qui ramènera la queue d'une manticore au village sera déclaré chef de

la tribu. C'est pour qu'en chemin j'ai croisé le cadavre d'une manticore à qui le dard avait été tranché. »

Vous vous faites conduire au corps meurtri de la créature, qui effectivement n'a plus de queue. Au sol vous remarquez des traces de sang noir, qui appartiennent vraisemblablement à un orque blessé. Vous distinguez aussi de nombreuses traces de bottes. Vous tentez de les suivre, mais le vent les a peu à peu effacées, rendant toute poursuite impossible.

« Ils doivent être arrivés au village maintenant! Ces orques sont nettement plus rapides que nous! ricane Fallandi.

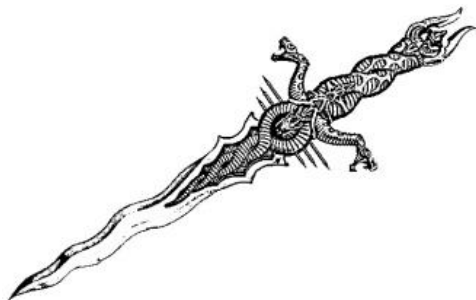
- Tais-toi, Lutin! Et cours au village vérifier si la queue de la manticore est dans les mains d'Ezergok. Si c'est le cas, découvre une façon pour l'attirer dans la forêt!

- Oui, évidemment toi tu ne peux pas aller chez lui... » ricane à nouveau Fallandi, avant de diriger la mule vers le sud.

« Rappelle-toi notre accord! J'espère qu'à mon retour tu auras des informations pour moi... » termine-t-il avec gravité.

La silhouette du lutin disparaît au loin.

Rendez-vous au **247**.





À la bifurcation vous prenez le chemin qui descend au sud et qui se dirige vers la Forteresse de Batsian, en passant par les forêts immergées dans le brouillard de cette journée de début d'automne.

Vous ressentez le froid de l'humidité dans vos membres mais vous poursuivez sans vous arrêter jusqu'à ce que vous quittiez la couverture des arbres, vous retrouvant ainsi sous une pluie torrentielle.

Vous poursuivez malgré tout jusqu'à ce qu'un paysan vous offre refuge dans la grange de sa ferme. Protégé de la pluie, vous vous endormez en rêvant de Torlam qui vous invite, souriante, à l'embrasser.

Le rêve ne dure pas longtemps malheureusement, car vous êtes réveillé par le chant du coq et vous vous remettez en route sur un chemin devenu boueux.

La forteresse n'est plus qu'à quelques lieues de distance, quand vous rencontrez un soldat à cheval, appartenant à l'armée d'Abalone. C'est Morgante, le Sergent au côté duquel vous avez affronté les orques il y a quelques mois déjà.

« Mon frère d'armes, je peine à te reconnaître. Que t'est-il arrivé pendant ce temps? » vous demande le militaire alors qu'il descend de cheval pour vous embrasser chaleureusement sur les joues.

« Nous aurons le temps d'en parler, Morgante, répondez-vous.

- Ça a l'air d'une longue histoire. Tu as raison, mon ami et vaillant combattant, j'aimerais pouvoir passer du temps avec toi mais je dois me rendre en urgence à Janger.

- Encore des problèmes avec les orques?

- Malheureusement oui... Si j'avais cent autres camarades comme toi nous les écraserions tout de suite. N'as-tu jamais pensé à t'enrôler? poursuit-il avec un sourire.

- Sergent, n'as-tu jamais pensé être en train de combattre du mauvais côté? Tu ne recevras aucune aide de Janger: nous allons bientôt attaquer! »

Morgante ouvre grand les yeux surpris.

« Tu as bien compris... Je suis à la tête des rebelles, depuis que l'Apostat est mort. »

Morgante reste pensif pendant un instant et puis éclate de rire et vous tend la main.

« Il y a quelque chose d'étrange en toi. Je l'ai compris dès que je t'ai vu la première fois. Dans la forteresse la majeure partie des hommes sont encore fidèles à Guide Lumineux, mais quelqu'un s'est déjà fatigué de ses fanfaronnades au sujet d'Ekerion. Nous avons été abandonnés dans ce trou frontalier et nous savons qu'on n'en sortira que les pieds devant. Le temps est venu de combattre pour quelque chose de différent!»

Le regard de Morgante ne laisse pas de doutes.

« Combien d'hommes pourraient te suivre? lui demandez-vous.

- Une quarantaine. Pas les meilleurs combattants, mais pas les plus mauvais non plus!

- Tu peux les réunir pour demain?

- J'aurai besoin de deux jours, mon ami. Garmendio est un idiot, mais ce n'est pas facile de faire passer en douce un peloton entier sous son nez.

- Alors je t'attendrai dans cette ferme. Dans deux jours on se retrouve ici! »

Vous saluez chaleureusement Morgante et vous passez les deux jours qui suivent hébergé dans la ferme où vous

aidez au travail dans les champs. Malgré la fatigue vous récupérez toute l'Énergie perdue.

À l'aube du troisième jour arrive enfin le peloton conduit par Morgante: quarante hommes entraînés et bien équipés pour le combat. Morgante a emporté avec lui un don: c'est un Marteau de Guerre en Durite, le matériau le plus résistant qu'on connaisse.

Vous le soupesez de la main et il vous semble être très maniable.

« Il était en possession de Garmendio. Ne me demande pas comment il l'a obtenu lui, ni comment je l'ai obtenu moi, dit-il en souriant avant de continuer, de toute façon cet idiot ne s'en rendra pas compte avant quelques jours.»

Notez sur la feuille d'aventure cet objet. Vous pouvez l'utiliser comme une arme normale, qui vous permet de causer 1 point de dommage en plus, aussi bien que dans certaines autres occasions. Quand vous voulez l'utiliser, déduisez 50 du numéro du paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous à celui correspondant. Si le texte a un sens avec l'histoire en cours cela signifie que c'était le bon moment pour utiliser le Marteau.

Vous passez en revue vos nouveaux compagnons, les saluant un par un, après quoi vous vous mettez en marche vers le nord-ouest. Rendez-vous au **215**.

412

Pendant que vous discutez avec votre compagnon, vous entendez des cris aigus qui attirent votre attention et vous vous demandez s'il serait judicieux d'en vérifier la cause.

Vous pouvez aller voir ce qui se passe au **586**, ou vous éloigner au **247**.

Autrement, si vous avez la Note O vous pouvez partir à la recherche d'Ogorzalek au **108**, ou, si vous avez la Note M, vous pouvez préparer un plan pour attirer Ezergok dans la forêt, au **360**.

413

Vous buvez votre bière tout en observant les autres clients de la taverne.

Le marchand envoie l'un de ses deux gardes du corps chez l'elfe et, après que les deux aient discuté un peu, celle-ci quitte la salle pour se diriger vers les escaliers qui mènent à l'étage supérieur. Peu après, le marchand la suit aussi, non sans avoir préalablement fait rouler quelques pièces d'or sur la table.

Pendant ce temps, le marin s'est enivré et semble dormir profondément en ronflant bruyamment, alors que Gardien de la Foi lit un bréviaire.

Rendez-vous au **117**.



414

Le coupable avait des liens avec Guide Lumineux.

Il possédait même des objets rares qu'il a vraisemblablement obtenus directement du Grand Prêtre. Mais dans quel but?

Si vous avez la Note B, allez au **555**; sinon au **168**.

415

Vous avez rendez-vous avec Ezergok au coucher du soleil et vous ne voulez certainement pas arriver en retard.

Vous vous dépêchez de rejoindre la clairière au centre de la forêt et quand vous y arrivez, vous trouvez un important groupe d'orques armés, parmi lesquels vous reconnaissez Ezergok.

Ils ne vous ont pas encore aperçu, mais vous devez tenter le tout pour tout, avant que l'orque ne s'en aille. Quand vous sortez à découvert vous êtes immédiatement encerclé...

Ezergok avance vers vous et réclame son trophée.

« Moi voir queue! »

Vous devez gagner du temps, car le soleil n'est pas encore couché et vous ne recevrez aucune aide de la part du spectre tant qu'il ne fera pas complètement noir.

Vous tergiversez quelque temps, mais l'orque perd patience et ordonne à son groupe de vous mettre en pièces.

Vous vous battez courageusement, mais ils sont bien trop nombreux, et vous finissez par subir une profonde blessure au torse qui vous fait tomber à terre.

Rendez-vous au **100**.

416

Les chevaux commencent à haleter à cause de la fatigue et vous décidez de mettre pied à terre, étant donné que le chemin en pente devient trop difficile pour eux.

Il fera bientôt noir et vous devez trouver un abri pour y

passer la nuit.

Pendant que vous cherchez un endroit adapté, vous remarquez des traces récentes de bottes...

Vous faites signe à votre compagnon de se rapprocher, mais dès que vous levez le regard, vous vous retrouvez encerclés par un important groupe de personnes armés d'arcs dont les flèches sont pointées vers vous.

Votre compagnon est évanoui au sol, probablement après avoir été surpris par derrière.

« Ne bouge pas! ordonne l'un d'eux, un demi-démon, nous vous suivons depuis que vous avez mis le pied dans notre territoire et on aurait pu vous éliminer à tout instant! » ricane-t-il en crachant dans votre direction.

Il ordonne à l'un de ses hommes de réveiller votre compagnon et il vous ordonne de le suivre.

On dirait bien que vous avez enfin trouvé les brigands! On vous bande les yeux et on vous ligote les poignets avec des cordes de chanvre.

Après quelques minutes de marche, vous atteignez enfin votre destination et on vous autorise à regarder autour de vous. Vous vous trouvez dans une clairière entourée sur trois côtés par des parois rocheuses et par un ruisseau.

Quels idiots, pensez-vous, toute cette mise en scène pour nous cacher l'emplacement de leur base, alors qu'il me suffirait de suivre le cours d'eau pour la retrouver...

L'après-midi touche à sa fin et quelques hommes sont en train d'allumer des feux de camps. La communauté compte aux moins une cinquantaine de personnes, parmi lesquelles une dizaine de demi-démons.

Vous êtes conduits près d'une cabane et le chef du groupe qui vous a capturé y entre tout seul; quelques

instants plus tard on vous autorise à entrer.

Vous percevez une forte odeur de saleté et comprenez qu'il doit s'agir de l'habitation personnelle du chef des brigands: un demi-démon aux dents aiguës et avec la peau bleuâtre qui met en évidence ses puissants muscles.

Il s'assoit par terre et vous invite à faire de même. Trois hommes bien armés vous observent pendant que vous conversez avec lui.

Il fixe ses yeux profonds sur vous et commence:

« On vous surveille depuis que vous avez pénétré dans notre territoire. On vous aurait déjà tués mais vous n'avez pas l'air d'être des marchands. Dites-nous ce qui vous amène ici! »

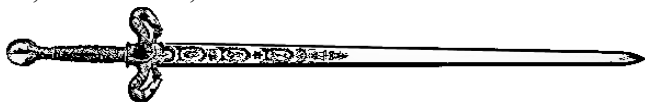
Vous soutenez son regard en forme de défi, et bombez le torse instinctivement.

« Je pense que vous avez dû entendre parler des rebelles des montagnes à l'ouest. Ils ont des idéaux de liberté bien supérieurs qui ne doivent pas être confondus avec ceux d'un groupe de brigands. Vous devez quitter Abalone ou cesser toute action qui puisse discréditer les rebelles! »

Le chef des brigands commence à rire et se lève pour vous intimider.

« Et qui es-tu pour nous imposer de telles conditions? »
À cet instant vous ressentez une force intérieure vous envahir comme jamais auparavant.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **409**; sinon au **83**.



« Si on ne peut pas enfoncer les portes, on entrera par l'astuce! » suggère Morgante.

Pour atteindre la partie des murs au-dessus de la porte, vous devez vous aider l'un l'autre en formant une sorte de pyramide humaine, au sommet de laquelle vous parvenez à atteindre le chemin de ronde.

Du point surélevé d'où vous vous trouvez vous observez la ville à l'intérieur de laquelle les combats font rages.

Malheureusement, des soldats fidèles à Guide Lumineux vous ont aperçu et se dirigent en courant vers la porte afin de vous empêcher de l'ouvrir de l'intérieur.

Un saut de quelques mètres vous sépare du sol, mais vous devez prendre le risque, autrement votre tentative aura été inutile!

Déduisez votre Agilité du lancer de 3 dés. Le résultat représente l'Énergie perdue à cause de l'impact avec le sol (une valeur négative signifie que vous parvenez à atteindre le sol sans vous blesser et vous ne perdez donc aucun point d'Énergie).

Vous êtes enfin prêt à ouvrir les portes quand deux soldats vous font face et vous obligent à les affronter, ils sont tous les deux armés d'épée.

Premier soldat d'Abalone: Combativité 8 Énergie 12

Second soldat d'Abalone: Combativité 9 Énergie 9

Si vous combattez avec la Force ajoutez 1 point de Combativité.

Si vous gagnez le combat, allez au **437**.

Si votre Énergie tombe à 0 ou moins, allez au **100**.

418

Vous montrez le Laissez-passer à Azpeitia qui fronce les sourcils.

En même temps vous lui donnez 10 Étoiles d'Argent (modifiez votre feuille d'aventure).

Maintenant Bea et vous êtes du côté opposé du portail, mais pour conduire aussi les deux autres sorcières il est nécessaire de ramener le Laissez-passer.

Vous retraversez de nouveau le portail en montrant le Laissez-passer et payez 1 Étoile d'Argent (notez-le).

Vous avez rejoint Azmaitia et Azkoitia.

Comment allez-vous procéder?

Si vous conduisez Azmaitia au-delà du portail, effacez 1 Étoile d'Argent et allez au **395**.

Si vous conduisez Azkoitia au-delà du portail, effacez 4 Étoiles d'Argent et allez au **130**.

Si vous envoyez Azmaitia et Azkoitia au-delà du portail, effacez 4 Étoiles d'Argent et allez au **123**.

419

Vous élaborez rapidement un plan audacieux et vous bloquez le serviteur avant qu'il ne puisse entrer dans la salle, vous faisant passer pour un membre de la suite de l'Empereur.

« Arrête-toi! L'hospitalité d'Abalone est splendide, toutefois la trahison se niche partout. Il est de mon devoir de vérifier que tout ce que sa Majesté l'Empereur boit soit sans risques. Jeune homme, remplis-moi une coupe afin que j'accomplisse mon devoir! »

Le serviteur vous regarde perplexe, tout comme les

soldats.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **286**; sinon au **65**.

Ajoutez 1 si vous êtes un Lutin.

420

Les minutes s'écoulent rapidement et vous faites quelques pas autour de l'édifice pour vous dégourdir les jambes.

Un chien errant est en train de ronger un os, probablement un reste lancé depuis les cuisines, dont les fenêtres donnent sur l'arrière de l'édifice. Pour le reste il ne se passe rien.

Vous avez perdu assez de temps maintenant et vous entrez dans l'auberge par la porte principale.

Rendez-vous au **431**.

421

« Eh bien, hommes des montagnes, si vous avez besoin d'un nouveau chef, vous l'avez trouvé! »

Vos mots résonnent fort et soulèvent des murmures.

Un demi-démon intervient en vous riant au nez, bientôt imité par d'autres sang-mêlé.

Son torse puissant se bombe sous la chemise usée, comme s'il voulait la déchirer, et il vous raille publiquement.

« Tu n'es qu'un pou qui a eu de la chance en prenant par surprise notre chef. Tu as dû l'affaiblir avec un sort, sinon il t'aurait écrasé comme un insecte! »

Additionnez votre valeur d'Autorité aux divers bonus ou malus que vous avez noté sur votre feuille d'aventure. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **560**. S'il est inférieur, allez au **561**.

422

Vous fermez les yeux et vous priez Ekerion pour qu'il vous donne un signe de son pouvoir.

Vous entendez la porte à votre gauche qui s'ouvre, vous regardez rapidement à l'intérieur pour vous assurer qu'il n'y ait pas de pièges, puis vous entrez dans la salle et refermez la porte derrière vous.

Vous entendez les pas de vos poursuivants parcourir le couloir et vous profitez de ce moment de répit pour chercher un moyen de fuir. Il se matérialise en une fenêtre qui donne sur un côté du Palais Royal.

Vous glissez le long d'une gouttière et vous mettez le pied sur le toit des écuries. Protégé par l'obscurité de la nuit, vous vous mettez à courir agilement sur toute la longueur du toit.

Quelques instants plus tard, vous grimpez au-dessus du mur d'enceinte et vous vous laissez glisser du côté opposé, au milieu de la riche végétation qui entoure le Palais. Rendez-vous au **322**.

423

Non sans difficulté, vous parvenez à vous hisser jusqu'au rebord de la fenêtre qui ne dépasse que de quelques pouces. Votre équilibre est précaire, mais d'aussi près vous parvenez à entendre les voix qui

parviennent de la chambre cachée par les volets.
Une de ces voix semble être celle du Grand Gardien.

Si vous continuez à écouter, allez au **158**.

Si par contre vous voulez redescendre et essayer une autre des deux fenêtres, retournez au **349** et effectuez un autre choix.

424

La bataille a été sanglante et vous avez besoin d'un peu de repos; vous acceptez donc l'offre du Commandant. Le niveau le plus haut de la forteresse est celui doté de toutes les commodités et plusieurs servantes sont en train de préparer le repas pour les officiers. L'un d'elles, une démone, vous invite à la suivre dans une cour où une fontaine thermale verse de l'eau dans une baignoire circulaire actuellement vide.

Vous vous immergez jusqu'au cou et vous vous abandonnez au massage de la démone qui dénoue vos muscles endoloris par les fatigues de la nuit.

Après avoir lavé vos blessures, elle y applique un baume cicatrisant (vous récupérez 5 points d'Énergie).

« Je n'avais jamais soigné un vrai héros auparavant. Vous nous avez tous sauvés avec votre action de cette nuit! »

La Démone reprend le massage en s'attardant sur les muscles du ventre.

« Laisse-moi. Je n'ai pas le temps pour ces distractions! lui répondez-vous, apporte-moi mes vêtements et fait appeler mon compagnon de voyage. Avant midi je dois avoir quitté cette forteresse. »

La Démone semble offusquée, mais n'ose pas répliquer. Rendez-vous au **62**.

425

Vous avez l'impression que vos mots ont trouvé un écho favorable car des murmures d'approbation se lèvent parmi les brigands.

Notez +1 à côté de votre valeur d'Autorité et décidez comment vous allez poursuivre.

Si vous leur dites qu'à partir de maintenant vous allez les commander, allez au **421**.

Si vous en profitez pour leur raconter que vous êtes venu jusqu'ici pour les empêcher de poursuivre les pillages de caravanes de marchands qui transitent par cette zone, allez au **441**.

426

Vous tentez de réfléchir à une réponse sensée, quand le valet de l'Impératrice fait son apparition dans le couloir.

« Cela suffit, messire. Il est avec moi! »

Le garde jette un regard glacial au valet, qui vous prend par la main et vous entraîne de nouveau vers les appartements de Latifah, vous ordonnant d'entrer.

Vu la délicatesse de la situation, vous ne pouvez pas vous désister. Vous frappez à la porte et la dame de compagnie vous fait entrer.

Vous trouvez l'Impératrice étendue sur le divan, en train de boire le vin.

« Je savais que tu reviendrais... »

L'Impératrice vous invite à vous asseoir et vous demande d'enlever votre veste, puis commence à vous masser les épaules et le torse.

Rendez-vous au **284**.

427

Malgré votre tentative de vous tenir écarté de la bataille, les orques finissent par se déverser comme une nuée de sauterelles dans le niveau où vous vous trouvez, et vous ne pouvez plus vous soustraire au combat.

Vous affrontez un orque, armé d'une courte dague, qui vous empêche de vous réunir avec votre compagnon, lui aussi engagé dans un combat.

Orque: Combativité 7 Énergie 8

Si vous combattez avec l'Esprit ajoutez 1 point de Combativité.

Au début du quatrième tour de combat, vous êtes rejoint par un autre orque ayant les mêmes caractéristiques. Vous devrez les combattre simultanément.

Au début du septième, du dixième, du treizième (et ainsi de suite) arrivent d'autres orques que vous devrez affronter avec les précédents encore en vie.

Dès que vous n'avez plus d'adversaires, rendez-vous immédiatement au **32**.

Si votre Énergie tombe à 0, allez au **100**.

428

Pendant que vous vous approchez, vous êtes conscient des regards des deux démons qui sont fixés sur vous. L'un d'eux fait lentement glisser sa main vers la poignée du poignard qu'il porte à sa ceinture, mais son maître l'arrête d'un geste et, avec un rire, vous invite à vous asseoir avec lui.

« C'est un plaisir d'avoir de la compagnie dans cette froide ville. Dans mes terres, même en cette période le soleil est resplendissant de chaleur! Mais je ne veux pas vous ennuyer avec les histoires d'un vieux marchand. Parlez-moi un peu de vous, plutôt. »

Le regard impénétrable du marchand vous invite à parler, mais vous restez dans le vague et vous lui demandez des informations sur ses marchandises. L'homme se réjouit et vous invite à choisir parmi ses nombreux objets:

- Corde (1 pièce d'or)
- Bouteille Vide (1 pièce d'or)
- Venin (8 pièces d'or)
- Artere (augmentez de 3 points votre Force pendant un paragraphe - 10 pièces d'or)
- Miscolina (augmentez de 3 points votre Esprit pendant un paragraphe - 10 pièces d'or)
- Staborina (augmentez de 3 points votre Agilité pendant un paragraphe - 10 pièces d'or)
- Tescorina (augmentez de 3 points votre Autorité pendant un paragraphe - 10 pièces d'or)
- Giodalina (récupérez 4 points d'Énergie - 6 pièces d'or)
- Anneau d'Ekerion (un simple anneau de cuivre avec l'effigie du Dieu - 10 pièces d'or)

Une fois vos achats terminés, rendez-vous au **117**.





429

Vous baissez les yeux et vous vous rendez compte que ce que vous pensiez être du charbon est en réalité une multitude de scorpions pas plus grands qu'un pouce!

Terrorisé, vous êtes en train de vous en aller, quand de derrière le sommet du monticule apparaît un être monstrueux, le buste étant celui d'un homme fort et la partie inférieure celle d'un scorpion.

De sa queue courbée tombent des gouttes d'un liquide verdâtre...

Le Roi des Scorpions redescend la pente et s'adresse à la manticore.

« Qu'es-tu venu faire ici, bâtard? Penses-tu pouvoir apaiser ma colère avec un misérable repas frais? »

La queue de la manticore est en effet en tout point semblable à celle de cette créature, toutefois vous craignez qu'il ne sera pas facile de l'arracher à son propriétaire!

Si vous l'attaquez, allez au **289**.

Si vous prenez la fuite, allez au **151**.

430

Vous quittez la piste des caravanes et prenez vers l'est en suivant un sentier de campagne.

La journée est pluvieuse et avancer est vraiment pénible. Vous perdez 1 point d'Énergie à cause de la fatigue.

Au coucher du soleil vous êtes surpris par une violente averse et vous vous réfugiez à l'abri d'un arbre solitaire. Gelés à cause des vêtements mouillés, vous ne pouvez

qu'attendre tandis que le tonnerre se fait de plus en plus intense...

Dans l'obscurité de la nuit vous percevez au loin une lueur, peut-être la présence d'une habitation?

Si vous ne voulez pas prendre le risque de vous exposer aux intempéries et que vous préférez passer la nuit à l'abri de l'arbre, allez au **386**.

Si, par contre, vous vous soumettez à un dernier effort et que vous courez pour rejoindre la lueur, allez au **485**.



431

À l'intérieur de l'auberge se trouvent divers clients, la plupart regroupés autour de tables dont s'occupe une serveuse potelée et en sueur, ses long cheveux frisés réunis en deux tresses descendant le long de ses épaules. Elle semble très occupée et pour le moment elle ne vous prête aucune attention.

L'aubergiste est un homme corpulent avec de longues moustaches rousses. Il est en train de couper de la viande avec un couperet, derrière son comptoir du côté opposé par rapport à l'entrée. Il lève les yeux pendant un instant pour vous dévisager, puis reprend son travail. Derrière lui un rideau sépare la salle principale de l'arrière-boutique et sur le côté se trouve une autre ouverture avec un escalier qui descend probablement à la cave et une autre rampe qui monte à l'étage.

Sur votre droite il y a un groupe de lutins, en train de

rire et boire. Près d'eux se trouvent deux moines d'Ekerion qui mangent une portion de ragoût avec des légumes qui semble être le seul plat de l'auberge, puisque vous ne voyez aucun autre type de nourriture sur les tables.

À proximité de l'entrée, appuyé contre le mur, se trouve un homme solitaire le visage baissé, et à gauche trois soldats de la milice citadine sont en train de jouer aux cartes en buvant de généreuses rasades de bière. Enfin, juste à côté des escaliers, un démon discute de façon animée avec deux garçons.

Vous ne voyez ni le Grand Prêtre, ni l'Apostat parmi les clients.

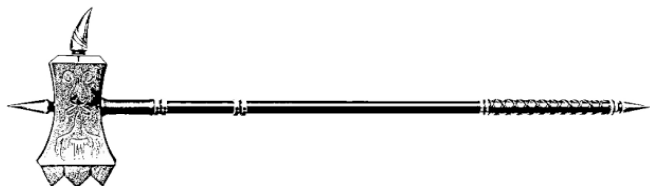
Toutefois ils pourraient être sous l'effet d'un sort de camouflage ou à l'étage, s'ils sont déjà arrivés...

Si vous attendez la suite des événements en restant à l'écart, allez au **476**.

Si vous voulez parler à l'aubergiste, allez au **88**.

Si vous préférez converser avec la serveuse, allez au **331**.

Autrement vous pouvez chercher des informations et de la compagnie à la table des lutins, au **336**, à celle des moines, au **94**, à celle des soldats, au **558** ou aller parler avec l'homme solitaire, au **524**, ou, enfin, avec les trois qui sont en train de se disputer, au **28**.



432

Vous n'avez jamais entendu parler de cet Apostat, mais Guide Lumineux ne sera certainement pas heureux de son apparition. Vous devez absolument rendre compte de ce que vous avez vu et entendu aujourd'hui.

Si vous retournez à la caravane des acteurs et rejoignez Janger avec eux, allez au **594**.

Si vous préférez les quitter et rentrer à Janger tout seul afin de voyager plus rapidement, allez au **457**.



433

Vous sortez de la salle et, avec l'aide du moine de Rhodio, vous bondissez sur lui. Le marin laisse tomber la chandelle et vous attaque avec un marteau.

Marin: Combativité 9 Énergie 10

La précieuse aide du moine vous permet de causer 1 point de dommage à chaque assaut, même si votre attaque rate.

À moins que vous n'utilisiez la Force, vous devez réduire votre Combativité de 1 point.

Écrivez la Note E.

Si vous le battez en 1 ou 2 assaut(s), allez au **327**.

S'il vous en faut 3, allez au **311**.

Si le combat se prolonge au-delà du troisième assaut, allez au **139**.

Vous tombez d'accord avec votre compagnon sur la direction à suivre pour tenter de sortir de cette forêt squelettique par ce côté. Pendant qu'il revêt des habits d'orque récupérés sur l'un des cadavres et qu'il se noircit le visage avec de la cendre, vous examinez le Cylindre et soufflez à l'intérieur du minuscule trou. Vous entendez un son grave et l'objet se désagrège entre vos mains (effacez-le de votre équipement).

Peu après, vous entendez un bruit similaire qui semble répondre à votre appel: c'est un hibou, qui se pose sur un tronc tombé et vous fixe des yeux.

Votre compagnon vous salue et se met à suivre l'animal qui s'éloigne en faisant des petits bonds. Dans l'obscurité de la nuit vous les perdez rapidement de vue. Avant de vous coucher, vous pouvez fouiller les misérables possessions des orques, avant que la cendre et le sable soufflés par le vent ne les recouvrent.

- Vêtements d'Orques (ils sont encombrants et occupent deux places dans votre équipement)
- Masque de Guerre Orque
- 13 pièces d'or
- Poignard Dentelé (il a les mêmes caractéristiques qu'un poignard commun)
- 2 Flèches
- Arc

Vous vous installez près de la clairière où se trouve l'arbre qui domine sur toute la forêt et vous vous endormez (récupérez 1 point d'Énergie). Vous ne vous

réveillez que tard le lendemain matin.

Écrivez la Note N.

Des cris aigus attirent votre attention et vous vous demandez s'il serait judicieux d'en vérifier la cause.

Si vous restez où vous êtes en attendant votre compagnon, allez au **118**.

Si vous quittez votre campement pour aller voir ce qui se passe, allez au **134**.

435

Les portes de cet étage sont toutes terriblement identiques. Des bruits qui en proviennent, on dirait que ce sont les cellules des moines. Vous ne trouvez toutefois aucun indice utile pour votre recherche.

Pendant que vous réfléchissez sur comment procéder, des soldats sortent du réfectoire, criant allégrement et ne semblant pas être sur leur garde comme ils le devraient! Malgré tout vous n'êtes pas sûr qu'ils ne vous aient pas vus, étant donné que vous n'êtes qu'à quelques mètres d'eux.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **526**; sinon au **124**.

Si vous êtes en compagnie de la Roche ajoutez 2 points. Si vous lancez le sort Mutation, Illusion ou Chance, déduisez 4 points.



« Mesdames, je demande le libre accès aux forêts à l'est, celles avoisinant le Royaume des Lutins.

- Ce lieu est infesté de brigands, s'exclame Azkoitia avec étonnement.

- C'est justement eux que l'on cherche. »

Vos mots causent un silence glacial.

Un silence qui semble interminable, jusqu'à ce qu'Azmaïtia prenne la parole.

« Si tu cherches les brigands c'est parce que tu es un de leur amis, ou un ennemi. Dans les deux cas tu nous es utile. Sorcières, attrapez-le! »

Vous bondissez vers la Triade pour les attaquer, mais vous êtes entouré par beaucoup trop d'adversaires et vous ne pouvez pas vous défendre.

Bien que réticent, vous acceptez votre sort et vous vous laissez ligoter, on vous prend toutes vos armes et vos objets.

Notez-les entre parenthèses car il se peut que vous les récupériez plus tard.

Pendant qu'on vous emmène dans une cage faite avec une robuste palissade en bois, sans même un petit espace pour s'enfuir, vous observez la Triade donner des ordres à une des sorcières.

L'obscurité et le froid de la forêt vous entourent. Votre compagnon a été emprisonné lui aussi, mais vous ne savez pas où. Fatigué et ne pouvant pas faire grand-chose pour l'instant, vous tentez de vous reposer un peu (vous récupérez 1 point di Énergie).

Vous ne savez pas combien de temps vous avez dormi, quand une voix familière vous réveille.

« C'est Bea, voyageur. On s'est déjà rencontrés! »

C'est la sorcière qui conduisait le groupe de ses consœurs quand vous avez été surpris dans votre campement. Elle est assise à côté de vous.

« Voyageur, je risque gros en venant ici, mais le risque serait encore plus important si je n'avais pas osé le faire. Les brigands sont nos ennemis et nous avons des difficultés à les tenir à l'écart. Ils entrent régulièrement dans le Bois de l'Angoisse et notre isolement est menacé. La Triade m'a ordonné de me rendre chez eux pour leur vendre ta tête. Que tu sois leur ami ou ennemi, cela importe peu. Dans le cas où tu es un de leurs amis, elles espèrent ainsi les complaire. Et si tu es un de leurs ennemis, eh bien... cela nous apportera encore plus de bénéfices. Toutefois je crains pour ma vie. Ils ne sont que violence et brutalité, des hommes mêlés à des demi-démons, et ils n'auraient aucun respect pour moi. Dis-moi, qu'est ce qui t'amène à eux, voyageur! ? »

La jeune femme semble sincèrement effrayée.

« Bea, que vais-je obtenir en échange de ces informations? lui dites-vous.

- On dirait que tu n'as jamais goûté aux plaisirs que peut donner une sorcière... répond la femme, suggestive.

Qu'allez-vous répondre?

Si vous acceptez sa proposition et que vous racontez la vérité, allez au **160**.

Si vous acceptez, mais dites être un ami des brigands, allez au **276**.

Si vous refusez de parler, allez au **584**.



437

Vous vous débarrassez des deux adversaires et vous sentez brûler en vous le feu de la victoire qui vous revigore.

Récupérez autant de points d'Énergie que le nombre d'ennemis que vous avez personnellement éliminés (ne considérez donc pas ceux tués par des évocations).

D'autres soldats fidèles à Guide Lumineux ont remarqué votre présence, mais d'un bond vous atteignez la porte et vous dégagez les lourdes barres qui en empêchaient l'ouverture.

Vos hommes peuvent enfin pénétrer dans Racla!

Rendez-vous au **302**.

438

En vous défendant contre l'agression vous avez attiré trop d'attention et un Gardien de la Foi court vers vous, l'épée à la main. Vous hésitez un instant et autour de vous le vide se fait rapidement.

Immédiatement, d'autres Gardiens de la Foi vous encerclent, tandis que le Capitaine Uponne peine à calmer les esprits. Vous vous battez comme un lion, mais il y a bien trop d'adversaires et vous succomez sous le nombre... Votre aventure se termine ici.

439

Les visages amaigris des brigands sont le reflet des dures conditions de vie auxquelles ils sont soumis. Dans la communauté vous remarquez quelques démons et des

sang-mêlé, mais la plus grande partie est constituée d'humains. Vous ne voyez ni femmes ni enfants, de quelque race que ce soit.

À l'écart du groupe principal de bâtisses, se trouve une construction plus grande, la seule faite en pierres cimentées avec du mortier, encore incomplète. Les décorations l'identifient comme un Temple dédié aux dieux d'Aritno, Barlesh et Rhodio.

Rendez-vous au **468**.

440

Vous vous approchez de la mystérieuse silhouette et vous lui adressez la parole.

« Elfe, dis-nous qui tu es et ce que tu fais ici! »

L'elfe continue de fouiller les sales vêtements de l'orque à la recherche de quelque chose et sa réponse semble parvenir d'outre-tombe.

« Mots dans l'obscurité. Sang et mort. Nous avons partagé le même sort... Il possède quelque chose qui appartenait à quelqu'un qui aimerait le récupérer. »

Quand il trouve un mince pendentif d'or lié au poignet, l'elfe le dénoue et l'observe longuement, il semble ému. Il termine sa macabre tâche et se retourne vers vous. Vous retenez un frisson de terreur en croisant son regard.

« Il n'en manquent plus que deux, Ogorzalek et Ezergok », vous dit-il.

Vous alliez lui demander à qui appartiennent ces noms, quand l'elfe tend la main vers votre tête.

Si vous le laissez faire, allez au **285**.

Si vous voulez éviter le contact avec lui, allez au **89**.

441

Les brigands ne semblent pas d'accord avec votre requête et un demi-démon vous répond.

« Et de quoi devrions-nous survivre, alors? »

Et un autre d'ajouter: « Dans ces montagnes on ne trouve pas beaucoup de nourriture et nous ne saurions faire autrement!

- Dis-nous comment faire, si tu en es capable! » conclut un troisième.

Notez -2 à côté de votre valeur d'Autorité.

Rendez-vous au **421**.

442

Quel que soit votre destin sur Ioscan, votre nom restera pour toujours lié à l'histoire de cette planète. C'est vous qui avez guidé le groupe d'explorateurs à la découverte de Cadash, le nouveau continent au-delà du Grand Fleuve, affrontant des dangers et ennemis redoutables. Mais votre accomplissement le plus remarquable est la révolte que vous avez menée dans le plus grand secret afin de contraindre à la fuite le Régent Zipher, l'incapable dirigeant du Royaume d'Abalone en l'absence du Roi Miron.

Ce jour-là, vous avez considéré pendant un instant la possibilité de prendre en charge le gouvernement du Royaume, qui était alors en pleine débandade. Mais vous avez décidé que les mains du Grand Prêtre d'Ekerion étaient plus que dignes de tenir les rênes de l'État et vous vous êtes contenté de poursuivre votre œuvre au près du Temple d'Ekerion à Janger, en tant que

Gardien de la Loi Éternelle, avec comme tâche de répandre la connaissance des préceptes religieux d'Ekerion.

Vous avez vu avec joie la foi se répandre parmi tous les habitants de la République, qui ont abjuré les hérésies des faux dieux Rhodio, Aritno et Barlesh.

Vous avez une relation particulière avec le Dieu Ekerion qui est toujours disposé à vous venir en aide. Quand le texte vous en donnera la possibilité vous pourrez vous mettre en contact avec lui, ce qui vous ouvrira de nouvelles possibilités.

À n'importe quel moment, vous pourrez aussi 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.

De plus, les difficultés que vous avez affrontées lors de vos précédentes aventures ont amélioré votre capacité de récupération. À partir de maintenant, à chaque paragraphe où vous perdez de l'Énergie (par exemple pendant un combat ou à cause d'un effort), additionnez entre eux les chiffres qui composent le paragraphe jusqu'à obtenir un seul numéro (par exemple le paragraphe 453 devient $4+5+3 = 12$, et puis $1+2 = 3$, qui est la valeur à utiliser comme référence). Après quoi lancez 2 dés et comparez le résultat avec cette valeur. S'il est supérieur ou égal, vous récupérez autant de points d'Énergie que la valeur.

Malgré l'aide fournie à Guide Lumineux pour prendre le pouvoir, vos rapports avec lui n'ont jamais été

idylliques, à cause de votre notoriété à l'intérieur du clergé. Il s'est toujours montré suspicieux envers vous, bien qu'il sache qu'il doit nécessairement entretenir l'apparence de relations amicales.

En attendant l'heure de votre rendez-vous, vous repensez à vos aventures passées tout en vous demandant quelle est la vraie raison de cette convocation. Rendez-vous au **13**.

443

Grâce à votre action, les tendons se brisent l'un après l'autre, pendant que les orques, ignorant ce qui se passe, continuent de charger le bras de la catapulte. Vous vous éloignez sans que l'on vous aperçoive, satisfait du sabotage accompli. Rendez-vous au **23**.

444

Vous vous approchez avec précaution du buisson, mais derrière vous résonnent le bruit d'un coup sec et un cri suffoqué. Vous vous retournez instinctivement et une fraction de seconde après on vous frappe à la nuque. Alors qu'une douleur atroce se répand dans votre tête (vous perdez 2 points d'Énergie), vous vous retournez de nouveau, prêt au combat.

Une silhouette féminine, enveloppée dans une cape noire, vous fait face, puis, en quelques instants d'autres femmes vous encerclent. Du coin de l'œil vous voyez votre compagnon évanoui au sol.

« Tu devais le frapper plus fort! » crie une voix à l'intention de votre assaillante.

Son visage vous rappelle quelqu'un, mais votre mémoire n'arrive pas à se rappeler qui.

Soudainement vous repérez en elle les traits de la noble dame qui voyageait sur le *Kharima*. Vous pourriez jurer qu'elle appartient à la même famille.

Si vous vous rappelez le prénom de la fille de la dame, transformez les lettres qui le composent en chiffres suivant l'ordre alphabétique et rendez-vous au paragraphe correspondant.

Si vous ne vous le rappelez pas ou si vous n'avez jamais parlé à la noble dame, allez au **597** si vous êtes avec le Comte, ou au **465** dans le cas contraire.

445

Vous frappez à la porte et commencez à parler avant que le Grand Gardien ne puisse intervenir:

« Il y a des intrus dans le monastère! Au nom de la vraie foi, Grand Gardien, nous avons besoin de votre aide! »

De l'autre côté de la porte vous arrive la voix alarmée du religieux.

« Des Intrus? Comment les avez-vous découverts? Et qui sont-ils? »

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **254**; sinon au **96**.

446

Un frisson de plaisir vous traverse le corps, récupérez 2 points d'Énergie pour chaque adversaire que vous avez personnellement éliminé (ne considérez donc pas ceux

tués par des évocations).

Quand le dernier garde en vie se rend compte qu'il n'a aucun espoir de vous vaincre, il jette son épée à terre.

« Si tu me laisse en vie, je te révélerai une information importante! dit-il en commençant à pleurer.

- Continue! répondez-vous en le menaçant avec votre arme.

- Demain matin arrivera de Janger un chariot avec un chargement d'armes. Les officiers parlent de nombreuses bombes et potions destructrices, avec lesquelles ils pourront écraser une fois pour toutes les rebelles, même si la ville entière doit être rasée pour cela. Ces armes sont le fruit des recherches de l'Académie de Magie. »

Quand vous voudrez utiliser l'information obtenue ce soir, déduisez 300 du paragraphe où vous vous trouverez et allez au paragraphe correspondant. Si le texte a un sens avec la suite de l'histoire, cela voudra dire que c'est le bon moment pour intervenir.

Maintenant vérifiez combien d'assauts a duré votre combat au paragraphe précédent.

Si c'est 5 ou moins, allez au **344**.

Si vous avez eu besoin d'au moins 6 assauts ou si vous avez utilisé une Potion Destructrice, allez au **407**.

447

Vous montrez le Laissez-passer à Azpeitia qui fronce les sourcils.

En même temps vous lui donnez une Étoile d'Argent (modifiez votre feuille d'aventure).

Maintenant Azmaitia et vous êtes du côté opposé du

portail, mais pour conduire aussi les deux autres sorcières il est nécessaire de ramener le Laissez-passer. Vous retraversez de nouveau le portail en montrant le Laissez-passer et payez une Étoile d'Argent (notez-le). Vous avez rejoint Bea et Azkoitia.

Comment allez-vous procéder?

Si vous conduisez Bea au-delà du portail, effacez 10 Étoiles d'Argent et allez au **395**.

Si vous conduisez Azkoitia au-delà du portail, effacez 4 Étoiles d'Argent allez au **515**.

Si vous envoyez Bea et Azkoitia au-delà du portail, effacez 10 Étoiles d'Argent et allez au **209**.

448

Vous attendez le bon moment pour attaquer, puis vous vous élancez et vous bondissez sur l'orque le plus proche le projetant à terre. Le petit groupe reporte immédiatement son attention vers vous, ce qui permet à votre compagnon d'en surprendre un par l'arrière et de l'éliminer. Rendez-vous au **210**.

449

Pendant que les clients s'éloignent en désordre de l'auberge, vous vous préparez à défendre chèrement votre vie. Quand les derniers lutins sont encore entassés près de la sortie, un homme et un démon que vous ne connaissez pas entrent par la porte principale. Ce dernier engage le combat, alors que l'autre pousse un long sifflement avant de vous affronter.

Vous combattez courageusement ces deux adversaires

ainsi que les autres qui surviennent, mais ils sont bien trop nombreux et ils finissent par vous attraper: vous êtes conduit à l'extérieur de l'auberge.

Rendez-vous au **484**.

450

Aujourd'hui aussi le soleil est torride et la survie dans cette prison de charbon est de plus en plus difficile.

Vous échangez avec votre compagnon quelques mots de circonstance en essayant de trouver une sortie.

Rendez-vous au **29**.

451

« Madame, tout comme vous, la cause de mon infortune est cette crapule de Guide Lumineux, auquel je souhaite une souffrance atroce. Si je pouvais l'avoir ici, je lui donnerai ce qu'il mérite pour ce qu'il m'a fait, de mes propres mains! »

Vous continuez à maudire le Grand Prêtre, sans vous rendre compte que vous avez attiré l'attention d'un Gardien de la Foi. Une fois qu'il se trouve assez près pour vous entendre, il dégaine son épée, irrité.

« Chien pouilleux, tu vas maintenant tâter de mon fer! »

Mais aucune action n'accompagne ses paroles, car la voix tonnante du Capitaine Uponne le rappelle à l'ordre.

« Jusqu'à preuve du contraire, sur ce navire c'est moi qui commande et je ne tolère pas qu'il y ait des effusions de sang. Conduisez plutôt ce fauteur de trouble en cellule, mais ne lui faites aucun mal! »

Rendez-vous au **185**.

« Toi pourquoi veux savoir notre chef? Toi veux être chef? » l'orque ricane et crache à terre en vous pointant de son cimenterre.

Les autres orques vous encerclent et vous obligent à vous défendre.

Ils sont armés de cimenterres et votre compagnon se chargera du dernier (si vous êtes en compagnie de la Roche il se chargera des deux derniers).

Premier Orque:	Combativité 11	Énergie 12
Second Orque:	Combativité 8	Énergie 12
Troisième Orque:	Combativité 8	Énergie 10
Quatrième Orque:	Combativité 9	Énergie 8
Cinquième Orque:	Combativité 9	Énergie 10

Si vous combattez avec l'Esprit ajoutez 1 point de Combativité.

Si vous vous débarrassez de ces adversaires, allez au **10**; sinon au **100**.



Vous vous placez devant la serveuse, qui ne vous aperçoit pas et vous bouscule, renversant ainsi le contenu des pichets.

L'aubergiste retient un juron et crie contre vous!

Si vous avez la Note R, allez au **593**. Autrement écrivez-la maintenant sur la feuille d'aventure et allez au **383**.

454

Vous concentrez votre attention sur les brigands, leurs visages amaigris sont le reflet des dures conditions de vie auxquelles ils sont soumis. Dans la communauté vous remarquez quelques démons et de sang-mêlé, mais la plus grande partie est constituée d'humains. Vous ne voyez ni femmes ni enfants, de quelque race que ce soit. Rendez-vous au **468**.

455

La femme observe, seule, les vagues qui viennent frapper la coque. Elle a déjà un certain âge, mais garde une beauté digne, bien que ses habits soient usés.

Vous l'invitez à parler.

« Madame, accorder un sourire un jour d'infortune est synonyme de force d'âme. »

La femme tourne vers vous son regard vide, esquissant un petit sourire.

« C'est bien tout ce que je puis vous offrir, aujourd'hui. J'ai laissé ma maison et ma terre, pour toujours. Et je n'ai aucun espoir de les revoir... »

Elle vous dit appartenir à la maison des Grivel, une noble famille de la région entre Janger et le Bois de l'Angoisse. Depuis toujours fidèles à Aritno, le Dieu le plus vénéré d'Abalone, ils sont tombés en disgrâce avec l'avènement de la République et ont été contraint à se convertir ou à émigrer à Cadash.

Les hommes de la maison ont été les premiers à partir, alors que quelques femmes ont décidé de devenir des fidèles d'Ekerion, perdant de toute façon une bonne

partie de leurs biens car la loi prévoit que les femmes ne reçoivent qu'une petite fraction des propriétés familiales.

« J'aurais mieux fait de me réfugier chez les sorcières, confesse-t-elle avec regret, mais parlez-moi de vous, quel sort vous a obligé à voyager avec ces désespérés? » Comment allez-vous répondre?

Si vous critiquez Guide Lumineux dans l'espoir qu'elle se confie à vous, allez au **451**.

Si vous inventez une histoire quelconque sur les raisons de votre voyage, allez au **514**.

Si, enfin, vous ne vous fiez pas à elle et préférez ne pas vous exposer, vous la saluez en vous excusant de l'avoir dérangée.

Si vous ne l'avez pas déjà fait vous pouvez parler avec l'un des marins qui est en train de ramasser des éléments du grément, au **267**, avec un elfe habillé de ses pittoresques vêtements sylvains, au **2**, avec un Gardien de la Foi, au **582**, avec le capitaine du navire, au **90**, ou avec un moine émacié de Rhodio, au **308**.

Enfin, vous pouvez mettre un terme à vos investigations et vous reposer un peu le long de la rambarde à bâbord, au **226**.

456

Vous vous approchez de l'elfe et vous l'observez: elle est lourdement maquillée et ceci la rend nettement moins attrayante à vos yeux, en comparaison de ce que serait sa beauté sans ces artifices.

Elle lève le regard et s'approche de vous, effleurant votre bras avec sa petite poitrine.

« Tu veux jouer un peu avec moi? » demande-t-elle.

Dans la République d'Ekerion la prostitution n'est tolérée que dans les établissements et seulement si elle est pratiquée par des non-humains.

Nombreuses sont les elfes arrivées à Janger, tout comme les démons, les naines et même des orques femelles, bien que ces dernières soient méprisées par beaucoup. Seuls les plus pauvres se satisfont des misérables plaisirs qu'ils peuvent en retirer.

Vous dites à l'elfe que vous n'avez pas l'intention de perdre du temps avec elle et, malgré son insistance, vous décidez de vous en aller. Rendez-vous au **117**.

457

Vous ne pouvez pas vous permettre d'autres retards et vous laissez derrière vous le village et les caravanes pour atteindre la capitale au plus vite.

Torlam vous a imploré de ne pas y aller tout seul, mais elle n'a rien pu faire et vous a regardé vous éloigner dans la neige. Petit à petit le village devient un point noir au milieu d'un océan blanc...

Les premières heures vous ne ressentez pas la fatigue, mais au coucher du soleil vous vous retrouvez entre deux relais. Vous essayez de tenir bon, malgré le fait que vous n'avez pas entièrement récupéré vos forces, jusqu'à ce que vous aperceviez au loin des lumières. Vous espérez trouver un village où pouvoir vous arrêter pour la nuit.

Vous vous asseyez un instant sur un rocher pour reprendre votre souffle et vous fermez les yeux, blessés par le gel. Juste un instant... juste un instant...

Rendez-vous au **100**.

458

Vous retournez dans salle principale de l'auberge, qui est maintenant vide, et vous pouvez choisir parmi les options suivantes.

Si vous sortez par la porte principale, allez au **575**.

Si vous montez aux étages, allez au **534**.

Si vous descendez à l'étage inférieur, à moins d'y être déjà allé, allez au **236**.

Si vous n'avez pas encore traversé le rideau derrière le comptoir, vous pouvez le faire maintenant au **573**.

Si vous tentez de fuir par une fenêtre, allez au **351**.

Si enfin vous préférez ne pas bouger et vous préparer au combat, allez au **449**.

459

Malgré les blessures reçues, vous vous libérez de l'illusion dans laquelle le chaman vous avait emprisonné. En vous approchant de lui, vous voyez clairement la terreur dans ses yeux et vous le mettez à terre d'un coup de poing au visage. Mais vous n'avez pas le temps de lui donner le coup de grâce, car la hyène et son cavalier s'interposent entre vous deux! L'orque est plus grand que la moyenne et sa ceinture est faite d'une série de crânes humains.

On dirait bien le commandant, pensez-vous, pendant qu'il descend de l'animal.

Vous allez devoir l'éliminer le plus vite possible!

Commandant Orque: Combativité 11 Énergie 18

Si vous combattez avec l'Esprit ajoutez 1 point de Combativité.

Il se bat à mains nues, essayant de vous mettre à terre et de vous frapper de ses puissants poings.

Au terme du troisième assaut, rendez-vous au **257**.

Si le Commandant meurt avant le début du quatrième assaut, allez au **121**.

Si votre Énergie tombe à 0 ou moins, allez au **100**.

460

Si vous avez décidé d'investir 15 pièces d'or ou plus, vous achetez une ânesse, que la communauté utilisera comme bête de somme ainsi que pour son lait.

Augmentez de 1 point votre Autorité.

Avec une somme inférieure vous ne pouvez pas acheter l'animal, mais seulement de la nourriture. Ce qui certes a un aspect positif pour votre prestige, sans toutefois vous permettre d'augmenter votre Autorité.

Revenez au **560**.

461

Azkoitia montre le Laissez-passer, pendant qu'Azpeitia sourit, savourant la victoire proche.

Vous vous sentez acculé et vous décidez d'emmener avec vous Azmaitia et Azkoitia. Effacez 4 Étoiles d'Argent et puis vous renvoyez en arrière Azmaitia avec le Laissez-passer en payant une autre Étoile d'Argent.

Bea et Azmaitia se trouvent du côté opposé du portail, mais il ne vous reste plus assez d'Étoiles d'Argent pour leur permettre de le traverser de nouveau. Allez au **248**.

462

Vous réalisez que le chef des brigands essaye de vous discréditer devant ses hommes et vous devez répondre au plus vite.

Si vous possédez le Sceau d'Ekerion, allez au **17**.

Si par contre vous possédez une Ceinture de Crânes, allez au **338**.

Si vous n'avez aucun de ces objets, allez au **498**.

463

Si vous avez utilisé une arme ou un sort, rendez-vous au **438**; sinon au **76**.

464

Vous vous débarrassez du dernier adversaire, mais le vacarme causé par le combat a alerté les membres de l'équipage et les autres Gardiens de la Foi, qui ont vite fait de vous encercler et de vous empêcher de battre en retraite.

Vous êtes fait prisonnier, sans aucune possibilité de vous défendre et on vous ligote pendant que les marins récupèrent le contrôle du navire.

Le commandant évalue sommairement votre comportement et décrète que vous serez exécuté: vos tentatives de prouver votre véritable identité ne servent à rien. Vous êtes pendu au mât principal en guise d'avertissement aux saboteurs...

Votre aventure se termine ici.

465

« Approchez, si vous en avez le courage! »

Les silhouettes, enveloppées dans des capes, sont armées de bâtons et vous bloquent toute voie de fuite. Affrontez-les comme un seul adversaire:

Sorcières du Bois de l'Angoisse:

Combativité 14 Énergie 34

Pour chaque 4 points de dommages que vous infligez, une des sorcières s'enfuit et leur Combativité diminue de 1 point.

Si votre compagnon est évanoui, diminuez votre Combativité de 1 point, s'il est capable de combattre et si c'est la Roche vous pouvez ajouter 1 point.

Si vous combattez avec la Force ajoutez 1 point de Combativité.

Si votre Énergie tombe à 0 ou moins, allez au **100**.

Vous pouvez vous rendre à n'importe quel moment en allant au **173**.

Si vous parvenez à battre les sorcières, allez au **595**.

466

Vous soufflez comme un bœuf tout en regardant autour de vous à la recherche des prochains adversaires.

Rendez-vous au **541**.



467

Après votre carte, vos trois adversaires montrent l'un après l'autre le 8.

À moins que vous n'ayez joué un 8 (dans ce cas chacun de vous récupère une carte), vous devez prendre les quatre cartes.

Notez sur la feuille le résultat du cinquième tour.

Après quoi c'est au tour de Branko qui joue le 1, puis Cardo avec le 4, Dayno avec le 2 et enfin c'est votre tour de jouer une carte (effacez-la de la feuille).

Avec n'importe quelle carte supérieure à 5 vous prenez toutes les cartes. Avec le 4 vous les partagez avec Cardo, avec 3 ou moins, c'est Cardo qui ramasse toutes les cartes.

Notez sur la feuille le résultat du sixième tour.

Pour l'avant-dernier tour c'est Cardo qui commence avec le 3, puis Dayno avec le 1. Décidez quelle carte jouer (effacez-la de la feuille) et puis allez au **225**.

468

Qu'allez-vous dire aux brigands?

Si vous mettez en avant votre suprématie martiale, les menaçant du même sort que vous avez réservé au demi-démon, allez au **397**.

Si vous expliquez être venu jusqu'au campement sans aucune intention hostile, avec le but de convaincre les brigands de cesser les attaques contre les caravanes de marchands, allez au **303**.

Si vous parlez du Grand Prêtre d'Ekerion et de sa tyrannie, allez au **72**.

469

Vous tendez la corde de l'arc et visez calmement. Les cinq ne sont pas des cibles difficiles, toutefois à cette distance vous devez être très précis afin d'éviter que leurs cuirasses n'amortissent l'impact.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **567**; sinon au **44**.

Quel que soit le résultat de votre tir, retirez une Flèche de votre équipement.

470

Le Baiser de la Sorcière commence à faire son effet car vos coups sont de plus en plus lents et prévisibles. À l'opposé, Azkoitia semble mieux résister au somnifère et vous presse avec des coups rapides et puissants. Elle à bientôt le dessus et finit par briser votre faible résistance.

Avec un dernier et terrible coup, la sorcière vous fait voler à terre et d'instinct vous fermez les yeux vous abandonnant au sommeil...

Rendez-vous au **100**.

471

Après avoir versé le Baiser de la Sorcière à l'intérieur du vase du Sang de la Terre, Azkoitia vous tend un verre et vous invite à boire en premier.

Si vous acceptez son invitation, allez au **69**.

Si vous exigez qu'elle boive en premier, allez au **402**.



« Dans ce duel, l'utilisation de la magie n'est pas autorisée, et il en va de même pour les d'armes ou les objets magiques, explique Azmaitia. Vous combattrez à mains nues et sans vêtements. Maintenant mâle, pose à terre tout ce qui est superflu. »

Au milieu des rires des sorcières, vous posez toutes vos affaires au sol et vous restez torse nu (pas besoin de modifier votre feuille d'aventure, car au terme du combat vous récupérerez toutes vos affaires).

Vous ne pouvez donc pas utiliser de sorts, d'objets, d'armes ou d'armures, mais si vous êtes un Moine vous pouvez toujours invoquer Ekerion.

Azkoitia, semble être une excellente combattante:

Azkoitia: Combativité 16 Énergie 40

Après deux assauts prenez note des points d'Énergie et allez au **470** si vous avez la Note K, ou au **544** si vous avez la Note J.

Si vous n'avez aucune des deux Notes, allez au **266**.



Vous reculez afin d'éviter d'être à portée des armes de l'Apostat, pendant que ses archers tirent des flèches enflammées vers les nombreuses cabanes, mettant leurs toits en feu.

Les brigands sont pris au dépourvu et ne peuvent pas contre-attaquer. Les projectiles continuent de tomber en semant la panique et la mort!

Pendant ce temps, les meilleurs combattants de l'Apostat commencent à traverser le passage de pierres et une violente bataille débute afin de le défendre.

Vous combattez courageusement aux côtés des quelques brigands qui restent mais, ne pouvant plus espérer de renforts, vous êtes rapidement submergé par le nombre et vous finissez par recevoir un coup qui vous entaille le flanc droit. Vous tombez dans l'eau, teintant de rouge le ruisseau qui emporte votre corps vers la vallée.

À la merci du courant, vous cognez votre tête contre une roche et puis tout devient noir...

Rendez-vous au **100**.



L'un des deux vous scrute de la tête aux pieds, tandis que l'autre cligne des yeux et secoue la tête comme pour récupérer sa lucidité. La bouche pâteuse il a besoin d'un peu de temps avant de pouvoir articuler quelque chose de sensé.

« Hier soir on est venu de cette direction et nous n'avons trouvé aucun mécréant. »

L'homme vous regarde de travers et finit par vous accuser de mensonges.

Vous voulez répondre, mais ils dégainent leurs épées vous empêchant de fuir.

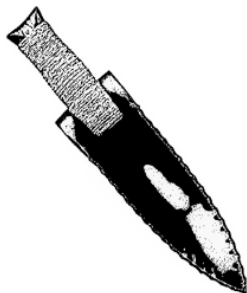
Premier Gardien de la Foi: Combativité 7 Énergie 13

Second Gardien de la Foi: Combativité 6 Énergie 11

Si vous combattez avec l'Agilité ajoutez 1 point de Combativité, profitant ainsi de leur état d'ébriété.

Si vous les battez, allez au **341**.

Si votre Énergie tombe à 0 ou moins, allez au **100**.





Vous sortez de la prison et vous vous posez, intrépide, face aux sorcières. Votre vie et celle de votre compagnon sont entre vos mains!

Mais avant que vous ne puissiez intervenir, Azpeitia prend la parole et pointe son doigt vers vous.

« Étranger, tu as insulté les sorcières du Bois de l'Angoisse en violant notre territoire. Mais nous avons décidé de t'offrir une possibilité de t'en sortir. Tu devras réussir une épreuve d'adresse avec moi, puis d'intelligence avec Azmaitia et enfin affronter Azkoitia dans une épreuve de force. Mais fais attention, si tu perds, tu ne resteras pas en vie pour le raconter... »

Vous n'avez pas le choix et vous acceptez de vous soumettre à ces épreuves.

« Je suis prêt! dites-vous courageusement, à condition que mon compagnon aussi soit libéré!

- Pour autant que tu sois encore en vie! » ricane Azkoitia.

Vous retenez votre colère et vous vous préparez pour la première épreuve. Azpeitia vous décrit ce que vous devez faire, elle indique une sorte de portail naturel formé par les branches de deux petits arbres qui s'enchevêtrent.

« Mets-toi là, tu seras le gardien du portail. Quiconque porte avec soi ce Laissez-passer pourra traverser le portail accompagné d'une autre personne, et elle vous montre une large feuille verte. Ma tâche sera celle de mener mes deux sœurs, moi-même et Bea au-delà du portail. Tu pourras demander un péage à chaque passage. Azmaitia payera 1 Étoile d'Argent, Azkoitia 4 Étoiles et Bea 10 Étoiles. Tu peux demander le péage à

une seule personne à chaque passage. Après quoi ce sera ton tour de faire pareil en utilisant les Étoiles que tu auras obtenues après mon épreuve. Si à la fin de ton épreuve il te reste des Étoiles en main, alors tu seras le gagnant. Tu as compris, étranger? »

Vous acquiescez et vous vous placez au milieu du portail. Azpeitia va-et-vient par le portail avec une certaine expérience: elle doit déjà s'être entraînée pour cette épreuve en plusieurs occasions. Rapidement elle conduit les trois sorcières de l'autre côté du portail.

À la fin de ces déplacements, vous vous retrouvez avec 15 Étoiles d'Argent en main (écrivez-les sur votre feuille d'aventure dans la partie notes).

La sorcière vous invite à faire mieux et vous donne le Laissez-passer, puis elle prend la place de gardienne du portail.

« Étranger, tu es en territoire ennemi et je ne peux pas te laisser passer sans te demander un petit péage à toi aussi. Mais ce ne sera qu'une seule Étoile d'Argent! »

Vous protestez, mais Azpeitia n'écoute pas vos plaintes. « Allez, étranger, voyons voir si tu fais mieux que moi! »
Qu'allez-vous faire?

Conduire Azmaitia de l'autre côté du portail, au **447**?

Conduire Azkoitia de l'autre côté, au **503**?

Conduire Bea de l'autre côté, au **418**?

Faire traverser le portail à Azmaitia et Azkoitia, au **390**?

Si à un moment ou un autre vous n'avez plus assez d'Étoiles d'Argent pour traverser le portail, vous devez vous rendre immédiatement au **248**.



Vous vous installez dans un coin peu éclairé de l'auberge, et vous épiez chaque personne qui entre ou sort. Une bonne heure s'écoule pendant laquelle vous scrutez chaque visage en essayant d'identifier le Grand Prêtre ou l'Apostat, mais en vain.

Vous allez abandonner et tenter de monter aux étages pour explorer le reste de l'édifice, quand un éclair vous éblouit; puis vous entendez un sifflement qui se rapproche et tout de suite après vous ressentez une atroce douleur au bras gauche. Vous criez et vous tombez à terre, une flaque de sang se répandant petit à petit. Vous baissez le regard vers votre bras, et vous ne parvenez pas à réaliser ce que vous voyez: il a été tranché net sous le coude par une hachette lancée depuis l'extérieur de l'auberge, au travers d'une fenêtre!

Vous perdez 10 points d'Énergie, et à partir de maintenant vous ne pourrez plus utiliser d'armes à deux mains comme un arc ou une grande épée. Vous pouvez toujours utiliser un bâton, mais vous perdrez 1 point de Combativité à cause de la difficulté à le manier.

Si vous êtes un Voleur, vous ne pouvez plus combattre avec deux armes.

Vous restez à terre pendant que les autres clients crient d'horreur.

Puis, un poignard vient se figer dans la paroi contre laquelle vous étiez appuyé il y a à peine une seconde. C'est le chaos dans salle!

Vous essayez de tamponner le sang qui coule avec un chiffon que vous trouvez par terre, et vous en faites un bandage de fortune en le serrant bien fort autour du coude.

Si vous sortez par la porte principale, allez au **575**.
Si vous montez aux étages, allez au **534**.
Si vous descendez à l'étage inférieur, allez au **236**.
Si vous voulez traverser le rideau derrière le comptoir, allez au **573**.
Si vous tentez de fuir par une fenêtre, allez au **351**.
Si enfin vous préférez ne pas bouger et vous préparer au combat, allez au **449**.

477

Vous enlevez votre veste et, en frappant sur la paille, vous l'utilisez pour étouffer les flammes qui commençaient à se propager.
Vous avez pris du retard et le marin s'est déjà enfuit quelque part!
Si vous essayez de colmater la brèche, retournez dans la cale au paragraphe **537**.
Si vous préférez donner l'alerte afin d'évacuer les voyageurs, rendez-vous au **318**.

478

Les deux hommes ont vraisemblablement exagéré avec l'alcool et sont en train d'abuser de leur autorité pour s'amuser aux dépens de quelque voyageur imprudent. Vous décidez de les mettre en difficulté.
« Je rends grâce à Ekerion pour vous avoir rencontré! Je proviens du premier village au nord où j'ai croisé un moine de Rhodio qui prêchait les faux préceptes de sa religion impie. Vous devez l'emprisonner et lui faire renier ses paroles blasphématoires. Courez! Vite! »

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité, si vous avez un Anneau d'Ekerion ajoutez 1 point. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **329**; sinon au **474**.

479

Latifah a un aspect inhabituel pour une femme, son âge devant être plus grand que ce que son apparence laisse deviner.

Le teint de sa peau tend légèrement au violacé et son sourire laisse entrevoir des dents couleur diamant.

« Tu viens des royaumes des enfers, Latifah, ou je me trompe? vous risquez-vous à lui demander.

- Tu ne te trompes pas, admet-elle avec un peu de gêne, j'aurais dû peut-être te le dire tout de suite. Toutefois cela n'a rien à voir avec la raison pour laquelle tu es ici.»

Rendez-vous au **305**.

480

Au mépris du danger, vous restez au milieu du couloir, bien visible pour celui qui est en train de monter les escaliers.

La chandelle illumine son visage: c'est le marin que vous avez longuement observé aujourd'hui sur le pont du navire. Il semble affolé et il tient dans sa main une amulette, tout en murmurant quelque chose que vous peinez à comprendre mais qui inclut le mot Ekerion.

L'homme laisse tomber la chandelle et se met à courir vers vous, il vous attaque avec un marteau!

Marin: Combativité 9 Énergie 10

A moins que vous n'utilisiez votre Force, vous devez réduire votre Combativité de 1 point.

Écrivez la Note E.

Si vous l'éliminez en 1 ou 2 assauts, allez au **327**.

Si vous y parvenez en 3, allez au **311**.

Si par contre les assauts sont 4 ou plus, allez au **139**.

481

Vous éliminez le dernier adversaire avec un coup porté à la tête, qui toutefois ne l'empêche pas de lancer un dernier cri d'alarme, retentissant comme le tonnerre dans le silence de la nuit.

Vous savez que vous devez fuir, autrement vous serez rapidement capturé... Sans autre option, vous vous jetez à l'eau et vous vous éloignez le plus vite possible, le *Kharima* apparaît de plus en plus petit au loin.

Fatigué par l'effort, vous réalisez que vous ne résisterez pas longtemps dans l'eau froide, vous vous arrêtez et vous observez le grand navire: malgré l'obscurité, il vous semble qu'il tangue bizarrement.

En observant plus attentivement vous comprenez ce qui se passe: le navire est incliné sur un côté et est en train de couler!

Si vous voulez nager vers le navire, allez au **61**; sinon au **517**.



482

« Je n'ai pas l'intention d'aller jusqu'au bout, Grand Gardien. Libérez cet homme et vous aurez la vie sauve! »

Le religieux crache par terre et commence à chanter une litanie à voix basse.

« Je t'invoque, Ekerion... »

Mais il est interrompu par le coup de pied en plein visage de Lord Vigilulfo qui lui casse des dents, transformant son visage en un masque de sang.

« Tu n'invoqueras plus personne, chien! » et avec un dernier coup il lui fracasse le crâne, éparpillant un peu partout la matière cérébrale de sa victime.

Rendez-vous au **230**.

483

Vous faites un clin d'œil au moine: « On en reparlera plus tard au calme, ici il y a trop d'oreilles qui pourraient nous entendre... »

L'homme s'emble s'apaiser et vous le laissez pour décider de votre prochaine action.

Quand vous voudrez lui parler à nouveau, ajoutez 100 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez. Si le nouveau paragraphe débute par « *Vous arrivez ici du paragraphe...* » cela signifie que le moine est disposé à vous parler et que vous vous trouvez dans une zone sûre, loin de toute oreille indiscreète.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez maintenant parler avec une femme qui semble avoir des origines nobles, au **455**, avec un Gardien de la Foi, au **582**, avec

un elfe habillé de ses pittoresques vêtements sylvains, au **2**, avec le capitaine du navire, au **90**, avec l'un des marins qui est en train de ramasser des éléments du gréement, au **267**.

Enfin, vous pouvez mettre un terme à vos investigations et vous reposer un peu le long de la rambarde à bâbord, au **226**.

484

Vous êtes à l'extérieur du local, encerclé par un nombre important de personnes qui vous empêchent de bouger librement.

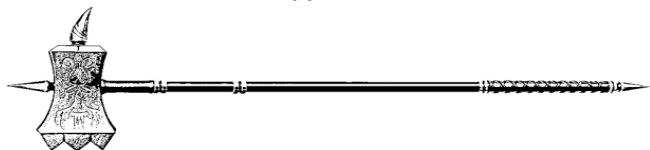
Vous reconnaissez l'un d'eux: c'est la Vipère, l'un des meilleurs démons de l'Apostat, en charge des missions les plus délicates à cause de sa terrible fourberie qui va de pair avec sa cruauté. Avant d'abandonner le groupe de rebelles vous étiez très amis, mais maintenant vous ne lisez dans ses yeux que mépris et haine.

Vous faites un pas vers lui, mais vous recevez un coup à l'épaule qui vous fait plier le genou. Vous levez le regard, vos yeux implorant la pitié, et vous croisez ceux de la Vipère.

« Pourquoi? » demandez-vous dans un filet de voix.

Le démon dégaine un poignard de sa ceinture et approche la pointe de votre cou.

« Tu as trahi! » siffle-t-il, un instant avant d'enfoncer la lame. Rendez-vous au **100**.



Vous faites signe à votre compagnon de courir vers la source de la lumière.

Vos bottes s'enfoncent dans la boue et vous avez toutes les difficultés du monde à avancer!

Vous glissez plusieurs fois, mais heureusement vous ne récoltez que quelques bleus. Soudainement un coup de tonnerre résonne derrière vous, et un éclair illumine la scène: la foudre a frappé l'arbre où vous vous trouviez il y a quelques instants à peine et il a pris feu. Vous vous en êtes sortis d'un cheveu...

Vous atteignez enfin la lumière, elle filtre par la fenêtre d'un édifice entouré de champs cultivés.

Le symbole d'Ekerion sculpté sur le portail indique qu'il s'agit sans aucun doute d'un monastère.

Vous frappez avec le battant, vous serrant contre le mur afin de vous mouiller le moins possible; quelques instants plus tard, la porte s'ouvre et un vieux moine apparaît une chandelle à la main.

« Nous sommes des pèlerins, dites-vous, nous avons été surpris par la tempête et nous demandons asile pour la nuit. Veuillez nous accorder le privilège d'être vos hôtes.

- Êtes-vous fidèles d'Ekerion? répond-t-il.

- Certainement! Qui ne l'est pas? intervient votre compagnon.

- L'hérésie se trouve dans le cœur de beaucoup, voyageurs. Je m'appelle Guarente et quand j'avais votre âge j'étais un habile combattant, hélas, les années ont laissé une profonde marque dans mes membres. Mais entrez maintenant, vous êtes complètement trempés! »

Il vous conduit dans un réfectoire où d'autres moines

sont en train de prier à la fin du repas du soir.

On vous offre quelques restes du repas et un généreux pichet de bière, mais personne ne vous pose de questions sur votre identité.

Vous apprenez que vous êtes dans le monastère du village de Licony, à quelques dizaines de lieues de Janger.

Les moines se montrent courtois et vous autorisent à dormir dans une petite, mais confortable, cellule (vous récupérez 2 points d'Énergie).

Le lendemain matin on vous réveille alors qu'il fait encore noir.

« Allez, préparez-vous pour la cérémonie religieuse! » tels sont les mots d'un initié qui appelle tout le monde à leurs devoirs journaliers.

Vous souhaiteriez vous en aller, mais vous risquez d'attirer trop de soupçons: vous vous rendez donc au Temple où, entretemps, s'est rassemblée la population du village.

On fait l'appel des personnes présentes et quand un certain Lord Vigilulfo est nommé, une femme répond à sa place.

« Mon mari ne se sent pas bien et ce matin il ne peut pas rendre hommage à Ekerion! »

Le Grand Gardien, le religieux qui occupe la charge la plus haute dans le monastère, interrompt la cérémonie et, furieux, répond à la femme.

« Ton mari se refuse toujours à respecter les préceptes religieux! » et, après avoir réfléchi quelques secondes, il s'adresse à un peloton de gardes de la garnison locale.

« Une fois la cérémonie terminée, vous irez le chercher et vous l'emmènerez ici, de force s'il le faut! Il répondra de sa mécréance! »

La femme se met à pleurer, pendant qu'on récite les prières à Ekerion.

Un cordon de soldats empêche quiconque de sortir du Temple.

Tout à coup, on vous murmure dans le dos...

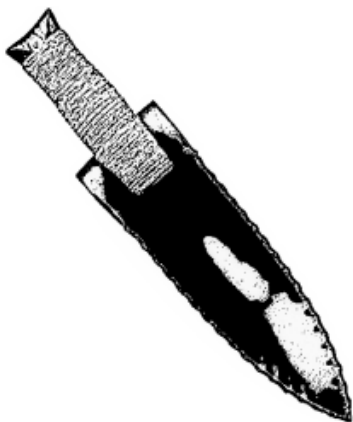
« Ne vous retournez pas. On ne doit pas se faire remarquer, sanglote une femme, je suis une servante de Lord Vigilulfo. Ma maîtresse m'a envoyé chercher de l'aide auprès de vous. Ces poules mouillées du village n'ont pas le courage de s'opposer au Grand Gardien! Ils vont enfermer mon maître. Je vous en conjure, portez-nous secours, vous êtes un étranger et n'avez rien à perdre. Il y a de la force dans vos yeux. »

Qu'allez-vous répondre?

Si vous lui demandez pourquoi personne n'ose se rebeller contre le Grand Gardien, allez au **241**.

Si vous refusez de l'aider, allez au **548**.

Si vous lui demandez comment faire pour arrêter les soldats, allez au **26**.





486

Vous épongez la sueur de votre front, ivre du goût de la victoire.

Récupérez autant de points d'Énergie que le nombre d'adversaires que vous avez personnellement éliminés (ne considérez donc pas ceux tués par vos alliés ou par des évocations). Si vous êtes accompagné par le Mège, récupérez un point supplémentaire.

Si vous aviez perdu votre arme, vous pouvez maintenant la récupérer.

Tous les autres orques sont morts, exception faite d'Ogorzalek et d'un autre.

Vous vous regardez, ne sachant pas quoi faire et vous rompez le silence en indiquant l'orque inconnu.

« Toi, orque, tu ne me sers pas. Tu es libre de t'en aller. Tu peux dire à ta tribu que tu as été attaqué dans la forêt et que tu es le seul survivant. »

Puis vous vous adressez à Ogorzalek.

« Toi, par contre, tu peux mourir maintenant, si tu tentes de fuir, ou attendre ton jugement. »

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **501**; sinon au **527**.

Si vous lancez le sort Terreur ajoutez 3 au lancer de dés.

487

« Si tu ne peux pas payer, que viens-tu faire ici?! Tu espères boire à l'œil?! » vous crie l'aubergiste en vous jetant hors du local.

Vous aimeriez protester, mais cela ne vaut pas le risque

d'attirer trop l'attention: vous partez en claquant la porte derrière vous. Vous continuez l'exploration du quartier pendant quelque temps encore, mais vous ne trouvez personne avec qui pouvoir échanger quelques mots et vous décidez de quitter la zone nord.

En repassant devant l'auberge, celle-ci est maintenant fermée. Vous reparcourez les ruelles qui vous ont conduit jusqu'ici et retournez au quartier général des rebelles. Rendez-vous au **384**.

488

La faible lueur d'une torche illumine le couloir qui conduit aux cales inférieures par un petit escalier. Vous descendez les marches avec prudence au **175**.

489

Vous longez tout le mur du Palais et traversez le beau jardin orné d'arbres fruitiers et de plantes décoratives. Vous vous frayez un chemin parmi les nombreux animaux exotiques aux multiples couleurs qui vivent désormais au calme en ce lieu: paons, unicornes nains, faux phœnix et autre ciliquions.

Vous apercevez encore plusieurs hôtes de Guide Lumineux en train de conclure quelque discussion, assistés par des serviteurs de toutes sortes, parmi lesquels se trouvent même des hommes-lézards et des hommes-oiseaux, victimes des pillages à Cadash.

L'entrée du corps principal de l'édifice a été ouverte complètement pour la soirée. Un petit escalier mène à la salle du trône où un banquet a été organisé pour les

nombreux invités provenant d'Abalone et de Dueshe. Les bavardages s'interrompent juste un instant quand les serveurs apportent le premier service, sous le regard vigilant des Gardes du Palais, qui surveillent les escaliers vers les étages supérieurs et les entrées des quartiers du personnel.

Vous pouvez vous asseoir quelque part et attendre la suite des événements, au **535**, ou recourir à un stratagème pour monter aux étages supérieurs, au **208** ou pour explorer le quartier réservé au personnel, au **533**.

490

L'attitude de la manticore est celle d'un animal traqué et la présence des cinq orques laisse supposer qu'il s'agit d'une vraie partie de chasse.

Avant que la créature ne s'éloigne trop, vous lui lancez une invitation: « On pourrait peut-être t'aider avec les prochains qui arriveront... » Rendez-vous au **274**.

491

Irrité par votre insistance, le Gardien de la Foi s'énerve et dégaine son épée vous insultant:

« Chien pouilleux, tu vas maintenant tâter de mon fer! » Mais aucune action n'accompagne ses paroles, car la voix tonnante du Capitaine Uponne le rappelle à l'ordre. « Jusqu'à preuve du contraire, sur ce navire c'est moi qui commande et je ne tolère pas qu'il y ait des effusions de sang. Conduisez plutôt ce fauteur de trouble en cellule, mais ne lui faites aucun mal! » Allez au **185**.



Le Grand Gardien est un maître dans l'art du combat sans armes, bien qu'ayant déjà dépassé un certain âge, il est encore fort et vigoureux.

De plus il a une volonté de fer et est donc insensible aux sorts de Terreur et Illusion, ainsi qu'aux Anneaux Hypnotiques et au Singe Sauter.

Son lien avec Ekerion est tel qu'il peut se mettre en contact avec son Dieu qui lui redonne des forces, il récupère ainsi 3 points d'Énergie tous les deux assauts. Ses caractéristiques sont les suivantes:

Grand Gardien: Combativité 14 Énergie 20

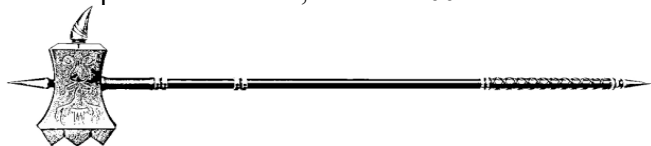
Si vous êtes un Moine vous pouvez demander l'aide de votre Dieu. Dans ce cas Ekerion restera neutre et votre adversaire ne pourra pas récupérer des points d'Énergie. Quand vous perdez un assaut, vous ressentez un froid tel que vous perdez un autre point d'Énergie en plus des dommages subis.

Si vous êtes en compagnie de la Roche ajoutez 2 points à votre Combativité. Si vous êtes avec le Ministre ajoutez 1 point.

Si vous combattez avec l'Agilité ajoutez 1 autre point de bonus.

Si vous réduisez son énergie à 2 ou moins, allez au **520**.

Si vous perdez le combat, allez au **100**.



En vous éloignant les cris des clients de l'auberge s'atténuent, et sur votre route vous ne rencontrez aucun imprévu. Toutefois l'hémorragie de votre bras est importante et vous commencez à vous sentir très faible: vous devez trouver du secours au plus vite, si vous ne voulez pas mourir vidé de votre sang.

Si vous connaissez un endroit où vous pourriez aller, vous savez déjà comment le chercher, vous pouvez donc suivre les instructions qui vous ont été données.

Autrement vous pouvez vous diriger vers le port, au **238**, ou retourner vers le centre-ville, au **192**.



En attendant votre tour, vous rassurez votre compagnon, l'invitant à garder son sang-froid.

« Ils ne découvriront jamais notre vraie identité, il y a bien trop de voyageurs sur cette route. »

Quand arrive enfin votre tour, un soldat vous demande qui vous êtes et la raison de votre voyage.

« Nous sommes des émissaires de Lord Bregon de Ruthenia et notre destination est Janger où nous devons traiter des affaires pour lui », répondez-vous.

L'homme semble perplexe.

« Nous devons vous fouiller! » dit-il en faisant signe à ses camarades.

Si vous refusez, allez au **221**.

Si vous vous laissez faire, allez au **598**.

Subitement, l'un des deux vous pousse, vous faisant tomber. Vous vous cognez la tête contre un tabouret et vous perdez 2 points d'Énergie. Vous vous relevez rapidement pour leur régler leur compte, mais l'aubergiste commence à crier vers vous en agitant son couperet comme une arme.

Les deux garçons baissent la tête et vont s'asseoir plus loin à une table libre, tout en continuant de ricaner.

Le démon fait un simple geste de remerciement et recommence à boire sa bière comme si de rien était.

Si vous avez la Note R, allez au **593**.

Autrement écrivez sur la feuille d'aventure la Note R et allez au **383**.





« L’Apostat me cherche et c’est moi qu’il aura! » dites-vous avec assurance aux brigands.

Vous parcourez le sentier au sud, en compagnie du fidèle Taureau, préparant les mots que vous devrez prononcer quand vous vous trouverez face au chef des rebelles, celui qui était votre ami et qui maintenant fait tout pour vous détruire.

D’en haut vous voyez du mouvement dans les buissons plus en aval.

« C’est eux », annoncez-vous au Taureau.

Vous vous arrêtez au pied d’un gros pin pour attendre l’arrivée des rebelles. Les premiers visages que vous voyez ne vous sont pas familiers et le vôtre ne l’est probablement pas pour eux non plus, puisqu’ils s’arrêtent, incertains.

Ce sont trois explorateurs et vous vous observez pendant d’interminables secondes, avant que vous ne vous décidiez à intervenir.

« Dites à l’Apostat que j’ai l’intention de parler avec lui. Conduisez-le ici et il n’y aura aucun danger. »

Les hommes parlent entre eux, et puis retournent sur leurs pas.

Vos espoirs se concrétisent quelques minutes après quand les explorateurs se fraient un chemin parmi la végétation, accompagnés par l’imposante silhouette de l’Apostat.

Vous redescendez le sentier vers lui; préoccupés, ses hommes dégainent leurs longs poignards.

L’Apostat fait un signe de la main pour leur ordonner de ranger leurs armes, puis continue vers vous. Vous le retrouvez à mi-chemin et vous vous serrez froidement

la main avant de l'inviter pour une conversation en privé. Loin des regards, vous vous promenez dans le bois.

« Vindice, ta vie parmi les brigands t'a beaucoup changé. Je peine à te reconnaître », commence l'homme.

Vous lui montrez votre moignon et vous lui répondez après une pause.

« Malgré tout, les blessures les plus profondes m'ont été infligées par les amis. Dis-moi pourquoi tu as envoyé tes hommes contre nous.

- Vindice, l'heure de chasser le Grand Prêtre est arrivée. Tout le sud d'Abalone est en révolte et nous avons besoin de consolider notre suprématie à l'est aussi, avant de pouvoir lancer l'attaque finale à Janger. Si tout se déroule comme j'ai prévu, il n'y aura même pas besoin de combattre, car la population se soulèvera spontanément contre le tyran.

- Vous êtes ici en tant qu'amis alors? » demandez-vous. Dès que vous terminez la question, vous entendez un sifflement qui vous fait instinctivement vous jeter à terre.

La flèche, car c'en est une, parvient quand même à vous érafler le flanc droit (vous perdez 1 point d'Énergie). Vous regardez autour de vous mais il n'y plus aucune trace de l'Apostat.

D'autres flèches commencent à tomber tout autour de vous, elles vous frôlent plusieurs fois; la situation est critique, mais heureusement vous parvenez à identifier l'un des tireurs qui est caché derrière un arbre.

Vous rampez vers lui dans le sous-bois et vous parvenez à le surprendre par derrière lui arrachant son arc. Avant qu'il ne puisse réagir vous prenez aussi le Poignard qu'il

portait à la ceinture (vous pouvez le noter dans votre équipement si vous ne possédez pas d'armes) et vous l'utilisez comme bouclier humain en le menaçant de lui couper la gorge.

« Jetez vos armes et sortez à découvert! » ordonnez-vous.

Deux archers s'avancent et posent à terre leurs arcs et flèches.

« Détruisez-les! »

Les deux hommes, bien qu'à contrecœur, brisent leurs armes, les rendant inutilisables. Soudainement vous êtes frappé dans le dos et une forte douleur se répand le long de votre épine dorsale (vous perdez 4 points d'Énergie). Vous effectuez une roulade à terre, évitant ainsi le poignard de l'Apostat, qui vous aurait certainement blessé à mort.

Vous vous placez dos à un arbre et vous vous préparez à affronter vos adversaires qui sont tous armés de longs poignards, sauf le premier.

Premier Archer (désarmé):	Combativité 6	Énergie 10
Second Archer:	Combativité 8	Énergie 8
Troisième Archer:	Combativité 9	Énergie 12
Apostat:	Combativité 10	Énergie 18

Quand l'Énergie de l'Apostat tombe en dessous de 10, l'homme s'enfuit dans le bois.

Après 5 assauts rendez-vous au **59**.

Si votre Énergie tombe à 0 ou moins, allez au **100**.



497

Vous donnez l'ordre aux démons et aux sang-mêlé d'accélérer et d'attaquer les adversaires avant qu'ils n'atteignent le pont. Vous-même vous vous laissez glisser sans peur le long de la pente qui surplombe le pont. Malheureusement, le vacarme causé par la manœuvre met en alerte les rebelles, qui interrompent l'avancée et se mettent à tirer des flèches vers vous dans une tentative de repousser l'assaut!

Une des flèches vous atteint à l'épaule gauche, pénétrant en profondeur la chair (vous perdez 4 points d'Énergie).

Les brigands sont pris de panique et ne parviennent pas à atteindre l'ennemi; vous êtes obligé d'ordonner la retraite afin d'éviter des pertes. Vous allez devoir vous défendre dans le campement. Rendez-vous au **114**.

498

« Il est évident qu'il pensait que nous deux aurions été suffisant pour vous soumettre! » répondez-vous avec arrogance.

Le chef des brigands se met à rire bruyamment.

« Alors il se trompait! Débarrassez-vous d'eux! » ordonne-t-il s'adressant à ses hommes.

Pris par surprise, on vous frappe dans le dos sans que vous puissiez réagir.

Vous tombez à terre, le souffle court et vous observez les visages hilares des brigands se rapprocher.

Quand la lame d'un poignard vous tranche la gorge, vous comprenez qu'il n'y plus rien à faire. Allez au **100**.

Vous descendez les escaliers, confiant que vous pourrez trouver plus d'indices à l'étage inférieur, qui est un véritable labyrinthe de couloirs qui se croisent entre eux, et le long desquels se trouvent de nombreuses portes.

Vous marchez dans le silence de la nuit, écoutant à chaque porte, mais vous n'entendez que les ronflements des moines qui sont en train de dormir.

Vous réfléchissez avec votre compagnon par où aller, quand vous entendez des bruits qui vous incitent à vous cacher dans la pénombre.

Malgré le risque, vous jetez un coup d'œil rapide: deux soldats sont en train d'escorter Lord Vigilulfo et se dirigent justement dans votre direction.

C'est l'occasion idéale pour libérer l'homme!

Sans attendre, vous bondissez sur les soldats, les prenant par surprise, et grâce à l'aide de votre compagnon vous vous débarrassez d'eux vite fait. Malheureusement, le bruit du combat attire l'attention de nombreux moines qui dormaient dans les cellules de cet étage...

Il ne faut que quelques minutes pour que vous soyez entourés par des moines en colère et par d'autres soldats. Ils sont trop nombreux!

On vous conduit dans une cellule, et un soldat reste pour vous surveiller, pendant que les autres se dispersent.

« Vous êtes des chiens, vous crie-t-il de derrière la robuste porte en chêne, vous avez tué mes frères d'armes. Soyez maudits!

- Vous n'avez pas le droit d'opprimer les libres citoyens d'Abalone! Libère-nous immédiatement! »

Rendez-vous au **186**.

500

Vous ne trouvez aucun point faible dans cette catapulte. Vous pourriez attaquer les quatre orques qui la manœuvrent en allant au **153**, ou lancer un sort Eclair Foudroyant pour mettre le feu à la machine, mais cela risquerait de trop vous exposer, dans ce cas, allez au **328**. La seule autre possibilité est d'invoquer l'aide d'Ekerion, allez au **577** si vous pouvez et souhaitez le faire.

501

Votre attitude déterminée porte ses fruits. Pendant que l'orque laisse tomber son arme et s'enfuit à toute vitesse, Ogorzalek est à genoux, implorant pitié.

Vous donnez l'ordre à votre compagnon de le surveiller, dans les cas où il tenterait de s'enfuir, pendant que vous fouillez les cadavres, ne trouvant toutefois que peu de choses utiles.

Si vous êtes un Guerrier vous pouvez utiliser leurs Cimenterres qui ont les mêmes caractéristiques que les épées, autrement vous devez renoncer à les prendre, il y en a cinq à disposition. Vous trouvez aussi 20 pièces d'or, des Vêtements d'Orques (ils sont encombrants et occupent deux places dans votre équipement) et un Masque de Guerre Orque.

Ensuite vous examinez les cordes qui liaient les mains d'Ogorzalek. Elles semblent coupées net; ce qui vous laisse supposer que sa détention a dû être sabotée de quelque façon.

Mais cela vous importe peu et vous serrez bien fort ses

liens afin qu'il ne puisse tenter quoi que ce soit contre vous. Votre compagnon prend son poignard, examine le genou d'Ogorzalek et d'un coup sec lui tranche un tendon.

L'orque tombe à terre à cause de la douleur et il vous maudit, recevant en échange un coup de pied en pleine bouche. Après quoi il pleurniche comme un chien battu, vous lançant des regards pleins de haine. Allez au **374**.

502

Lame tombe au sol, agonisant. Vous prenez l'un de ses poignards et vous le lui plantez droit dans le cœur mettant ainsi fin à ses souffrances. Puis vous projetez l'autre contre le magicien, le tuant sur le coup (si vous ne l'aviez pas déjà fait).

Vous ressentez une sensation qui oscille entre l'euphorie pour cette victoire et la désillusion pour la tromperie dont vous êtes victime (vous récupérez quand même 2 points di Énergie).

Vous fouillez rapidement les cadavres et vous pouvez prendre (si vous le souhaitez) les objets suivants:

- 2 Poignards
- 1 dose de Giodalina (qui vous permet de récupérer 4 points d'Énergie)
- 1 dose de Venin

Vous craignez que la zone du port ne soit trop dangereuse et vous revenez sur vos pas pour prendre la direction du centre-ville. Allez au **192**.



503

Vous montrez le Laissez-passer à Azpeitia qui fronce les sourcils et vous lui faites glisser dans la main 4 Étoiles d'Argent (notez-le dans la feuille d'aventure).

Azmaitia et Bea doivent encore traverser le portail, mais c'est impossible de le faire sans avoir le Laissez-passer. Si vous retournez vous-même les chercher, effacez 1 Étoile d'Argent et allez au **408**.

Si vous envoyez Azkoitia, effacez 4 Étoiles d'Argent et allez au **461**.

504

Les yeux du moine s'illuminent pendant qu'il parle. Malgré la confusion qui vous entoure, il vous parle des nombreux livres qu'il a lus, des recherches effectuées et de l'histoire des grands inquisiteurs. Vous parvenez tant bien que mal à comprendre quelque chose, du moment que les lutins n'arrêtent pas de faire du boucan. Vous alliez partir, quand le vieux moine interrompt la conversation.

« Mon garçon, dépêche-toi de finir de manger. Guide Lumineux t'attend au Temple et il n'est pas connu pour sa patience! »

Vous reportez tout de suite votre attention sur ses derniers mots.

« Tu as dit Guide Lumineux? Le Grand Prêtre?

- Exactement! Quand je l'ai quitté, il m'a ordonné de conduire le visiteur au Grand Temple, le plus rapidement possible, afin de le rencontrer et de lui souhaiter la bienvenue à Janger! »

Vous les saluez, leur souhaitant bonne chance, et vous réfléchissez sur ce que vient de dire le moine et qui va à l'encontre de vos attentes. Rendez-vous au **383**.

505

« Guide Lumineux m'a dit que tu étais devenu un serpent vindicatif. Il sera heureux de te savoir mort! »
Il vous menace avec l'épée, hésitant un instant, avant de l'enfoncer dans votre poitrine.
Rendez-vous au **100**.

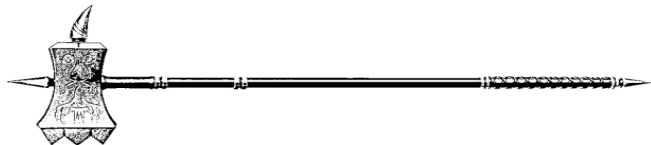
506

Vous parvenez à atteindre non sans mal le rebord de la fenêtre et, après avoir vérifié qu'il n'y a personne à l'intérieur de la chambre, vous entrez, suivi immédiatement par votre compagnon (si vous avez utilisé une Corde vous pouvez la récupérer).

La chambre n'est pas trop grande et il y a une demi-douzaine de lits superposés, nombre d'entre eux défaits. Il y a aussi des malles, mais vous n'avez pas le temps de les fouiller car la porte à l'opposé de la fenêtre s'ouvre: vous faites face au peloton entier de soldats en poste au monastère!

Ils sont surpris par votre présence dans leur dortoir, mais les affronter au combat n'aurait aucun sens.

Rendez-vous au **216**.



507

Un rebelle vient vous informer que les premiers accrochages ont commencé dans la zone est de Racla, pour le contrôle d'un des passages qui traversent la ville du sud au nord. C'est l'un des passages les plus importants pour atteindre le quartier des marchands.

Si vous parvenez à repousser les ennemis et à contrôler la zone, vous coïncerez les soldats entre deux feux et ils pourraient difficilement vous résister longtemps!

La bataille fait rage toute la matinée avec des hauts et des bas, mais, étant donné l'étroitesse de l'endroit, la supériorité numérique de l'armée Abalonienne n'est pas aussi déterminante qu'elle le devrait en temps normal, vous parvenez à gagner de précieux mètres.

Si vous avez la Note V, allez au **204**; sinon au **572**.

508

« Nous ne pouvons laisser partir personne, sans avoir préalablement réalisé une fouille approfondie. Ce sont les ordres. Étant donné la nature de votre exigence nous pouvons vous éviter la queue, mais vous ne pouvez pas refuser la fouille. »

Après quoi le soldat s'approche de vous...

Si vous refusez de vous faire fouiller, allez au **221**.

Si vous acceptez, allez au **348**.

509

Vous avez un rendez-vous à ne pas rater ce soir, aussi vous vous dépêchez de rejoindre la clairière au centre

de la forêt en traînant derrière vous Ogorzalek, qui ne fait que vous maudire depuis tout à l'heure.

Quand vous arrivez au lieu de la rencontre, vous trouvez un important nombre d'orques armés, parmi lesquels vous reconnaissez Ezergek.

Ogorzalek lance un appel à ses semblables, qui vous entourent, pendant qu'Ezergek s'avance en réclamant son trophée.



« Moi voir queue! »

Vous devez gagner du temps, car le soleil n'est pas encore couché et vous ne recevrez aucune aide de la part du spectre tant qu'il ne fera pas complètement noir.

Vous tergiversez quelque temps et puis vous montrez le Dard à l'orque, dont les yeux s'illuminent de cupidité. Ogorzalek se plaint, mais Ezergok n'a d'attention que pour vous.

« Toi quoi veux? dit-il, en crachant de la bave noirâtre.
- Eh bien, je n'ai aucun problème à te donner ce trophée, mais nous devons discuter des quelques détails. Approche-toi! »

Vous échangez quelques mots avec lui, jusqu'à ce que le ciel soit entièrement noir, ne laissant que la lumière des torches pour éclairer la forêt.

Soudainement, un cri glacial secoue le silence de la nuit! L'elfe noir descend comme une tornade sur les orques, les fauchant comme des brins d'herbe.

Ezergok tente de s'enfuir, mais il se rend vite compte de l'impossibilité de sortir vivant de cette cage. L'elfe noir traîne l'orque vers la clairière, où Ogorzalek n'a même pas tenté de se sauver.

« Partons, ordonnez-vous à votre compagnon, cela ne nous concerne plus... »

Vous vous éloignez des orques, les laissant tremblants et incapables de bouger.

Vous vous asseyez contre un arbre avec votre compagnon et vous partagez les maigres vivres qu'il vous reste. Au loin vous entendez clairement de terribles cris de douleurs...

Vous n'avez plus envie de manger et vous vous installez pour vous reposer un peu, mais les cris perdurent longtemps et vous empêchent de dormir.

Vous pensez à la douleur subie par l'elfe noir qui est en train la rendre à ses bourreaux; décuplée par la rage de celui qui a tout perdu.

Vous parvenez enfin à vous endormir.

À votre réveil, vous trouvez un étrange objet dans votre main dont vous n'avez aucun souvenir: c'est un Sifflet Noir (notez-le dans votre équipement).

Quand vous voudrez l'utiliser, déduisez 100 du numéro du paragraphe où vous vous trouverez et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si le texte a un sens avec la suite de l'aventure, cela signifie qu'à cet instant le Sifflet Noir pourra être utilisé.

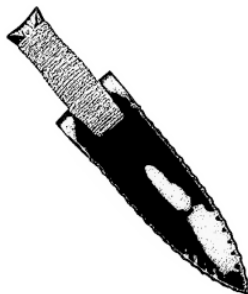
« C'est probablement le moyen pour sortir de cet endroit, Vindice », exclame votre compagnon.

Si vous avez la Note L, allez au **25**; sinon au **450**.

510

Vous vous placez entre le démon et les deux garçons, leur empêchant ainsi de s'acharner sur lui.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **511**; sinon au **495**.



511

L'un d'eux tente de vous prendre par surprise en vous poussant, mais vous campez fermement sur vos jambes et sa tentative échoue. Le garçon recule avec indécision, vous faites donc un pas en avant en le défiant du regard. Les deux baissent la tête et vont s'asseoir plus loin à une table libre. Rendez-vous au **306**.

512

Vous prononcez les mots lentement, regardant tour à tour chaque soldat.

« Le Grand Gardien s'en est allé avec ses secrets, moines d'Ekerion. Je vous ai libéré du poids de son autorité. Toutefois la religion ne m'intéresse pas et je ne remplis pas les conditions pour obtenir le titre de Grand Gardien. »

Puis vous voyez Guarente et vous l'invitez à s'approcher, chose qu'il fait non sans crainte.

« Tu m'as accueilli comme un frère, hier soir. Si Licony est libre nous le devons à toi aussi. Je te nomme Grand Gardien de Licony. »

Tous en restent bouche bée.

« Vous soldats, vous êtes libres de faire ce que vous jugez le plus opportun. Vous pouvez retourner à Janger et dire que Licony est libre, ou vous pouvez vous unir à ses libérateurs et combattre le joug du Grand Prêtre. Mais vous ne ferez plus couler le sang des habitants de Licony! »

Quelques soldats font un pas en arrière, involontairement: vous lisez la crainte dans leurs yeux.

La situation se débloque quand Guarente prend votre parti, criant sur les soldats:

« Partez, bons à rien, vous avez passé trop de mois à vous empiffrer: vous n'êtes plus les bienvenus dans ces murs! »

Pendant que les militaires s'en vont dépités, vous jetez un regard de complicité à Guarente et reprenez la parole.

« Grand Gardien Guarente, vous devez donner l'ordre de faire disparaître le corps de l'ancien Grand Gardien. Il va bientôt faire jour et j'ai l'intention de faire un discours aux habitants de Licony avant la célébration religieuse.

- Allez! Vous n'avez pas entendu? » intervient Guarente, qui semble avoir retrouvé toute sa vigueur.

Les religieux vous regardent perplexes, mais n'osent pas répliquer et se dépêchent d'exécuter les ordres.

Le vieux moine vous fait un clin d'œil et vous murmure à l'oreille: « Enfin, tu nous as libéré, étranger!

- Frère, tu pensais avoir oublié ta force d'âme, mais comme tu le vois, tu te trompais! »

Rendez-vous au **589**.

513

Malgré votre répugnance, grâce aux vêtements encore ensanglantés de l'orque qui cachent votre aspect, vos probabilités de parvenir au-delà de l'ouverture seront bien plus importantes.

Dans la frénésie de la bataille, les ennemis ne vous prêtent aucune attention jusqu'à ce qu'un orque bien plus grand que les autres ne pose sa main sur votre épaule, vous empêchant de vous en aller.

Il murmure quelque chose d'incompréhensible et vous

devez être rapide pour lui répondre.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **307**. Sinon au **314**.

Si vous utilisez le sort Illusion ou Arrêter le Temps, ajoutez 3 au résultat.

514

« Madame, je n'ai pas de malheurs à vous raconter. Je suis en voyage vers Cadash par simple esprit d'aventure et pour conquérir la gloire que je mérite. Je rêve de rentrer à Janger chargé de trésors, on dit que ces territoires en regorgent. Soyez confiante et ne désespérez pas, madame! »

La noble dame se fend d'un sourire éclatant:

« Merci pour votre optimisme, voyageur! Je vous souhaite beaucoup de chance! »

La femme est en train de partir, mais vous pouvez encore lui demander quelque chose.

Si vous lui demandez plus de détails sur les sorcières, allez au **273**.

Si vous lui demandez de vous présenter les autres personnes qui voyagent avec elle, allez au **295**.

515

Vous avez presque complété l'épreuve, mais le nombre d'Étoiles d'Argent aussi diminue rapidement.

La dernière qui doit traverser le portail est Bea.

Vous renvoyez Azmaitia avec le Laissez-passer (payez 1 Étoile d'Argent) et vous lui dites de revenir vers vous

avec la sorcière plus jeune.

Toutefois il ne vous reste plus assez d'Étoiles d'Argent pour leur permettre le passage du portail.

Rendez-vous **248**.

516

« Messires, je me nomme Fallandi et j'aurais le plaisir de vous montrer ma marchandise, si vous le permettez, dit le lutin en allant droit au but.

- C'est un endroit assez inhabituel pour marchander, Fallandi, il ne semble pas y avoir beaucoup de clients en ce lieu, répondez-vous.

- Votre intelligence me laisse penser que vous aussi êtes des marchands! » réplique le lutin, qui ne vous laisse pas le temps de réagir et commence à vous montrer quelques ustensiles de travail et autres vêtements qui ne sont d'aucun intérêt pour vous.

« Laisse tomber, lutin, dis-moi plutôt combien de temps il faut encore marcher avant de sortir de ce cimetière. Cela fait plus d'un jour que nous marchons et nous n'en voyons toujours pas la fin.

- Eh bien, cela dépend... si vous avez déjà rencontré le spectre noir. »

Vous vous approchez de Fallandi et vous l'incitez à poursuivre.

« Le spectre noir qui infeste cette forêt? C'est un elfe qui se peint le visage en blanc avec un sourire louche. Une fois que tu le vois, tu ne trouves plus le chemin du retour. Mais n'ayez crainte, il ne chasse que des orques et seulement la nuit. Vous pouvez être tranquilles! »

Le lutin doit avoir deviné avec votre réaction que vous

avez vu le spectre et il vous vient en aide.

« Je ne sais pas comment t'aider, mais prends cette Clochette. Si tu la sonne, je viendrai à toi. Mais ne le fait pas quand tu es avec le spectre! » termine-t-il avec un petit rire inopportun.

Si vous le voulez, prenez la Clochette de Crystal (notez-la dans votre équipement). Quand vous voudrez l'utiliser ajoutez 50 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si le texte a un sens, cela signifie que Fallandi se trouve dans les parages et vous pourrez alors converser avec lui.

Après quoi le lutin s'en va, continuant à rire de façon désagréable.

Vous pouvez le suivre en cachette vers le nord, au **137**.
Ou bien poursuivre vers l'est, au **132**.

517

Vous n'avez plus d'énergie et votre respiration devient de plus en plus difficile à cause du froid. Avec vos dernières forces vous tentez de vous maintenir à flot, mais vous ne sentez plus vos membres transis, vous perdez inexorablement conscience, et sombrez dans un sommeil dont vous ne vous réveillerez jamais.

Votre aventure se termine ici.



518

Vos mots causent du remous et les brigands s'énervent. Certains commencent à vous insulter et un demi-démon vous accuse ouvertement d'être un espion.

« Peut-être as-tu été envoyé par ces mêmes marchands pour nous apaiser, avec l'espoir que nous partions d'ici. Eh bien, dis-leur que ceci est notre territoire et que s'ils veulent passer par ici ils devront en payer le prix! »
Rendez-vous au **561**.

519

Vous dégainez votre arme et vous vous lancez contre la créature, sous le regard surpris des orques.

La manticore, encerclée et blessée, se bat avec ténacité, mais à la fin, elle ne peut que succomber.

C'est maintenant que les orques reportent leur attention sur vous, en vous demandant, avec leur rustre façon de parler, le motif de votre intervention.

Ils vous entourent et vous êtes obligé de combattre de nouveau, sauf que cette fois-ci, c'est vous qui êtes en nette infériorité numérique!

Quand un cimenterre rouillé vous transperce la poitrine, vous vous abandonnez au néant.

Rendez-vous au **100**.



Votre dernier coup projette le Grand Gardien au sol, il se met à cracher du sang et à gémir. Lord Vigilulfo vous regarde, terrifié.

Vous pouvez lui donner le coup de grâce, dans ce cas allez au **569**, ou épargner sa vie à condition qu'il libère Lord Vigilulfo au **482**.



Quand le chariot arrive à votre hauteur vous croisez le regard du conducteur, puis il vous dépasse et se rapproche des murs de la ville voyageant à vive allure malgré la boue.

Au moment où les chevaux de tête posent leurs sabots sur la glace, ils glissent et tombent à terre, entraînant avec eux les autres animaux. L'inertie du chariot est telle qu'il renverse les pauvres bêtes, déraillant et faisant tomber son chargement avec un bruit de verre brisé.

Les liquides se mélangent entre eux et avec l'eau du fond du lac, produisant en premier des décharges électriques et puis une boule de feu gigantesque qui explose avec un vacarme dévastateur!

La déflagration est tellement puissante qu'elle projette partout des morceaux de bois et de boue. Vous êtes frappé de plein fouet par l'explosion et tout devient noir. Rendez-vous au **144**.

La rage avec laquelle l'elfe a éliminé les adversaires vous incite à rester prudent...

Vous criez un avertissement à votre compagnon et vous vous lancez à perdre haleine dans le cœur de la forêt carbonisée, vous perdez 1 point d'Autorité.

Votre compagnon vous suit à quelque pas de distance et après plusieurs minutes vous décidez de vous arrêter.

En vous appuyant contre une roche noircie, vous reprenez votre souffle, confiant d'avoir éloigné la menace.

Toutefois un bruit dans votre dos vous surprend et le visage de l'elfe réapparaît rapidement, comme pour signifier qu'il est inutile de tenter de fuir.

« Elfe, dis-nous qui tu es et pourquoi tu nous persécute!
- Mots dans l'obscurité. Sang et mort. Nous avons partagé le même sort... »

Il vous montre un mince pendentif d'or qu'il garde précieusement dans la paume de sa main, hésitant comme s'il était submergé par des souvenirs émouvants. Vous retenez un frisson de terreur en croisant son regard.

« Il n'en manquent plus que deux, Ogorzalek et Ezergok », vous dit-il.

Vous alliez lui demander à qui appartiennent ces noms, quand l'elfe tend la main vers votre tête.

Si vous le laissez faire, allez au **285**.

Si vous voulez éviter tout contact avec lui, allez au **89**.



523

Vous avez besoin d'aide en toute urgence et le seul endroit où vous êtes certain de trouver des amis est la troupe théâtrale de Maître Moro. Vous retournez donc vers la place où vous aviez aperçu Rafine et Zebina et, à en entendre les cris de joie de la foule qui assiste au spectacle, vous comprenez vous trouver au bon endroit. Rendez-vous au **169**.

524

L'homme est en train de regarder le sol et vous ne pouvez apercevoir son visage. Il reste en silence et ne daigne même pas vous gratifier d'un regard quand vous vous approchez.

Vous le saluez et lui tendez la main, en réponse l'homme lève le regard du sol, mais à cause de sa capuche qui couvre entièrement ses traits, vous ne pouvez toujours pas l'apercevoir en face.

Après un instant d'hésitation il vous serre rapidement la main et vous salue sans plus rien ajouter.

Si vous êtes un Magicien allez au **154**; autrement lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit.

Si vous êtes un Démon ou un Lutin ajoutez 2 au résultat.

Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **154**; sinon au **166**.



525

Combien de vos projectiles ont atteint leur cible?

Si c'est 3 ou plus, allez au **126**; sinon au **288**.

Si vous avez lancé le sort Eclair Foudroyant ou Illusion, augmentez le résultat de 2 et de 1 respectivement.

Si vous avez lancé le sort Arrêter le Temps vous pouvez lancer les dés encore deux fois pour voir si vous parvenez à toucher vos adversaires, cela, bien entendu, s'il vous reste suffisamment de munitions.

526

Les soldats sont surpris par votre présence, mais votre compagnon et vous êtes en évidente infériorité numérique : il serait suicidaire de les affronter au combat.

Si vous êtes en compagnie du Ministre, rendez-vous au **220**; autrement lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au **385**; sinon au **216**.

Si vous avez la Note H ajoutez 3 points au lancer des dés et si vous avez un Anneau d'Ekerion ajoutez 1 autre point en plus.

527

Les deux orques survivants se regardent l'un l'autre, puis se lancent à l'unisson contre vous. Ogorzalek met à terre votre compagnon et s'ensuit une empoignade, tandis que vous évitez d'un cheveu la charge de l'autre orque et le frappez dans le dos, le faisant rouler contre

un rocher où il le brise le crâne.
Se sentant menacé, Ogorzalek s'enfuit à toutes jambes.
Vous vous jetez sur lui pour l'arrêter.
Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur
d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à
17, allez au **347**; sinon au **334**.
Si vous lancez le sort Arrêter le Temps ou Illusion
ajoutez 3 au résultat.

528

Après quelques minutes, arrive la patrouille envoyée
pour arrêter Lord Vigilulfo, qui est escorté à dos d'âne,
parmi les railleries des soldats qui se moquent de sa
misérable condition.

L'homme, humilié face à ses propres gens, n'ose pas
lever le regard et est conduit à l'intérieur du monastère.
Les moines avec lesquels vous vous êtes entretenus
rentrent à leur tour pour vaquer à leurs tâches.
Rendez-vous au **349**.



529

Si vous mangez le ragoût vous récupérez 2 points d'Énergie, alors que si vous buvez la bière 1 point et le vin 2 points. Vous ne pouvez pas consommer plus d'une portion pour chaque aliment au risque d'avoir une indigestion ou de vous enivrer.

Vous entamez une conversation avec l'aubergiste, qui ne semble toutefois pas très bien disposé envers vous.

« Je suis occupé, tu ne le vois pas? vous répond-il agacé.

- Il y a beaucoup de gens en effet, dites-vous calmement, peut-être même quelques clients inhabituels, non? »

- Mon métier requiert discrétion et comment savoir utiliser ceci », vous répond-il en agitant sous votre nez son couperet.

Vous comprenez qu'il vaut mieux ne pas insister et vous reprenez votre surveillance afin d'identifier l'Apostat et le Grand Prêtre. Rendez-vous au **383**.

530

Dans la faible lueur qui provient de la forteresse assiégée, vous vous frayez un chemin vers les machines de guerre des orques dans le but de les saboter. Vous repérez trois grandes catapultes, avec autant de puissantes grues utilisées pour charger les projectiles qu'elles utilisent.

Vous devez les rendre inutilisables afin de donner aux défenseurs l'espoir de pouvoir au moins résister cette nuit aussi!

La première machine de guerre n'est qu'à quelque pas de vous, mais elle est bien présidée par les nombreux

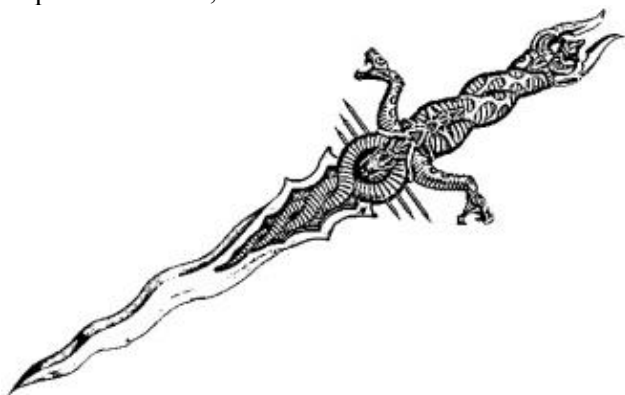
orques qui la manœuvrent.

Le treuil a soulevé une lourde pierre, qui pend au-dessus du bras de la catapulte. Si vous coupez les cordes qui soutiennent le poids, sa chute subite pourrait briser la catapulte.

Vous devez toutefois agir sans vous faire remarquer sinon vous n'aurez aucune chance de vous en tirer...

Si vous intervenez sur le treuil qui commande la poulie de la grue, allez au **104**.

Si vous optez pour faire tomber la lourde pierre en coupant les cordes, allez au **240**.



531

Vous répondez à Damaso que vous avez confiance en la clémence du commandant, mais l'homme vous reproche votre ingénuité et continue de parler.

Après une heure de monologue, vous aimeriez sortir de la cellule pour fuir cette insupportable canaille, mais heureusement l'homme finit par s'endormir, vous laissant ainsi un peu de répit. Vous vous appuyez contre la paroi, et tant bien que mal vous parvenez à vous

endormir.

Vous vous réveillez au cœur de la nuit: quelqu'un est en train de crier.

« Au secours, il y a une brèche dans la coque! Sauve qui peut! » sont les seuls et angoissants mots que vous comprenez.

Vous devez tenter de vous libérer immédiatement: au milieu de cette panique personne ne se rappellera votre emprisonnement. Damaso aussi s'est réveillé et il vous incite à agir.

Si vous êtes un Magicien, vous pouvez brûler la porte en bois avec le sort Eclair Foudroyant.

Si vous êtes un Lutin, vous pouvez utiliser le sort Mutation et rapetisser tellement que vous pourrez passer sous la porte.

Si vous êtes un Moine, vous pouvez invoquer Ekerion, qui fera coulisser le verrou pour vous faire sortir.

Si vous êtes un autre personnage, ou si vous ne voulez pas jeter un sort ou demander l'aide d'Ekerion, vous pouvez recourir à la force brute, et tenter de la défoncer à coups d'épaule, ou à l'agilité, et faire coulisser le verrou en utilisant un Poignard (si vous en avez un, sinon vous ne pouvez tenter cette option).

Dans le premier cas lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 19, les charnières cèdent et avec un coup de pied vous parvenez à créer une ouverture suffisante pour passer.

Dans le second cas lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 20, vous parvenez à faire coulisser le verrou. Vous pouvez effectuer une tentative avec la Force et une avec l'Agilité.

Si vous parvenez à vous libérer, vous aidez Damaso à en faire autant, puis vous sortez ensemble de la salle pour vous rendre au **42**.

Si aucune de vos tentatives n'est couronnée de succès, allez au **79**.

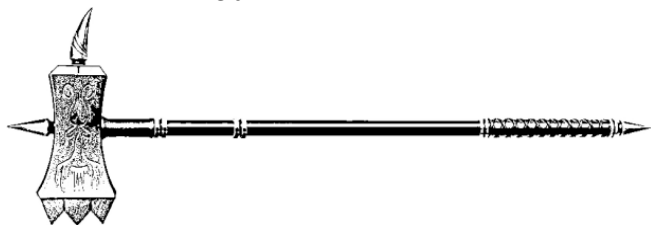
532

Les soldats s'écartent pour vous laisser passer.

Vous percevez le doute qui est en eux, toutefois il ne vous faut que quelques instants pour vous éloigner au loin, hors de leur vue.

Soulagé par la réussite de votre plan, vous poursuivez votre route pendant quelques lieues jusqu'à ce que sur votre droite le ravin cède la place au plateau: c'est le moment de quitter la piste des caravanes.

Rendez-vous au **430**.



533

Vous vous approchez des gardes, tandis que le va-et-vient des nombreux serviteurs et valets portant des plateaux pleins de victuailles rend votre parcours difficile, vous évitez tant bien que mal de ne pas les bousculer.

Vous attendez quelques minutes, pour que la confusion se calme un peu, après quoi vous avancez d'un pas

décidé et vous dépassez les deux soldats qui, malgré la surprise, ne vous arrêtent pas.

Vous vous trouvez dans un couloir menant à plusieurs salles.

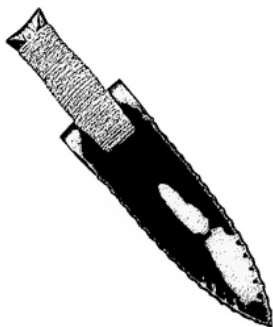
Il y a beaucoup de femmes qui sont en train de cuisiner et un seul homme, habillé de façon élégante, qui donne des ordres à tout le personnel et s'assurant que toutes les tâches sont bien exécutées.

Quand il vous aperçoit, il fait une remarque sur votre présence dans cette zone et vous invite à vous en aller.

Vous vous excusez, inventant une histoire bidon, mais l'homme, probablement le majordome du palais, est déjà distrait par d'autres occupations et ne vous prête plus aucune attention.

Vous vous rendez compte qu'ici vous ne trouverez rien d'utile et vous retournez dans la salle du banquet.

Écrivez la Note S et, si vous ne l'avez pas déjà fait, choisissez entre trouver une place quelque part et attendre la suite des événements, au **535**, ou recourir à un stratagème pour monter aux étages supérieurs en allant au **208**.





534

Vous vous imposez parmi les clients effrayés et atteignez les escaliers malgré la grave blessure subie. Chaque marche semble plus haute que la précédente et, une fois atteint l'étage supérieur, vous devez reprendre votre souffle pendant quelques instants. La douleur persistante dans votre bras vous rappelle que vous devez soigner la blessure au plus vite.

Vous vous trouvez dans un couloir le long duquel se trouvent des portes des deux côtés, certaines sont ouvertes d'autres fermées; au fond, une fenêtre ouverte fournit un peu de lumière.

Vous faites quelques lourds pas en avant, quand une porte sur votre droite s'ouvre; vous croisez le regard d'une elfe qui ouvre grand les yeux de surprise, et recule d'un pas afin d'avoir assez de place pour titrer une flèche avec son petit arc.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 14, allez au **319**; sinon au **6**.

535

Vous vous asseyez à côté d'un groupe de moines d'Ekerion. Ils sont originaires d'Abalone et de Dueshe, échangeant des avis sur la propagation des hérésies et des mesures pour les contenir.

Vous en profitez pour manger quelques-uns des délicieux plats qui sont servis (vous récupérez 2 points d'Énergie) et, quand l'occasion se présente, vous demandez de façon désintéressée des nouvelles de

Guide Lumineux. L'un des moines vous répond.
« Il est probablement en train de dîner en privé avec l'Empereur... Leur présence n'était pas prévue à ce banquet. »

Écrivez sur la feuille d'aventure la Note S.

Vous avez perdu assez de temps en ce lieu, donc, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez tenter de monter aux étages supérieurs, au **208** ou explorer le quartier réservé au personnel, au **533**.

536

« Ça marche, Lutin! répondez-vous sûr de vous.
- Bien, voyageur, trouve l'emplacement du trésor des elfes et moi je vais investiguer. Rappelle-toi de sonner la Clochette, comme ça je ne devrai pas tourner en rond pour rien. »

Puis il vous lance une gourde d'eau et avant de s'en aller ajoute un dernier commentaire:

« Dans cette forêt de cendres et de sable on ne peut pas rester sans une réserve d'eau suffisante. Prends-la et fait-en bon usage! »

Vous en buvez une généreuse gorgée et mettez de côté la Gourde avec son précieux contenu: elle vous sera utile plus tard (notez-la, si vous le souhaitez, sur la feuille d'aventure, elle occupe la place d'un objet).

Écrivez la Note L et allez au **412**.



Dans la pénombre vous ne voyez que peu d'objets qui pourraient vous être utiles: quelques couvertures, de la paille, des planches en bois et de nombreux tonneaux de vivres.

Vous brisez quelques planches en morceaux plus petits et vous tentez avec difficulté de remplir la brèche avec. Pendant un instant le flux de l'eau semble ralentir, mais la pression est telle que les morceaux de bois sont rapidement emportés.

Pendant que vous réfléchissez quoi faire d'autre, vous entendez des pas provenir de la cale supérieure.

Un marin jure quand il vous voit à proximité du trou:

« Damnation, c'était donc ça ce bruit! »

Vous n'avez pas le temps de répondre, que l'homme a déjà appelé à l'aide, et la cale se remplit de Gardiens de la Foi et de marins.

Vous êtes fait prisonnier, sans aucune possibilité de vous défendre et on vous ligote pendant que les marins examinent la brèche. L'eau atteint maintenant un pied de haut, mais les hommes parviennent à colmater la brèche avec beaucoup plus d'expertise que vous.

Afin d'effectuer des réparations plus adéquates, le bateau est dérouté vers le port le plus proche.

Vos tentatives de prouver votre innocence ou votre vraie identité ne servent à rien, le capitaine ne croit pas un mot de ce que vous dites. Vous êtes pendu au mât principal en guise d'avertissement aux saboteurs...

Votre aventure se termine ici.

538

La catapulte s'embrase en une boule de feu qui détruit instantanément les éléments essentiels à son fonctionnement. Toutefois votre intervention n'est pas passée inaperçue et vous êtes rapidement entouré par de nombreux orques qui vous arrachent votre arme!

Le visage boursoufflé d'une créature fétide qui vous enfonce son poignard dans le cœur est la dernière chose que vous voyez...

Rendez-vous au **100**.

539

Le valet s'en va en vous jetant un dernier regard surpris. Vous enlevez votre maquillage et vous changez d'habits en empruntant quelque chose à Puncio: c'est un vêtement très élégant et raffiné, afin de pouvoir vous faire passer pour l'un des nombreux invités. Dans le cas où vous seriez découvert, personne ne pourrait plus vous associer à la compagnie théâtrale et vos amis ne seraient pas inquiétés. Vous vérifiez votre main postiche et vous prenez aussi des gants en velours afin de ne pas éveiller les soupçons.

Pendant que Rafine, Zebina et Torlam s'occupent des nombreux invités, vous filez dans l'obscurité à la recherche de Guide Lumineux.

Vous pouvez commencer votre exploration par la salle du trône, en allant au **489**, ou tenter une incursion au deuxième étage où se trouvent les appartements des invités les plus importants ainsi que le studio de Guide Lumineux, dans ce cas rendez-vous au **292**.

540

L'orque se traîne vers le sud avec difficulté. Il vacille, puis un coup de vent le fait tomber à terre. Vous courez examiner le corps, mais il n'y a plus rien à faire pour lui et le message pour Ezergek n'arrivera jamais à destination.

Si vous avez encore le Cylindre de charbon, vous pouvez demander à votre compagnon de sortir de la forêt et partir à la recherche d'Ezergek pour l'inviter à vous rencontrer cette nuit même en lui promettant la queue de la manticore. Dans ce cas allez au **542**.

Si vous n'avez pas le Cylindre de charbon ou si vous ne voulez pas l'utiliser maintenant, allez au **247**.



541

Vous êtes fatigué et blessé, mais vous avez réussi, avec vos compagnons, à repousser cette charge ennemie.

Malgré cela, la supériorité numérique de vos adversaires est telle que leurs blessés sont bientôt remplacés par d'autres hommes, prêts à enfoncer vos défenses.

Vous devez affronter deux autres rebelles armés de dagues.

Premier Rebelle: Combativité 9 Énergie 12

Second Rebelle: Combativité 8 Énergie 13

Après le quatrième tour de combat, l'Apostat revient, il

semble avoir bu des potions de guérison.

Apostat: Combativité 10 Énergie 18

Quand l'Énergie de l'Apostat descend en dessous de 10, l'homme s'enfuit. Si toutefois vous tentez de l'empêcher de fuir, allez au **321**.

Les deux autres rebelles continueront à se battre jusqu'à ce que leur Énergie ne tombe en dessous de 5, après quoi ils déguerpiront.

Si votre Énergie tombe à 0 ou moins, allez au **100**.

Dans le cas où tous vos adversaires se sont enfuis, allez au **541**.

542

Vous réfléchissez un peu: après un instant d'hésitation vous êtes obligé de confier à votre compagnon une dangereuse mission.

« Tu te sens d'attaque pour te rendre dans ce village de canailles afin de convaincre Ezergok de venir chercher en personne cette queue?

- Vindice, pour toi je ferais n'importe quoi. Compte sur moi! »

Vous examinez le Cylindre et soufflez à l'intérieur du minuscule trou. Vous entendez un son grave et l'objet se désagrège entre vos mains (effacez-le de votre équipement).

Peu après, vous entendez un bruit similaire qui semble répondre à votre appel: c'est un hibou, qui se pose sur un tronc tombé et vous fixe des yeux.

Votre compagnon vous salue et se met à suivre l'animal qui s'éloigne en faisant des petits bonds.

Vous profitez de l'attente pour vous reposer (augmentez votre Énergie de 1 point) et au coucher du soleil vous entendez la voix de votre compagnon de retour de la mission. Son visage est brûlé par le soleil et il n'a plus ni armes ni équipement avec lui.

« Vindice, Ezergek a accepté de venir cette nuit conclure l'accord. Il sera dans la zone sud de la forêt dans quelques heures. Je ne peux pas affirmer qu'il viendra seul, dans ce cas nous ne pouvons qu'espérer que l'elfe noir ne manque pas le rendez-vous.

- Je ne pense pas qu'il laissera passer cette occasion. Mais dis-moi, où as-tu laissé tes armes et ton équipement? lui demandez-vous.

- J'ai dû les laisser en guise de garantie. Rien qui ait de la vraie valeur de toute façon... »

Écrivez sur la feuille d'aventure la Note P et prenez note que lors du prochain combat votre compagnon, étant désarmé, ne pourra vous être d'aucun soutien, à moins qu'il ne s'agisse de la Roche qui est capable d'affronter un combat à mains nues sans aucune pénalité. Si vous avez 2 armes de corps à corps, vous pouvez en donner une à votre compagnon, qui ne subit plus aucune pénalité au combat. Dans ce cas effacez-la de votre équipement. Rendez-vous au **247**.

543

« Tu as eu une bonne idée, Taureau. Regroupez les prisonniers, afin que je puisse leur parler. »

Quelques minutes plus tard vous faites face à plus de deux cents militaires Abaloniens, dont la majorité n'est pas blessée et pourraient donc être de valides combattants s'ils venaient à se joindre à vous.

Vous lisez dans leurs yeux la peur, mais aussi le doute, et vous insistez donc sur le fait que le destin de Guide Lumineux ne tient plus qu'à un fil.

« Nous sommes partis de loin et maintenant nous nous trouvons presque aux portes de Janger. Les paysans de Racla sont de notre côté et il en est de même dans chaque comté d'Abalone. C'est le Grand Prêtre qui nous a monté les uns contre les autres, mais le moment est venu de faire la paix. Parmi les rebelles vous trouverez toujours des amis, quel que soit votre choix. Mais si vous souhaitez combattre avec nous, vous retrouverez aussi qui vous êtes. »

Si vous avez Note U, lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 19 allez au **205**; sinon au **404**.

Si vous êtes allié de Morgante ajoutez 1 autre point.

Si vous n'avez pas la Note U, allez au **382**.

544

Azkoitia se bat prudemment et se défend avec agilité, bondissant d'un côté à l'autre. Néanmoins, ses mouvements se font petit à petit plus lents et prévisibles à cause du somnifère, alors que vous vous sentez en pleine forme et que vous maintenez la fréquence de vos attaques.

La sorcière semble en difficulté, en tentant de bloquer vos coups de plus en plus violents, elle recule pas à pas jusqu'à se retrouver dos à un grand chêne.

D'un coup de pied au ventre vous l'envoyez à terre et vous bondissez pour lui attraper la tête que vous serrez en une prise terrifiante pour lui tordre le cou.

Mais vous vous rendez compte qu'elle a perdu connaissance et elle ne peut plus opposer de résistance. Assoiffé de sang et aveuglé par la rage vous êtes en train de la tuer quand Azmaitia vous ordonne de vous arrêter. « Étranger, ce n'est pas un combat à mort: épargne-la! » Vous retrouvez vos esprits et, sous le regard abasourdi des sorcières, vous vous approchez de la fontaine du Sang de la Terre et buvez une bonne dose de liquide curatif (récupérez toute votre Énergie).
Rendez-vous au **162**.

545

Sur la table se trouvent au moins une demi-douzaine de pichets vides et l'homme cligne des yeux, balançant la tête.

Vous tentez de lui parler pour qu'il vous dise quelque chose au sujet de son navire, mais la seule réponse que vous obtenez sont quelques mots marmonnés dont vous comprenez difficilement le sens.

Vous buvez votre bière par petites gorgées, maudissant cette mauvaise compagnie et vous en profitez pour observer les autres clients de la taverne.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, rendez-vous au **63**; sinon au **117**.

Si vous êtes un Voleur, allez directement au **63**.

546

Dès que vous faites un pas vers l'avant, un page sort de la salle un plateau vide à la main. Rendez-vous au **65**.

547

Cinq des orques sont armés de cimeterre, alors qu'Ogorzalek et l'autre orque à terre sont désarmés et se battent l'un contre l'autre.

Leurs valeurs sont identiques:

Orque: Combativité 8 Énergie 8

Si vous combattez avec l'Esprit ajoutez 1 point de Combativité.

Votre compagnon se chargera de l'un d'eux et vous ne devrez en affronter que quatre (trois si vous êtes en compagnie de la Roche, il en affrontera deux en même temps).

Si vous parvenez à les éliminer tous les cinq, allez au **486**. Sinon au **100**.

548

En vous retournant juste ce qu'il faut pour qu'elle puisse vous entendre, vous exprimez un net refus.

« Dis à ta maîtresse que nous n'avons aucunement l'intention de nous mêler des affaires de Licony. Je lui souhaite bonne chance, adieu! »

Vous percevez sa désapprobation et puis le bruit de pas précipités vous fait comprendre que la femme s'est éloignée.

Quelques minutes après, la célébration religieuse se termine et le Temple se vide petit à petit.

Pressé dans la cohue, vous attendez avec impatience votre tour pour pouvoir vous en aller, quand vous

entendez des cris s'adressant à vous. C'est la servante de Lord Vigilulfo, qui vous accuse de mécréance, attirant ainsi l'attention de tous vers vous.

« Regardez-le! C'est un hérétique! Je l'ai vu serrer entre ses mains le symbole d'Aritno! Fouillez-le! »

Le Grand Gardien ordonne immédiatement aux soldats de vous fouiller. Il y a plus de dix adversaires, sans tenir compte de la foule, et vous n'avez aucune possibilité de vous y opposer.

D'ailleurs vous n'avez aucun objet à l'effigie d'Aritno et vous êtes sûr de pouvoir vous disculper!

Vos effets personnels sont examinés, mais malheureusement un soldat trouve dans votre poche gauche un médaillon d'Aritno.

C'est cette maudite servante qui a dû l'y mettre!

Vous tentez de vous expliquer, mais sans succès, tandis que votre compagnon parvient à filer sans se faire remarquer.

Le Grand Gardien ordonne de vous mettre aux arrêts et quelques heures plus tard vous êtes interrogé. Vous êtes reconnu comme un membre des rebelles qui causent beaucoup d'agitation à cause de leurs actions.

L'un des soldats de la garnison dégaine son épée et vous crie: « Vous avez tué mon frère, maudit chien! »

Son arme vous transperce l'estomac avant que quiconque ne parvienne à l'arrêter.

Rendez-vous au **100**.



Le premiers rebelles sont déjà sur le pont, mais pas encore à portée de vos armes.

Ils avancent prudemment et, quand au moins deux douzaines d'entre eux ont traversé, les premiers projectiles du groupe du Taureau commencent à tomber, créant la panique parmi vos ennemis qui s'arrêtent, bloquant l'avancée des autres sur le pont.

Vous donnez le signal aux démons et aux sang-mêlé de commencer l'attaque. Où voulez-vous attaquer?

Si vous frappez les rebelles sur le pont, allez au **525**.

Si vous attaquez ceux qui doivent encore le traverser, allez au **288**.

Si vous attaquez ceux qui l'ont déjà traversé, allez au **398**.

C'est le moment de choisir si vous voulez participer personnellement à l'attaque ou si vous préférez économiser vos munitions.

Si vous lancez des projectiles ou des poignards, choisissez combien de fois vous allez le faire (dans la limite du nombre de projectiles en votre possession) et lancez les dés comme pour une attaque à distance normale (référez-vous à la section des règles si besoin).

Notez combien de fois vous atteignez votre cible, à chaque projectile lancé, rayez-le de votre équipement.

En plus des projectiles et des poignards, vous pouvez aussi jeter un sort, décidez maintenant lequel.



550

Le château du timonier n'est qu'à quelques pas de votre position. Vous parcourez rapidement la distance et vous bondissez sur les trois hommes! La seule personne armée est le Gardien de la Foi, les deux autres vous affrontent à mains nues.

Timonier:	Combativité 6	Énergie 8
Marin:	Combativité 7	Énergie 6
Gardien de la Foi:	Combativité 11	Énergie 10

Si vous combattez avec l'Agilité, augmentez votre Combativité de 1 point.

Si vous parvenez à vaincre vos adversaires en 4 assauts ou moins, allez au **481**; s'il vous en faut 5 ou plus, allez au **464**.

551

Vous vous dirigez vers l'ouest, le long de la piste des caravanes, préférant ainsi éviter le Bois de l'Angoisse, et côtoyant à la place le Lac Neger au sud.

Vous avancez rapidement, voyageant de nuit et pendant les heures les plus fraîches de la matinée, bientôt se dressent à l'horizon les murs de Janger.

Cependant, pendant que vous traversez un petit village, vous êtes arrêté par deux Gardiens de la Foi assis à l'ombre de la véranda d'une taverne, en train de boire des pichets de bière.

Vos habits usés doivent les avoir rendus suspicieux, car ils vous interrogent sur les raisons de votre voyage et

votre destination finale.

Si vous avez un Sauf-conduit, allez au **113**.

Si vous êtes un Moine, allez au **78**.

Si vous êtes un Guerrier, allez au **177**.

Autrement, lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit.

Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **478**; sinon au **41**.

552

Le chef des brigands intervient pour donner l'ordre de vous attaquer, ordre qui toutefois reste sans réponse de la part de ses hommes. L'un d'eux s'enfuit même de la cabane, abandonnant ses armes au sol!

Le demi-démon prend alors l'initiative et bondit sur vous, vous agrippant dans un étau de fer. Son élan est tel qu'il vous entraîne à l'extérieur.

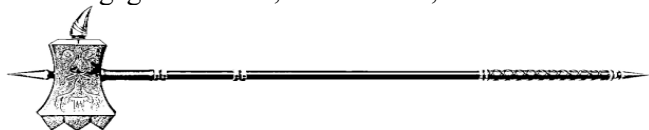
Vous parvenez à vous libérer avec un coup de pied et vous l'affrontez dans un combat à mains nues (n'oubliez pas l'éventuelle pénalité de Combativité).

Chef des Brigands: Combativité 8 Énergie 20

Les autres brigands vous entourent comme dans une arène, mais aucun d'eux n'interviendra pendant le combat pour quelque motif que ce soit.

Il y a de la tension dans l'air...

Si vous gagnez ce duel, allez au **202**; sinon au **100**.



553

Après vous avoir écouté, Azmaitia s'avance et, une fois face à vous, elle vous oblige à la regarder dans les yeux. Vous vous perdez dans le bleu profond de ses iris: la sorcière est en train de vous sonder l'âme.

La femme vous gifle et ajoute sévèrement:

« Voyageur, deux mensonges ne font pas une vérité! Dis-nous ce qui t'amène au Bois de l'Angoisse, avant que ma sœur ne te fasse goûter de son fouet! »

À contrecœur, vous êtes obligé de raconter la vérité. Allez au **436** et diminuez votre Autorité de 1 point.

554

Vous vous rendormez immédiatement, mais êtes de nouveau réveillé par le vacarme qui provient des couloirs, réveillant tous les passagers.

Vous ouvrez la porte et vous voyez un marin courir vers le pont supérieur en criant de toutes ses forces.

« Alerte! Il y a une brèche dans la cale! Le navire est en train de couler! »

Écrivez la Note F et rendez-vous au **42**.

555

De plus, les Gardiens de la Foi étaient des imposteurs. Vous vous êtes rapidement rendu compte que quelque chose clochait.

Si Guide Lumineux voulait vraiment que le *Kharima* arrive à destination, il n'aurait pas recruté des imposteurs incompetents comme escorte!

Soudainement vous y voyez plus clair. Guide Lumineux ne voulait pas que le navire arrive à destination! C'est lui le responsable du naufrage...

Cela explique le nombre limité de marins à bord et le fait qu'on utilise un vieux et « sacrificiable » navire comme le *Kharima*.

Cela explique aussi pourquoi le sort de dissimulation de la vieille est déjà terminé. Le naufrage était prévu lors de la nuit du premier jour de navigation et il n'y avait aucune raison pour qu'il persiste plus longtemps.

C'était un piège! Il voulait vous éliminer tout en faisant croire à une tragique fatalité!

Torlam vous murmure quelque chose, vous invitant à dormir, mais vous ne parvenez pas à fermer l'œil de toute la nuit.

Écrivez la Note G et rendez-vous au **86**.



556

Azmaitia vous fait signe de la suivre.

« J'ai encore en ma possession la bourse avec les pièces d'or, voyageur. Tu pourras vérifier en personne l'exactitude de ta réponse. »

Vous faites quelques pas en direction du chêne creux, quand Azmaitia se jette brusquement à terre, alors qu'une salve de flèches vole vers vous.

Vous êtes criblés de projectiles et vous tombez à terre.

La sorcière vous nargue: « Mauvaise réponse! »

Rendez-vous au **100**.

557

Le moine répond de façon agitée à votre demande courtoise.

« Maudits chiens, cela ne vous a pas suffi de me frapper jusqu'au sang, vous voulez aussi vous moquer de moi! Je vous ai reconnu, vous êtes tous des espions! » et il bondit sur vous, essayant de vous frapper d'un coup de coude.

Moine de Rhodio: Combativité 6 Énergie 5

Pris par surprise, vous perdez 2 points de Combativité. Après le premier assaut, rendez-vous au **463**.

558

Vous approchez des trois soldats qui sont en train de boire des bières. L'un d'eux est en train de mélanger un

jeu de cartes et, dès qu'il vous voit, vous invite à jouer. « Il nous manque un joueur pour faire une partie de Renservé. Aimerais-tu te joindre à nous? 2 pièces d'or suffissent. »

Si vous voulez jouer, effacez 2 pièces d'or de la feuille d'aventure et allez au **393**.

Si vous n'avez pas d'or, mais souhaitez tout de même jouer, vous pouvez parier n'importe quel objet de votre équipement, armes incluses. Dans ce cas rendez-vous aussi au **393**.

Si par contre vous ne voulez pas jouer, ou si vous n'avez ni objets ni or, vous saluez avec regret le groupe. Rendez-vous au **383**.

559

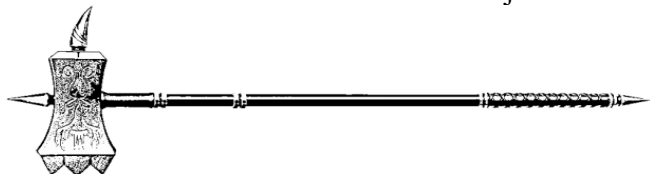
Vous entendez l'un des soldats s'approcher des étoffes et dégainer son épée.

D'un geste rapide il pourfend les tissus et vous touche à la cuisse (vous perdez 3 points d'Énergie).

Vous ne parvenez pas à retenir un cri de douleur, qui met en alerte les six soldats...

Votre compagnon bondit de la cachette et s'élançe vers les soldats. Blessé, vous êtes un peu plus lent à réagir.

Allez au **352**, mais notez que pour toute la durée du combat vous subissez une pénalité de 2 points de Combativité à cause de votre blessure à la jambe.



(Effacez les bonus ou malus écrits à côté de votre valeur d'Autorité).

Votre regard passe rapidement d'un côté à l'autre de la foule de brigands à la recherche d'un soutien.

Un garçon, habillé avec des sandales usées en peau de vache, vous vient en aide, montrant ainsi toute l'impétuosité typique des jeunes.

« Cette personne porte un message d'espoir. Sa route est couronnée de succès, alors que toi, tu as toujours été le laquais d'Azerio! » termine-t-il tout rouge en indiquant le demi-démon qui s'est opposé à vous.

D'autres hommes et sang-mêlé interviennent en votre faveur, tandis que le cercle de personnes autour du demi-démon se fait de plus en plus vide, le laissant tout seul à la fin.

Sa frustration est tangible, mais il baisse le regard en signe de soumission, pendant que les autres brigands viennent vous parler.

Le garçon est le premier à se présenter.

« Fibeo, de Card... »

Mais vous l'interrompez:

« Oublie ton nom, jeune homme. À partir de maintenant tu seras connu comme le Taureau. La colère que tu portes dans ton cœur s'est manifestée dans tes mots. Je te remercie pour ton intervention. »

Les premiers jours que vous passez dans les montagnes ne sont pas faciles et vous devez faire face à de nombreux problèmes pratiques.

L'alimentation pauvre est la première préoccupation et les rations de farine jaune sont en diminution.

La privation de nourriture ne vous pèse pas trop et vous

laissez souvent votre part aux brigands, ce qui fait augmenter votre prestige au milieu de la communauté.

Le Taureau vous raconte que le noyau principal de la communauté est constitué par les demi-démons, principalement des ex-mercenaires qui ont fui la répression de l'Empire Dueshe. À ce groupe se sont ajoutés ces derniers mois de nombreux fidèles de Rhodio, Barlesh et Aritno, qui ont refusé leur déportation vers le Nouveau Monde pour embrasser une vie de brigandage.

Les tensions entre les factions sont évidentes, mais l'objectif commun de la survie les a jusqu'à présent tenu unis, bien que leur chef, Azerio, était mal vu par de nombreuses personnes. Il avait l'habitude de se goinfrer avec la nourriture volée aux marchands et n'avait pas vraiment la propension à partager avec les autres!

Le Taureau vous confie que, selon lui, tôt ou tard quelqu'un lui aurait tranché la gorge si vous n'aviez pas été là.

Le demi-démon qui a failli vous faire lyncher est un couard à la recherche de protection, prêt à servir le plus puissant du groupe. C'est pour ça qu'il n'a plus manifesté d'hostilité envers vous et qu'il s'efforce de devenir l'un de vos favoris. Vous l'appellez Drapeau et lui non plus n'est pas très apprécié par les autres.

Votre autorité, unie à une plus grande disponibilité de gibier au printemps, semble ramener un peu d'équilibre dans la communauté. Redynamisée, une partie de celle-ci se met à construire un petit temple dédié à Rhodio, Barlesh et Aritno, où les fidèles pourront ainsi effectuer leurs prières quotidiennes. Vous parvenez à les convaincre de dédier l'édifice aussi à Ekerion, chose qui passe non sans quelques murmures de désapprobation

parmi les fidèles de Rhodio, mais leur nombre est tellement infime qu'ils ne représentent pas une sérieuse résistance.

Imitant ainsi l'usage de la communauté de l'Apostat, vous introduisez parmi les brigands l'habitude de s'appeler par des surnoms. Vous rationalisez la répartition du travail pour la construction du temple et de celui de la chasse dans les bois.

Vous dominez, non sans mal, la cruauté des brigands due à une vie sauvage, toutefois, leur condition misérable vous oblige à trouver une aide extérieure.

« Mon ami, dites-vous en vous adressant à votre compagnon avec lequel vous avez partagé de nombreuses épreuves, nous devons chercher le support de l'Apostat avant qu'arrive l'automne. »

Il acquiesce et ajoute: « Tu ne peux pas quitter cet endroit. Je vais y aller et je lui demanderai de te fournir de l'or pour passer l'hiver. Notre mission est pour l'instant un succès et je lui dirai que ces brigands seraient prêts à se battre contre Guide Lumineux, si on devait le leur demander.

- Tu as raison! De cette façon nous réussirons à créer un lien encore plus fort avec cette communauté. Si nous l'utilisons bien, cette nouvelle pourrait avoir un écho tel qu'elle pourrait parvenir jusqu'à Janger! »

Votre compagnon vous salue et vous lui dites d'être très prudent. Il va parcourir à cheval le chemin fait à l'allée et vous souhaitez le revoir au plus vite.

Rendez-vous au **127**.



561

Vous tentez de trouver le soutien de quelques brigands, mais personne ne semble avoir la volonté de s'opposer au demi-démon qui, au contraire, est acclamé par ses semblables.

« C'est l'heure de venger la mort de notre chef! » ajoute-t-il en s'approchant, menaçant.

Le groupe de sang-mêlé vous entoure. Malgré l'aide de votre compagnon, vous ne pouvez rien faire contre un tel nombre d'adversaires: vous finissez tabassé à coups de poings, pieds et bâtons. Rendez-vous au **100**.

562

Vous jetez un dernier regard au timonier et vous plongez dans l'eau. Malgré le froid, vous essayez tant bien que mal de rattraper le canot du fugitif qui s'éloigne inexorablement.

Du haut du bastingage parviennent des cris et des lumières sont allumées. Les marins se rendent compte qu'un des deux canots de sauvetage a été mis à l'eau, mais il leur est impossible dans le noir de reconnaître l'identité du fugitif et la direction qu'il a prise.

Vous espérez ne pas être capturé car vous ne pourriez pas vous en tirer facilement!

Le *Kharima* apparaît de plus en plus petit au loin.

Fatigué par l'effort, vous réalisez que vous ne résisterez pas longtemps dans l'eau froide et, de plus, vous n'êtes plus en mesure d'identifier la direction prise par le marin en fuite.

Vous vous arrêtez et vous observez le grand navire:

malgré l'obscurité, il vous semble qu'il tangué bizarrement. En observant plus attentivement vous comprenez ce qui se passe: le navire est incliné sur un côté et est en train de couler!

Si vous voulez nager vers le navire, allez au **61**, sinon au **517**.

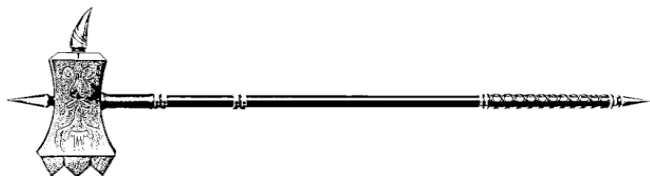
563

Tandis que votre compagnon se cache derrière une somptueuse tunique suspendue à un porte-manteau, vous préférez vous cacher sous le bureau.

Quelques instants plus tard, la porte s'ouvre et une lumière illumine la chambre. Vous entendez les pas de quelqu'un s'approcher de vous, et une voix d'homme murmure quelque chose que vous peinez à comprendre. Vos chances de passer inaperçu s'envolent quand la chandelle illumine votre cachette! Vos yeux croisent ceux du Grand Gardien qui, bien que surpris, réagit immédiatement.

« Ekerion je t'invoque... » sont les derniers mots que vous entendez avant de perdre conscience.

Quand vous vous réveillez, sans armes (effacez-les de votre feuille d'aventure), vous vous trouvez dans une cellule sans fenêtre et avec une seule robuste porte en chêne. Rendez-vous au **20**.



564

En vous approchant du petit groupe, vous faites en sorte de bien vous faire remarquer. Vous regardez d'un air sévère les deux garçons, qui n'osent pas soutenir le poids de votre regard. Ils s'en vont et s'installent à une autre table vide tout en marmonnant quelque chose d'incompréhensible. Rendez-vous au **306**.

565

Quel que soit votre destin sur Ioscan, votre nom restera pour toujours lié à l'histoire de cette planète. C'est vous qui avez guidé le groupe d'explorateurs à la découverte de Cadash, le nouveau continent au-delà du Grand Fleuve, affrontant des dangers et ennemis redoutables. Mais votre accomplissement le plus remarquable est la révolte que vous avez menée dans le plus grand secret afin de contraindre à la fuite le Régent Zipher, l'incapable dirigeant du Royaume d'Abalone en l'absence du Roi Miron.

Ce jour-là, vous avez considéré pendant un instant la possibilité de prendre en charge le gouvernement du Royaume, qui était alors en pleine débandade. Mais vous avez décidé que les mains du Grand Prêtre d'Ekerion étaient plus que dignes de tenir les rênes de l'État et vous vous êtes contenté de poursuivre votre travail de recherche à l'Académie de Magie de Janger, dans le laboratoire d'Études de l'Esprit.

Pendant l'aventure vous pouvez utiliser les sorts suivants:

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) : vous obtiendrez ainsi 2 points 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 avez 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 proposé.

Les difficultés que vous avez affrontées lors de vos précédentes aventures ont augmenté votre pouvoir. Votre aura magique imprègne toutes les armes que vous utilisez, elles causeront ainsi 1 point de dommage en plus de la normale. Cet effet est de nature surnaturelle et ne peut être neutralisé par des armures ou des boucliers. Rendez-vous au **332**.

Le vieux moine vous fait signe d'entrer.

« Vous pourrez rester ici cette nuit. Je vais vous montrer votre cellule. On vous attend aux vêpres pour les offices du soir, ne soyez pas en retard! »

Une fois dans votre cellule vous vous allongez sur la paille. Vous convenez avec votre compagnon qu'il serait trop dangereux d'errer dans le monastère avant le coucher du soleil. Bien qu'ayant toute liberté de mouvement, vous ne voulez pas attirer trop d'attention. « On agira quand il fera sombre! » décidez-vous.

Pendant la journée vous discutez de la disposition des salles du monastère.

Vous vous trouvez actuellement au rez-de-chaussée, où semblent se trouver la majorité des cellules des moines, mais vous ne savez pas où pourrait se trouver Lord Vigilulfo. Il n'y a qu'un autre étage au-dessus de vous. Grâce au dîner pris au réfectoire vous récupérez 1 point d'Énergie et, après les prières du soir, vous êtes enfin prêts à l'action.

Vous sortez de votre cellule, tout est silencieux autour de vous. Seules quelques lampes à huile fournissent une faible lumière qui illumine le couloir désert, le long duquel s'ouvrent plusieurs portes toutes identiques. Vers le fond, sur la gauche, un escalier monte dans l'obscurité. Écrivez la Note H et décidez où vous rendre. Du réfectoire parviennent des bruits de voix atténués par la porte fermée. Si vous voulez l'ouvrir, allez au **80**.

Si vous l'ignorez, mais que vous restez à cet étage pour écouter aux portes et éventuellement obtenir des informations, allez au **435**.

Si vous montez au premier étage, allez au **310**.

567

Vous lâchez la corde et la flèche siffle, rapide, vers l'orque le plus proche en lui transperçant la gorge.

La créature tente d'émettre un cri, puis s'écroule lourdement au sol.

Le petit groupe reporte immédiatement son attention vers vous, ce qui permet à votre compagnon d'en surprendre un par l'arrière et de l'éliminer.

Rendez-vous au **5**.

568

Ogorzalek est votre proie, ainsi que le seul moyen de convaincre l'elfe noir de vous libérer de cette prison squelettique: vous ne pouvez permettre que quelqu'un d'autre le tue. Vous vous lancez sur l'orque le plus proche de lui et tentez de l'éliminer avant qu'il ne le frappe avec son cimenterre.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **392** (notez la différence entre les deux nombres). Sinon au **103**.

569

Avec un dernier coup vous brisez le cou du Grand Gardien, qui reste au sol dans une position anormale.

Un frisson court le long de votre échine, vous enivrant comme si c'était une drogue.

Vous récupérez 1 point d'Énergie.

Rendez-vous au **230**.

570

Une fois monté sur le chariot vous vous recouvrez avec les tissus. Peu après votre compagnon fait de même en se mettant à côté de vous.

Le cœur battant la chamade, vous ressentez les secousses du chariot qui avance de temps en temps de quelques mètres, tandis que les voix des soldats qui fouillent les voyageurs se font de plus en plus proches. Votre tour arrive enfin. Le marchand échange quelques mots avec les militaires, qui ne semblent pas trop tentés d'examiner le contenu du chariot.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force. Si le résultat total est égal ou inférieur à 16, allez au **249**; sinon au **559**.

Si vous êtes en compagnie de la Roche ajoutez 2 au résultat. Si vous lancez le sort Mutation pour rapetisser, déduisez 2 points. Vous obtenez le même résultat avec le sort Chance.



571

Un frisson de plaisir court le long de votre échine, un plaisir que vous n'aviez jamais expérimenté en enlevant la vie à quelqu'un. Récupérez 1 point d'Énergie (sauf si le coup fatal a été porté par une invocation tel un démon Woerz). Si vous êtes accompagné par le Mège, récupérez un point supplémentaire.

Vous réalisez que la violence de vos coups a laissé votre compagnon interloqué, mais vous n'avez pas le temps

d'en parler, car l'elfe noir réapparaît essoufflé et observe la scène.

Il lance un cri semblable à un hurlement de loup et, avant que vous ne puissiez intervenir, il disparaît à nouveau dans l'obscurité de la nuit.

Vous vous posez des questions sur ce qui vient de se passer, mais vous n'avez pas assez d'éléments pour en tirer des conclusions...

Vous dormez à tour de rôle, mais heureusement rien d'autre ne se passe pendant la nuit. Au matin vous reprenez la direction de l'est et, selon vos calculs, vous pourriez sortir de la forêt avant le coucher du soleil.

C'est vers midi que vous faites une rencontre inattendue: c'est un lutin cavalcadant sur le dos d'une mule, qui vous salue respectueusement et vous invite à vous arrêter.

Si vous continuez votre chemin, allez au **387**.

Si vous écoutez ce qu'il a à dire, allez au **516**.

572

Soudainement une énorme déflagration vous projette à terre et vous fait rouler contre le mur d'une maison!

Il vous faut quelques secondes pour vous remettre de l'étourdissement et quand enfin vous ouvrez les yeux, vous ne voyez que poussière et vous n'entendez que des cris et des appels à l'aide.

Une autre explosion secoue la ville et des débris projetés par le souffle vous frappent à la tête.

Vous vous relevez avec difficulté, la bouche pleine de poussière et vous titubez en tentant de faire quelques pas. Puis, une nouvelle explosion vous envoie au **100**.

573

Vous vous traînez vers l'ouverture, d'où surgit le visage rouge et en sueur de la serveuse. Elle vous voit, titubant vers elle, et se met à crier de terreur, cherchant du regard l'aubergiste, qui s'est caché dans un coin.

Vous écartez la femme et vous entrez dans la cuisine de l'auberge. Sur les braises d'une cheminée se trouve une marmite bouillonnante, la fenêtre juste à côté est ouverte vers l'extérieur et semble représenter la seule voie de fuite possible, en plus de celle par où vous êtes entré.

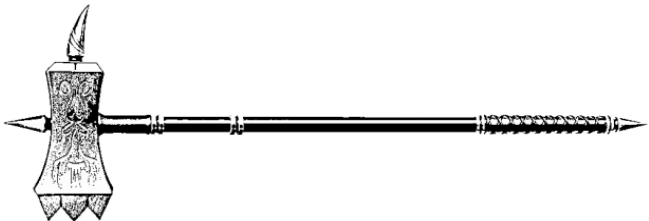
Si vous changez d'avis et que vous retournez dans la salle principale, allez au **458**.

Si vous tentez de fuir par la fenêtre, allez au **258**

574

« C'est mieux ainsi! murmure la manticore, je n'aimais guère ton plan. Si ta queue était le prix d'une dispute, je n'aurais rien dit, toutefois... et la créature poursuit d'un ton sarcastique, maintenant je devrai trouver une cachette, donc, malgré moi, je dois vous saluer, merci encore pour votre aide! »

Rendez-vous au **371**.



575

Vous vous traînez vers la porte principale, où s'est formée une cohue, tandis que les soldats vous bousculent et vous poussent de côté avec leur impétuosité.

Vous restez debout avec difficulté et enfin vous parvenez à sortir! Les gens se dispersent dans toutes les directions pendant que vous vous dirigez vers le port. Mais votre fuite s'interrompt au **484**.

576

La catapulte s'embrase en une boule de feu qui détruit instantanément les éléments essentiels à son fonctionnement. Tous les orques tentent désespérément de contenir l'incendie pendant que vous vous éloignez, sans que l'on vous remarque, satisfait de votre sabotage. Rendez-vous au **23**.

577

Vous invoquez en silence Ekerion, dont l'aide ne se fait pas attendre. Grâce à lui vous identifiez le cœur du mécanisme qui actionne la catapulte: ce sont des tendons d'animaux qui agissent comme des élastiques afin de garantir une poussée maximale aux projectiles. Ils se cassent les uns après les autres avec un bruit sec et vous vous éloignez sans que l'on vous voie, satisfait de votre sabotage. Rendez-vous au **23**.

Après l'embuscade d'hier à *l'Auberge du Brouillard*, vous craignez que les hommes de l'Apostat ne vous retrouvent tôt ou tard.

Malgré l'aide de Torlam et Maître Moro, vous n'auriez aucun espoir à Janger, vous décidez donc de rentrer au campement des brigands.

Vous parcourez en sens inverse la route effectuée à l'allée, en faisant bien attention d'éviter les villages et la compagnie d'autres voyageurs. Vous vous êtes maintenant habitué à l'obscurité et voyager de nuit ne vous dérange plus tellement: en deux jours à peine vous êtes déjà en vue des montagnes.

Vous remontez vers le campement par le versant nord et le premier à vous accueillir est une des sentinelles, un jeune noble qui a refusé l'exile afin de rester dans sa patrie pour manifester sa foi en Aritno.

Il court annoncer votre retour aux autres, pendant que vous vous attardez, fatigué par ces longues journées de marche et par la blessure.

Une fois au campement vous demandez tout de suite où se trouve votre compagnon, qui vous a renseigné au sujet de *l'Auberge du Brouillard*.

Il vous doit des explications...

« Il doit être au temple », vous dit un moine.

Mais ce que vous découvrez vous bouleverse.

Votre compagnon, celui auquel vous avez sauvé la vie plusieurs fois et qui s'est battu à vos côtés lors de nombreuses batailles, est mort. Pendu à une poutre.

« La juste fin pour celui qui trahit ses propres amis... » murmurez-vous avec un sanglot, avant de raconter aux autres vos mésaventures à Janger.

« On dirait que tu as quelques ennemis de trop. Cependant nous serons toujours avec toi! » vous reconforte le Taureau.

Vous passez le reste de la journée à spéculer avec vos compagnons sur les conséquences de cette embuscade ratée et à vous restaurer un peu (vous récupérez 3 points d'Énergie). Malgré ce qui s'est passé vous parvenez à dormir pendant toute la nuit, mais vous êtes réveillé par l'alarme d'une sentinelle.

« Je m'en suis sorti d'un cheveu! rapporte-t-il, ils sont nombreux, beaucoup plus que nous. Il y a des elfes, des démons et des hommes. Ils sont en train de parcourir le sentier au sud et ils seront bientôt ici.

- Ont-ils quelque signe distinctif? demandez-vous.

- Aucun, Vindice. Que devons-nous faire?

- C'est l'Apostat... Et il est en train de me chercher. »

Si vous voulez tenter de négocier une trêve, allez au **496**.

Si vous vous préparez à vous défendre, allez au **114**.

Si enfin vous préférez prendre les devants et les attaquer par surprise avant qu'ils n'atteignent le campement, allez au **298**.

579

« Je ne t'ai plus vu après le spectacle au Palais Royal et j'ai été très préoccupée par ton absence, Vindice »

Vous baissez la tête pour vous excuser et vous la laissez continuer.

« De toute façon nous ne sommes pas restés à Janger très longtemps, vu que la situation était très tendue. Guide Lumineux avait invité l'Empereur pour conclure une alliance et ce n'est pas un mystère que les rebelles

représentent son problème principal. Toutefois quelque chose doit avoir capoté: j'ai entendu parler d'une tentative d'empoisonnement déjouée uniquement grâce au goûteur de l'Empereur. »

Torlam s'aperçoit de votre petit rire en coin car elle vous pose une question.

« Tu as quelque chose à voir avec ces événements?

- Pour une fois je n'ai pas achevé une tâche que je m'étais fixé. Toutefois les conséquences n'ont pas été si néfastes... »

La femme vous regarde intriguée et poursuit.

« Nous sommes ensuite arrivés à Racla peu avant que le combat ne fasse rage. On n'avait aucune idée de ce qui se serait passé et Maître Moro aurait voulu partir aujourd'hui même.

- Et pourquoi ne l'avez-vous pas fait? lui demandez-vous.

- Parce que j'ai une chose importante à te dire. Nos quartiers se trouvent dans la zone de la ville sous contrôle des soldats fidèles à Guide Lumineux et Zebina est... hem, parvenue à faire parler un officier... »

Torlam baisse le regard sans pouvoir cacher la rougeur qui lui empourpre le visage.

« Il n'est pas nécessaire que tu me racontes les détails de comment elle y est arrivée. »

Vous lui souriez et l'invitez à poursuivre.

La femme court vers vous et vous embrasse.

« C'est horrible... Demain arrivera un chargement d'armes créées par la magie de l'Académie de Janger: de nombreuses bombes et potions destructrices, avec lesquelles écraser quiconque s'oppose à Guide Lumineux. »

Vous allez dire quelque chose mais Torlam vous en

empêche.

« J'ai peur pour toi, mon am... » puis elle baisse les yeux, rougissant.

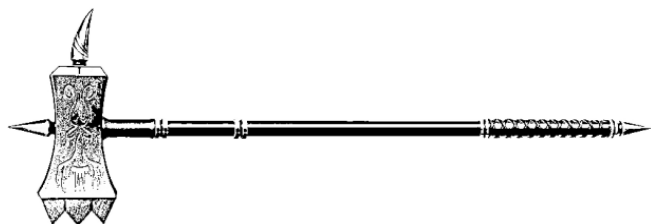
« Je dois donc agir rapidement. Torlam, reste ici au quartier général et tu seras en lieu sûr. »

Avant de vous en aller elle vous embrasse sur la bouche.

« Bonne chance. »

Quand vous voudrez utiliser l'information obtenue ce soir, déduisez 300 du paragraphe où vous vous trouverez et allez au paragraphe correspondant. Si le texte a un sens avec la suite de l'histoire, cela voudra dire que c'est le bon moment pour intervenir.

Maintenant, rendez-vous au **581**.



580

Votre tentative audacieuse a eu du succès et vous parvenez à arracher la queue du cadavre de la manticoire. Avec un bond agile vous vous éloignez du Roi des Scorpions et vous prévenez votre compagnon pour qu'il vous suive.

Ses jambes sont recouvertes de scorpions, mais ses bottes le protègent d'une éventuelle piqûre mortelle, avec son arme il se débarrasse de ces bestioles et cours vers vous.

Le Roi des Scorpions ne semble pas vouloir vous

poursuivre et, votre macabre trophée à la main, vous discutez de votre prochaine option.

Du dard tombent des gouttes de venin qui tachent la cendre au sol. Si vous avez une bouteille en verre, vous pouvez en récupérer un peu avant que la glande à venin ne se vide. Dans ce cas effacez la Bouteille Vide de votre équipement et écrivez tout simplement Venin.

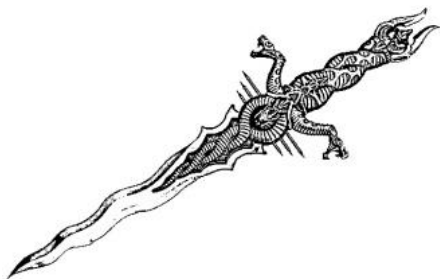
Notez aussi le Dard et rendez-vous au **247**.

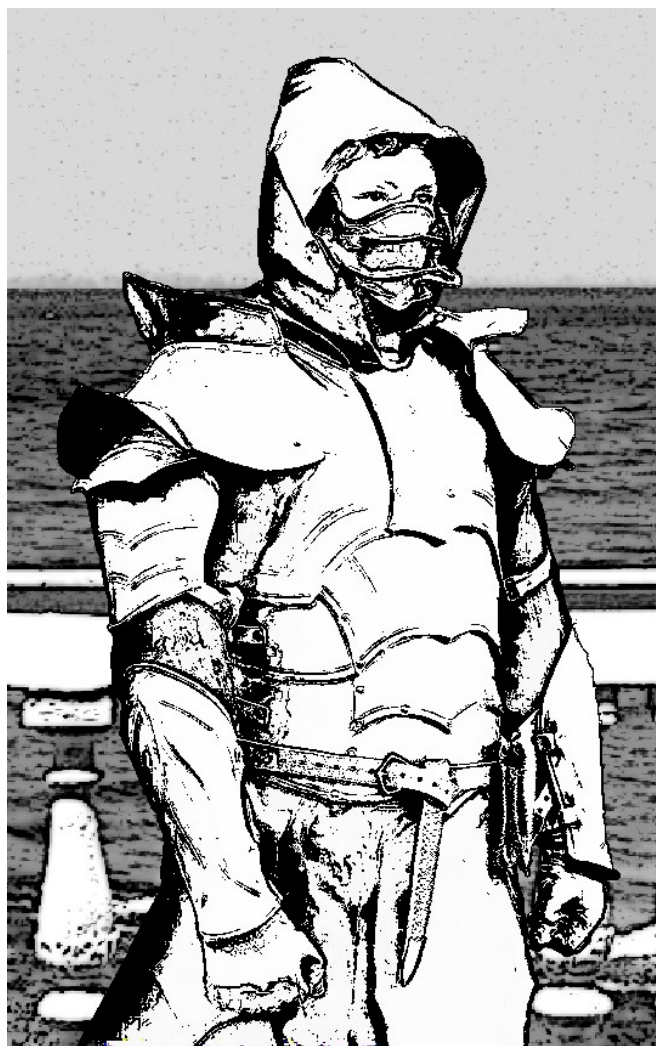
581

Vous dormez quelques heures, mais à l'aube vous êtes déjà prêt à reprendre les hostilités. Vous devrez vous rendre dans la zone centrale de Racla et conquérir le quartier général des ennemis afin de les contraindre à fuir la ville. Si vous y parvenez, ce sera un signal fort pour Guide Lumineux et surtout pour les citoyens d'Abalone qui souhaitent se rebeller contre lui.

Le Taureau vous dit que selon lui il serait utile de convaincre les prisonniers de se battre à vos côtés, alors que l'opinion de Millefeux est de ne pas se fier à eux.

Si vous suivez le conseil du Taureau, allez au **543**; si cela vous paraît trop risqué, allez au **507**.





582

Vous vous approchez du soldat sur le pont principal et, pour rompre le silence, vous lui demandez dans combien de temps le bateau devrait arriver.

L'homme fronce les sourcils et murmure quelque chose que vous ne comprenez pas, après quoi il recommence à regarder d'un air absent les autres voyageurs.

Si vous connaissez la devise des Gardiens de la Foi, rendez-vous au paragraphe résultant de l'addition des deux nombres qui le représentent.

Si vous ne la connaissez pas, vous pouvez tenter de nouveau de le faire parler en allant au **491**, ou laisser tomber.

Dans ce cas, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez parler avec l'un des marins qui est en train de ramasser des éléments du grément, au **267**, avec une femme qui semble avoir des origines nobles, au **455**, avec un elfe habillé de ses pittoresques vêtements sylvains, au **2**, avec le capitaine du navire, au **90**, ou avec un moine émâcié de Rhodio, au **308**. Enfin, vous pouvez mettre un terme à vos investigations et vous reposer un peu le long de la rambarde à bâbord, au **226**.

583

Bien que fatigués, les deux ont encore assez de lucidité pour s'apercevoir de la supercherie. Ils appellent d'autres orques qui vous entourent et vous arrachent votre arme! Le visage boursoufflé d'une créature fétide qui vous enfonce son poignard dans le cœur est la dernière chose que vous voyez... Rendez-vous au **100**.

Vous regardez sévèrement la jeune femme et vous faites non de la tête.

« Tu ne devrais pas te concéder aussi facilement à quelqu'un que tu ne connais pas. Tu ne sais pas avec qui tu as à faire... »

La jeune fille rougit et baisse le regard, gardant le silence. Vous percevez quelques murmures au-delà de la palissade et vous réalisez que votre conversation a été entendue par de nombreuses oreilles.

« Et vous, sorcières qui restez dans l'ombre, libérez-nous, et partez avec vos dieux blasphématoires! »

De derrière la palissade vous entendez la voix d'Azmaïtia.

« Faites-le sortir! Aucun brigand n'aurait refusé la proposition de Bea. Ce n'est pas l'un d'eux et peut-être pourrait-il nous être utile. »

Rendez-vous au 475.

Le pont en bois vous semble la voie la plus simple pour entrer en ville, malgré le fait qu'il se trouve à presque une lieue de votre position actuelle. Pour éviter toute surprise vous contournez les collines, de façon à ne pas risquer d'être aperçus par les défenseurs de la ville.

Le fait que la porte au sud-est ne soit pas surveillée a joué en votre faveur, mais vous ne pouvez pas trop compter sur le fait d'être toujours aussi chanceux...

Le parcours que vous suivez est difficile à cause de la boue des champs et des nombreux canaux d'irrigation

qui vous obligent à ralentir le pas, mais vous parvenez enfin en vue de la porte à l'ouest et du pont situé juste à l'extérieur des murs. Il n'y a aucun soldat à l'extérieur, les portes sont grandes ouvertes et le pont-levis est baissé: la condition idéale pour vous...

Grâce à la configuration du terrain et de la végétation vous parvenez à vous approcher tout près de l'entrée de la ville sans vous faire remarquer.

Vous laissez derrière vous le groupe et vous partez en reconnaissance en rampant d'un buisson à l'autre de façon à avoir une vue la plus complète possible. Une vingtaine de soldats se trouvent sur les fortifications, ils ont une attitude décontractée comme s'ils attendaient quelque chose, mais certainement pas une incursion ennemie.

Le plan est simple: vous devez tenir occupés les défenseurs jusqu'à ce que tout le groupe soit entré dans la ville, et éviter que le pont soit relevé pour que votre avancée ne soit pas bloquée.

Si vous voyagez avec Morgante et ses hommes, allez au **252**; sinon au **85**.

586

Vous quittez le lieu où vous avez passé la nuit, et vous vous dirigez vers les cris qui se font de plus en plus fort. Vous voyez un nuage de poussière à une centaine de pas de distance et vous vous approchez avec précaution utilisant les arbres pour vous cacher.

Quand vous êtes suffisamment proche, vous distinguez un groupe de cinq orques qui est en train de se battre contre une manticore: une créature avec un corps de lion, un visage d'être humain et une queue semblable à

celle d'un scorpion. L'un des orques a attrapé le dard et l'a recouvert d'un sac, empêchant ainsi la créature d'utiliser sa redoutable arme naturelle.

Parmi les orques vous n'apercevez pas ceux que l'elfe recherche.

Si vous fuyez le combat, rebroussez chemin, le plus silencieusement possible. Allez au **108** si vous avez la Note O ou au **360** si vous avez la Note M.

Si vous intervenez en faveur de la manticoire, allez au **250**.

Si vous préférez aider les orques, allez au **92**.

Si enfin vous restez caché et observez la suite du combat, allez au **283**.

587

Le soldat réfléchit quelques instants, après quoi il fait signe à ses camarades.

« Arrêtez-les et conduisez-les à la caserne. Nous devons les interroger calmement. »

Votre réaction est rapide: vous dégainez votre arme et frappez le soldat le plus proche, pendant que les autres se préparent à vous affronter avec leurs épées.

Notez que l'un des soldats que vous allez affronter a perdu 2 points d'Énergie et puis rendez-vous au **352**.

588

« Je demande pardon, Grand Gardien. Je suis un hôte du monastère pour la nuit et je tentais de retourner dans ma cellule, je crains bien m'être trompé », marmonnez-vous de la façon la plus crédible qui soit.

« Va-t'en alors, qu'attends-tu ? Tu dois aller à l'étage inférieur! » vous répond-t-il sèchement.

Vous vous retournez pour vous en aller, quand la porte s'ouvre soudainement: vous recevez un coup en plein dans le dos qui vous fait chuter sans que vous ayez le temps de réagir (vous perdez 4 points d'Énergie).

La silhouette obscure du Grand Gardien vous surplombe, pendant que vous vous relevez, endolori.

Si vous connaissez son prénom, transformez les trois premières lettres qui le composent en chiffres suivant l'alphabet (A=1, B=2...) et allez au paragraphe correspondant.

Si par contre vous ne le connaissez pas, allez au **492**.

589

Vous décidez de parler publiquement lors de la cérémonie religieuse du matin.

Le Temple s'est rempli bien avant les premières lueurs du soleil, et vous savez que la nouvelle de la mort du Grand Gardien s'est déjà répandue à l'extérieur du monastère. Vous ne perdez donc pas de temps à raconter ce qui s'est passé, mais vous allez droit au but.

« Amis de Licony, vous vous demandez peut-être qui je suis: toutefois ceci n'est pas important. Ce qui compte, c'est qui vous êtes vous! Vous étiez les serviteurs timorés d'un pouvoir qui vous opprimait, dont vous vous êtes maintenant libérés. Le Temple d'Ekerion continuera à être votre maison, pour ceux qui le désirent, mais aucun tribut ne devra plus être versé. Aujourd'hui je déclare Licony territoire libre de nouveau. Répandez la nouvelle que Licony refuse l'oppression de Guide Lumineux! Répandez la nouvelle

que l'Apostat et ses rebelles ont libéré Licony! Et ceux qui oseront nous défier iront rejoindre le Grand Gardien! »

Les nombreux fidèles sont surpris et ont peur, mais parmi les nombreux visages abasourdis, vous distinguez aussi quelques sourires.

Lord Vigilulfo et sa suite se lancent dans de vibrants applaudissements, auquel s'unissent la majorité des personnes présentes.

Vous vous en allez enfin, suivi par votre compagnon.

Si vous le souhaitez, vous pouvez maintenant éliminer le Sceau d'Ekerion de votre équipement.

Augmentez de 1 point votre Autorité et poursuivez votre voyage vers le nord-est en direction du Bois de l'Angoisse.

À la moitié de l'après-midi vous commencez à entrevoir le vert des arbres, parmi lesquels serpente un sentier qui se confond parfois avec le sous-bois; le parcours semble peu utilisé et vous ne voyez pas de traces d'un récent passage.

Vous avancez avec précaution dans la pénombre en direction de l'ouest, tout en essayant de distinguer les différents bruits de la forêt.

D'ici deux jours vous pourrez affronter les brigands qui vous causent tant de soucis, mais pour l'instant vous restez concentré uniquement sur l'environnement du Bois de l'Angoisse.

« On dit qu'il est infesté par des sorcières », murmure votre compagnon.

Vous marmonnez une réponse de circonstance, mais vous gardez vos sens en alerte de peur d'une embuscade.

Si vous êtes désarmé vous pouvez ramasser un Bâton et

l'utiliser au combat.

Si au cours de vos aventures vous avez appris la Science des Plantes ou si vous voyagez avec le Mège ou le Bachelier, vous trouvez aussi une poignée de feuilles de Miscolina qui, lorsqu'elles sont mâchées, vous permettent d'augmenter votre Esprit de 3 points pour la durée d'un paragraphe.

Quand la nuit tombe et que vous ne pouvez plus avancer à cause de l'obscurité, vous décidez de vous arrêter pour la nuit. Vous allumez un feu de fortune pour vous réchauffer et vous décidez des tours de garde.

Vous permettez à votre compagnon de se reposer en premier, tandis que vous surveillerez les alentours jusqu'à ce que vous soyez trop fatigué.

Vous êtes en train de grignoter un morceau de pain sec pour calmer votre faim, quand vous entendez un bruissement dans un buisson sur votre droite...

L'obscurité vous empêche de bien voir, mais peut-être vaudrait-il mieux, par prudence, aller jeter un coup d'œil.

Si vous inspectez le buisson, allez au **444**.

Si vous restez à côté de votre compagnon, allez au **95**.

590

Vous prenez la Clochette de Crystal et la secouez délicatement de peur de la casser.

Un son si aigu en sort qu'il vous blesserait presque les tympans!

Après quelques minutes d'attente vous reconnaissez la silhouette du lutin sur sa mule. En voyant le massacre que vous avez fait il n'hésite pas à vous réprimander.

« Messire voyageurs, moins d'orques signifie moins de

clients potentiels pour ma marchandise! Veuillez refréner votre soif de sang! »

Le Lutin recule un peu par précaution et vous demande la raison de votre appel.

« Fallandi, c'était une escouade envoyée chasser une manticore. Sais-tu quelque chose de cette histoire? l'invitez-vous à répondre.

- Le chef de la tribu au sud est, hem... mort! commence le lutin. Pas vraiment de mort naturelle pour ce que j'en sais, mais cela ne devrait pas vous intéresser. Ce que je sais, c'est que les orques Ezergok et Nazorgon se sont défiés pour le remplacer... Comme chef je veux dire, pas comme cadavre! conclut Fallandi en riant de bon cœur. Le lutin nécessite quelques instants pour retrouver son sérieux: « J'ai entendu dire que celui qui ramènera la queue d'une manticore au village sera déclaré chef de la tribu. »

En entendant le nom d'Ezergok vos yeux s'illuminent.

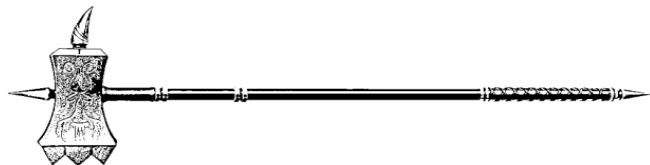
« Lutin, cours dire à Ezergok que je suis disposé à lui vendre le dard de la manticore. Il suffit qu'il vienne ici pour conclure l'affaire.

« Oui, évidemment toi tu ne peux pas aller chez lui... » ricane Fallandi, avant de diriger sa mule vers le sud.

« Rappelle-toi notre accord! J'espère qu'à mon retour tu auras des informations pour moi... » termine-t-il avec gravité.

La silhouette du lutin disparaît au loin.

Écrivez la Note P et rendez-vous au **247**.



591

L'homme a quelques secondes d'avance sur vous, mais vous voulez le capturer à tout prix.

Vous lancez un avertissement à Damaso, lui demandant de tenter de colmater la brèche, alors que le marin, se rendant compte qu'il a été découvert, accélère le pas. Dans le couloir se trouve un tas de paille, sur lequel il jette la chandelle: le feu prend immédiatement.

Voilà un autre problème auquel penser maintenant!

Si vous délaissez le risque d'incendie et que vous continuez votre poursuite, allez au **339**.

Si vous tentez d'éteindre les flammes, allez au **477**.

592

On dirait que vous n'avez pas grand-chose en commun avec les moines.

Si vous quittez la table, allez au **383**; sinon vous pouvez demander au moine de Ruthenia de vous raconter quelque chose au sujet des hérésies, allez au **260**, ou au moine le plus âgé s'il a vu entrer d'autres prêtres dans l'auberge. Dans ce cas allez au **46**.

593

L'aubergiste crie sur vous, attirant l'attention des autres clients. Cette situation n'est point utile en ce moment et vous tentez de calmer l'homme, vous excusant du contretemps, mais en fin de compte vous êtes obligé de quitter le local.

Rendez-vous au **484**.

Vous reprenez la route qui vous conduira à Janger. Pendant le trajet vous rencontrez d'autres voyageurs: ils vous racontent que dans les collines se trouvent des brigands et que vous devez rester sur vos gardes. Leur chef se fait appeler l'Apostat et c'est un infidèle qui ne croit pas en Ekerion.

Malgré le mauvais temps, vous atteignez Janger en quelques jours, ville où la troupe d'acteurs espère gagner quelques pièces avec leur spectacle.

Avant toute chose, vous vous dirigez immédiatement au Temple Nouveau, faisant fi de l'avis contraire de Torlam: « N'y vas pas, désormais ta vie est différente. Reste avec moi. »

Mais vous êtes conscient que votre mission sur le *Kharima* a échoué et vous devez rendre compte de ce qui s'est passé.

Vous quittez la femme et une fois arrivé au Temple, demandez audience au Grand Prêtre.

Les gardes vous laissent passer, et une fois entré dans l'enceinte du Temple vous ressentez une douleur atroce dans le dos.

« Guide Lumineux nous avait prévenu que tu aurais pu revenir! Adieu! »

Ce sont les derniers mots que vous entendez.

Rendez-vous au **100**.

Vos coups sont sans pitié et les sorcières sont repoussées les unes après les autres.

Quand la dernière vous fait face et que vous vous réjouissez d'avance de la victoire proche, un éclair d'énergie vous entoure et vous projette au sol!

Vous regardez autour de vous un peu sonné et vous remarquez une autre femme, tout de blanc vêtue, une boule de lumière flottant entre ses mains.

Vous tentez de vous lever pour l'affronter, mais vous vous sentez trop faible et vous vous laissez désarmer (notez vos armes entre parenthèses: il se peut qu'on vous les rende).

La sorcière en blanc disparaît dans l'obscurité, pendant que votre compagnon et vous êtes conduits au fin fond de la forêt. Rendez-vous au **223**.



596

« Votre chef était un incapable et il vous a obligé à vous cacher comme des souris dans ces montagnes! Sa mort devrait être vue comme une libération. »

Des murmures d'approbations parcourent la foule.

Écrivez +1 à côté de votre valeur d'Autorité.

Comment allez-vous poursuivre ?

Si vous dites que Guide Lumineux est lui aussi responsable de leur misère, allez au **109**.

Si vous dites qu'à partir de maintenant c'est vous qui allez les commander, allez au **421**.

Si vous leur racontez que vous êtes venu jusqu'ici pour les empêcher de poursuivre les pillages de caravanes de marchands qui transitent par cette zone, allez au **441**.



597

Votre compagnon intervient à votre place.

« Jeune Bea, je connais votre mère! Avant que Guide Lumineux ne chasse les fidèles d'Aritno, j'avais l'habitude de fréquenter votre famille.

- Mais vous êtes le Comte de... murmure surprise la jeune femme, interrompue par votre compagnon.

- Non, Bea, oubliez ma lignée, tout comme je l'ai oubliée moi-même. Je suis maintenant un hors-la-loi et, de ce que je peux en déduire, nous avons quelque chose en commun...

- Vous avez raison, messire, toutefois je vous demande de nous suivre, car la Triade souhaite vous rencontrer. Rappelez-vous que vous êtes dans un territoire hostile que vous ne connaissez pas. Les ennemis sont partout.»
Votre compagnon acquiesce de la tête et vous fait signe de suivre les sorcières. Rendez-vous au **223**.

598

Une sueur froide coule le long de votre front quand l'homme découvre vos armes.

S'il vous reste au moins 20 pièces d'or, allez au **343**; sinon au **587**.

599

Vous faites un premier pas hésitant vers Torlam, et puis vous changez d'avis.

Vous ne pouvez pas ne pas remarquer le regard déçu de la femme qui tente une dernière fois de vous convaincre.

« Réfléchis bien, Aglabraz.

- J'ai pris ma décision », tels sont vos derniers mots.

Tout à coup vous avez la tête qui tourne et tout explose en une multitude de lumières rouges.

Vous ouvrez les yeux. Vous êtes toujours enchaîné au poteau, les flammes sont tout autour de vous: peut-être n'était-ce qu'une illusion.

Vous maudissez le Grand Prêtre avec les dernières forces qui vous restent, le cœur battant à toute vitesse à cause de la douleur et de la panique.

Vous embrassez votre fin comme une bénédiction et vous fermez les yeux pour toujours...

600

Votre premier pas est hésitant, mais ceux qui suivent sont plus assurés: votre choix est fait!

Torlam vous accueille dans ses bras et vous embrasse sur la bouche.

« Maintenant nous sommes unis pour toujours, dit-elle.

- Pour toujours? Il n'y a eu personne d'autre avant? » demandez-vous, indiscret.

La femme sourit malicieusement.

« J'existe depuis toujours; c'est un peu arrogant de ta part de penser être le premier à qui j'ai fait cette offre.

- Mais j'ai été le premier à accepter... supposez-vous.

- Tu as été chanceux. Il n'y a pas longtemps, il y a eu un empereur qui était à un doigt de le faire, mais il était faible. Tu as vu qu'elle fut sa fin. Mais partons maintenant, nous avons face à nous un futur plein de succès!

- Ensemble? »

Torlam sourit enthousiaste.

« Je serai le soleil qui illumine ton ombre. »

Tout à coup vous avez la tête qui tourne et tout explose en une multitude de lumières rouges.

Vous ouvrez les yeux. Vous êtes toujours enchaîné au poteau, les flammes font rage tout autour de vous, mais vous ne ressentez aucune douleur.

Vous tirez sur les chaînes, qui cèdent en un instant, et vous tombez sur les braises qui crépitent de mille étincelles.

Vous avancez au travers des flammes et vous en ressortez sous les regards médusés de la foule.

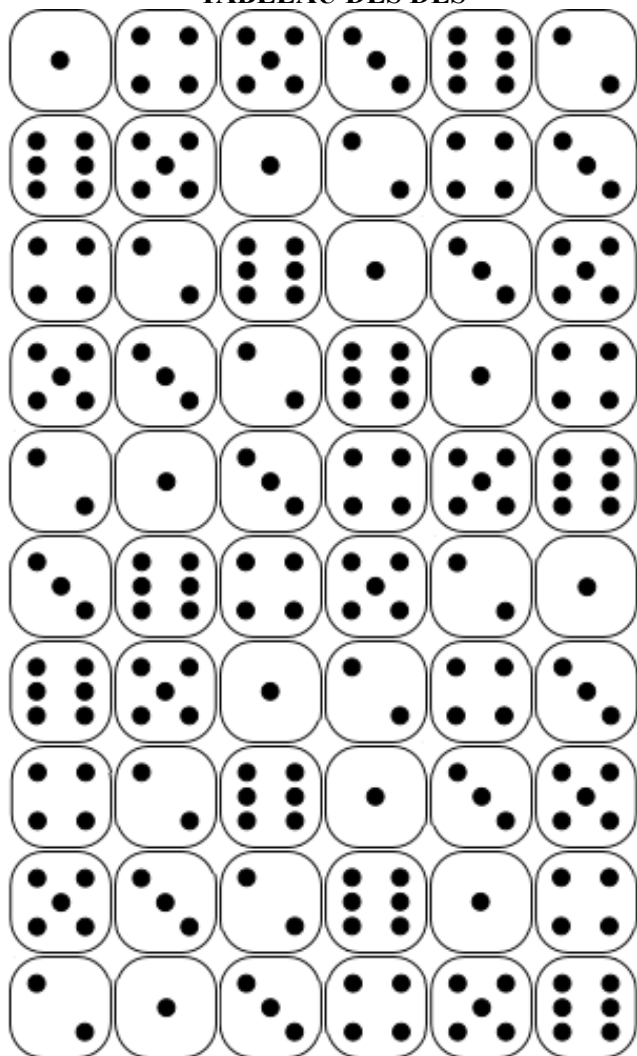
Vous attrapez une épée du fourreau d'un soldat, qui recule avec effroi, et vous regardez le Grand Prêtre, pétrifié par la terreur.

Vous projetez l'arme vers lui avec force, et elle pénètre dans sa poitrine à hauteur du cœur. Un flot de sang gicle sur la foule qui s'enfuit et se disperse prise de panique, tandis que Guide Lumineux perd l'équilibre et tombe de l'estrade.

Vous cherchez le visage de Torlam au milieu de la confusion, vous vous approchez d'elle et vous lui prenez la main.

Aujourd'hui commence pour vous une nouvelle aventure!

TABLEAU DES DÉS



Révolte à Abalone L'Hérétique /3



*Traduit de l'Italien
par Alessandro Perna*

Après que les Braves eurent chassé le Régent, le Grand Prêtre d'Ekerion a rétabli l'ordre qui faisait défaut dans le Royaume d'Abalone depuis des années. La famine n'est plus qu'un mauvais souvenir du passé, et le peuple regarde confiant vers l'avenir. Mais les intrigues de la capitale cachent de nouvelles embûches, et le Héros de Cadash devra de nouveau se mettre au service du peuple. Serez-vous capable de mener à terme cette dangereuse mission?

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 Chiara Castiglioni

librogame'SLAND