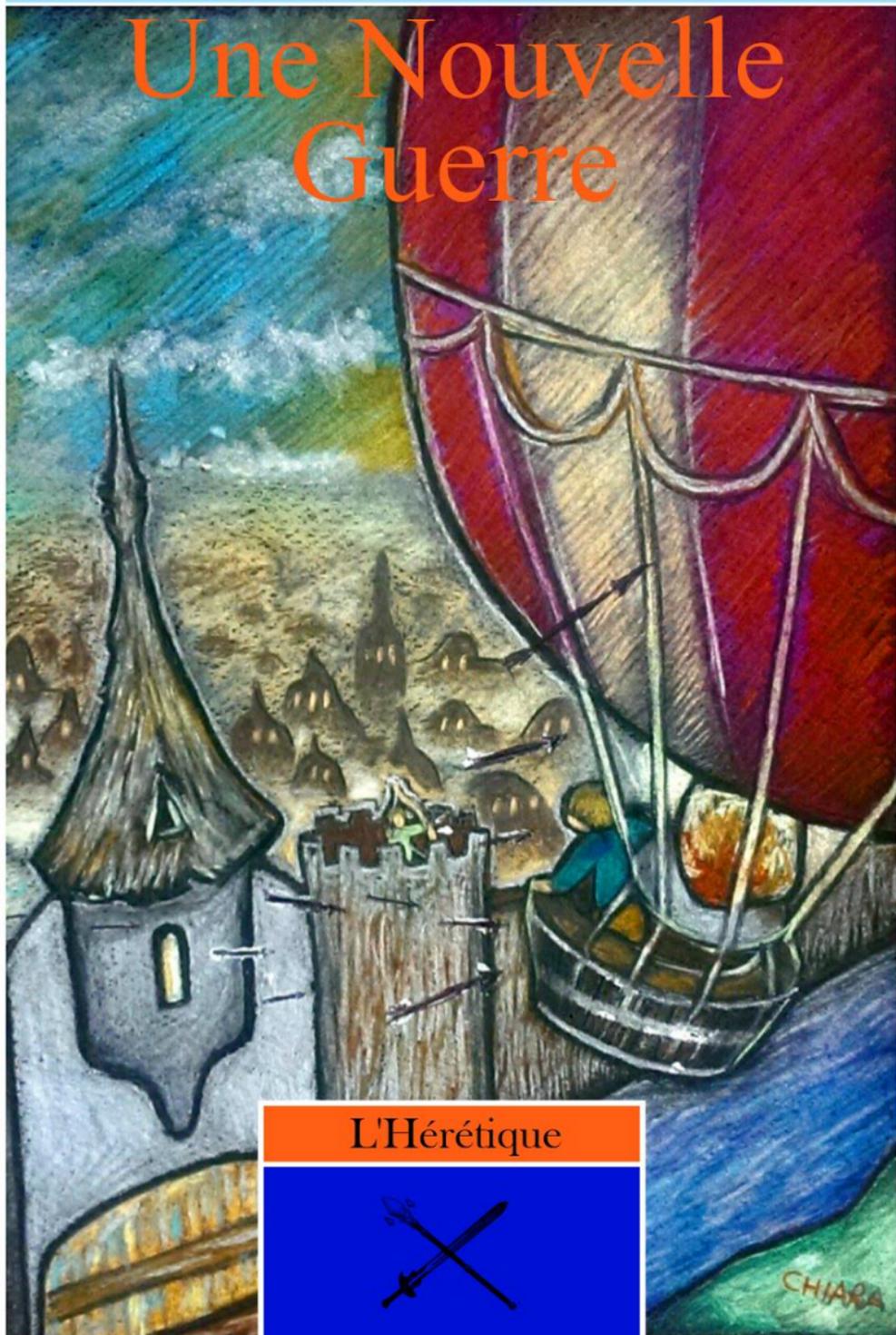


UN LIVRE DONT VOUS ETES LES HEROS

ALEXANDER ABATI

Une Nouvelle Guerre



L'Hérétique



CHIARA

libri **NOSTRI**

*À ma tête,
car si je n'étais pas aussi têtu,
je ne serais pas ici maintenant.*

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 Alessandro Viola

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.

UNE NOUVELLE GUERRE

Texte et illustrations de
Alexander Abati



librogame's LAND

www.librogame.net

L'HISTOIRE

UNE NOUVELLE GUERRE

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 pâlissent 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 accessibles. Si vous choisissez l'Arc, vous disposez aussi de

4 flèches qui seront placées dans votre carquois (vous pouvez en transporter un maximum de 10 et ne prennent pas de place dans votre besace).

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

Vous pouvez en outre transporter jusqu'à un maximum de 8 autres objets (par exemple des potions, talismans et clefs), que vous transporterez dans les poches de votre habit et dans une besace si petite qu'elle ne vous gênera pas lors de vos mouvements. Notez ces objets dans la section **ÉQUIPEMENT** de la feuille d'aventure.

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 commencez l'aventure sans équipement, si vous avez déjà lu les deux premiers livres de la série *L'Hérétique*, vous pouvez noter 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).

Dans cette dernière aventure de la série *L'Hérétique* vous allez devoir administrer un Royaume et effectuer des choix judicieux afin de faire prospérer vos sujets.

Vous vous rendrez compte que la diplomatie a ses subtilités qui ne peuvent être dominées par la force brute et que les humeurs des gens sont changeables et éphémères. Vous devrez donc faire très attention pour ne pas voir votre popularité diminuer.

Dans la feuille d'aventure vous verrez de nouvelles cases qui n'apparaissaient pas dans les livres précédents. Vous y écrirez des Notes particulières qui vous seront utiles lors de l'aventure. Votre valeur d'or représente aussi la richesse disponible dans les coffres du royaume et avec laquelle vous pourrez entretenir votre armée, vous valoir de l'aide de magiciens et alliés, ou encore pour d'autres activités que vous découvrirez au fur et à mesure.



FEUILLE D'AVENTURE

NOM:
Classe:

CARACTERISTIQUES
Esprit
Force
Agilité
Autorité
Energie

CARACTERISTIQUES
SPECIALES

EQUIPEMENT

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

ARMES FLECHES

- 1
- 2

NOTES

BOURSE

TRESOR

ARMEE

FANTASSINS
CHEVALIERS
ARCHERS
MAGICIENS

REGISTRE DES COMBATS

Paragraphe
Combativité
Energie

REGISTRE DE BATAILLE

1^{er} Tour

ABALONE
Fantassins restants
Cavaliers restants
Archers restants
Magiciens restants

ENNEMI
Fantassins restants
Cavaliers restants
Archers restants
Magiciens restants

2^{ème} Tour

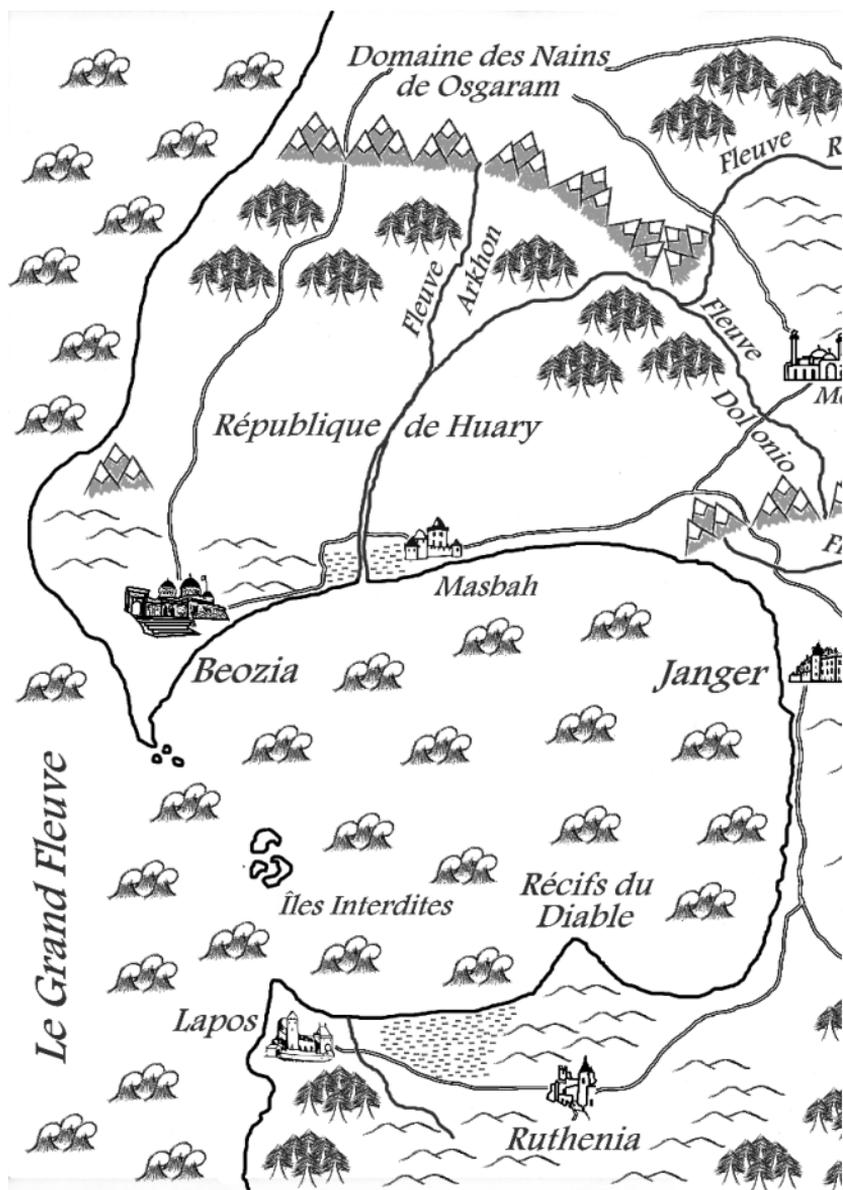
ABALONE
Fantassins restants
Cavaliers restants
Archers restants
Magiciens restants

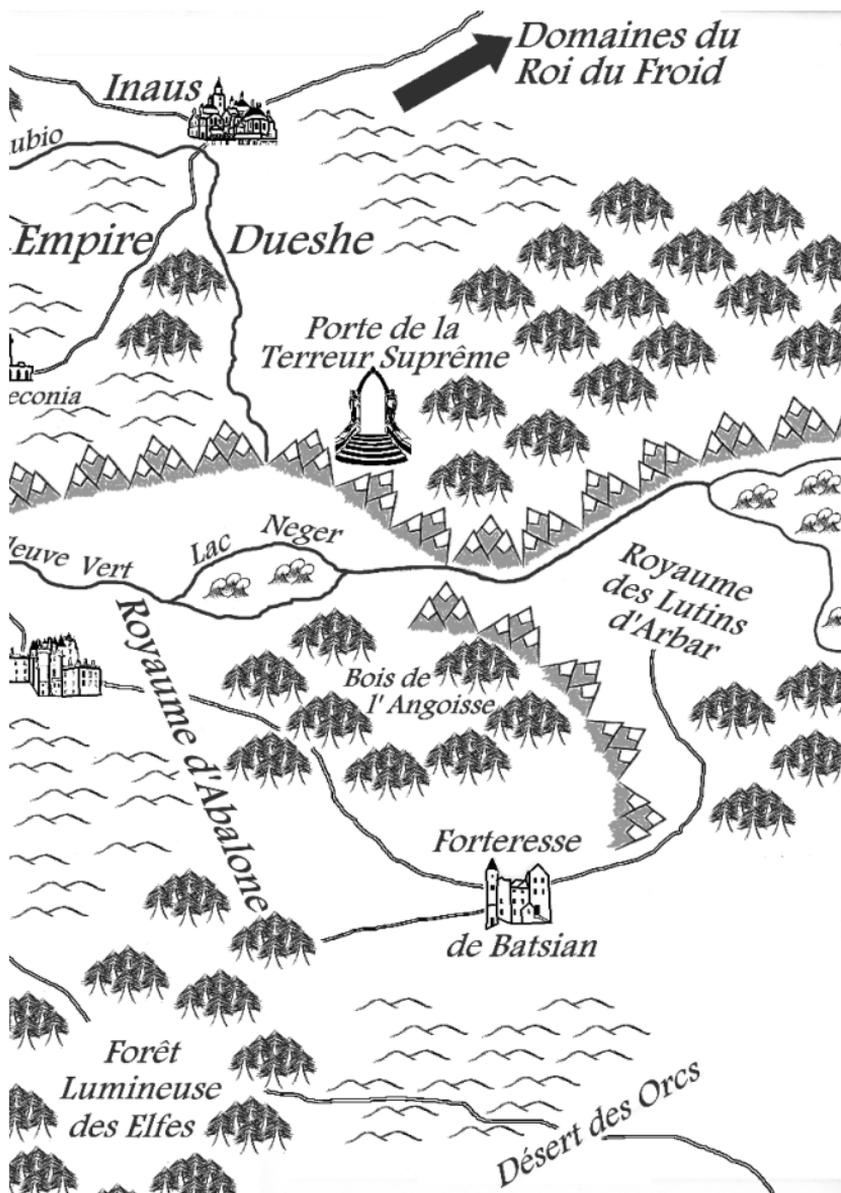
ENNEMI
Fantassins restants
Cavaliers restants
Archers restants
Magiciens restants

3^{ème} Tour

ABALONE
Fantassins restants
Cavaliers restants
Archers restants
Magiciens restants

ENNEMI
Fantassins restants
Cavaliers restants
Archers restants
Magiciens restants





UNE NOUVELLE GUERRE

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 cieus 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.

Vous vous trouvez maintenant dans le Palais Royal, perdu dans vos pensées qui vous empêchent de vous endormir.

« Est-ce que je serai à la hauteur de la tâche... »

Les événements d'aujourd'hui se sont succédé sans pauses, et les douleurs des récentes tortures se font encore sentir dans votre tête. Ou alors, plus probablement, avez-vous tout simplement peur d'avoir eu les yeux plus gros que le ventre? En cette torride nuit d'été, vous marchez en rond dans votre nouvelle chambre, reparcourant mentalement les étapes qui vous ont conduit jusqu'ici.

Hier matin encore vous étiez une personne libre, qui tentait, avec une poignée d'hommes audacieux, de libérer le Royaume d'Abalone du joug du tyran Zipher.

Le groupe des Braves était né sous l'égide de l'Église d'Ekerion et, grâce à l'intervention du Grand Prêtre, vous avez pu pénétrer le Palais Royal où, au cœur de la nuit, vous avez découvert que le Roi était en réalité mort depuis longtemps et que toute la cour était surveillée par les Gardes Noirs: des créatures non humaines, qui avaient été invoquées par Zipher comme garde rapprochée personnelle.

Vous avez ensuite ameuté les différentes couches sociales du peuple, des citoyens les plus pauvres et marginalisés, aux castes des nobles et des religieux. Quand l'heure est venue, une simple étincelle a été suffisante pour enflammer le peuple pour la révolte.

Afin de garantir la neutralité de vos belliqueux voisins de la République de Huary, vous avez traversé tout le royaume,

jusqu'à atteindre sa capitale, Beozia, où vous vous êtes lié d'amitié avec les deux consuls en charge.

Tout était prêt pour le dernier acte, quand votre cachette fut encerclée par des Gardes Royaux, qui ont abattu, un par un, tous vos courageux compagnons!

Vous vous êtes battu avec courage, mais la supériorité numérique de vos adversaires ne vous a pas permis de vous enfuir.

C'est en chaînes que vous avez été conduit à la Citadelle, la prison de la capitale, où vous avez dû subir tortures et violences pendant toute une nuit. Le but du Régent était de vous faire avouer qui se cachait derrière votre groupe, et ainsi éliminer tous ses ennemis politiques.

Votre vie ne tenait qu'à un fil, quand la nouvelle de votre captivité s'est répandue en ville. Vous n'imaginiez pas que la réaction de la foule pouvait être si déterminée! La colère des citoyens était si impétueuse qu'elle a contraint Zipher à une fuite précipitée, tandis que les Gardes Royaux, privés d'un guide, vous libéraient des chaînes et vous accueillaient comme un héros au milieu de la place en face de la Citadelle. « Vive le héros de Cadash! » criaient-ils, heureux de votre libération, puis, appelant à destituer le tyran, la foule se dirigea vers le Palais Royal pour s'en emparer et mettre un terme à sa terrible régence.

Mais le coup de théâtre de cette journée a certainement été la rencontre avec le Grand Prêtre d'Ekerion, qui vous attendait au palais. Serein et déterminé comme toujours, il a jeté un froid en annonçant à la foule la fuite de Zipher et la proclamation de la République Théocratique d'Ekerion.

Son ambition était de mettre un terme à des siècles de royauté et d'instaurer une nouvelle forme de gouvernement qu'il aurait lui-même dirigé...

La foule était indécise face à une proposition si audacieuse, et c'est à cet instant, encore éprouvé par les émotions de la journée, que vous avez décidé de faire le grand saut.

Le pouvoir devait vous revenir à vous!

Vous avez défié le Grand Prêtre et, face à la foule, vous avez déclaré qu'à vous seul incombait la responsabilité de donner un nouvel avenir à Abalone! Vous, qui avez découvert Cadash, le nouveau monde, et qui êtes maintenant la personne la plus populaire du Royaume.

Vous n'avez pas pu retenir un petit sourire quand le Grand Prêtre a vu que la situation lui échappait des mains et qu'il est retourné, tête basse, au monastère, humilié et plein de regrets pour cette opportunité ratée.

La foule s'est mise à vous acclamer encore plus fort, et les murs du palais en tremblaient presque quand, de la fenêtre du deuxième étage, celle-là même d'où le Roi avait l'habitude de faire ses discours publics, vous avez pris la parole en demandant le silence.

« Amis et frères, avez-vous salué la foule tout en faisant signe de la main de vous écouter, aujourd'hui est un nouveau jour pour vous. Ensemble, nous avons chassé le tyran et nous vaincrons la misère qu'il a causée avec son incompetence. Aujourd'hui est un nouveau jour où mon sang et mon destin se mêlent avec les vôtres! Et maintenant, mes frères, rentrez paisiblement dans vos maisons, car le temps de la souffrance est fini. Remettez-vous au travail, tout comme je vais le faire immédiatement. Ensemble nous reconstruirons Abalone! »

Bien que ces événements se soient déroulés il y a peu de temps, votre mémoire reste encore assez floue. Vous vous rappelez seulement que vous avez failli vous évanouir à cause de la fatigue et que des serviteurs du palais vous ont conduit dans une chambre, richement meublée et parfumée, où ils vous ont laissé vous reposer.

Un vieux serviteur, habillé d'un uniforme noir, a été le premier à vous adresser la parole, un peu gêné:

« Majesté, hem, ou... comment voulez-vous être appelé? »

Vous lui avez répondu d'un filet de voix:

« Ce sera comme tu préfères.

- Bien, alors, hem, mon Seigneur, Gardien du Royaume! Je

suis Donabedian, le majordome de la maison royale et j'ai servi le Roi pendant de nombreuses années. Je ne... il hésite un instant ...je ne pouvais pas m'opposer au Régent, j'espère que vous comprenez...

- Ne t'en fais pas Donabedian, j'ai fait l'expérience de la cruauté de Zipher sur ma propre peau et je comprends ce que tu veux dire. Fais préparer un bain chaud et informe le guérisseur du palais que j'ai besoin de ses services. »

L'homme est en train de s'en aller, mais vous l'arrêtez juste avant qu'il ne franchisse la porte.

« Ah, et fais-moi apporter quelque chose à manger, je n'ai rien avalé depuis hier! »

Tandis que vos yeux se ferment à cause de la fatigue, vous pensez à comment il vous semble naturel de donner des ordres au vieil homme, qui d'ailleurs ne semble désirer rien d'autre que d'en recevoir...



1

Depuis la révolte des Braves les domestiques sont confus et ils restent suspicieux envers vous, ne sachant pas trop bien à quoi s'attendre. Tous vous connaissent comme celui qui a guidé l'expédition à la découverte de Cadash et tous savent que vous êtes une personne charismatique et habile, mais, bien que Zipher ait été un infâme individu, il ne s'est jamais montré sanguinaire.

Vous décidez donc d'accorder l'amnistie pour tous les crimes commis ces dernières semaines et de pardonner les serviteurs qui auraient perpétré des violences et des malversations. Exception faite pour le Régent déchu! Lui, il est banni pour toujours des frontières du Royaume et, s'il devait y remettre le pied un jour, tout citoyen aurait toute légitimité pour le tuer!

Vous appelez ensuite le trésorier pour qu'il vous fasse un rapport des finances de l'État: celui-ci vous confirme ce que vous redoutiez déjà. Les coffres du Royaume sont vides et de nombreux créanciers demandent le paiement de leur dû, tout comme les soldats qui n'ont pas reçu leur solde depuis des mois.

Après avoir célébré comme il se doit les obsèques du Roi Miron, vos premiers jours de gouvernement n'ont été qu'une suite de rencontres avec les personnes les plus influentes de Janger, la capitale du Royaume d'Abalone. Les entretiens ont mis en évidence que le problème le plus grave à résoudre est la pauvreté et qu'il y a urgence à nourrir tous ceux qui en ont besoin.

Afin d'y parvenir, une des priorités sur laquelle tout le monde est d'accord serait d'avoir une armée forte sous le commandement d'une personne charismatique et résolue, qui puisse la conduire à la conquête de nouvelles terres fertiles et riches.

Mais l'armée est pour l'instant mal équipée et mal entraînée, ayant été délaissée pendant des années, alors qu'en même

temps les puissances rivales se sont dotées d'armes de plus en plus destructrices et de magies de guerre dévastatrices.

La tâche qui vous attend n'est pas facile et vous ne savez pas si vous y arriverez tout seul, vous avez donc besoin du soutien de personnes compétentes qui puissent vous aider à rétablir la splendeur d'Abalone.

Assis sur le trône de la maison de Miron, vous êtes plongé dans vos pensées, quand Donabedian, votre premier serviteur, vous annonce une visite inattendue.

« Mon Seigneur, je me permets de vous déranger pour annoncer une demande officielle d'entretien. C'est l'Ambassadeur de l'Empire de Dueshe, il désire vous rendre hommage. »

Vous sursautez en entendant ce nom. Le souvenir de la Guerre des Races est en effet encore récent dans votre esprit, tout comme dans celui de tous les autres habitants de Ioscan qui ont vécu en personne les dévastations de cette guerre cruelle. Pendant de longues années, seules la haine et la destruction ont régné, et un nombre incalculable de morts a rempli de larmes les yeux des veuves.

Cela fait longtemps maintenant que Dueshe a vu son influence politique diminuer, et son Empereur Wolfarmio a été obligé de désarmer ses armées et a dû bannir la magie destructrice de son empire.

Donabedian vous sort de vos pensées avec une toux discrète: « Mon Seigneur, dois-je annoncer que votre altesse est indisposée et que vous ne pouvez pas le recevoir? »

- Non, non, vous dépêchez-vous de répondre, accueillez-le avec tous les honneurs, je veux toutes les domestiques rassemblées dans cette salle dans leurs uniformes d'apparat. Immédiatement! »

Le vieil serviteur réagit rapidement et se dépêche de mener à bien sa tâche, pendant que les Gardes Royaux de faction dans la salle d'audience vérifient l'état de leurs uniformes et prennent l'aspect le plus martial possible.

En quelques instants les domestiques du palais se disposent

en demi-cercle derrière le trône et vous donnez l'ordre à Donabedian de faire entrer l'ambassadeur.

Dans le silence le plus total, vous pouvez entendre ses pas qui se rapprochent et, dès qu'il entre dans la vaste salle, les domestiques font une profonde révérence, jusqu'à ce que l'homme soit face à vous. Après quoi vous vous levez et vous descendez le petit piédestal où se trouve le trône pour tendre la main à l'ambassadeur qui l'accepte sans hésitations, la serrant fort.

Il porte des vêtements très colorés et de sa main gauche il retient un chapeau avec une plume d'aigle. Deux grosses moustaches rousses lui couvrent complètement la bouche, alors que sa calvitie naissante reflète les nombreuses lumières de la salle. Il a un certain âge déjà, mais semble être encore plein de vitalité, et ses yeux gris reflètent à la fois intelligence et force de volonté.

« Votre Excellence, commence-t-il, je m'excuse de ne pas m'être fait annoncer plus tôt. Je me présente: je m'appelle Juno, Baron de Meconia, Ambassadeur du grand Empereur Wolfarmio auprès du Royaume du défunt Roi Miron.

- Baron Juno, c'est à moi de m'excuser pour vous avoir fait attendre plus que nécessaire. J'imagine que vous savez qui je suis...

- Certainement, Votre Excellence. Et c'est bien pour cela que je suis ici. »

L'homme est direct, mais courtois, et semble vouloir aller droit au but.

« Mais il vaudrait peut-être mieux discuter de nos affaires dans un endroit un peu plus... un peu plus discret. »

Vous faites signe au majordome de congédier les domestiques et vous lui ordonnez de vous apporter deux verres de vin.

« Le meilleur de notre cave, Donabedian! Choisis bien! »

Le Baron ne sait pas que la cave du palais est bien fournie et que de nombreuses bouteilles de grand cru y sont conservées sous d'épaisses couches de poussière.

Vous vous retrouvez seuls, exception faite de deux gardes qui se trouvent au fond de la salle, hors de portée d'oreille.

Installé sur le trône, vous faites asseoir le baron sur un siège juste à côté et vous l'invitez à prendre la parole, pendant que vous sirotez élégamment le vin, dont le goût, semblable à du nectar, remplit vos papilles de plaisir.

« Votre Excellence, je vais vous expliquer la raison qui m'amène ici. Mon maître, l'Empereur Wolfarmio, m'a ordonné de vous demander audience car il désire vous inviter le plus tôt possible au Palais Impérial, à Inaus, pour conférer en privé avec vous.

- Mais, Baron, puis-je au moins savoir pourquoi je devrais quitter mon domaine alors que nous traversons une période agitée? Il ne m'est pas facile de laisser mes sujets alors qu'ils me demandent de les guider.

- Je comprends votre Seigneurie. Mon maître m'a autorisé à anticiper le sujet de la discussion qu'il aimerait entretenir avec vous. Cela concerne une alliance... Oui, vous avez bien compris. Le temps est venu de mettre un terme à cette froide hostilité qui depuis plus d'une décennie a caractérisé notre histoire. Il est d'avis de mon Seigneur, que l'heure est arrivée d'unir les efforts des gens de bonne volonté et de donner une nouvelle impulsion au monde. Une impulsion de prospérité et d'ordre, où vous deux pourriez éclairer le futur...

- Il me semble avoir compris, Baron. Je dois de toute façon en discuter avec mes conseillers. Accordez-moi quelques jours et puis je vous dirai si j'accepte l'invitation. »

Le Baron fronce les sourcils et boit la dernière gorgée de son verre.

« Ce vin est excellent. Au nord, dans ma mère patrie nous n'avons pas de délices de ce genre. Mais nous aussi possédons des choses dont vous pourriez bénéficier, Votre Excellence... »

Vous riez tous les deux de bon cœur après cette agréable conversation, puis l'ambassadeur vous salue.

« Permettez-moi de me retirer, Votre Excellence. Je reste en attente de votre décision et à disposition pour toute autre clarification. »

Vous lui serrez la main une dernière fois et puis vous retournez dans vos appartements pour réfléchir à ce choix difficile.

Je dois voir quelqu'un de plus expert que moi dans ces questions politiques, réfléchissez-vous pendant que vous parcourez l'escalier qui mène aux étages supérieurs, demain je convoquerai le Conseil des Ministres qui avait été aboli.

Tout comme les nuits précédentes, vous passez une nuit blanche, repensant au lourd poids de la tâche que vous avez assumée.

Le lendemain matin, vous recevez les premières nouvelles de la journée de la part du Commandant des Gardes Royaux, un vieil officier que vous avez nommé tout de suite après avoir pris le pouvoir, et qui avait servi loyalement le Roi pendant de nombreuses années avant sa disparition.

« Votre Excellence, la population continue de se plaindre à cause de la misère et du manque de pain. La fuite du tyran a certes calmé sa colère mais seulement pour quelque temps, et il faut d'urgence prendre des mesures pour résoudre le problème. Mes hommes ne pourront pas retenir les éventuels auteurs de troubles plus longtemps.

- Mon fidèle serviteur, vous le rassurez, à midi se tiendra le Conseil des Ministres, reste donc en attente de mes directives. Je ne veux pas de désordres! »

Peu avant l'heure convenue, vous quittez le palais royal pour vous diriger vers la Salle du Conseil, de l'autre côté de la place qui fait face à votre demeure.

Vous décidez de vous promener un peu pour vous éclaircir les idées. Habillé comme un citoyen quelconque, vous vous mélangez aux habitants de la capitale.

Vous regardez le ciel nuageux, repensant aux événements qui vous ont amené jusqu'ici.

Si vous êtes un Magicien, allez au **49**.
Si vous êtes un Moine, allez au **459**.
Si vous êtes un Lutin, au **595**.
Si vous avez choisi le Guerrier, au **116**.
Si vous avez opté pour le Voleur, au **466**.
Enfin, si vous êtes un Démon, au **409**.

2

Satisfaite, la femme se frotte les mains en vous gratifiant d'un splendide sourire.

« Et il n'est pas dit que ce beau guerrier ne puisse lui aussi passer une agréable nuit en bonne compagnie », continue-t-elle, faisant courir sur la poitrine de Mirante ses longs doigts vernis de rouge, la même couleur dont vient de se parer le visage du commandant.

Vous vous installez à une petite table, que Fermilla se dépêche de dresser, non sans se pencher de façon exagérée vers Gadeus et l'effleurant plus d'une fois. Enfin, sans pudeur aucune, elle lui murmure quelque chose à l'oreille le faisant rougir.

« Remarque bien qu'elle est en train de te faire les yeux doux uniquement à cause du fait qu'autrement elle devra passer la nuit avec ce vieux gros lard. »

Et vous indiquez un corpulent seigneur, bien habillé, en train de converser avec deux jeunes femmes qui le maintiennent à distance, malgré les sourires de circonstances. Vous riez aux éclats, pendant que l'on vous sert un magnifique repas à base de rôti de porc et de pommes de terre, accompagné d'une excellente bière qui est un plaisir à déguster.

À la fin du repas vous avez conversé et ri abondamment, et il semble que Gadeus n'ait d'autre hâte que la suite de la soirée.

« Trouve aussi le temps de te reposer un peu, mon garçon... Demain nous avons encore une longue route à faire. »

Mirante le regarde sévèrement, puis se lève et se dirige vers

les écuries, baillant bien fort. Vous ne pouvez pas ne pas remarquer le regard de la propriétaire qui le suit avec désir! Peut-être que lui aussi trouvera du réconfort dans ses bras cette nuit...

Si vous avez choisi de passer la nuit avec l'elfe Alisea, allez au **528**; sinon vous suivez le Commandant des Gardes au **302**.



3

Vous sellez les chevaux, qui ont pu se nourrir avec de la paille et de l'eau fraîche, et vous reprenez la route pour Inaus au petit trot. S'il n'y a pas de ralentissements, vous atteindrez la capitale de l'Empire avant le coucher du soleil. Vous sortez par la porte nord alors que la ville est déjà en pleine effervescence. Les après-midis d'été sont tellement chauds ici aussi, au nord du continent, que les hommes préfèrent profiter des quelques heures de frais pour vaquer à leurs affaires.

Vous laissez derrière vous la noire cape de fumée de la ville et vous vous retrouvez dans une vaste prairie, entrecoupée de temps à autre par quelques maisons. Certaines d'entre elles servent de point de repos pour les chevaux des nombreuses diligences qui traversent l'Empire d'un bout à l'autre.

À midi vous décidez d'effectuer une halte afin que les animaux puissent se reposer et pour vous permettre de manger quelque chose. L'occasion se présente quand vous arrivez dans un village traversé par un torrent, au bord duquel quelques pêcheurs se reposent à l'ombre de cèdres.

L'un d'eux exulte quand un énorme poisson, long comme le

bras d'un homme robuste, mord à son hameçon. Remonter le poisson semble être une opération compliquée, et l'homme vacille dangereusement au bord de l'eau.

Si vous voulez l'aider, afin de lui éviter un plongeon inopiné, allez au **325**; si ce qu'il peut lui arriver ne vous intéresse guère, vous continuez votre chemin pour vous diriger vers la taverne du village. Dans ce cas allez au **91**.

4

Suite à votre demande, l'elfe esquisse un sourire.

Tandis que les autres prennent place à l'intérieur du chariot, il sort de sa veste des herbes séchées qu'il réduit en petit fragments et les insère dans une longue pipe.

Après en avoir tiré quelques bouffées, il vous l'offre, mais vous refusez fermement. Après en avoir observé les effets sur lui, vous craignez qu'elles puissent faire baisser votre garde.

En effet, peu après, l'elfe s'écroule fatigué et s'endort, ronflant bruyamment.

Votre tour de garde est ennuyeux et, quand enfin l'heure est venue de réveiller Sulmanio et Midras, vous êtes soulagé que rien d'inattendu ne se soit passé.

Rendez-vous au **416**.



La bibliothèque du Roi d'Osgaram est une salle assez petite, avec peu de livres vraiment intéressants. La majeure partie des volumes qui s'y trouvent sont les Annales du Royaume, qui racontent les gestes des héros des nains. Pour ce que vous en savez, une grande partie de leur contenu pourrait être une pure invention de quelques historiens d'une époque plus moderne. On dit en effet que les nains n'ont pas une très grande familiarité avec la culture et probablement ils n'ont appris à écrire qu'à une époque récente.

Vous ouvrez quelques livres au hasard, mais vous n'en trouvez que deux écrits avec l'alphabet humain.

L'un parle de la construction du Palais Royal (vous pouvez en approfondir la lecture au **376**) et l'autre présente la généalogie de la Maison Royale (pour l'examiner plus attentivement, allez au **529**).





Les yeux des Consuls trahissent leur préoccupation et, tandis qu'ils échangent quelques mots à peine murmurés, vous parvenez à entendre les mots *élections* et *armée*.

Enfin Arus reprend la parole: « Quel est le rôle d'Abalone dans cette affaire? Et quel est le tien, étranger? »

Vous ne vous attendiez pas à cette question, vous devez bien réfléchir pour répondre d'une façon convaincante.

Si vous dites que le jour où Wolfarmio attaquera Huary l'armée d'Abalone sera aux côtés de celle de Huary, allez au **336**.

Si vous proposez une alliance entre Huary et Abalone, stipulant qu'en cas d'attaque extérieure vous vous protégerez réciproquement, allez au **224**.

Enfin, si vous proposez la création d'une grande coalition qui ait comme objectif de vaincre une fois pour toutes Wolfarmio et de partager son territoire parmi tous les alliés, allez au **218**.



« La solution est sept, Margrave! » dites-vous avec certitude, défiant ainsi le noble qui réplique immédiatement.

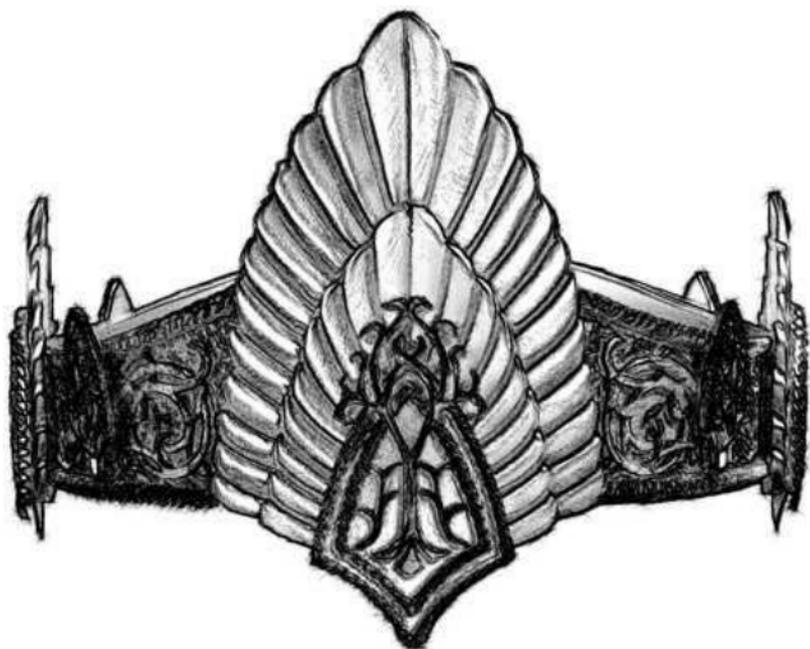
« Comment oses-tu m'insulter de cette façon? Tu pensais que je t'aurais mis à l'épreuve avec une énigme que même un gamin aurait résolu? Tout ceci est offensant, chère sœur! crache l'homme à la magicienne à côté de lui.

- Oui, frère, tu as raison... Ils ne méritent pas de vivre! »

Après quoi elle fait un rapide mouvement des mains: les cordes qui soutenaient les épées prennent feu et se consomment en quelques instant.

Tout de suite après, vous ressentez une douleur au cou et vous vous évanouissez immédiatement.

Votre aventure se termine ici.



Le rire moqueur de Canice résonne dans la salle...

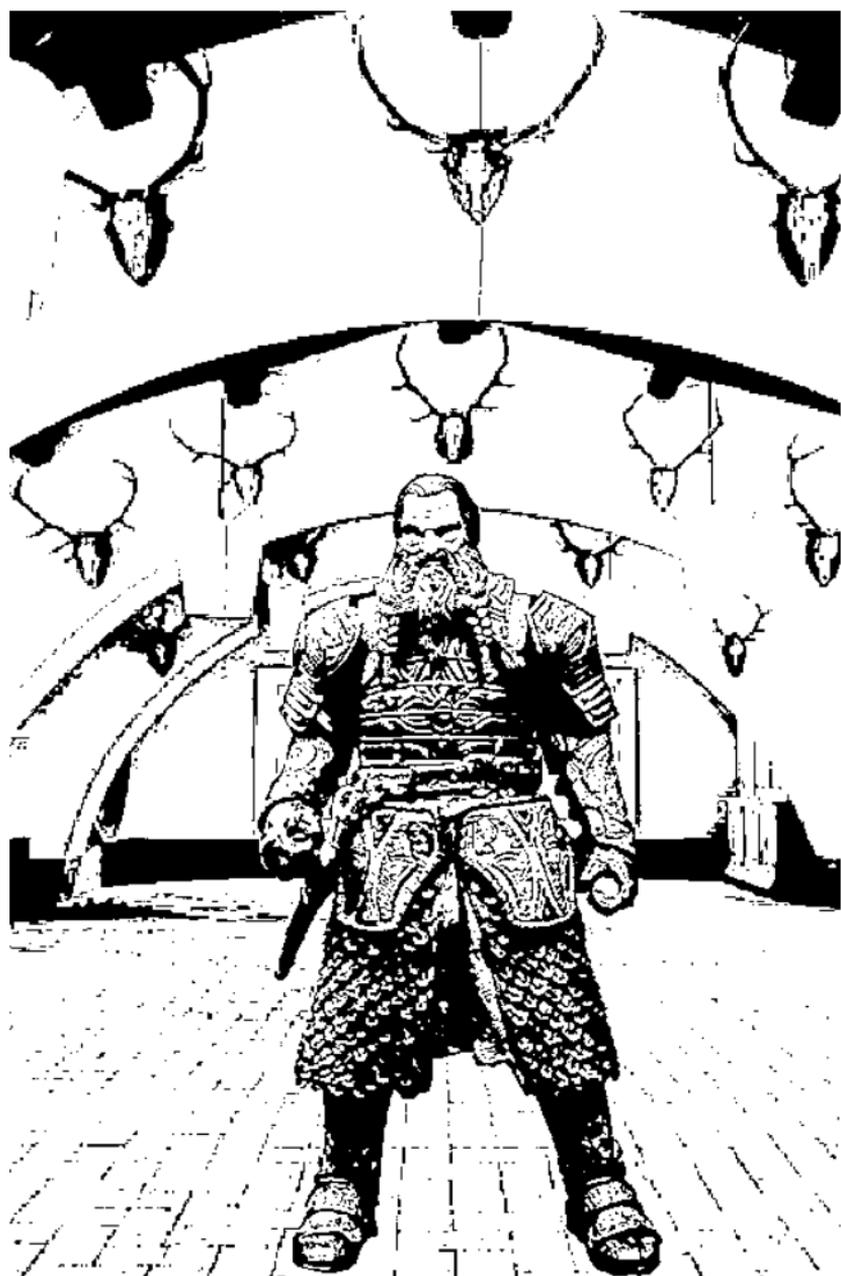
« Je savais que tu n'étais pas à la hauteur, lâche Abalonien!
Fuis d'ici et ne tente plus d'obtenir l'aide de Ruthenia! »

Humilié, vous décidez de quitter la ville afin d'utiliser de
façon plus utile votre temps.

Une fois sorti du mausolée, vous retraversez le jardin, sans
faire de bruit, et vous escaladez le mur d'enceinte.

Personne ne vous a vu, rendez-vous au **83**.





Les funérailles du Roi se tiendront dans une heure seulement et vous avez encore du temps à disposition pour récupérer le Marteau. Vous demandez à Surconio de vous conduire aux appartements de Lord Carolfo.

En frappant à la porte, il répond de façon impolie, comme à son habitude: « Je vais bientôt dire adieu à mon frère aimé, je désire rester seul! » entendez-vous de derrière la porte.

Vous anticipez rapidement toute réponse de Surconio:

« Votre Excellence, je crois que nous devrions parler en privé... »

Le noble ouvre la porte et vous invite à entrer: « Surconio, laissez-nous seuls », ordonne-t-il rudement.

Une fois la porte refermée, il poursuit:

« Étranger, il ne me restait plus beaucoup de temps. On dit de grandes choses à ton sujet, et quand je t'ai vu, je me suis rendu compte de n'avoir que très peu de possibilités. Tu te demandes pourquoi... ce n'est pas la soif de pouvoir qui a motivé mon initiative. Mon neveu est un faible, un lâche, un enfant gâté élevé dans la mollesse d'une vie trop aisée. Le fruit de cette période de paix et de prospérité. Les Rois nains ont toujours été forts et vaillants. Ils étaient des héros avant de devenir Roi. »

Il fait une longue pause pour révéler ses avant-bras, pleins de cicatrices.

« Je me les suis procurés en guerre, combattant aux côtés de mon père et de mon frère. Je sais ce que signifie gouverner un Royaume. Maroldo n'en est pas capable. Ceci est la seule façon que j'ai trouvée pour garantir un futur prospère et radieux à mon peuple. Ne ferais-tu pas la même chose si tu étais dans ma situation, étranger? »

Vous réfléchissez attentivement à ses propos.

Si vous acquiescez et que vous lui dites partager son point de vue, allez au **364**.

Si, au contraire, vous dites que l'héritier légitime est

Maroldo et qu'avec l'aide de Carolfo il pourra devenir un grand roi, allez au **38**.

10

« Ce moyen de transport fonctionne grâce à une pierre spéciale, cachée dans cette boîte métallique. Quand on l'ouvre, elle émet une énorme chaleur qui soulève dans les airs le ballon et tout ce qui y est attaché, expliquez-vous au cavalier volant.

- Intéressant, messire... Donc le cœur de tout ceci est cette pierre magique!? Et si le ballon se perce, qu'advierait-il?

- Je serais précipité à terre sans aucun dou... vous ne terminez pas la phrase, car vous venez d'apercevoir un éclair d'avidité dans le regard de l'homme qui s'approche encore plus.

- Voyageur, je pense que cet objet pourrait m'être utile à moi aussi. Je t'offre 10 pièces d'or en échange de la pierre!

- Hors de question! lui répondez-vous.

- Alors je crains que je doive me l'approprier sans ton consentement... » et, tirant rapidement sur les rênes de sa monture, il se porte à la même hauteur du ballon.

L'aigle griffe la toile avec ses serres, créant ainsi une déchirure dans le tissu d'où l'air commence à s'échapper.

La mer se rapproche de plus en plus, l'impact avec l'eau est tel que vous êtes projeté à l'extérieur de la nacelle et vous tombez à l'eau!

Dans la confusion vous perdez deux objets de votre équipement. Choisissez lesquels et effacez-les de votre feuille d'aventure (vous ne pouvez pas vous séparer de la Clef en or, de la Noix en or et du Sceptre en or). Si vous n'avez pas deux objets, vous perdez vos Armes et vos Flèches.

L'aigle attrape avec ses serres le ballon et, non sans quelques difficultés, parvient à le soulever.

Vous avez une occasion unique pour vous sauver en tentant

de vous agripper à la nacelle pour vous faire porter par l'animal.

Si vous procédez ainsi, lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **99**; s'il est inférieur, ou si vous préférez ne pas vous laisser transporter, allez au **61**.

Si vous êtes en compagnie de Latifah, vous ne pouvez pas l'abandonner en pleine mer, vous êtes donc obligé de vous rendre au **61**.

11

« Le numéro qui continue la série est onze! vous exclamez-vous, satisfait.

- Exact! Mais comment as-tu fait? »

Le Margrave est surpris.

« Margrave, je sais que vous êtes une personne habile et intelligente, l'énigme ne devait donc pas être simple à résoudre. Les chiffres de la deuxième ligne indiquent le nombre de lettres qui composent le numéro correspondant à la première ligne. Donc *trente* est composé de 6 lettres, *quarante* de 8, *cinquante* de 9, *soixante* de 8 et *soixante-dix* évidemment de 11 lettres. »

Vous vous sentez soulagé et vous remerciez intérieurement votre intuition.

« C'est le moment de nous libérer, Margrave! » lui enjoignez-vous.

Le noble murmure quelque chose et la magicienne vous lance un regard incendier. Vous comprenez par son regard qu'elle voudrait régler ses comptes avec vous, mais pour l'instant l'autorité de Lord Orivando lui est supérieure et elle n'ose pas le contredire.

On vous conduit jusqu'à la base de l'île en empruntant les escaliers que vous descendez avec précaution: vos mains sont toujours liées et un faux pas pourrait vous être fatal.

Vous montez sur la petite embarcation qui, par magie,

navigue toute seule vers le rivage, là où vous avez laissé les chevaux. Entretemps les nœuds des cordes se défont tout seuls, comme par enchantement, et vous comprenez être enfin en sécurité.

Le soleil vient de se lever et l'heure est venue de vous remettre en route vers l'Empire de Dueshe.

Rendez-vous au **168**.

12

Vos dernières décisions avant de partir pour Inaus ont été très ambitieuses. Toutefois, dans le courant de l'aventure, vous n'êtes pas parvenu à récupérer suffisamment d'argent pour financer vos projets et Attanasio vous fait un rapport détaillé sur l'état de l'ordre public.

« Mon Seigneur, la situation est désormais hors de contrôle! Mes officiers n'arrivent plus à maîtriser le vent de révolte qui souffle parmi nos troupes... »

Le ministre est interrompu par votre fidèle serviteur Donabedian: « Mon Seigneur! Mon Seigneur, ils sont devant les portes! Dès qu'ils ont appris votre retour, ils sont venus ici, vous devez fuir!

- Que dis-tu, Donabedian?

- Les militaires sont en train d'encercler le palais! »

Vous jetez un regard interrogateur à Attanasio qui hausse les épaules. Il se pourrait qu'il soit impliqué, mais vous ne pouvez pas en être certain et vous devez tenter de calmer les esprits impétueux de vos soldats.

Vous sortez de la Salle du Conseil et vous vous dirigez vers le rez-de-chaussée, mais vous tombez nez à nez avec un groupe de soldats qui a fait irruption. Vos gardes ne leur ont opposé aucune résistance et vous devez faire face tout seul à une multitude de soldats en colère.

Vous tentez de leur expliquer la situation et vous leur promettez que vous trouverez bientôt une solution. Malheureusement, malgré l'autorité que vous recouvrez,

vous réalisez que vous n'avez que peu d'espoir. L'un d'eux pointe son épée vers vous: « À mort! À mort le tyran! »
Votre défense est faible et inefficace contre un tel nombre d'ennemis. Votre aventure se termine ici.

13

Vous donnez l'ordre aux dernières forces restantes sur le flanc droit de se replier et de trouver refuge derrière les rangs des fantassins qui tiennent tête à leurs opposants.

La cavalerie ennemie, bien que réduite en nombre, se retrouve sans plus aucun adversaire et elle peut librement opérer derrière vos lignes défensives!

Vos hommes tentent une défense farouche, attaquant avec des flèches ou s'engageant au corps à corps, mais la puissance de frappe des adversaires est bien trop importante. Vos hommes doivent maintenant combattre sur deux fronts, tandis que Wolfarmio manœuvre l'infanterie légère de façon à tenter un encerclement total.

Vous répondez immédiatement à cette menace en donnant l'ordre de reculer, mais ce faisant votre armée perd du terrain et est repoussée vers le Fleuve Vert.

Au milieu de la poussière causée par la mêlée générale, vous entendez les cris d'agonie provenant des premières lignes. Vous voudriez rejoindre vos troupes, mais vous ne pouvez pas vous exposer à des risques inutiles. Et surtout vous savez bien que, malgré toutes vos capacités en tant que combattant, vous ne seriez d'aucune aide.

La bataille se poursuit jusqu'au coucher du soleil, mais elle tend de plus en plus en votre défaveur: des sections entières ont déjà quitté le champ de bataille, démoralisées ou, pire encore, en pleine déroute face à l'avancée de l'armée impériale.

Vous maudissez les déserteurs et vous vous promettez de les punir pour s'être enfuis, mais au fond de vous-même vous savez que vous n'en aurez pas la possibilité. Allez au **560**.

14

« Abalone se relèvera bientôt. Les futures moissons sont déjà en train de pousser abondamment et la famine appartient désormais au passé. De nombreux navires, chargés de richesses, accostent dans nos ports. Le tyran Zipher est en fuite et il ne peut plus faire de mal à personne. Enfin, les ministres s'occupent d'améliorer l'état des finances royales.

- Tu sembles bien informé pour un citoyen quelconque, ses yeux tentent de pénétrer votre âme pour comprendre si vous êtes en train de mentir. Comment fais-tu pour savoir autant de choses? »

Si vous répliquez que vous êtes celui qui détient maintenant le pouvoir à Abalone, allez au **475**.

Si, par contre, vous craignez que trop en révéler sur vous-même serait un risque trop dangereux à courir, vous pouvez inventer de toute pièces une histoire selon laquelle vous travaillez au Palais Royal et que vous avez ainsi des informations de première main. Dans ce cas allez au **190**.

15

D'un geste rapide vous jetez le caillou par terre. Sa couleur noir brillant ressort dans le blanc immaculé du chemin.

Malédiction, vous n'avez pas réussi!

L'elfe se met à rire, ce qui vous laisse perplexe. Il est incroyable qu'elle puisse être tellement cruelle au point de ne ressentir aucun remord en délaissant ses semblables.

Cependant, vous n'obtiendrez d'elle aucune information et vous comprenez que votre mission ici est finie.

Si vous avez mangé un fruit avant de rencontrer Verena, allez tout de suite au **293**, sinon vous pouvez poursuivre votre voyage.

Si vous avez la Note R, vous devez retourner à Janger. Allez

au **541** pour décider comment faire.

Si vous avez la Note Q, effacez-la et écrivez la Note R; puis allez au **70**.

Si vous avez la Note P, effacez-la et écrivez la Note Q; puis allez au **70**.

Si, par contre, vous n'avez aucune de ces trois annotations, écrivez sur la feuille d'aventure la Note P et puis allez au **70**.

16

« Mirante, la dernière fois que je suis passé par ici j'ai eu une mauvaise aventure. Mieux vaut ne pas s'attarder plus que nécessaire. Lançons les chevaux au galop et ne vous faites pas reconnaître. »

Vous couvrez vos têtes avec les capuches de vos manteaux de voyage, et d'un coup d'éperons les chevaux prennent de la vitesse. Le village est en pleine activité: vous voyez des femmes au lavoir, des marchands avec leurs étalages, et une taverne devant laquelle quatre rustres en guenilles sont en train de discuter. Le village de Cabir est exactement comme vous l'aviez laissé il y a quelques semaines à peine...

Seuls quelques habitants prêtent attention à trois voyageurs pressés, mais il ne vous faut que quelques instants pour traverser le village et laisser derrière vous ces misérables.

Vous perdez 1 point d'Énergie à cause du manque de repos, puis rendez-vous au **402**.



17

L'homme du sud reste impassible en entendant votre requête. Tandis que les autres prennent place dans le chariot, il s'assoit les jambes croisées face au feu, et commence à le fixer d'une façon peu naturelle.

Vous l'entendez murmurer à lui-même, et vous êtes presque tenté de dire quelque chose pour engager une conversation, mais vous vous rendez compte que ce serait inutile: l'homme est trop timide et réservé.

En buvant de l'eau, vous observez le ciel et vous comptez les étoiles jusqu'à ce qu'arrive enfin l'heure de réveiller Lovanio et Midras. Vous vous couchez soulagé que rien d'inattendu ne se soit passé.

Rendez-vous au **416**.

18

Le magicien tambourine nerveusement ses doigts osseux sur un meuble et il répond par monosyllabes à vos questions.

Vous tentez de l'attirer à l'écart.

« Puissant sorcier, l'histoire de Ioscan est parsemée de guerres et de disputes. En remerciant les dieux tout-puissants, nous sommes maintenant en paix et il n'y a plus rien qui sépare les peuples un temps hostiles. Les magiciens impériaux sont reconnus comme étant les plus hauts connaisseurs des pouvoirs anciens et moi, humble utilisateur de sorts, j'aimerais savoir si vous pouvez partager quelques-uns de vos secrets avec moi. En échange, je peux être généreux avec vous... insinuez-vous en faisant résonner les pièces dans votre bourse.

- Nous sorciers on ne cherche pas seulement de l'argent, étranger... tu pourrais être amené à payer un prix plus élevé que ce que tu penses. »

Vous acquiescez avec sérieux et, après un instant de silence,

vous poursuivez: « Je crois qu'on pourrait tous les deux accepter un échange qui nous soit bénéfique réciproquement. Montrez-moi le chemin, je n'ai aucune crainte! »

Vous avez l'impression que l'homme esquisse imperceptiblement un sourire quand vous terminez votre phrase. Il se retourne, et sans rien dire vous invite à le suivre. En sortant du hall principal il vous conduit le long d'un couloir, dans une zone périphérique du palais, qui descend vers les souterrains de celui-ci.

« Le quartier des magiciens impériaux se trouve dans les sous-sols », fait remarquer le sorcier, avec une pointe d'amertume.

La salle où vous pénétrez est pleine de parchemins, papiers, bouteilles en verre, liquides en ébullition, poudres de toutes les couleurs et récipients de toutes formes et dimensions. La zone est déserte, c'est peut-être le moment idéal pour assaillir Sartorius.

Si vous le faites, allez au **66**; si vous préférez attendre un moment plus opportun, allez au **536**.



19

Vous expliquez à Mirante et Gadeus ce que vous avez l'intention de faire. Ils vous regardent perplexes, mais sont disposés à vous suivre malgré l'énorme risque que vous êtes en train d'encourir.

Silencieux comme des lézards, vous vous approchez de la cabane du chef des brigands. Il n'y a pas de lumières et on dirait bien que votre bonne étoile vous assiste.

La porte n'est pas fermée à clef, vous l'entrouvrez pour jeter

un coup d'œil à l'intérieur: vos objets sont encore par terre, là où vous les aviez laissés!

Vous entrez discrètement, sans vous rendre compte que le chef des brigands est assis dans le noir, les yeux fixes. Ils brillent d'une étrange luminescence et, quand il se rend compte de votre présence, il porte sur vous un regard diabolique.

« Je ne vous permettrais pas de fuir! » sont ses seuls mots.

Le demi-démon se bat à mains nues et avant de vous affronter il invoque deux démons inférieurs qui s'occupent de Gadeus et Mirante.

Vous devrez vous débarrasser de lui d'une façon rapide et silencieuse.

Chef des Brigands Combativité 10 Énergie 15

Si vous parvenez à l'éliminer en 5 assauts ou moins, allez au **204**. Si au début du sixième assaut vous êtes toujours en train de vous battre, ne poursuivez pas le combat mais rendez-vous immédiatement au **348**.

20

Agricantus écarquille grand les yeux quand vous lui montrez les documents.

Il se plonge tout de suite dans leur lecture, examinant les caractères un à un en utilisant un étrange morceau de verre qui en agrandit les dimensions, suppléant ainsi à sa mauvaise vue.

Pendant quelques minutes le vieil homme parcourt et reparcourt les papiers et puis il vous annonce tout joyeux leur contenu.

« Ce sont des Magies de Guerre d'une puissance inestimable! Avoir cette arme est d'une importance fondamentale. »

Augmentez de 50 le nombre de magiciens de l'armée et retournez au **189**.

Malgré la supériorité numérique, vous parvenez avec l'aide du démon à quatre bras à vous débarrasser du groupe de mutins.

Pendant qu'Almoreo vous encourage à haute voix, vous vous approchez du chef des mutins, un homme avec une longue tresse de cheveux noirs. La canaille regarde autour de lui en cherchant une possible cachette, tandis que les autres marins détalent dans l'ombre. Enfin, le garde du corps d'Almoreo l'attrape par la tête avec ses quatre mains. Le crâne de l'homme ne résiste guère à la pression et, avec un bruit de bois qui se brise, les restes de matière cérébrale et du sang se répandent sur le pont!

Le démon porte à sa bouche une main sale, la léchant avec plaisir, tandis qu'il regarde d'un air menaçant les autres marins.

Entretemps, Almoreo a repris du poil de la bête et crie des ordres: « Espèces de vermines! Reprenez immédiatement vos tâches, ou ça va chauffer pour vous! Je jure sur tous les dieux du ciel, que si un autre d'entre vous ose brandir une arme sur ce navire, il ira nourrir les poissons! Allez, sales chiens maudits, au travail! »

Les marins reprennent leurs places, mais vous conseillez à Almoreo de faire attention à la loyauté de son équipage.

« Ne t'en préoccupe pas, voyageur, vous murmure le capitaine, demain aucun d'entre eux ne sera encore en vie pour représenter une menace... Ah, et merci pour l'aide. Reprends ton argent. » et il vous lance la bourse avec les pièces que vous lui aviez donné pour payer le voyage (5 pièces d'or si vous voyagez seul, ou 10 si Latifah vous accompagne).

Si vous le voulez, vous pouvez récupérer un ou deux Poignards que possédaient les mutins tués.

Écrivez aussi la Note T.

Vous avez hâte que cette traversée infernale se termine et

vous passez tout le lendemain dans votre cabine, évitant tout contact avec le capitaine et les marins.

Enfin, à l'aube du troisième jour de navigation, vous atteignez Lapos, où vous quittez rapidement le navire et vous vous mettez en route afin de poursuivre votre mission.

Si vous devez rencontrer le Duc de la ville, allez au **537**.

Si vous devez aller à Beozia, vous voyagerez à bord d'un navire marchand qui part aujourd'hui même, allez au **258**.

Si enfin votre destination est Janger, allez au **338**.

22

Le nain soupèse les pièces d'or et acquiesce.

« Je ne comprends pas à quoi cela va te servir, étranger.

- Je ne peux pas t'en dire plus, mais sache que ton Prince t'en sera reconnaissant. »

Le nain se met au travail avec ses outils, pendant que vous l'observez distraitement, pensant à la situation.

Habile artisan qu'il est, le nain fond l'or dans la forge et le resolidifie dans un moule, travaillant ensuite avec maestria la forme et obtenant une copie parfaite du Marteau de Throringa.

« Voilà, étranger, sourit-il satisfait, toi aussi maintenant tu possèdes un artefact nain! »

Vous examinez l'objet (notez-le dans votre équipement comme Copie du Marteau de Throringa) et vous courez rapidement vers le lieu des funérailles. Rendez-vous au **139**.

23

Vous manœuvrez les cordes et le lest, mais le ballon est hors de contrôle et vous n'avez plus aucune chance de vous en sortir. La chaleur de l'incendie qui se propage à la nacelle devient de moins en moins soutenable et puis vos vêtements prennent feu! Vous mourez d'une façon atroce.

« Un magicien n'a pas besoin d'or. Qu'as-tu à m'offrir en échange de mes services, étranger? »

Sartorius n'est intéressé que par des objets ayant une quelconque propriété magique, il accepte donc des potions, des armes enchantées, de bijoux ou autre objets magiques. Si vous avez quelque chose que vous pouvez (et voulez) échanger avec lui, vous pouvez le faire contre n'importe quel objet ci-dessous:

- Artere: vous permet d'augmenter votre Force de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat
- Giodalina: vous permet de récupérer 4 points d'Énergie
- Miscolina: vous permet d'augmenter votre Esprit de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat
- Staborina: vous permet d'augmenter votre Agilité de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat
- Sort de Vampirisme: le parchemin (qui s'autodétruit une fois utilisé) permet à chaque tour de combat de soustraire 1 point d'Énergie à un adversaire et d'augmenter la vôtre de 1 point.
- Sort de Confusion: le parchemin (qui s'autodétruit une fois utilisé) brouille l'esprit d'un adversaire quand vous affrontez un groupe d'au moins deux ennemis. Il attaquera alors ses compagnons (tirez les dés pour lui contre ses compagnons). S'il survit, il vous attaquera, s'il meurt, vous reprenez le combat avec les survivants.
- Anneau de Charme: augmente votre Autorité de 3 points, pour la durée d'un paragraphe, puis il perd son pouvoir.
- Pendentif Enchanté: quand vous cherchez une cachette ou un passage secret, il suffit de le faire osciller pendant quelques secondes et il indiquera la direction à prendre. Il peut être utilisé un nombre illimité de fois lors de l'aventure.

Contrairement aux autres objets, notez que l'Anneau de Charme et le Pendentif Enchanté ne prennent pas de place dans votre équipement car vous pouvez les revêtir.

Si vous êtes un Démon ou un Lutin, vous n'avez que peu d'affinité avec l'écriture humaine et il y a le risque de rater les sorts. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15 vous y parvenez, sinon la tentative échoue et vous ne pouvez plus retenter jusqu'au combat suivant.

Si vous avez le Calepin de Menrisio et que vous voulez le montrer à Sartorius, allez au **556**.

Autrement, si vous êtes attiré par plus d'objets que ceux que vous pouvez échanger, vous pouvez tenter de l'attirer dans un endroit plus discret pour les lui voler.

Dans ce cas, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, vous réussissez et vous pouvez aller au **18**, sinon votre coup rate et il refuse de continuer toute négociation. Il ne vous reste plus qu'à le saluer et vous en aller au **443**.

Si enfin vous avez terminé tous vos échanges, vous pouvez rejoindre vos compagnons. Allez au **443**.



Le cadavre de la femme gît au sol. Vous avez déjà pris plusieurs vies lors de vos aventures, mais il vous semble que quelque chose ne tourne pas rond dans ce cas-ci. Le corps, d'immobile qu'il était, commence à s'agiter et, petit à petit, se réanime. Vous n'avez plus le choix, vous devez tenter de vous enfuir.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **450**. Sinon, la femme vous agresse de nouveau et, épuisé et blessé, vous n'êtes plus en mesure de lui opposer la moindre résistance. Votre aventure se termine ici, déchiqueté par les griffes de ce monstre.



Vous ouvrez le poing et vous révélez un caillou noir. Malédiction, vous n'avez pas réussi!

L'elfe se met à rire, ce qui vous laisse perplexe. Il est incroyable qu'elle puisse être tellement cruelle au point de ne ressentir aucun remord en délaissant ses semblables.

Cependant, vous n'obtiendrez d'elle aucune information et vous comprenez que votre mission ici est finie.

Si vous avez mangé un fruit avant de rencontrer Verena, allez tout de suite au **293**, sinon vous pouvez poursuivre votre voyage.

Si vous avez la Note R, vous devez retourner à Janger. Allez au **541** pour décider comment faire.

Si vous avez la Note Q, effacez-la et écrivez la Note R; puis allez au **70**.

Si vous avez la Note P, effacez-la et écrivez la Note Q; puis

allez au **70**.

Si, par contre, vous n'avez aucune de ces trois annotations, écrivez sur la feuille d'aventure la Note P et puis allez au **70**.

27

Tiburzio, Ministre du Commerce, vous fait un rapport d'un ton acide: « Cela n'a pas été une juste décision pour les honnêtes marchands du Royaume, mon Seigneur. J'en connais beaucoup qui ont dû redoubler d'efforts afin de pouvoir payer ces taxes exorbitantes qui étranglent leur activité. »

Evanio, Ministre du Trésor, rappelle toutefois les bénéfiques générés par cet édit sur les caisses du Royaume:

« Le trésor royal s'est renfloué assez pour nous permettre de souffler un peu...

- ...et de façon assez indolore », ajoute le Ministre de la Guerre Attanasio.

Notez sur votre feuille d'aventure que votre Trésor a augmenté de 3000 pièces d'or et rendez-vous au **541**.

28

Vous n'avez plus le contrôle de votre corps, mais votre esprit n'a pas de barrières. Vous vous concentrez sur le nom de votre dieu et vous l'invoquez en lui demandant de vaincre la magie humaine avec son pouvoir divin.

Vous ressentez un léger fourmillement au bout de vos doigts. Vous pouvez les bouger!

La chaleur envahit votre corps et en un instant vous vous libérez de cette contrainte surnaturelle. Vous dégainez votre arme et la lancez contre la magicienne, qui ne se trouve qu'à quelques pas de vous. Trop lente pour réagir, elle est touchée en plein visage et tombe à terre avec une large blessure au front. Elle ne s'en remettra pas rapidement!

L'effet de l'enchantement ainsi brisé, Gadeus et Mirante aussi retrouvent le contrôle de leur corps et dégainent leurs armes, prêts à se défendre contre les gardes qui avancent, l'air menaçants.

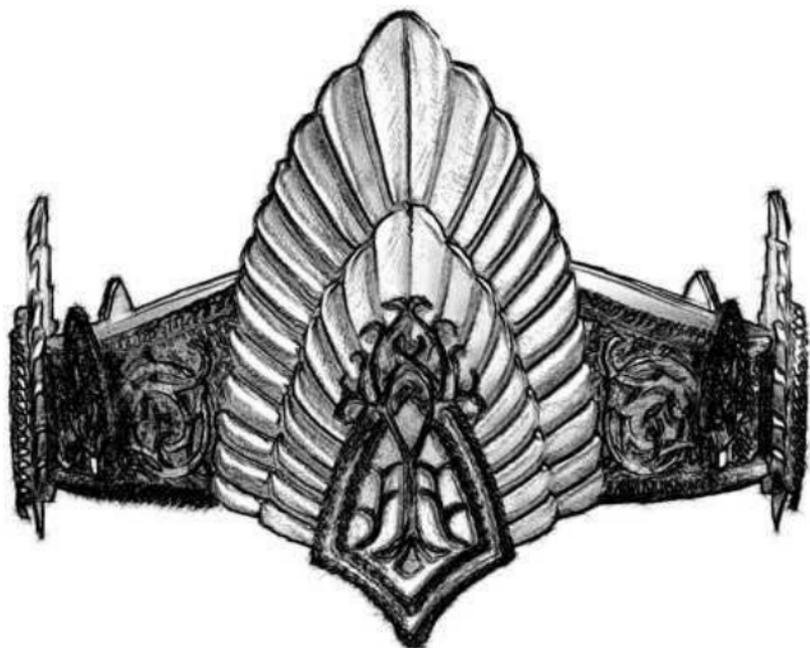
Si l'arme que vous avez lancée était la seule en votre possession, vous êtes maintenant désarmé.

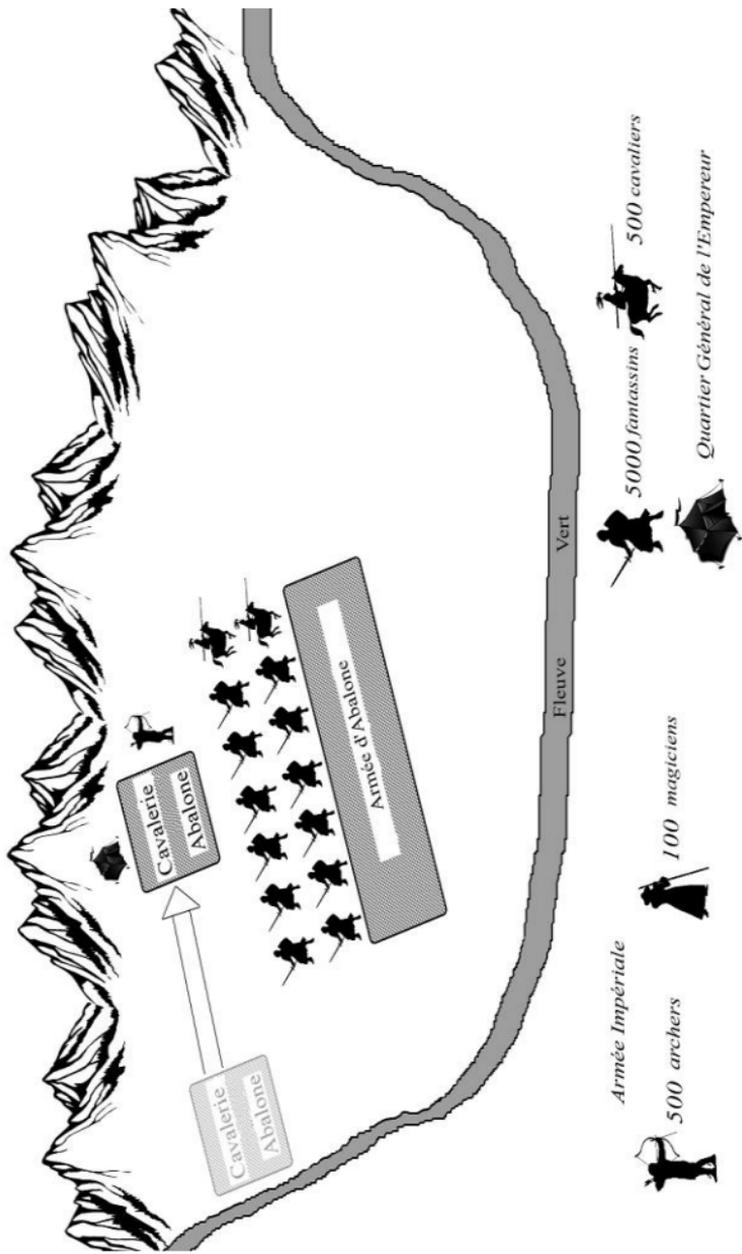
Mirante et Gadeus s'occupent de trois adversaires, tandis que vous devez affronter le dernier de ces gardes belliqueux. Il est armé d'un cimenterre.

Garde: Combativité 10 Énergie 12

À cause du grand nombre de personnes dans la salle, si vous combattez avec la Force ou l'Esprit, vous devez diminuer votre Combativité de 2 points.

Si vous parvenez à vous libérer de cet adversaire, écrivez la Note N et rendez-vous au **353**.





29

Avec la cavalerie ennemie en déroute sur le flanc gauche, vous avez obtenu un avantage tactique décisif que vous voulez exploiter pour mettre vos adversaires en difficulté. Vous donnez donc l'ordre à vos cavaliers victorieux de prendre à revers le déploiement ennemi.

Vos hommes exécutent la manœuvre de façon impeccable, se déplaçant avec rapidité. Ils attaquent les archers ennemis qui, se retrouvant engagés dans un combat rapproché ne peuvent utiliser leurs arcs: ceux qui ne parviennent pas à s'enfuir sont massacrés jusqu'au dernier!

Notez sur le Registre de Bataille que seuls 500 archers ennemis ont survécu (image 1). Toutefois cela permet à la cavalerie ennemie sur le flanc droit d'attaquer sans entraves les défenses que vous avez placées dans cette zone.

Combien de fantassins défendent encore le front central?

S'ils sont moins de 15000, allez au **63**.

Si leur nombre est supérieur, vérifiez combien vous en avez utilisés en défense de l'assaut. Si le nombre de fantassins sur le flanc droit est supérieur à 10000 (ou si vous en avez employés au moins 7000 conjointement à au moins 100 magiciens, ou 5000 et 200 magiciens), allez au **227**.

Dans tout autre cas de figure, allez au **180**.

30

« On dirait que tu es aussi perspicace que moi... vous sourit Canice.

- Les cadavres seront trente, lui expliquez-vous, en effet si la femme possédée était toute seule, cette nuit (la huitième), en errant dans la ville, elle ne trouverait aucune de ses semblables. Elle comprendrait donc être à l'origine des homicides et se suiciderait le lendemain, c'est à dire dans la matinée du huitième jour du début de la malédiction. Cependant, les annales racontent que la malédiction n'a

cessé qu'après trente-six jours, il ne peut donc pas y avoir qu'une seule coupable. »

Vous reprenez votre souffle et vous continuez l'explication.

« Supposons alors qu'il y en aient deux. Cette nuit, chacune d'elle verrait l'autre femme possédée et chacune penserait que c'est l'autre la seule frappée par la peste. On se basant sur le raisonnement précédant, on s'attendrait que le lendemain elle se suicide. Cependant, on ne trouvera aucun cadavre jusqu'à la trente-sixième matinée, donc chacune des deux femmes possédées comprendra qu'en plus de celle qu'elle a vue de ses propres yeux il y en a une autre, c'est-à-dire elle-même.

Le matin successif (le neuvième) toutes les deux s'ôteront la vie.

Le raisonnement peut ainsi se poursuivre à l'infini: un cadavre serait retrouvé après huit nuits, deux cadavres après neuf, trois cadavres après dix... trente cadavres après trente-six! » terminez-vous excité.

Le sourire de Canice se fait de plus en plus grand, et tout ce qui vous entoure devient flou. La tête vous tourne, comme si vous aviez des vertiges, et vous vous retrouvez soudainement dans son mausolée, revenu à votre époque.

Les lumières de l'aube éclairent l'espace ambiant et la voix de Canice résonne en vous: « Étranger, il n'est pas en mon pouvoir de modifier le passé. Mais je peux influencer le futur... amène-moi Arrenhius et je te promets qu'il n'osera pas refuser l'aide de Ruthenia au Royaume d'Abalone. »

Vous sortez du mausolée (si vous étiez en compagnie de Latifah, vous la retrouvez maintenant) et vous demandez à nouveau audience au Gouverneur en charge. Malgré sa froideur, il vous accorde une autre chance et vous l'accompagnez au mausolée de Canice.

À la lumière du jour, l'impact est nettement moins austère, mais les paroles du défunt Gouverneur ont sur Arrenhius le même effet d'une douche froide: « Il est venu de loin pour demander notre aide... quelle meilleure façon pour montrer

au monde que les anciennes rancœurs sont maintenant choses du passé. Je t'ordonne de t'allier avec Abalone! Donne-lui le sceptre du Gouverneur en gage de ce rapprochement! »

L'homme n'en revient pas et il est effrayé par la véhémence des mots qu'il vient d'entendre, mais il n'ose pas répondre. Sa soumission face à l'esprit qui guide le destin de Ruthenia est évidente.

Son attitude change complètement et il se montre extrêmement amical. Une fois de retour au palais, il vous conduit à la Salle du Gouvernement où sont conservés les symboles du pouvoir. L'homme vous décrit les nombreux objets qui s'y trouvent, parmi lesquels le Fragment de la Clef de la Porte de la Terreur Suprême qui avait été attribué à Ruthenia, comme symbole de l'alliance qui vainquit Dueshe il y a des années de cela.

Alors que vous êtes en train de l'examiner, Arrenhius est appelé par le majordome pour des questions de gouvernement: « Je demande pardon, Gardien, excuse l'impudence de mon serviteur, mais on dirait bien que ma présence soit nécessaire. Je reviens dans un instant », et il vous laisse tout seul.

Si vous le voulez, vous pouvez prendre le Fragment, mais pour ce faire vous devez laisser à sa place un objet qui ait plus ou moins la même dimension et forme, afin d'éviter que le vol ne soit découvert. Une Clef de n'importe quelle sorte ferait l'affaire (exception faite de la Clef en or que pourraient vous avoir remis les Consuls de Huary).

Si vous procédez ainsi, ajoutez le Fragment de la Clef de la Porte de la Terreur Suprême dans votre équipement.

L'absence d'Arrenhius ne dure que quelques minutes et enfin il vous montre le Sceptre en or.

« Ceci est le symbole du pouvoir de Ruthenia. Envoie-moi un messenger avec cet artefact et je comprendrai la gravité du problème. Tu auras mon soutien, Gardien! »

Notez l'objet dans votre équipement, quoi qu'il arrive vous

ne pourrez pas vous en séparer au cas où vous devriez faire de la place dans votre besace.

Satisfait du succès de votre mission, vous saluez Arrenhius avec ces mots: « De toute façon, j'espère que votre aide ne sera pas nécessaire. »

Après quoi vous reprenez votre voyage au **83**.



31

Les corps des orques gisent au sol, recouvrant l'herbe de leur sang noir. Les flammes avancent rapidement et bientôt les cadavres seront balayés par leur violence dévastatrice.

Vous pouvez prendre 6 pièces d'or qu'ils avaient dans leurs poches, mais leurs cimenterres ne sont pas maniables du tout et sont inutiles pour vous, même si vous êtes un Guerrier.

Il est évident maintenant que les orques ont mis le feu à la forêt et que vous ne recevrez plus aucune aide de la part des elfes.

Vous réfléchissez sur le triste destin de ce peuple malchanceux et vous vous éloignez de cette zone trop dangereuse afin de vous reposer un peu avant de poursuivre votre voyage.

Personne ne vous dérange pendant la nuit, mais de nombreux cauchemars vous empêchent de dormir sereinement. Vous rêvez des fantômes des elfes, qui pour l'éternité hanteront les voyageurs dans ces terres frontalières, et du lugubre squelette noir de la forêt qui est maintenant leur cimetière.

Vous remerciez l'aube qui vous sort de cette nuit agitée.

Si vous avez la Note R, vous devez retourner à Janger. Allez au **541** pour décider comment faire.

Si vous avez la Note Q, effacez-la et écrivez la Note R; puis allez au **70**.

Si vous avez la Note P, effacez-la et écrivez la Note Q; puis allez au **70**.

Si, par contre, vous n'avez aucune de ces trois annotations, écrivez sur la feuille d'aventure la Note P et puis allez au **70**.

32

Le cadavre du magicien gît à vos pieds. Enfin ce maudit sorcier en a fini pour toujours de semer la mort et la souffrance! Votre pensée s'en va pendant un instant vers la belle Sativa et à la promesse faite d'éliminer son invocateur. Vous vous demandez si elle sera capable de maintenir sa promesse, quand vous sentez un flux d'énergie vous traverser le corps. Vous récupérez toute l'Énergie perdue et en plus vous sentez le pouvoir de la démonsse affluer en vous. Vous pouvez augmenter de 1 point la valeur d'une de vos caractéristiques au choix.

En remerciant votre bonne étoile, rendez-vous au **423**.

33

Vous demandez à un passant de vous indiquer le chemin pour le Temple d'Ekerion, qui se trouve au cœur de la ville.

Vous parvenez à y arriver, non sans quelques difficultés, mais puis vous pouvez enfin vous détendre, vous promenant sous le porche, sous l'ombre fraîche de hauts chênes.

La sensation de paix qui règne ici est palpable et c'est l'un des rares endroits où il vous semble être possible de vous détacher du chaos du centre urbain.

Un petit groupe de moines est en train de s'exercer au

combat dans le jardin de la cour intérieure, tandis que d'autres sont en contemplation devant les statues d'Ekerion qu'on retrouve un peu partout dans le temple.

Un vieil homme, vêtu d'une bure noire qui indique son haut rang au sein de la congrégation, vous interpelle et vous demande la raison de votre présence en ces lieux.

Si vous êtes un Moine, allez au **484**, sinon au **589**.

34

Les yeux du démon se révulsent et il commence à vaciller dangereusement. Il recule et enfin tombe à terre, renversant deux de ses semblables avec lui.

Vous exultez face aux survivants, qui malheureusement continuent d'avancer aguerris et ne montrent aucun signe de peur.

Ils seraient trop nombreux même si vous étiez sur Ioscan, mais aux enfers vous n'avez pas de forces suffisantes pour résister. Vous vous battez comme un lion, mais inutilement, et une main aux longues griffes vous jette à terre, déchiquetant votre poitrine. Les blessures vous brûlent tellement que vous ne parvenez plus à respirer, mais heureusement votre souffrance ne dure pas longtemps, car ils vous achèvent rapidement.

Rendez-vous à **L'EPILOGUE 2**.

35

L'air du matin n'est pas aussi froid comme l'était celui de ce jour de printemps tardif quand vous êtes parti pour la mission à Beozia.

Le souvenir du sentiment de compassion que vous avait suscité la misère des rues de Janger est encore vif dans votre mémoire. Depuis, peu de choses ont changé dans la vie des gens du peuple, mais vous êtes sûr que bientôt vous pourrez

rediriger leur futur sur un chemin de prospérité.

Vous sortez au trot par la porte nord de la ville, pendant que les Gardes Citadins vous saluent avec déférence, après quoi vous lancez vos montures au galop, laissant derrière vous une traînée de poussière.

Vous n'échangez que peu de mots, car vous ne voulez pas perdre un temps précieux en futiles conversations, et vous ne vous arrêtez que le temps minimum indispensable pour faire boire les chevaux, différant votre propre repos à quand vous en ressentirez vraiment l'exigence.

Peu avant midi vous atteignez le village de Cabir, où, il y a à peine quelques semaines, vous avez eu quelques soucis.

Vous vous trouvez encore en bordure du village quand vous réfléchissez s'il serait opportun de vous arrêter pour une petite pause, étant donné que les chevaux montrent des signes de fatigue, où tenir le coup et poursuivre.

Dans le premier cas, allez au **177**, dans le second cas vous pouvez soit traverser Cabir à tout va, afin de ne pas perdre de temps, en allant au **16**, soit effectuer un large détour par l'ouest afin d'éviter les habitations, en allant au **585**.



Ces dernières semaines, vous vous êtes rendu compte que Latifah a toujours été auprès de vous dans les moments difficiles et elle a su à chaque fois vous donner des conseils judicieux. Vous lui devez une partie de votre succès!

La démonsse ne vous a jamais manifesté des sentiments autres que le respect, mais cette nuit, alors qu'elle vous frôle en marchant à côté de vous, vous éprouvez une sensation différente. Peut-être attendait-elle une victoire comme celle-ci pour vous concéder ce qu'elle ne vous a jamais accordé...

Son doux parfum contraste avec l'odeur de sueur et de sang des combats, et vous ne résistez pas à l'attirer vers vous.

D'instinct elle réagit, vous repoussant, mais votre regard déterminé l'apprivoise: « Mon Seigneur, vous allez bientôt devenir le maître du monde. La femme que vous portez dans votre cœur doit se sentir chanceuse.

- Vous vous sentez chanceuse, Latifah? » lui demandez-vous avec douceur.

Surprise par une question aussi directe, elle réfléchit un instant; puis, d'un murmure, elle vous révèle ses sentiments: « Vous savez bien que je ne sais pas mentir... vous êtes le soleil qui illumine mon ombre. »

La femme vous serre contre elle, et vous vous sentez comme enveloppé dans une chaude couverture. Une sensation si douce à laquelle vous vous abandonnez, jouissant de la plus magnifique nuit d'amour que vous ayez jamais vécue.

Vous vous réveillez aux premières lumières de l'aube, à cause du bruit provoqué par des soldats qui sont en train de se réveiller à leur tour.

Quand vous vous êtes endormi, Latifah était encore avec vous, mais elle semble avoir disparu sans laisser de traces.

La seule chose qu'elle ait laissé est une Mèche de Cheveux Violets (écrivez-la dans les notes de votre feuille d'aventure).

Vous vous rhabillez et vous sortez de la tente en demandant aux sentinelles du camp si elles ont vu sortir une femme.

Malheureusement aucune d'elles ne peut vous donner d'indications utiles, et vous réfléchissez attristé à sa mystérieuse fugue. Rendez-vous au **461**.

37

Vous restez dans votre cabine, essayant de comprendre ce qui est en train de se passer sur le pont du navire.

Après quelques minutes, le vacarme cesse d'un coup, mais vous entendez des pas qui parcourent le couloir donnant sur votre cabine.

La voix du garçon estropié vous ordonne de sortir:

« Voyageur, les marins se sont mutinés... il vaut mieux que tu ouvres immédiatement cette porte, si tu ne veux pas subir le même sort que le capitaine! » termine-t-il avec arrogance. Si vous ouvrez la porte et que vous vous rendez aux mutins, allez au **344**.

Si par contre vous restez dans la cabine et vous répondez avec bravoure que vous éliminerez quiconque tente de faire irruption, allez au **506**.



« Lord Carolfo, le Prince est jeune et il nécessite un guide brave comme vous. Ne permettez pas aux préoccupations de prendre le dessus face à l'amour que vous lui portez. Soyez un nouveau père pour lui et il deviendra un grand Roi.

- Foutaises, étranger! »

Le nain à un accès de colère et il attrape un des marteaux accrochés au mur qu'il jette de toutes ses forces vers vous. Vous l'évitez d'un cheveu, mais cela vous déconcentre un instant et il en profite pour se positionner entre vous et la porte, vous barrant ainsi la seule sortie possible. Vous allez devoir l'affronter au combat. Il est armé d'un marteau de guerre.

Lord Carolfo: Combativité 10 Énergie 16

Quand son Énergie est égale ou inférieure à 3, rendez-vous immédiatement au 78.



Vous vous trouvez encore à quelques mètres de l'homme, pétrifié suite à l'agression qu'il vient de subir. Les femmes sont terrorisées et nombreuses sont celles qui éclatent en pleurs hystériques.

Enfin le noble tente de réagir et, d'un cri aigu, appelle ses gardes.

« Cela ne te servira à rien, Margrave. Il n'en reste plus aucun vivant!

- Ce n'est pas possible, ce n'est pas possible... l'homme porte ses mains à la tête, submergé par le désespoir, pourquoi tout ceci?

- Suffit! J'en ai assez de toute cette mascarade! Mirante, Gadeus, conduisez ces femmes dans leurs chambres. Aujourd'hui cet homme sera mis à mort, il n'est pas convenable qu'elles voient le sang de ce dépravé. »

Vos gardes accompagnent les femmes dans leurs quartiers et vous avez fort à faire pour maîtriser le Margrave qui implore pitié, demandant de pouvoir bien expliquer la situation.

Dès que la dernière femme est sortie, vous frappez l'homme d'un coup précis, le faisant taire pour toujours, puis vous partez rejoindre vos hommes. Vous les trouvez troublés, les mains dans les cheveux, en train de parler avec une elfe. Leurs expressions graves vous laissent deviner que vous avez commis une terrible méprise.

« Mon Seigneur, débute Mirante d'une voix tremblante, cette elfe, Alisea, nous a dit que personne dans ce château n'est prisonnier. Ce sont toutes des femmes libres qui ont décidé de fuir la misère du monde et ont été recueillies par le Margrave, qui leur a offert un toit sous lequel dormir. Le noble s'est endetté autant qu'il pouvait afin de les entretenir toutes. Elles sont maintenant désespérées. Ne reste en vie que la sœur du Margrave, qui les déteste toutes au plus haut point. Alisea est persuadée qu'elle les chassera toutes et elles se retrouveront de nouveau dans la rue. »

En rage à cause de cette erreur monumentale, vous attrapez l'elfe par le cou: « Est-ce vrai? Pourquoi ne me l'avez-vous pas dit avant?! Vous êtes responsables de sa mort! »

La jeune femme a peur et ne dit mot.

« Toutefois, je ferais en sorte que vous n'ayez pas à vous plaindre. Quand je rentrerai de cette mission diplomatique, je prendrai possession de ce manoir et je ferai en sorte que votre vie n'empire pas. En attendant, vous deux, apportez-moi la sorcière! » dites-vous en vous adressant à Mirante et Gadeus, qui exécutent immédiatement vos ordres.

La femme a encore les mains liées, mais ses lèvres crachent des insultes comme la vipère du venin.

« Tais-toi, maintenant. Tu es la propriétaire du château et tu dois prêter serment: tu ne feras aucun mal à ces femmes. D'ici quelques semaines je serai de retour dans ce lieu et j'exige de trouver tout comme maintenant. Sinon tu connaîtras le même sort que ton frère. »

La femme change soudainement d'attitude.

« Dame Myrnah... oui, ça sonne bien... je pense pouvoir accepter de devenir la nouvelle Margrave du Lac Neger. »

Elle vous sourit et, alors qu'elle approche son corps du vôtre, si près que vos lèvres s'effleurent, vous lui libérez les poignets.

« Rappelles-toi, femme, tu es maintenant un sujet d'Abalone, auquel tu dois obéissance absolue. Et tu me dois obéissance, à moi le Gardien du Royaume! »

La femme lève une main, aussitôt interceptée par le dévoué Mirante.

« Laisse », lui ordonnez-vous.

Ses fins doigts, aux ongles vernis de rouges, effleurent votre visage, puis la femme se tend vers vous et vous embrasse sur la bouche.

« Je t'obéirais... pour toujours, Héros. » dit-elle d'un ton plein de douce sensualité.

« Mirante, Gadeus, faites en sorte que les femmes ne manquent de rien. Et puis trouvez-vous quelque chose à faire. Demain matin nous partirons dès le lever du soleil. Je vais discuter en privé avec Dame Myrnah et je la conseillerai sur la façon d'exercer le pouvoir. »

Mirante et Gadeus acquiescent.

Votre réaction rapide et décidée les a impressionnés, vous pouvez augmenter votre Autorité de 1 point.

Tout en réfléchissant sur la versatilité de l'âme humaine, vous accompagnez Dame Myrnah dans ses appartements.

Rendez-vous au **266**.

Vous n'avez plus le contrôle de votre corps, mais votre esprit n'a pas de barrières. Vous vous concentrez sur le nom de votre dieu et vous l'invoquez en lui demandant de vaincre la magie humaine avec son pouvoir divin.

Vous ressentez un léger fourmillement au bout de vos doigts. Vous pouvez les bouger!

La chaleur envahit votre corps et en un instant vous vous libérez de cette contrainte surnaturelle. Vous dégainez votre arme et la lancez contre la magicienne, qui ne se trouve qu'à quelques pas de vous. Trop lente pour réagir, elle est touchée en plein visage et tombe à terre avec une large blessure au front. Elle ne s'en remettra pas rapidement!

L'effet de l'enchantement ainsi brisé, Gadeus et Mirante aussi retrouvent le contrôle de leur corps et dégainent leurs armes, prêts à se défendre contre les gardes qui avancent, menaçants.

Entretemps, Lord Orivando se rapproche de la porte, entouré par les femmes terrorisées.

Si l'arme que vous avez lancée était la seule en votre possession, vous êtes maintenant désarmé.

Chacun de vous affrontera deux adversaires, ils sont armés de cimenterres:

Premier Garde: Combativité 9 Énergie 12

Second Garde: Combativité 6 Énergie 12

Si vous parvenez à vous libérer de vos adversaires, rendez-vous au **552**.



41

La vengeance de Carolfo est sans pitié.

On vous emprisonne dans le donjon du palais et les gardes vous maltraitent avec sadisme, obéissant ainsi aux ordres reçus par le nouveau Roi Carolfo.

Le Prince Maroldo, bouleversé par l'impossibilité d'enterrer dignement son père, a en effet renoncé au trône, le cédant au second en ligne de succession: son oncle!

Votre agonie dans les prisons d'Osgaram ne dure que quelques heures, puis la vie vous quitte.

Votre aventure se termine ici.

42

Le corps musclé du garde s'écroule par terre, une profonde blessure au thorax éclabousse de sang le sol de la salle. Vous vous lancez au secours de Mirante, qui est encore engagé en plein combat, et vous l'aidez à se débarrasser de son adversaire.

Les cadavres gisent au sol; si vous avez lancé un Poignard, vous pouvez maintenant le récupérer, si vous avez tiré une Flèche, celle-ci est irrémédiablement détruite.

Vous examinez la salle: ce n'est qu'un simple poste de garde. À côté de deux coffres, qui contiennent des uniformes de rechange et quelques-unes de ces étranges sandales que les gardes portent, vous trouvez aussi une dose d'Herbe Médicinale, qui ramène votre Énergie à son niveau maximal, et une dose d'Artere, qui augmente votre Force de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat. Vous pouvez aussi prendre un ou même les deux Cimenterres des gardes, qui ont les mêmes caractéristiques qu'une Épée.

Une fois que vous avez vérifié que personne ne s'est rendu compte de votre irruption, vous ouvrez avec précaution la porte qui fait face à celle par laquelle vous êtes entrés.

Elle donne sur un couloir illuminé par quelques torches et

richement décoré avec des tapisseries et des tableaux. Après quelques pas il tourne vers la gauche.

Il n'y a personne, vous prenez la tête de votre groupe, l'arme au poing, et vous vous dirigez vers le **452**.

43

« On doit défoncer la porte! »

Les deux acquiescent à l'unisson.

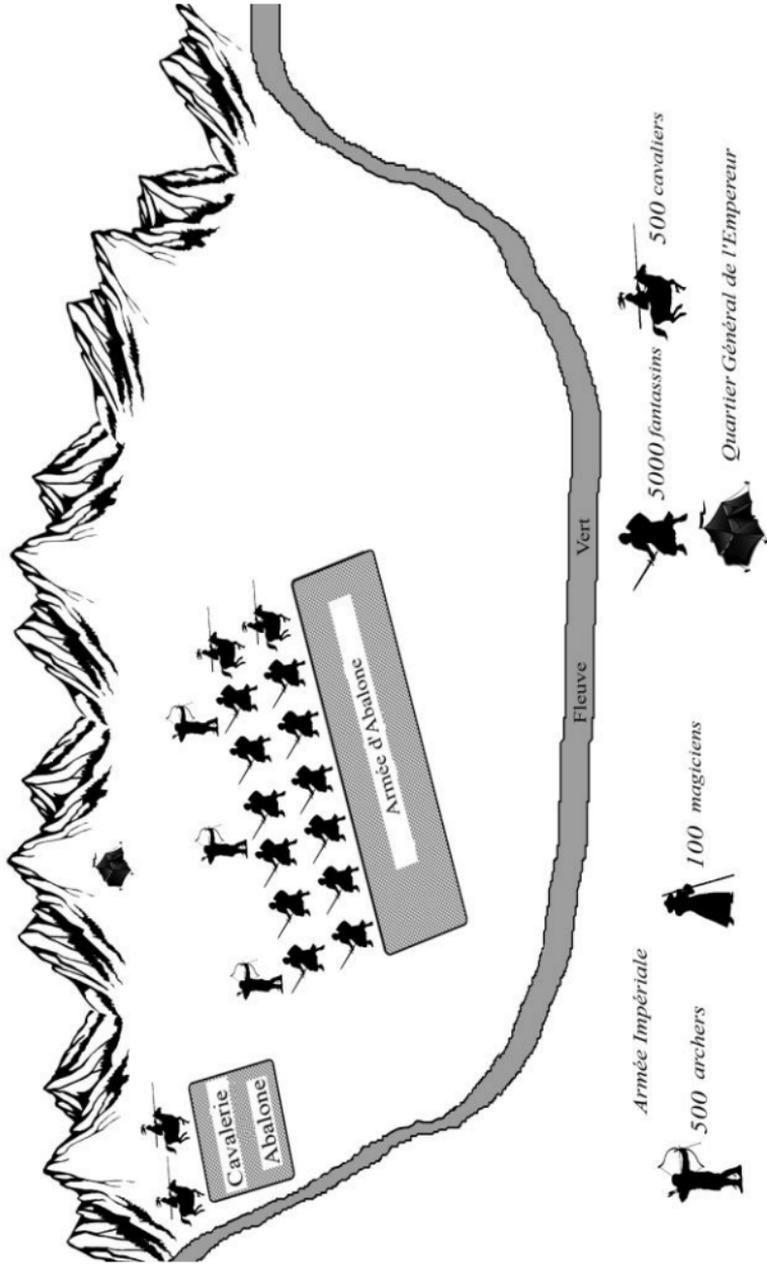
« Mais on doit être rapides, car on risque de faire un tel boucan que ça va attirer tous les brigands... »

Vous examinez les charnières rouillées: avec quelques bons coups vous devriez être capables de les faire céder.

Vous prenez un peu d'élan, en tentant de ne pas vous gêner l'un l'autre, et vous courez contre la porte pour lui porter un violent coup d'épaule.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **263**, sinon au **415**.





Les cavaliers des steppes subissent la charge de vos cavaliers, qui possèdent des animaux plus agiles et rapides. Avec la première charge la moitié des adversaires tombe à terre, morts ou blessés et incapables de reprendre le combat. La seconde charge a une efficacité inférieure, mais parvient quand même à disperser les ennemis qui fuient dans la seule direction disponible, le nord-ouest. Ils se trouvent maintenant dans un piège naturel, entre le Fleuve Vert et les contreforts les plus occidentaux de la chaîne de montagnes qui séparent les deux États.

Étant donné que leur force est drastiquement réduite, vous les faites poursuivre par une petite escouade de vos hommes pour le détruire complètement (effacez 1000 cavaliers adversaires et 100 des vôtres), tandis que les autres reprennent leur position.

Vous pouvez maintenant regarder sur l'image 2 la disposition des troupes. Wolfarmio tente de reproduire la manœuvre que vous venez d'effectuer, mais sur le flanc droit, faisant charger ses cavaliers.

Comment allez-vous contre-attaquer?

Si vous rappelez les cavaliers qui viennent d'effectuer l'attaque en les faisant traverser tout le champ de bataille en passant par le sud afin qu'ils soient protégés par votre corps d'armée principal, notez sur le premier Registre de Bataille disponible le nombre de soldats et le type de troupes que vous utiliserez pour défendre votre flanc droit et allez au **347**. Si, par contre, vous les faites passer par le nord, entre le quartier général Impérial et l'infanterie ennemie pour qu'ils attaquent dans le dos la cavalerie de Wolfarmio qui vient à peine de commencer l'assaut contre vos soldats, notez sur le premier Registre de Bataille disponible le nombre de soldats et le type de troupes que vous utiliserez (en tenant compte des cavaliers qui attaquent du nord et de vos troupes au sud) et allez au **96**.

Si vous voulez profiter de cet avantage temporaire pour envoyer votre cavalerie attaquer directement le quartier général impérial, allez au **287**.

Enfin, si vous lancez votre cavalerie dans le dos de l'infanterie ennemie, notez sur le premier Registre de Bataille disponible le nombre de soldats et le type de troupes que vous utiliserez pour l'assaut et allez au **29**.

45

Si vous avez la Note M, allez immédiatement au **76**.

Contrôlez maintenant le montant de votre Trésor.

Si vous avez la Note L ainsi que la Note K et moins de 80000 pièces d'or, allez au **12**.

Si le Trésor est inférieur à 40000 pièces d'or et que vous avez la Note K, allez au **12**.

Si le Trésor est inférieur à 40000 pièces d'or et que vous avez la Note L, allez au **256**.

Autrement, allez au **189** si vous avez la Note L, ou au **97** si vous avez la Note K.

Si vous n'avez aucune de ces deux Notes, vous mettez fin au Conseil et vous vous retirez dans vos appartements.

Vérifiez votre valeur d'Autorité. Si elle est égale ou inférieure à 9, allez au **157**, si elle est égale ou supérieure à 10, allez au **86**. Notez que vous ne pouvez pas utiliser le sort de Conviction, ni boire de potion.

46

« Tu es en train de me tromper, elfe! vous exclamez-vous en colère.

- Comment oses-tu m'insulter dans ma maison, arrogant mortel!? Va-t'en et ne remet plus jamais les pieds ici! »

Vous essayez de protester, mais vous avez agacé Verena et vous n'obtiendrez plus aucune aide de sa part.

Il est incroyable qu'elle puisse être tellement cruelle au point de ne ressentir aucun remord en délaissant ses semblables.

Cependant, vous n'obtiendrez d'elle aucune information et vous comprenez que votre mission ici est finie.

Si vous avez mangé un fruit avant de rencontrer Verena, allez tout de suite au **293**, sinon vous pouvez poursuivre votre voyage.

Si vous avez la Note R, vous devez retourner à Janger. Allez au **541** pour décider comment faire.

Si vous avez la Note Q, effacez-la et écrivez la Note R; puis allez au **70**.

Si vous avez la Note P, effacez-la et écrivez la Note Q; puis allez au **70**.

Si, par contre, vous n'avez aucune de ces trois annotations, écrivez sur la feuille d'aventure la Note P et puis allez au **70**.

47

Vous vous approchez du nain, qui sourit moqueusement pendant que vous approchez, savourant d'avance son prochain gain.

« Un étranger dans le domaine impérial... je me demande ce qui l'amène ici... »

Vous le regardez de travers, vous demandant ce qu'il mijote, mais le nain se rectifie immédiatement, vous invitant à tester ses pouvoirs: « Je demande pardon pour mon impertinence, voyageur, mais il est dans mon habitude de toujours me poser des questions sur mes clients, afin de mieux satisfaire leurs besoins... »

Cette excuse ne vous semble pas trop convaincante, mais il ne vous laisse pas le temps de répondre.

« Oui, je suis un enchanteur d'objets. Je peux accroître la puissance des armes, armures, potions, magies et n'importe quoi d'autre selon ce que tu veux. Et au meilleur prix que tu puisses trouver dans tout Dueshe! »

Le fanfaron continue de vanter ses capacités et son pouvoir vous laissant tout le temps pour réfléchir à ce qu'il conviendrait de faire.

« Combien coûterait l'enchantement d'une arme?

- Étranger, renforcer une Grande Épée est bien plus complexe que travailler sur un petit Poignard... que veux-tu améliorer? »

Vous réfléchissez attentivement, tout en soupesant votre bourse bien maigre.

Avant toute chose notez combien de pièces d'or vous êtes prêt à investir. Puis dressez une liste des objets (armes, armures, potions...) que vous aimeriez faire enchanteur, dans l'ordre de priorité du plus important au moins important. Si vous n'avez pas assez d'argent pour tout, vous aurez au moins amélioré ce qui était essentiel pour vous.

Une fois que vous êtes prêt, rendez-vous au **222** pour voir ce que vous avez obtenu.



48

Les visages des femmes et du Margrave expriment toute leur surprise face à cette intrusion.

Vous levez la main pour vous excuser et vous tentez de trouver les mots adéquats pour les rassurer:

« Mon noble hôte, nous demandons pardon pour nous être introduit dans votre manoir, sans nous être fait annoncer. Malheureusement nous n'en avons pas eu le temps, nous arrivons de la capitale. Je suis le Gardien du Royaume, celui qui a fait fuir l'usurpateur Zipher, et voici mes gardes du

corps. Nous avons su qu'un sujet du Royaume d'Abalone possédait un château sur le Lac Neger et nous avons pensé qu'il ne nous aurait pas refusé son hospitalité. Nous nous excusons pour avoir ainsi interrompu cette plaisante soirée, mais j'espère que la fête pourra continuer. »

L'homme vous regarde méfiant, il semble réfléchir à sa réponse.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous avez la Note N, lancez un seul dé au lieu de deux. Si le nombre final est égal ou supérieur à 17, allez au **155**, sinon au **558**.

49

Vous n'arrivez pas encore à croire combien vous avez été ingénu! Vous n'auriez jamais imaginé être un pantin dans les mains de l'Église d'Ekerion.

Quand vous avez été convoqué, à la fin du printemps, par un émissaire du Grand Prêtre pour rejoindre la conspiration des Braves, vous étiez convaincu de la légitimité de l'initiative, qui avait comme seul objectif l'élimination du Régent et la restauration du Roi Miron au pouvoir. Vous étiez convaincu que les intérêts du Grand Prêtre étaient purement charitables. Quelle grossière erreur vous avez faite!

C'est seulement lors du *Jour des Trois Régimes*, comme il sera nommé dans les annales du Royaume, que vous vous êtes rendu compte que le seul désir du Grand Prêtre était celui d'obtenir le commandement suprême, pour établir ainsi une République Théocratique.

Son ambition était telle qu'il a sacrifié les autres Braves, qui ont perdu la vie sous les lames des Gardes Royaux qui avaient découvert votre complot.

Vous êtes sûr qu'il a dû se sentir profondément humilié, quand la foule vous a acclamé vous, et non lui, comme étant la seule autorité légitime pour reprendre le contrôle de l'État. Mais le Grand Prêtre est une personne influente et rusée, et

vous devrez garder l'œil ouvert pour éviter qu'il vous mette des bâtons dans les roues pendant cette période d'incertitude politique.

En essayant de vaincre l'émotion de cette première rencontre avec les ministres, vous passez en revue les qualités qui vous ont permis d'atteindre le sommet du Royaume et les nouvelles compétences récemment acquises. 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 FOUDROYANT

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 **79**.



50

Tandis que le corps massif du démon s'écroule au sol, vous observez l'horreur causé pas les autres démons. Les corps de quelques voyageurs ont été déchiqtetés par la furie des assassins, qui se lèchent les griffes, enivrés par le sang de leurs victimes.

Le soldat a pu vaincre son adversaire, mais il est grièvement blessé et il ne pourra plus vous aider.

Aveuglé par la rage vous affrontez les deux derniers démons:

Premier démon: Combativité 6 Énergie 8

Second démon: Combativité 7 Énergie 10

Si vous voyagez avec Latifah, elle sort de la diligence où elle était restée cachée, et vous constatez avec soulagement qu'elle n'est pas blessée.

Si vous parvenez à vaincre vos adversaires, allez au **312**.

51

Vous prenez votre temps pour bien réfléchir à sa proposition, puis vous lui annoncez votre décision.

« Lord Sirlonio, je suis forcé de refuser votre généreuse offre, mon absence sera de courte durée et mes ministres sont assez compétents pour s'en sortir sans moi. »

Le noble, qui ne s'attendait pas du tout à un tel refus, se lève de sa chaise et s'énerve contre vous: « Je n'ai jamais été autant insulté de ma toute ma vie! Qui croyez-vous être?! Ma famille a de nobles origines qui remontent à des centaines d'années et existera encore pendant des siècles. Votre lumière n'est que temporaire et votre étoile déclinera bientôt! »

Il tape du poing sur la table, renversant un verre de vin, et s'en va, non sans proférer préalablement une menaçante prophétie: « À partir de maintenant gardez les yeux bien

ouverts... ma confrérie ne laisse pas de place à ses ennemis.» Il disparaît ensuite de votre vue, vous laissant seul à méditer sur la réelle menace que cet homme de pouvoir pourrait représenter.

Après quoi rendez-vous au **483** pour affronter vos prochains devoirs de chef d'État.



52

Les logements du personnel se trouvent dans un quartier périphérique du grand palais.

Surconio vous décrit leur hiérarchie, du majordome au dernier des garçons d'écurie, et vous explique le rôle de chacun à l'intérieur du palais. Lui-même fut assigné au service du Prince quand il n'était encore qu'un enfant et maintenant qu'il est l'héritier désigné, il est fier du rapport de confiance qui s'est créé entre eux.

« Es-tu sûr, Surconio, que la Maison Royale ne cache pas un traître dans son sein? demandez-vous.

- Tout le personnel est fidèle et si je devais chercher le responsable du complot je ne le ferais pas parmi nous », réplique le nain, agacé.

Le mandat que vous a conféré le Prince vous donne l'autorité nécessaire pour fouiller les logements du personnel.

Si vous le faites, allez au **108**.

Si, par contre, vous ne voulez pas perdre plus de temps, vous pouvez visiter la salle des trophées, au **543**, aller à la bibliothèque royale, au **5**, à l'armurerie, au **188**, ou dans la salle du trône, au **95**.

Comme alternative, vous pouvez tout simplement demander une chambre pour pouvoir réfléchir au calme, en attendant l'heure des funérailles. Dans ce dernier cas, allez au **426**.

Qu'allez-vous faire maintenant?

Vous pouvez choisir n'importe quelle destination ci-dessous que vous n'avez pas déjà visitée.

En vous dirigeant vers l'ouest, vous pouvez atteindre le port commercial de Lapos qui est tout proche. Là vous pourrez rencontrer le Duc de la ville ou vous embarquer pour Beozia. Si vous faites ce choix, allez au **148**.

Si, par contre, vous voulez aller directement à Beozia en utilisant le Ballon à Air (s'il est toujours en bonnes conditions pour voler), allez au **324**.

Si vous voulez vous rendre chez les nains d'Osgaram, la meilleure option est de passer par Beozia. Suivez donc les indications précédentes.

Si vous préférez chercher les elfes de la Forêt Lumineuse, vous devez prendre la direction de l'est. Allez au **170** si vous utilisez le Ballon à Air, ou au **377** si vous voyagez à cheval.



Les yeux du démon se révulsent et il commence à vaciller dangereusement. Il recule et enfin tombe à terre, renversant deux de ses semblables avec lui.

Vous exultez face aux survivants qui reculent intimidés.

« Sordides serfs, bons à rien! Vous ne reconnaissez même pas le pouvoir au premier regard! Courez rassembler vos semblables: j'ai besoin de votre intervention. »

Les démons se dispersent afin d'accomplir la tâche requise tandis que vous retournez au sommet de la colline où se trouve le passage souterrain menant à la Porte de la Terreur Suprême.

« Voici ta nouvelle armée, Aglabraz! » murmurez-vous en

voyant s'avancer une multitude d'êtres infernaux.

Votre regard couvre tout l'horizon: partout une étendue noire fourmillante de démons qui se bousculent les uns les autres afin de servir leur nouveau maître.

Vous levez la main pour demander le silence et vous détaillez vos nouveaux ordres.

« Vous allez vous diriger au sud et vous balaierez l'armée qui campe au-delà des montagnes. Vous ne vous arrêterez pas tant qu'un seul ennemi sera encore en vie! »

Vous faites signe à une bête volante qui atterrit aussitôt devant vous, baissant la tête en signe de soumission.

Vous grimpez sur son dos et d'un coup de talons vous la faites s'envoler. Elle parcourt le long boyau, renversant au passage le féroce gardien des portes qui gémit de douleur.

À l'extérieur, le ciel commence à s'éclaircir tandis que la Porte de la Terreur Suprême vomit ses fils.

D'en haut, vous suivez l'avancée de cette armée noire qui renverse tout obstacle.

L'affrontement avec l'armée impériale est sanglant, mais cette dernière ne peut rien face à la force et à la violence des démons qui viennent à peine de sortir des enfers. Il n'y a aucun survivant: même l'Empereur ne peut fuir leur furie.

Les créatures s'acharnent sur les cadavres des combattants et, aveuglés par la soif de sang, commencent à se diriger vers Janger.

« Azoteus! criez-vous au plus gros des démons pour attirer son attention, vous avez exécuté l'ordre que je vous avais donné. Vous êtes libres de retourner par où vous êtes venus: la porte est encore ouverte! »

Mais vos mots restent vains. Excités par le sang, les démons sont incontrôlables et vous vous rendez compte de l'erreur fatale que vous venez de commettre.

Toutefois vous avez peut-être encore un peu de temps pour demander l'aide d'Agricantus, et espérer pouvoir contenir la catastrophe.

Vous dirigez la monture infernale vers Janger, que vous

atteignez rapidement, et vous observez dans les rues la panique qui y règne déjà.

Vous atterrissez dans la cour du Palais Royal, parmi la stupeur des quelques personnes qui sont restées et qui sont terrifiées par la bête démoniaque, à laquelle vous intimez l'ordre de repartir.

La créature déploie ses larges ailes, qui cachent le soleil, et s'envole à nouveau.

« Convoquez immédiatement Agricantus! » ordonnez-vous aux serviteurs qui courent tout de suite exécuter leur tâche.

Le vieil homme rejoint le palais visiblement agité.

« J'ai toujours craint que cela arriverait de nouveau... » commence morose le ministre, après que vous lui ayez expliqué la situation.

« Quelles options avons-nous, Agricantus? »

- Aucune! C'est la fin! Tout Ioscan est perdu! Il n'y a aucun espoir! »

Les mots du ministre vous glacent le sang.

« Vieil homme, retourne à l'Académie, si ceci est tout ce que tu as à dire. Moi, je combattrai jusqu'à la mort! »

Vous envoyez des messagers dans tous les pays connus, mais il n'y a que peu de possibilités: les navires qui se dirigent vers le Nouveau Monde sont pris d'assaut et de nombreuses caravanes de réfugiés s'organisent pour fuir vers le sud.

Les jours d'Abalone sont comptés!

Vous donnez l'ordre à vos hommes de préparer tout le nécessaire pour défendre les murailles et vous faites fermer les portes de la ville, après avoir laissé entrer les derniers réfugiés provenant du nord.

Du sommet d'une tour, vous observez l'avancée des démons qui phagocytent toute forme de vie échouant à leur échapper. La chose la plus terrifiante est que vous commencez à voir l'avant-garde de l'armée démoniaque, mais pas sa fin...

Au loin, vous voyez une bête volante, chevauchée par une fine silhouette qui observe le déroulement des événements.



De nombreux feux sont allumés pour éclairer la nuit, mais dans les regards de défenseurs vous ne percevez que la terreur. Vous envoyez les meilleurs généraux pour leur remonter le moral, et vous-même ne lésinez pas vos forces en allant d'un côté à l'autre de la ville afin d'encourager les esprits démoralisés.

Quand enfin les démons sont à portée de flèches, vous donnez l'ordre aux archers d'attaquer. Ils parviennent à abattre quelques ennemis moins vigoureux, mais ils sont bien trop nombreux.

Un être cornu, avec de puissants bras, tente d'enfoncer la porte nord de la ville, tout de suite aidé par ses semblables, tandis que sur les murailles, des démons visqueux, agiles comme des lézards, ont commencé leur ascension. Les soldats tentent de les repousser avec difficulté.

Vous résistez pendant toute la nuit, mais à l'aube la fatigue et le désespoir se font sentir. La ville est entièrement encerclée et de nombreux hommes tentent une improbable fuite à la nage: ils ne survivront pas longtemps dans l'eau glacée!

Tout s'accélère quand la porte sud, moins défendue, cède sous l'impact des assaillants.

Une armée noire envahit la ville!

Vous vous jetez dans la mêlée pour tenter de faire face à cette invasion. Mais vous êtes condamnés!

Vous affrontez six démons en même temps: vous ne pouvez rien contre un tel nombre. Votre corps est déchiqueté par les nombreuses blessures et servira de repas aux créatures de l'enfer. Rendez-vous à **L'ÉPILOGUE 1**.



55

« Aucune réponse?! crie le Margrave, tu veux peut-être m'offenser? Mais ceci est de toute façon ta dernière action! » Avec une surprenante agilité il lance le poignard vers la corde qui retient l'épée au-dessus de votre tête, la coupant avec un bruit sec. Tout de suite après, vous ressentez une douleur au cou et vous vous évanouissez immédiatement. Votre aventure se termine ici.

56

L'aigle glatit fort pendant qu'il change de direction. Son cavalier lui hurle des insultes et lui donne des coups de talon pour reprendre le contrôle, mais l'animal ne veut pas entendre raison et les deux disparaissent progressivement dans l'horizon vers l'est.

Si vous avez utilisé votre Faucon pour vous débarrasser des deux créatures, l'animal, désorienté après avoir attiré au loin l'aigle, n'arrive plus à vous retrouver. À partir de maintenant, vous devrez vous en passer.

Si vous étiez en route pour Lapos, allez au **591**.

Si vous voliez vers Janger, allez au **338**.

Si votre objectif était Beozia, allez au **228**.

57

Vous ne parvenez pas à comprendre le fonctionnement de la catapulte, mais avec un peu d'adresse vous devriez être capable de la bloquer. Vous vérifiez le point de connexion du bras avec son axe et vous tentez de faire levier avec la pointe de votre arme. Vous entendez un craquement, puis l'arme se brise (effacez-la de la feuille d'aventure).

Vous regardez autour de vous en espérant ne pas avoir attiré trop l'attention et puis vous filez dans les ténèbres, en

abandonnant derrière vous les vêtements crasseux d'orque. Peu avant l'aube, vous êtes de retour dans la forêt elfique, certain du succès de votre mission. Rendez-vous au **288**.

58

« Compagnons, fuyons. Mieux vaut ne pas rester ici! » Protégé par votre fidèle Gadeus, vous montez sur le cheval que vous lancez ensuite dans la mêlée afin de créer plus de confusion, tout en dispersant des coups à droite et à gauche avec votre arme. Dans le chaos qui s'ensuit, l'un des gardes parvient à vous blesser avec son épée (lancez 1 dé pour quantifier le dommage subi et déduisez le résultat de votre Énergie).

Malgré tout, vous parvenez à gagner du temps afin que Mirante et Gadeus puissent se dégager de leurs adversaires et récupérer leurs chevaux.

Un instant plus tard vous vous élancez dans le bois par lequel vous étiez arrivés il y a quelques minutes à peine.

Vos adversaires n'ayant pas de montures, ils ne vous poursuivent pas pour l'instant...

« Il ne nous reste plus qu'à revenir sur nos pas et poursuivre sur le parcours plus à l'est, en empruntant le passage sous les montagnes au nord du Lac Neger », dites-vous las, en tournant votre monture dans la direction opposée à celle du pont. Déconcerté par l'inattendue tournure des choses, rendez-vous au **422**.

59

Le projectile siffle, ne trouvant aucun obstacle sur sa trajectoire. Vous parvenez à voir pendant un instant le regard surpris de l'homme qui, incapable de réagir, écarquille les yeux quand la pointe pénètre en profondeur sa gorge.

Tandis que le garde s'écroule avec un râle suffoqué, Gadeus

et Mirante sont déjà sur l'homme le plus proche de vous. Le commandant le frappe d'un direct au visage, lui fracassant la mâchoire. Il est toujours vivant, mais incapable de réagir, et vos compagnons le ligotent et le bâillonnent pour l'empêcher d'appeler au secours.

Vous avez réussi à vous débarrasser de ces gardes sans courir aucun danger, mais vous ne connaissez pas l'ampleur des forces du Margrave et vous devez rester prudents, car vous laissez derrière vous un cadavre.

Si vous avez lancé un Poignard, vous pouvez maintenant le récupérer, si vous avez tiré une Flèche, celle-ci est irrémédiablement détruite.

Vous examinez la salle: ce n'est qu'un simple poste de garde. À côté de deux coffres, qui contiennent des uniformes de rechange et quelques-unes de ces étranges sandales que les gardes portent, vous trouvez aussi une dose d'Herbe Médicinale, qui ramène votre Énergie à son niveau maximal, et une dose d'Artere, qui augmente votre Force de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat. Vous pouvez aussi prendre un ou même les deux Cimenterres des gardes, qui ont les mêmes caractéristiques qu'une Épée.

Une fois que vous vous êtes assuré que votre prisonnier ne pourra ni se libérer ni appeler à l'aide, vous ouvrez avec précaution la porte qui fait face à celle par laquelle vous êtes entrés. Elle donne sur un couloir illuminé par quelques torches et richement décoré avec des tapisseries et des tableaux. Après quelques pas il tourne vers la gauche.

Il n'y a personne, vous prenez la tête de votre groupe, l'arme au poing, et vous vous dirigez vers le **452**.

60

Vos adversaires subissent votre attaque péniblement et semblent intimidés par votre technique de combat.

Vous allez donner le coup de grâce à ces quatre bouseux, quand, tout à coup, de nombreux hommes, tous armés et

avec un air par très amical, vous entourent.

Il n'y a pas de traces de Gadeus, mais même avec lui vous auriez probablement du mal à vous en sortir.

Vous ne pouvez que vous rendre et baisser vos armes.

Deux gardes, seuls représentants de l'autorité dans le village, tentent de rétablir l'ordre, mais vous vous rendez vite compte que vous n'avez aucun espoir.

« Hum, qui sont ces deux fauteurs de troubles? »

Le chef des gardes s'adresse à vous, méprisant, en crachant chaque mot.

Vous regardez autour de vous en espérant trouver un quelconque moyen de vous enfuir, quand soudainement Gadeus fait son apparition en sortant d'une ruelle latérale et, sans même vous jeter un regard, s'approche des gardes. Pendant qu'il discute avec eux, les habitants de Cabir vous surveillent, menaçants. Après avoir échangé quelques mots, il vous rejoint et, froid comme la glace, vous communique une possible solution.

« Seigneur, je suis porteur d'un message de Son Excellence Lord Sirlonio. Malgré le fait que vous l'ayez offensé, il est d'une nature magnanime et disposé au pardon. Il se permet de vous rappeler que son offre de vous remplacer en tant que Gouverneur pendant la durée de votre mission est toujours valable. J'espère que vous allez accepter. »

Malédiction, ce chien vous a piégé!

Si vous acceptez de le nommer Gouverneur en votre absence, allez au **77**, sinon au **576**.

61

Désespéré, vous regardez l'horizon en essayant de deviner quelle serait le meilleur moyen d'atteindre la terre ferme car dans ces conditions vous n'allez pas survivre longtemps!

Les heures passent et vous craignez le pire. À cause de la fatigue vous perdez une de vos armes (choisissez laquelle), qui coule dans les profondeurs. Si vous n'avez que des

armes en bois (Bâton ou Arc) vous parvenez à les rattraper avant qu'elles ne flottent trop loin, Vous ne devez donc pas les rayer de votre feuille d'aventure.

Si vous avez la Note T, allez au **271**.

Si vous avez la Note U, allez au **583**.

Si vous n'avez aucune de ces deux Notes, allez au **471**.

62

Le magicien que vous abordez a une silhouette mince et en bonne santé. C'est un vendeur ambulant de magies, philtres et potions. Il ouvre son manteau pour révéler toute une série de poches internes où il cache potions et flacons de toutes tailles. Vous pouvez acheter l'un ou plusieurs de ces objets:

- Artere (10 pièces d'or la dose): vous permet d'augmenter votre Force de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat.
- Herbe Médicinale (16 pièces d'or la dose): vous permet de récupérer toute votre Énergie perdue.
- Giodalina (8 pièces d'or la dose): vous permet de récupérer 4 points d'Énergie.
- Miscolina (10 pièces d'or la dose): vous permet d'augmenter votre Esprit de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat.
- Staborina (10 pièces d'or la dose): vous permet d'augmenter votre Agilité de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat.

L'homme pourra aussi vous racheter les potions que vous n'auriez pas utilisées, dans ce cas, il vous en offre la moitié de son prix de vente.

Si vous êtes un Magicien, vous pouvez aussi lui demander de vous vendre son Manteau d'Alchimiste, dont l'homme veut bien se séparer contre la somme de 15 pièces d'or.

Si vous l'achetez, à partir de maintenant vous ne devrez plus noter les Potions parmi les objets de votre besace.

Mais il se peut toujours qu'une fiole se brise par inadvertance pendant votre aventure. Quand vous utiliserez une Potion, lancez un dé. Si vous obtenez un 6, la fiole était brisée et son contenu perdu pour toujours.

Une fois vos achats terminés, vous sortez du quartier marchand et vous partez à la recherche d'un endroit tranquille pour y passer la nuit.

Rendez-vous au **106**.

63

Jusqu'à maintenant vous avez surtout combattu sur les flancs, mais vos adversaires sont particulièrement nombreux au centre. Bien que vos hommes aient pu jusqu'à présent contrer leurs tentatives de percée, ils sont maintenant exténués et ne sont plus capables de résister à la pression ennemie.

Les assaillants de l'armée impériale arrivent par vagues, la dernière ayant comme effet de détruire la faible résistance que vos hommes sont encore capables d'opposer.

Au milieu de la poussière causée par la mêlée générale, vous voyez voler des boucliers à cause de la violence des impacts et vous entendez les cris d'agonie provenant des premières lignes. Vous voudriez rejoindre vos troupes, mais vous ne pouvez pas vous exposer à des risques inutiles. Et surtout vous savez bien que, malgré toutes vos capacités en tant que combattant, vous ne seriez d'aucune aide.

La bataille se poursuit jusqu'au coucher du soleil, mais elle tend de plus en plus en votre défaveur: des sections ont déjà quitté le champ de bataille, démoralisées ou, pire encore, en pleine déroute face à l'avancée de l'armée impériale.

Vous maudissez les déserteurs et vous vous promettez de les punir pour s'être enfuis, mais au fond de vous-même vous savez que vous n'en aurez pas la possibilité. Allez au **560**.

« Idiot! » vous insulte la démonsse, d'un ton tout autre que rassurant.

Elle ouvre la petite fenêtre de la porte et lance à l'intérieur une bouteille en verre qui, en tombant, se brise en mille morceaux. Un liquide verdâtre se répand au sol, s'évaporant peu de temps après. Le gaz est toxique et vous commencez à tousser au fur et à mesure que vos poumons s'en remplissent. Vous mourez asphyxié dans les prisons du Palais Impérial d'Inaus, le jour qui aurait dû sacrer votre grandeur.

Votre aventure se termine ici.



Vous arrivez ici du paragraphe 35.

« Qu'en penses-tu, Mirante? Est-ce que cet endroit te semble dangereux? »

Le capitaine se protège du soleil avec sa main droite puis, en soupirant de soulagement, décrète:

« Mon Seigneur, ce n'est qu'un village de campagne. Je ne pense pas que nous aurons de soucis à nous y arrêter pour nous reposer, ainsi que nos montures. Je suggère que nous fassions une courte halte avant de repartir. Les animaux commencent à souffrir de la chaleur. »

Plus que les chevaux, vous avez plutôt l'impression que c'est Mirante qui nécessite de se reposer, mais vous ne voulez pas le contrarier et vous gardez pour vous la chose.

Gadeus, solitaire derrière vous, reste impassible et regarde au loin, vers le nord. Retournez au **35** afin de décider votre route.



66

Vous profitez du moment où il vous tourne le dos pour lui porter un coup violent avec votre arme.

Incroyablement un champ de force invisible repousse votre bras, empêchant de le blesser!

Vous regardez votre main, surpris, et votre arme tombe à terre avec un bruit sourd.

« Une petite précaution afin d'éviter tout imprévu... » sont les mots du sorcier, comme s'ils provenaient d'outre-tombe.

Quand il se retourne, vous voyez à nouveau son rictus, qui assume maintenant un aspect maléfique. Avec le pouvoir de son esprit il tente de prendre le contrôle du vôtre, et vous devez faire un effort considérable pour ne pas le laisser vous ensorceler.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 13, allez au **346**, sinon au **526**.

67

L'orque s'écroule au sol, décapité. Votre arme dégouline de son sang noir, mais vous vous rendez compte que le bruit du combat a attiré l'attention de ses semblables.

Vous êtes rapidement encerclé, avant même d'avoir pu réfléchir à comment réagir!

Vous tentez de lutter pour vendre chèrement votre peau, mais les orques sont bien trop nombreux et toute résistance est futile. Votre aventure se termine ici, déchiqueté par les crocs des orques.



Au milieu du silence embarrassé de tous les spectateurs, Avicedo s'adresse enfin aux musiciens: « Et maintenant un peu de danse pour égayer nos membres engourdis! »

Le reste de l'après-midi s'écoule rapidement et vous alternez une danse après l'autre, convoité par les nobles dames de Lapos et par la belle Torlam, avec laquelle vous passez beaucoup de temps.

Quand la nuit tombe, on prépare un nouveau banquet, plus sobre, accompagné par de la musique et des spectacles dansants.

Une fois le dîner terminé, le Duc vous prend à part et vous annonce sa décision: « Héros, je sais bien la raison qui t'as amené ici. Malgré l'amitié qui me lie à Tiburzio et à toi, je n'ai pas l'intention de formaliser publiquement une alliance avec Abalone. Les équilibres politiques dans le continent sont très délicats et il n'est pas sage de les perturber. Toutefois, tu trouveras toujours dans ce palais un bon ami disposé à t'héberger. »

Déçu par la tournure des événements, vous saluez le Duc et vous retournez dans votre chambre.

Dès que vous allumez la lanterne pour éclairer la chambre, vous réalisez que vous n'êtes pas seul. C'est la belle Torlam, que vous aviez perdue de vue depuis quelque temps déjà. Habillée légèrement avec des vêtements transparents, elle vous sourit malicieuse.

Si vous la chassez immédiatement, allez au **105**.

Si vous lui demandez de rester pour la nuit, allez au **533**.

Le Roi s'éloigne vers l'intérieur de la forêt, vous laissant seul au pied d'un arbre. L'incendie est en train de se propager sans contrôle et de calciner la terre autour de vous.

Vous ne pouvez fuir qu'en suivant le Roi, mais vous réalisez que les orques, avec une stratégie diabolique, ont réussi à mettre le feu sur tout le côté nord-ouest, obligeant ainsi les elfes à se déplacer dans la direction opposée, tout droit dans leurs griffes.

Vous tentez de contourner l'encerclement, mais vous tombez face à face avec deux orques, armés de cimenterres crochus, qui vous barrent la route...

Sans armes l'affrontement sera rude, mais vous comptez vendre chèrement votre peau.

Premier Orque: Combativité 8 Énergie 8

Second Orque: Combativité 7 Énergie 10

N'oubliez pas la pénalité en cas de combat à mains nues.

Si vous gagnez ce combat inégal, allez au **342**.

70

Qu'allez-vous faire maintenant?

Vous pouvez choisir n'importe quelle destination ci-dessous que vous n'avez pas déjà visitée.

En vous dirigeant vers le nord, vous pouvez retourner à Janger. Allez au **338** si vous choisissez cette option.

Au sud-ouest se trouve le Gouvernorat de Ruthenia, qui fut par le passé une possession abalonienne ayant obtenu l'indépendance à la suite d'une révolte il y a des siècles de cela. Le parcours par Ballon à Air continue au **509**, tandis que la route par voie terrestre se poursuit à cheval au **248**.

71

D'un geste rapide de la main, vous vous débarrassez de l'arachnide qui tombe dans l'eau, à quelques pas de vous.

« Ne tente plus de telles surprises, vieillard, ou tu subiras le même sort que l'araignée... »

L'homme blêmit et prend les 15 pièces d'or qu'il vous tend en tremblant (notez-les sur la feuille d'aventure).

« Partez maintenant, laissez-moi tranquille, maudits! »

Vous débarquez vous aussi et vous remarquez les regards de désapprobation de vos compagnons qui ne semblent pas apprécier votre comportement. Ils secouent la tête, et en silence remontent à cheval pour vous ouvrir la route.

Vous perdez 1 point d'Autorité à cause de votre action déplorable et vous vous rendez au **350**.

72

Qu'allez-vous faire maintenant?

Vous pouvez choisir n'importe quelle destination ci-dessous que vous n'avez pas déjà visitée.

En vous dirigeant vers le nord, vous pouvez atteindre en deux jours Osgaram, le domaine des nains, en utilisant une piste de caravanes très fréquentée par les marchands. Pour ce faire, vous pouvez tenter de trouver un passage en vous rendant sur la place du marché de Beozia au **278**.

Si, par contre, vous voulez (et que vous pouvez encore le faire) utiliser le Ballon à Air, vous arriverez à destination en un jour de vol seulement. Continuez votre aventure au **192**.

En franchissant la mer au sud, et en côtoyant le Grand Fleuve, vous atteindrez le Duché de Lapos, port commercial très fréquenté. Si vous utilisez le Ballon à Air avec lequel vous avez fui Inaus, allez au **324**. Sinon vous devrez voyager par bateau.

Si vous avez la Note T, vous embarquez sur un navire commandé par Almoreo, qui est ravi de pouvoir vous payer de retour pour le service que vous lui avez rendu, vous permettant ainsi de voyager gratuitement. Allez au **388**.

Si vous avez la Note U, vous pouvez voyager sur un navire qui transporte des tissus précieux, moyennant 5 pièces d'or (10 si vous êtes accompagné par Latifah), en allant au **212**.

Si vous n'avez aucune des deux Notes, vous embarquez sur

un navire passager, au prix de 5 pièces d'or (10 si vous êtes accompagné par Latifah). Allez au **512**. Si vous n'avez pas les moyens de payer le passage, vous devez choisir une autre option.

Au sud-est se trouve le Gouvernorat de Ruthenia, qui fut par le passé une possession abalonienne ayant obtenu l'indépendance à la suite d'une révolte il y a des siècles de cela. Le parcours par Ballon à Air continue au **509**, tandis que par bateau il est atteignable uniquement via Lapos, dans ce cas-ci aussi procédez comme précédemment indiqué.

Si vous préférez voyager vers la forêt des elfes, la meilleure option est de retourner à Janger. Allez au **324** si vous utilisez le Ballon à Air, ou au **338** dans le cas contraire.



73

Vous n'avez plus le contrôle de votre corps, mais votre esprit n'a pas de barrières. Vous vous concentrez sur le nom de votre dieu et vous l'invoquez en lui demandant de vaincre la magie humaine avec son pouvoir divin.

Vous ressentez un léger fourmillement au bout de vos doigts. Vous pouvez les bouger!

La chaleur envahit votre corps et en un instant vous vous libérez de cette contrainte surnaturelle. Vous dégainez votre arme et la lancez contre la magicienne, qui ne se trouve qu'à quelques pas de vous. Trop lente pour réagir, elle est touchée en plein visage et tombe à terre avec une large blessure au front. Elle ne s'en remettra pas rapidement!

L'effet de l'enchantement ainsi brisé, Gadeus et Mirante aussi retrouvent le contrôle de leur corps et dégagent leurs armes, prêts à se défendre contre les gardes qui avancent, l'air menaçants.

Le couloir est assez large pour permettre un combat à deux

contre deux.

Si l'arme que vous avez lancée était la seule en votre possession, vous êtes maintenant désarmé.

Voici les valeurs des six adversaires, tous armés d'un cimenterre:

Premier Garde:	Combativité	7	Énergie	10
Second Garde:	Combativité	6	Énergie	7
Troisième Garde :	Combativité	9	Énergie	12
Quatrième Garde:	Combativité	7	Énergie	9
Cinquième Garde:	Combativité	7	Énergie	6
Sixième Garde:	Combativité	6	Énergie	12

Les caractéristiques de vos compagnons sont les suivantes:

Gadeus:	Combativité	9	Énergie	15
Mirante:	Combativité	10	Énergie	21

Les règles du combat sont les mêmes que d'habitude mais, s'agissant d'un combat à deux contre deux, à chaque tour vous devez décider qui d'entre vous, Gadeus et Mirante n'attaque pas.

Vous devrez ensuite lancer les dés pour tous les combattants impliqués (les gardes, par contre, vous affrontent dans l'ordre). Trois tours de combat consécutifs passés à l'arrière à se reposer, permettent à vous ou à vos compagnons de récupérer 1 point d'Énergie.

Vous ne pouvez pas attaquer en même temps le même adversaire, à moins que ce ne soit le dernier encore en vie.

Les gardes du Margrave se battent jusqu'à la mort, tandis que Mirante et Gadeus quittent le combat si leur énergie tombe en dessous de 5 points. Il est donc possible que vous ayez à affronter seul plusieurs ennemis en même temps le cas échéant.

Si vous parvenez à vous défaire de tous vos adversaires, écrivez la Note N et rendez-vous au **353**.

Vous sortez de votre cachette, rapide comme un serpent, et vous donnez un violent coup de poing droit sur le nez du garde. L'homme tombe à terre en s'agitant à cause de la douleur, pendant que des gouttes de sang tachent le sol en pierre. Au même instant, Gadeus et Mirante ont bondit à l'intérieur de la salle pour attaquer l'autre garde, lequel, après un instant d'hésitation, s'enfuit par l'autre sortie du côté sud. Il referme la porte derrière lui et vous ne pouvez plus le suivre.

« On doit fuir immédiatement, dit Mirante, nous ne savons pas combien de personnes gardent ce château! »

Vous devez prendre une décision, et rapidement, car bientôt vous risquez d'être encerclés par des forces bien trop supérieures.

Si vous reprenez le petit escalier, pour vous enfuir avec le bateau arrimé à l'île, allez au **296**; si vous maintenez votre position actuelle et que vous utilisez le garde capturé comme otage, allez au **345**.



« Mon Seigneur... commence Evanio, Ministre du Trésor, cet édit nous a permis de récupérer 8000 pièces d'or pour le trésor royal.

- Certes, l'interrompt Tiburzio, Ministre du Commerce, mais la population est à bout et elle souffre. Elle ne tiendra pas longtemps dans la situation actuelle. Le nombre de commerces a diminué, et il y a encore plus de gens désespérés dans les rues, capables de tuer pour un bout de pain. Tout ceci n'est point soutenable, mon Seigneur... »

Son regard ne laisse présager rien de bon, vous êtes toutefois convaincu de la justesse de votre décision.

Notez sur votre feuille d'aventure, dans la section Trésor les 8000 pièces d'or obtenues mais réduisez votre Autorité de 2 points. Rendez-vous maintenant au **541**.

76

Le Ministre du Trésor Evanio vous décrit les conséquences de votre édit. Les nouvelles pièces émises avec une valeur en or inférieure à celles utilisées jusqu'à présent, ne sont pas appréciées lors des transactions économiques, et souvent les marchands refusent d'être payés avec cet argent.

Ceci a causé une paralysie des commerces et a créé un fort mécontentement parmi la population, surtout dans les couches les plus pauvres.

Cependant, les bénéfices pour les caisses du Royaume ont été importants: multipliez par 1,5 la valeur du Trésor sur la feuille d'aventure.

Toutefois votre Autorité diminue de 1 point et vous devez aussi effacer 1000 fantassins, 200 cavaliers et 60 archers de votre armée qui ont déserté, ayant refusé de se faire payer avec de l'argent d'aussi faible valeur.

Effacez la Note M et revenez au **45**.

77

« Mais qui diable es-tu vraiment, Gadeus? »

Vous ne pouvez pas ne pas poser la question, tandis qu'on vous accompagne au poste de garde de ce misérable village, perdu dans la campagne d'Abalone.

« Disons que je suis un peu plus que votre garde du corps, mon Seigneur... Vous avez certainement fait le bon choix. »

Vous jetez un regard mécontent à Mirante, mais lui aussi semble surpris. Il semble bien que Lord Sirlonio soit un homme puissant, capable d'infiltrer ses hommes partout.

Heureusement les paysans retournent à leurs tâches et ils vous laissent seuls avec les gardes et Gadeus, qui vous tend un parchemin qu'il vient de prendre dans sa besace:

« Lisez si vous le souhaitez. Il y a seulement écrit que Lord Sirlonio est autorisé à exercer le rôle de Gouverneur et à prendre les décisions en votre absence. Il ne s'installera pas au Palais Royal, si cela peut vous consoler.

- Soyez maudits, tous les deux!

- Seigneur, sachez que vous n'avez jamais eu meilleur allié. À partir de maintenant je défendrai votre vie plus que la mienne. Je peux vous le jurer! »

De mauvaise humeur, vous gribouillez à contrecœur votre nom sur le parchemin et vous récupérez vos armes.

« Apportes-le immédiatement à la villa du seigneur! » ordonne Gadeus à un garde. Puis, il vous prend par le bras et vous accompagne à la taverne, où la serveuse vous sert une outre de vin avec trois tasses et une énorme portion de rôti de lapin fumant, avec du pain et du fromage.

Une fois que vous avez fini de manger, vous remontez en selle, lançant les montures tout droit vers le nord-est.

Vous récupérez 2 points d'Énergie grâce à la pause et au repas. Écrivez la Note A sur la feuille d'aventure et rendez-vous au **402**.



Lord Carolfo se bat comme un lion, mais vous en faites autant. Les bruits du combat ont alerté Surconio qui les a clairement entendus au-delà de la porte. Avant que vous ne puissiez donner le coup de grâce au nain, une demi-douzaine de gardes, alertés par le valet du Prince, font irruption et vous immobilisent.

Le regard de Lord Carolfo n'exprime que de la haine, mais, conscient de son autorité, il ordonne aux soldats de vous mettre aux arrêts.

Vous ne pouvez opposer aucune résistance et on vous entraîne de force.

Si vous connaissez Bindello, allez au **432**, sinon au **41**.

79

Vous vous promenez encore quelques minutes, solitaire dans les ruelles de la ville, en réfléchissant aux conflits qui ont caractérisé la vie d'Ioscan, la Guerre des Races, les guerres entre religions, la découverte de Cadash et de ses immenses richesses.

Vous devrez retenir votre ambition, mais pendant que vous reparcourez la rue qui mène vers la Salle du Conseil, vous êtes de plus en plus convaincu que pour une personne audacieuse comme vous, succès et pouvoir sont à portée de main. Rendez-vous au **599**.

80

À partir du moment où vous êtes entré dans cette chambre, vous avez tout de suite ressenti quelque chose d'anormal.

Vous êtes certain qu'il existe un passage secret quelque part et vous examinez la superficie du miroir près de la coiffeuse. Avec une chaise vous brisez le verre et effectivement le miroir dissimulait un passage faiblement éclairé par des sphères magiques.

Après avoir parcouru un couloir étroit et avoir franchi de nombreuses portes, vous vous retrouvez à l'extérieur sur la place qui fait face au palais. Une grande plante ornementale cache à la vue des passants l'alcôve de laquelle vous sortez. Vous vous mêlez ensuite à la foule afin de brouiller les pistes. Rendez-vous au **159**.

81

« À vrai dire, il me semble qu'il y a eu plus de problèmes à Janger qu'à Inaus... vous répond Seber.

- Nous n'avons pas eu vent de problèmes particuliers dans l'Empire... » ajoute le Consul Arus.

Vous réfléchissez à leurs paroles, en cherchant les bons mots afin de vaincre leur méfiance.

Vous pourriez dire que l'Empereur vous a proposé un traité d'alliance afin de mettre un terme à l'indépendance de la République de Huary. Dans ce cas allez au **166**.

Ou affirmer que vous avez envoyé des espions à Inaus afin de comprendre la situation politique, allez au **331**.

Si par contre vous révélez que l'Empire de Dueshe va déclarer la guerre à Abalone et qu'il est donc temps de reformer l'ancienne alliance qui vous a déjà une fois permis de le vaincre, allez au **439**.

82

Le Pendentif est un objet magnifique, fait avec le plus pur argent qui soit. Vous le mettez dans votre poche (notez-le parmi les objets de votre équipement). Si un jour vous en faites cadeau à quelqu'un, ajoutez 200 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous au nouveau paragraphe correspondant. Si le texte a un sens, cela veut dire que l'objet a été accepté.

Vous pouvez aussi prendre 4 pièces d'or que vous trouvez sur le cadavre de l'orque. Son cimetière ne vous est d'aucune utilité et la nourriture qu'il transportait a une odeur nauséabonde.

Si vous suivez la recommandation de l'elfe, vous vous dirigez vers le nord, laissant derrière vous la forêt en flammes, allez au **319**. Si vous pensez que ce n'est que le délire d'une personne désespérée, vous poursuivez vers la forêt en flammes au **442**, à la recherche d'autres survivants.

83

Il n'y a plus rien qui vous retienne à Ruthenia, c'est le moment de décider de votre prochaine destination.

Si vous avez la Note R, vous devez retourner à Janger. Allez au **541** pour décider comment faire.

Si vous avez la Note Q, effacez-la et écrivez la Note R; puis allez au **53**.

Si vous avez la Note P, effacez-la et écrivez la Note Q; puis allez au **53**.

Si, par contre, vous n'avez aucune de ces trois annotations, écrivez sur la feuille d'aventure la Note P; puis allez au **53**.

84

Après avoir été nourri avec de la bonne avoine, vos chevaux sont frais et reposés.

Ces êtres ont plus de considération pour les bêtes que pour les gens... pensez-vous en silence pendant que vous repartez vers le nord, en suivant les traces d'un chemin qui côtoie le ruisseau.

Ce dernier représente le seul point de repère, et vous êtes confiant qu'il vous guidera tôt ou tard vers un endroit sûr.

Dans le cœur de la nuit, vous atteignez enfin un village. Le seul signe de vie est la taverne sur la place principale.

Vous décidez que l'heure est venue de vous arrêter et vous demandez au tavernier un repas chaud et un toit sous lequel dormir.

Il vous regarde de travers, fronçant ses épais sourcils rouges: « Pour des gueux comme vous, je peux vous donner les restes de la cuisine et les fonds des pichets des autres clients. Pour dormir, le dortoir commun est toujours mieux que de rester à l'extérieur. Avec 8 pièces d'or je peux vous arranger ainsi, cela vous convient-il? »

Vous aimeriez lui faire ravalier son arrogance, mais 8 pièces d'or est un prix bien modique que vous pouvez vous

permettre sans problèmes. Vous posez les pièces sur le comptoir et on vous apporte rapidement des bols de soupe de légumes ainsi que des boulettes de viande.

Vous mangez en silence et, malgré les ronflements d'un ivrogne, vous passez une nuit sereine qui vous fait oublier les tracasseries affrontés lors de cette journée de voyage.

Le lendemain, vous vous réveillez frais et dispos (récupérez 4 points d'Énergie). Si vous avez la Tête du Chef des Brigands, vous pouvez aller au poste de garde du village, où vous recevez en remerciement la prime de 50 pièces d'or (que vous notez sur votre feuille d'aventure).

Après quoi vous poursuivez votre chemin, poussant les chevaux vers les prairies au nord.

Vous mettez plusieurs lieues entre vous et les montagnes, et peu avant le coucher du soleil vous atteignez les murs de la ville. Une fois franchie la porte au sud, vous vous rendez au siège de l'ambassade du Royaume d'Abalone, qui se trouve à proximité, pour y passer la nuit.

Rendez-vous au **517**.

85

Vous ne parvenez pas à comprendre le fonctionnement de la catapulte, mais avec un peu d'adresse vous devriez être capable de la bloquer. Vous vérifiez le point de connexion du bras avec son axe et vous tentez de faire levier avec la pointe de votre arme. Vous entendez un craquement, puis l'arme se brise.

Malheureusement vous avez attiré l'attention d'un orque qui, après avoir compris ce que vous étiez en train de manigancer, lance un cri d'alarme. Vous êtes rapidement encerclé et vous ne pouvez pas fuir! Vous tentez de vendre chèrement votre peau, mais vos adversaires sont bien trop nombreux. Votre aventure se termine ici, déchiqueté par les griffes et les crocs des orques. Vous ne saurez jamais si votre sabotage aura rendu la catapulte inopérante.

Les jours se suivent, vous récupérez toute l'Énergie perdue jusqu'à présent, vous passez votre temps entre vous exercer physiquement et les discussions avec les Ministres au sujet de la situation du Royaume.

Un jour, enfin, Donabedian vous informe que l'ambassadeur de Dueshe, le baron Juno, demande audience.

Vous acceptez et l'homme se présente à vous visiblement énervé. Sans trop se préoccuper du protocole, il vous informe des intentions de Wolfarmio.

« Mon Seigneur, l'illustre Empereur de Dueshe, m'a prié de vous remettre cette lettre... » dit-il, vous donnant une enveloppe scellée et s'en allant tout de suite après, sans même vous saluer.

Vous la donnez à Donabedian pour qu'il vous la lise:

*À celui qui se fait appeler Gardien du Royaume d'Abalone.
Nous, Empereur Wolfarmio, avons montré toute notre bonne volonté afin de trouver des accords pacifiques avec vous. Toutefois, votre attitude provocatoire pendant la visite à Inaus a peiné notre âme et nous ne pouvons vous pardonner ces insultes proférées contre nous.*

Nous vous invitons à vous présenter à Inaus dans les sept jours qui suivent la réception de cette lettre. En cas de refus, je donnerai l'ordre à mon armée d'envahir Abalone. Aucune autre solution ne sera tolérée pour résoudre ce différend.

*L'Empereur de Dueshe
Wolfarmio*

« Une déclaration de guerre! s'exclame Donabedian.
- Retiens ta langue, mon serviteur! Il est préférable que cette information reste confidentielle, sinon un vent de panique va souffler », lui répondez-vous, conscient que de toute façon la nouvelle ne tardera pas à se répandre.

« Envois plutôt des messagers aux gouverneurs des pays avec lesquels nous entretenons des liens d'amitié. »

Désormais la nouvelle des prochaines hostilités commence à se répandre et ceci vous permet de détourner l'attention de la pauvreté qui touche encore le pays (si votre Autorité est inférieure à 10, ramenez-la à ce niveau).

Vous avez aussi reçu l'information comme quoi le Baron Juno a quitté la capitale et est rentré dans son pays, craignant probablement une quelconque mesure de rétorsion de votre part.

Les semaines s'écoulent fébriles dans la préparation de l'armée; vous envoyez aussi des exploreurs aux frontières du Royaume, afin d'obtenir des informations sur la mobilisation ennemie.

Un jour, l'un d'eux vous fait un rapport, portant avec lui un homme amaigri et souffrant que vous peinez à reconnaître: Gadeus!

Vous embrassez l'homme dont le regard reste fixe. Puis il commence à pleurer sans retenue: « Mon Seigneur, c'était terrible... ils ont arraché les yeux et coupé la langue à Mirante. Il s'en est fallu d'un cheveu que je partage le même sort. J'ai pu me sauver mais les chasseurs de Wolfarmio ne m'ont pas laissé de répit! Je me suis enfui dans les montagnes et cet homme m'a enfin sauvé, il s'interrompt comme perdu dans ses pensées et puis reprend, j'ai vu ce que Wolfarmio est en train de manigancer. Un puissant engin de guerre, des mercenaires auxquels il a promis de banqueter sur les cendres d'Abalone et des barbares des terres du nord à la recherche d'un endroit plus hospitalier. Tout ceci a renforcé une armée qui compte déjà plus de cent mille hommes. Sans l'aide des Dieux nous sommes perdus!» Votre garde du corps s'écroule exténué, vous le faites immédiatement porter au médecin du palais.

Pendant la nuit vous n'arrivez pas à dormir, vous ne cessez d'imaginer la destruction qui s'annonce avant la fin de l'année, et vous sentez le poids de la responsabilité de toutes

ces vies perdues.

Pendant ce temps les messagers font leur retour, apportant les réponses des États alliés.

Si vous avez un Anneau avec un Sceau, allez au **137**.

Si vous avez une Corne de Carolfo, allez au **183**.

Si vous possédez une Pièce du Roi Nain, allez au **133**.

Si vous avez Clef en or, allez au **194**.

Si pendant l'aventure vous avez récupéré un Sceptre en or, allez au **457**.

Si vous possédez une Noix en or, allez au **522**.

Quand vous avez terminé, allez au **513**.

87

Vous êtes trois contre au moins une douzaine de soldats entraînés et, malgré votre expérience au combat, vous n'avez aucun espoir de sauver votre peau. Mirante est le premier à tomber, la tête fracassée par un coup d'une extrême violence. Gadeus s'écroule peu après dans une mare de sang, le bras tranché. Puis, quand vous voyez une lame brillante descendre sur vous, vous fermez les yeux pour ne pas voir l'impact. Votre aventure se termine ici.



Vous arrivez ici du paragraphe 58.

« Vous avez quelques suggestions, vous deux? »

Avant de vous plier au destin, vous jugez opportun de demander l'aide de vos gardes du corps.

Les deux se grattent le menton, puis Mirante intervient:

« Mon Seigneur, il me semble qu'il n'y a pas de guets praticables sur ce large fleuve. Le traverser avec nos chevaux est donc trop dangereux. Mais nous pourrions nager vers l'autre rive assez facilement. C'est l'été et le courant n'est pas trop fort, je pense qu'en quelques minutes nous pourrions atteindre le territoire impérial. »

Son compagnon acquiesce, montrant courage et bravoure. Vous hésitez un peu, sans montures vous allez accumuler un énorme retard et l'Empereur Wolfarmio aurait une bien piètre image de vous.

Si, malgré tout, vous suivez le conseil de Mirante, allez au **437**, sinon au **422**.

Vous retournez au Palais Royal, dans la salle où est exposée la dépouille du Roi. Le Prince est encore agenouillé à ses pieds en signe de révérence, mais il vous reconnaît immédiatement et vous conduit dans un lieu tranquille.

Vous lui racontez ce que vous avez découvert jusqu'à présent et le Prince vous pose de nombreuses questions, auxquelles vous ne pouvez malheureusement répondre.

Puis il appelle un nain habillé de vêtements élégants:

« Mon valet, Surconio. C'est une personne de confiance et avec lui tu pourras te rendre dans n'importe quelle zone du palais et poursuivre ainsi tes investigations. Mais fais vite, ils ne restent que quelques heures avant les funérailles, et le Marteau de Throringa doit être retrouvé! »

Le valet vous demande où vous avez intention de vous

rendre. Il vous reste encore trois heures à disposition avant les funérailles et vous ne pouvez pas vous permettre de perdre trop de temps.

Si vous demandez à visiter la salle des trophées, allez au **543**.

Si vous préférez la bibliothèque royale, allez au **5**.

Si vous allez à l'armurerie, allez au **188**.

Si vous décidez de visiter la salle du trône, allez au **95**.

Si vous préférez inspecter le quartier du personnel, allez au **52**.

Comme alternative, vous pouvez tout simplement demander une chambre pour pouvoir réfléchir au calme, en attendant l'heure des funérailles. Dans ce dernier cas, allez au **426**.

Si à n'importe quel moment de la narration, le texte vous dit que les 3 heures que vous avez à disposition pour vos recherches sont écoulées, allez immédiatement au **426**.

90

Le chien ne constituant plus aucun problème, vous entrez dans le mausolée illuminé par quelques torches magiques. Vous avancez dans la pénombre, observant les riches bas-reliefs en marbre qui décrivent les exploits de celui qui délivra Ruthenia de la plus grande calamité qui se soit jamais abattue sur la ville.

Le sarcophage de Canice se trouve au bout du couloir, dans une grande salle où l'austérité imprègne chaque recoin. Vous regardez autour de vous, ressentant clairement une présence. « Je viens d'Abalone, dites-vous avec un tremblement dans la voix, et je cherche l'aide de Ruthenia. Gouverneur Canice, je t'invoque au nom de la dynastie qui régnait sur nos deux peuples! »

De longues minutes de silence s'écoulaient, puis vous entendez une voix, elle provient de tous les murs à la fois, vous empêchant d'en déterminer la source exacte.

« Le Roi d'Abalone?! Ceux qui nous refusèrent de l'aide?! Tu dois avoir du cran, étranger, pour nous demander

autant...»

Vous ne vous laissez pas intimider par l'attitude hostile:

« Gouverneur Canice, Ruthenia a beaucoup souffert à cause du manquement d'Abalone, mais le moment est venu d'oublier la souffrance que cela vous a causé.

- Souffrance? Tu veux vraiment expérimenter ce que l'on a éprouvé? Courage, étranger, réponds! »

C'est une décision cruciale. Si vous acceptez le dangereux défi de Canice, allez au **241**. Si vous déclinez, allez au **8**.

91

Laissant derrière vous le torrent, vous conduisez le cheval par les rênes jusqu'à la *Taverne des Quatre Roses*.

Vous attachez les animaux à des poteaux devant l'établissement et vous entrez. Les quatre propriétaires, *roses* fanées depuis longtemps, servent aux diverses tables des pichets de bière et des saucisses rôties à l'odeur alléchante.

L'une d'elles, aux cheveux roux, vous adresse la parole assez rudement:

« Voyageurs, asseyez-vous. Vous avez une demi-heure pour boire et manger, après quoi vous devez débarrasser le plancher car j'ai besoin de votre table. »

Vous voulez répondre mais vous n'êtes pas assez rapide.

« Saucisses et bière coûtent 2 pièces d'or par personne et, si vous ne voulez pas boire, vous connaissez la sortie... »

Elle pose ses mains aux ongles laquée de vermeil sur ses anches et elle vous observe impatiente.

Si vous voulez manger, effacez 6 pièces d'or et allez au **494**.

Si vous préférez sortir de l'établissement et consommer un peu de vos maigres provisions, allez au **143**.



Derrière vous une silhouette encapuchonnée rompt enfin le silence.

« Messires, son ton est sec et direct, vous transportez un cadavre... dois-je vous considérer comme des assassins ou de malchanceux sauveteurs en retard? »

L'homme est avare en paroles mais va tout de suite droit au but.

Vous lui expliquez comment vous avez rencontré la chauve-souris mutante et trouvé le corps de ce pauvre diable qui était tombé entre ses griffes.

« Mais désormais plus personne ne devra craindre ce passage souterrain... le monstre ne pourra plus nuire, dites-vous en posant la main sur votre arme. Nous voudrions donner une digne sépulture à cette personne et j'exige que vous ne nous niiez pas ce triste devoir... »

L'homme vous réplique indigné:

« Vous n'êtes pas dans la position *d'exiger* quoi que ce soit. » Il s'approche de vous, relevant sa capuche: il a les traits durs d'un être humain, avec de longs cheveux noirs bouclés. Mais les dents aiguës et la peau violâtre suggèrent que vous faites face à un demi-démon.

« Je sais à quoi tu es en train de penser, poursuit-il, descendez immédiatement de vos chevaux et suivez-nous! »

Vous vous trouvez dans un beau guêpier, et si vous voulez fuir, c'est maintenant ou jamais.

Si vous tentez la fuite en prenant les brigands par surprise, allez au **261**; sinon, suivez les ordres de leur chef et rendez-vous au **507**.



Le noble se frotte les mains en s'approchant.

« Mon Seigneur, c'est pour moi un plaisir d'avoir obtenu audience avec vous et de pouvoir m'asseoir à votre table... »

Vous regardez l'homme avec sévérité et puis vous allez droit au but: « Je suis très occupé avec les affaires d'État, mais je ne peux me soustraire à une demande de rencontre provenant d'une personne de votre rang. J'espère que vous ne me ferez pas me repentir du temps que vous me prenez...

- N'ayez crainte, le temps que vous m'accordez sera bien investi. Et vous obtiendrez en échange bien plus que ce à quoi vous pourriez vous attendre.

- Bien, asseyons-nous. Il n'est pas dit que la courtoisie de la Maison de Miron soit disparue avec mon arrivée. »

Vous l'accompagnez à la table et vous demandez à deux serveuses d'apporter le repas.

Rendez-vous au **182**.

« Je serais honoré de rivaliser pour votre main, belle princesse! vous exclamez-vous à haute voix, et ce sera encore plus merveilleux de vaincre dans ce duel », terminez-vous au milieu des acclamations des spectateurs.

Le Duc Avicedo semble apprécier, applaudissant bruyamment à chaque réplique des acteurs.

Torlam se procure deux chapeaux noirs et deux chapeaux blancs, puis elle demande à trois d'entre vous de se mettre en ligne, l'un devant l'autre, tous regardant en direction d'une fausse porte qui, entretemps, a été apportée sur scène.

Le quatrième d'entre vous sera, au contraire, placé du côté opposé de la porte. De cette manière, ce dernier ne pourra voir aucun des trois autres.

Les trois prétendants alignés peuvent voir ceux qui sont

placés devant eux: le premier peut voir les deux autres, le second un seul, alors que le troisième n'aura devant lui que la porte fermée. La femme prend les chapeaux et vous explique le duel.

« Je vais maintenant poser ces chapeaux sur vos têtes, mais vous, évidemment, vous ne pourrez pas voir celui que je poserai sur votre propre tête. Celui d'entre vous qui saura deviner la couleur exacte de son chapeau obtiendra ma main, et je serai sa fidèle épouse pour toute la vie. Mais attention... si un seul d'entre vous donne une mauvaise réponse, vous serez décapités tous les quatre par mon serviteur! »

Mémorisez bien la description de cette épreuve.

Torlam vous invite à choisir la position que vous voulez occuper.

Si vous vous disposez derrière la porte où vous serez tout seul, allez au **117**.

Si vous joignez le petit groupe, vous pouvez choisir de vous placer au plus près de la porte, au **235**, en position intermédiaire, au **587**, ou dans la position la plus lointaine, au **313**.

95

La salle du trône du roi des nains a été construite de façon à exalter l'habileté des artisans nains pour le travail de la pierre. Elle est en effet creusée directement dans la roche et de nombreux filons de pyrite reflètent la tremblante lumière des torches.

Surconio vous décrit les divers événements qui se tiennent dans cette salle: banquets de célébrations, cérémonies religieuses, fêtes privées, les audiences du roi et l'intronisation du nouveau roi.

En ces jours où le trône est vacant, elle est complètement déserte, exception faite pour un nain qui est en train de fixer le trône. Il semble plongé dans ses pensées jusqu'à ce qu'il se rende compte de votre présence.

« Surconio, que fait ici l'étranger?! »

Vous reconnaissez immédiatement la voix de par son ton impoli. C'est l'oncle de Maroldo, Lord Carolfo!

Surconio s'agenouille face au noble, s'excusant en votre nom aussi.

Le nain fait une grimace de désapprobation et s'en va en empruntant une porte latérale.

Vous restez dans la salle pour examiner les tapisseries et l'ameublement, mais vous ne trouvez rien de vraiment intéressant. Le temps passe (notez qu'une heure vient de s'écouler), et vous pensez qu'il vaut mieux quitter cet endroit (rappelez-vous que si 3 heures se sont écoulées, vous devez immédiatement vous rendre au **426**).

Vous pouvez maintenant choisir l'une des options suivantes:

Visiter la salle des trophées, au **543**.

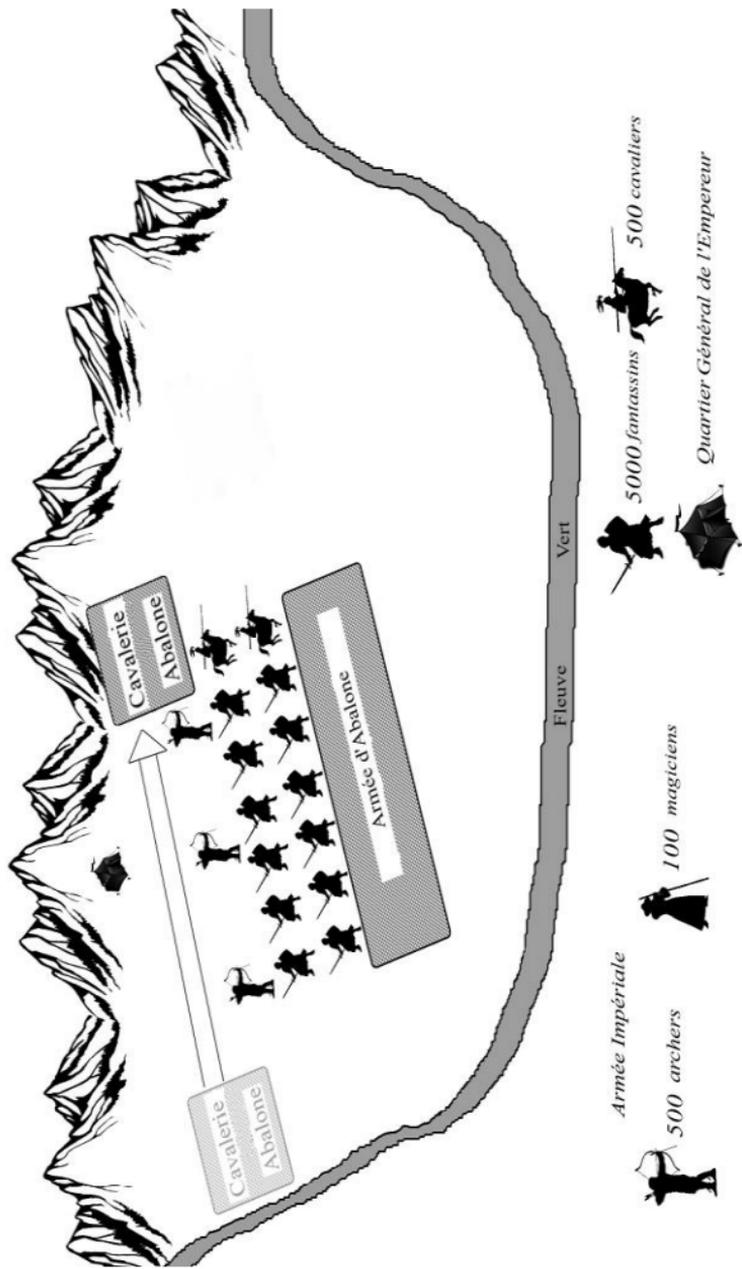
Aller à la bibliothèque royale, au **5**.

Aller à l'armurerie, au **188**.

Inspecter le quartier du personnel, au **52**.

Comme alternative, vous pouvez tout simplement demander une chambre pour pouvoir réfléchir au calme, en attendant l'heure des funérailles. Dans ce dernier cas, allez au **426**.





Avec une manœuvre rapide, vos cavaliers qui ont tout juste mené un assaut victorieux sur le flanc gauche, lancent leurs chevaux au galop vers l'est, traversant ainsi tout le camp ennemi. Les généraux impériaux, pressentant le danger, donnent l'ordre à leurs archers d'interrompre votre avancée en décochant autant de flèches que possible.

De loin, vous ne voyez que la poussière soulevée par les chevaux et, au fond de vous-même, vous ne pouvez qu'espérer que vos ennemis en soient gênés au moment de tirer.

Quelques instants plus tard, le bruit des sabots qui frappent un terrain rocheux résonne plus proche et du nuage de poussière émergent les lances de vos cavaliers qui prennent par surprise la cavalerie adverse. Celle-ci se trouve ainsi écrasée dans un étau mortel (image 3).

Malheureusement tous n'ont pas survécus à la traversée, bien que la majeure partie s'en soit sortie sans trop de dommages (effacez 100 cavaliers du Registre de Bataille).

Combien de fantassins défendent encore le front central?

S'ils sont moins de 15000, rendez-vous au **63**.

Si leur nombre est supérieur, vérifiez combien vous en avez utilisés en défense du flanc droit. Si le nombre de fantassins est supérieur à 5000 (ou si vous en avez employés au moins 3000 conjointement à au moins 100 magiciens) et avec au moins 600 cavaliers (ou 400 cavaliers et 100 magiciens ou 300 cavaliers et 150 magiciens ou 200 cavaliers et 200 magiciens), allez au **227**.

Dans tout autre cas de figure, allez au **180**.



Effacez la Note K.

Le Ministre de la Guerre Attanasio vous fait un rapport de la situation: grâce à vos édits, vous possédez maintenant une armée plus forte de 6000 fantassins, de 500 cavaliers et de 200 archers. Apportez les modifications nécessaires sur votre feuille d'aventure (et effacez 40000 pièces d'or, nécessaires au financement des nouveaux bataillons).

Si vous avez la Note L allez au **189**.

Autrement, après avoir passé en revue les forces à votre disposition, vous mettez fin au Conseil et vous retournez dans vos appartements.

Vérifiez votre valeur d'Autorité. Si elle est égale ou inférieure à 9, allez au **157**, si par contre elle est égale ou supérieure à 10, allez au **86**. Notez que vous ne pouvez pas utiliser le sort de Conviction, ni boire de potion.

Profitant d'une distraction de Seber, vous versez la poudre inodore de Merfo dans son verre. Vous attendez patiemment que l'homme le vide et qu'il s'endorme. Délicatement, vous prenez la petite chaîne qu'il porte au cou et vous récupérez le Fragment de la Clef, qui a la forme d'un petit cylindre avec une encoche à son bout. Vous la faites glisser dans votre besace (notez-la sur la feuille d'aventure comme Fragment de la Clef de la Terreur Suprême de Huary).

Vous prenez une clef en votre possession et vous la cassez, non sans difficulté, afin de la faire ressembler un tant soit peu au fragment originel. Malgré tout le résultat obtenu n'est pas si mal, vous l'accrochez à la chaîne et vous la remettez au cou du Consul, que vous réveillez.

Une des particularités du Merfo est qu'il ne laisse pas de traces dans les souvenirs de la victime, qui en effet reprend

sa conversation avec vous comme si de rien était.

Peu après arrive enfin le Consul Arus, avec son habituel air hautain.

Vous le saluez d'une révérence et lui expliquez la situation.

Si vous avez la Note P, Q, R ou S, allez immédiatement au **307**, autrement continuez à lire.

Si vous révélez que l'Empire de Dueshe va déclarer la guerre à Abalone et qu'il est donc temps de reformer l'ancienne alliance qui vous a déjà une fois permis de le vaincre, allez au **439**.

Si vous leur dites que l'Empereur Wolfarmio a l'intention d'attaquer Huary et annexer tout son territoire, allez au **268**.

Enfin, si vous dites que l'Empereur a de graves difficultés à maintenir sous contrôle le mécontentement de son peuple et a l'intention de partir en guerre pour distraire l'opinion publique, allez au **81**.

99

Vous attrapez avec la force du désespoir une des cordes qui relie le panier au ballon et vous serrez bien fort, secoué par l'allure incertaine de l'aigle. Le cavalier volant lance des injures, mais ne peut rien faire pour se débarrasser de vous. Quelques minutes passent ainsi, mais il est évident que l'animal peine à transporter tout ce poids et qu'il ne résistera pas longtemps.

Si vous possédez une arme blanche à une main (Poignard, Épée ou Dague), vous pouvez couper les cordes, afin d'alléger la charge, en ne restant attaché qu'à une seule. Dans ce cas, allez au **150** et notez bien que vous ne pourrez plus utiliser le Ballon à Air.

Si, par contre, vous préférez tenter de remonter la corde jusqu'aux serres de l'animal et tenter ensuite de faire tomber le cavalier volant, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, vous parvenez dans votre entreprise, allez au

480. Sinon, c'est l'échec et vous tombez dans l'eau. Vous ne pouvez que regarder le cavalier et sa monture s'éloigner vers l'horizon, allez au **61**.

100

« Tu suggères donc de tuer nos filles, nos femmes et nos mères? Quelle âme brutale réside en toi... vas-t-en d'ici et ne reviens plus jamais, seule la sagacité du Gouverneur de Ruthenia peut résoudre ce problème! »

Tout comme elle s'était matérialisée, la Ruthenia ancienne disparaît de la même façon, vous ramenant dans le mausolée de Canice. Rendez-vous au **8**.

101

« Qui est cette personne, neveu! »

Le nain qui vient de faire irruption est richement habillé et il traite le Prince avec dureté.

« Oncle Carolfo, c'est le ciel qui nous a envoyé cette aide inattendue. C'est le Héros de Cadash, le Gardien du Royaume d'Abalone. Lui il saura nous aider! »

Carolfo vous observe avec mépris.

« Laisse les étrangers: ils n'ont jamais porté chance à Osgaram, puis il poursuit s'adressant à vous, messire, je dois parler à mon neveu en privé. Veuillez nous laisser seuls! » et, sans attendre votre réponse, il vous reconduit à la sortie.

Le nain est clairement habitué à commander et il semble avoir une certaine hâte, vous décidez donc de ne pas faire d'histoires.

Vous réfléchissez sur ce qui vient de se passer et vous décidez de votre prochaine action.

Si vous connaissez Bartemio et que vous voulez lui rendre visite, allez au **164**.

Si vous voulez visiter une taverne à proximité du Palais

Royal pour y faire quelques rencontres, allez au **598**.
Si vous retournez dans la salle principale du palais où la foule veille sur la dépouille du Roi, allez au **472**.

102

Les deux silhouettes s'approchent toujours plus, mais vous préférez ne pas intervenir: jusqu'à présent elles ne vous ont pas montré d'intentions hostiles.

Quand elles sont à portée de voix, vous adressez la parole à l'homme: « Bien le bonjour, cavalier volant, qu'est-ce qui vous pousse aussi loin de la terre ferme?

- Eh bien, c'est mon métier. Par contre, vous avez là un bien étrange moyen de transport, mon Seigneur. C'est une chose assez intéressante. Comment fonctionne-t-elle? »

Si vous lui expliquez le fonctionnement du Ballon à Air, allez au **10**. Si vous restez dans le vague, allez au **111**.

103

Dans votre hâte vous ne voyez pas bien où vous mettez les pieds et, à cause de la faible illumination, vous perdez l'équilibre et vous tombez dans les escaliers, vous entaillant la cuisse sur une pierre (diminuez votre Énergie de 2 points). Vous maudissez votre malchance et, tout en vous relevant, vous entendez les pas des gardes du Margrave qui ont commencé leur poursuite.

Vous sautez dans la barque au moment même où Mirante largue les amarres. Gadeus rame de toutes ses forces et vous vous éloignez de l'île. Quand les gardes arrivent, vous avez déjà parcouru une dizaine de mètres!

Ils ne vous poursuivent pas, mais il est évident que cette nuit vous ne pourrez plus pénétrer dans le château. Une fois débarqués, vous décidez que l'heure est venue de vous accorder un peu de repos. Rendez-vous au **449**.

104

Derrière vous une silhouette encapuchonnée rompt enfin le silence.

« Des créatures terribles se cachent dans chaque anfractuosité de ce passage souterrain et peu nombreux sont les téméraires qui osent le parcourir. Qui êtes-vous? Hommes supérieurs ou créateurs de monstres? »

L'homme est avare en paroles mais va droit au but.

Vous lui expliquez que vous n'êtes que de simples voyageurs et qu'effectivement vous avez rencontré une créature mortelle.

« Mais désormais plus personne ne devra craindre ce passage souterrain... le monstre ne pourra plus nuire, dites-vous en effleurant votre arme. Et on aimerait éviter de devoir nous ouvrir la route en recourant de nouveau à la violence. »

L'homme vous réplique indigné:

« Je n'aime pas ces menaces! »

Il s'approche de vous, relevant sa capuche: il a les traits durs d'un être humain, avec de longs cheveux noirs bouclés. Mais les dents aiguës et la peau violâtre suggèrent que vous faites face à un demi-démon.

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Déduisez 1 point si vous êtes un Magicien et ajoutez 1 point si vous êtes un Démon. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **518**, sinon au **554**.

105

Vous essayez d'utiliser vos bonnes manières, mais vous êtes déterminé à ne pas vouloir passer la nuit avec une semi-inconnue. Au fond vous n'avez aucune idée de ses réelles intentions.

La jeune femme exprime sa déception et sa gêne d'avoir été rejetée et se rhabille immédiatement.

D'une voix tremblante, elle vous adresse enfin la parole:
« Mon Seigneur, je demande pardon de m'être montrée aussi impertinente. Je croyais que... oui, enfin, je croyais que vous étiez attiré par moi, mais je me trompais... »

Rapide comme le zéphyr, Torlam sort par la porte en vous laissant seul, encore interloqué par cette embarrassante situation dont vous avez été le protagoniste.

La nuit s'écoule sereine et, au lendemain, vous repartez tôt afin de poursuivre votre mission.

Si vous avez la Note R, vous devez retourner à Janger. Allez au **541** pour décider comment faire.

Si vous avez la Note Q, effacez-la et écrivez la Note R; puis allez au **535**.

Si vous avez la Note P, effacez-la et écrivez la Note Q; puis allez au **535**.

Si, par contre, vous n'avez aucune de ces trois annotations, écrivez sur la feuille d'aventure la Note P; puis allez au **535**.



106

Vous laissez derrière vous la confusion et le bruit, fatigué après cette rude journée de voyage. Vos compagnons sont en sueur, eux aussi les traits tirés par la fatigue; dès que vous trouvez une ruelle peu fréquentée, vous vous installez le plus confortablement possible en utilisant vos besaces comme coussins.

La ville peut être un endroit dangereux et il serait opportun que l'un de vous reste éveillé, mais vos paupières sont lourdes et vous n'avez qu'une envie: celle de plonger dans vos rêves.

Décidez si vous établissez des tours de garde ou pas et puis rendez-vous au **489**.

107

Vous n'avez aucune idée d'où se trouve la perle lumineuse, vous indiquez donc la main gauche qui, une fois ouverte, découvre uniquement une perle normale.

Contrarié, vous maugréez quelque chose en la restituant à l'homme qui vous invite à tenter à nouveau.

Si vous essayez encore, allez au **202**; sinon vous quittez le petit groupe et partez à la recherche d'une monture.

Rendez-vous au **120**.

108

Le moment est critique, si quelqu'un parmi les serviteurs s'est approprié du Marteau, il le garde très probablement dans sa chambre.

Vous intimez à Surconio de vous laisser inspecter les logements malgré les nombreuses protestations.

Mais votre recherche n'aboutit à rien, malgré tous vos efforts vous ne trouvez pas le moindre début d'indice!

Diminuez votre Autorité de 1 point (si vous êtes en compagnie de Latifah, vous perdez 1 point de plus).

Vérifiez votre feuille d'aventure. Si 1 ou 2 heures s'étaient déjà écoulées, rendez-vous immédiatement au **426**.

Sinon notez que 2 heures se sont écoulées et vous quittez cet endroit.

Vous pouvez maintenant choisir l'une des options suivantes:

Visiter la salle des trophées, au **543**.

Aller à la bibliothèque royale, au **5**.

Aller à l'armurerie, au **188**.

Visiter la salle du trône, au **95**.

Comme alternative, vous pouvez tout simplement demander une chambre pour pouvoir réfléchir au calme, en attendant l'heure des funérailles. Dans ce dernier cas, allez au **426**.

Alors que vous réfléchissez au chemin le plus rapide pour atteindre la Porte de la Terreur Suprême, vous mettez votre main dans la poche et vous sentez le Sifflet en Cuivre que vous avez reçu il y a quelques semaines déjà.

Tout à coup vous vient à l'esprit une idée sur la façon d'utiliser cet objet au mieux. Vous vous rendez sur la vaste terrasse de vos appartements et, vous serrant dans vos vêtements à cause du froid intense, vous soufflez fort dedans. Le Sifflet n'émet aucun son, vous répétez alors l'opération deux ou trois fois, sans pour autant obtenir un meilleur résultat. Frustré, vous êtes déjà en train de jeter cet objet, quand le bruit lointain d'un battement d'ailes stoppe net votre bras. Dans l'obscurité de la nuit le bruit vous parvient presque comme une menace.

Vous soufflez de nouveau dans le Sifflet et quelques instants plus tard l'aigle géant et son cavalier Cinnamio atterrissent sur la terrasse.

« J'ai compris, j'ai compris, pas besoin d'insister! Nous avons fait le plus vite possible... », sont les premiers mots de l'homme. Vous lui expliquez que vous avez besoin de vous rendre dans les montagnes.

La somme demandée par Cinnamio est exorbitante mais vous savez que vous n'avez rien à perdre, vous prenez donc d'un coffre quelques objets précieux qui appartenaient aux Rois d'Abalone et vous les lui donnez.

« J'irai tout seul, dites-vous, si tu as un peu de cervelle, tu n'aimerais pas aller là où je dois me rendre... »

Un regard interrogateur se peint sur son visage, mais il ne proteste pas. Il vous explique les quelques mots nécessaires pour diriger la monture et il vous observe prendre votre envol dans l'obscurité de la nuit.

Rendez-vous au **567**.

Vous sortez de derrière un arbre et vous attirez l'attention des nombreux elfes qui courent dans la clairière.

Un petit groupe se rapproche, pointant leurs lances sur vous. Ils échangent quelques mots entre eux, mais vous ne comprenez pas leur langage. Ils vous attachent les mains et prennent vos armes (effacez-les de votre feuille d'aventure). Vous ne pouvez pas opposer de résistance et ils vous emmènent face à un elfe qui, de par la fine couronne en or qui cerne sa tête, semble être leur Roi.

D'un ton ferme il demande votre nom et la raison de votre présence en ces lieux.

Vous répondez que vous venez de Janger et que vous êtes ici pour les aider dans leur bataille contre les orques.

« Ah, un mortel qui croit pouvoir dominer la furie des orques... nous, elfes, les combattons depuis bien avant que vous ne mettiez les pieds sur Ioscan, se moque le Roi.

- Votre Majesté, vous devez me croire. Il ne restera plus rien de la Forêt Lumineuse, même pas un arbre!

- Silence, étranger! Mes guerriers disent qu'ils t'ont trouvé en train d'errer dans la forêt, et ils suspectent que tu es un maudit espion des orques.

- Vous ne pouvez pas être aussi stupid... » alors que vous lui répondez, le bruit d'une violente déflagration vous interrompt. L'onde de choc vous projette à terre (vous perdez 1 point d'Énergie). Une gigantesque boule de feu a renversé de nombreux arbres et le feu est en train de se propager un peu partout. Le Roi se lève avec difficulté et regarde, horrifié, la dévastation.

« Je n'ai pas le temps pour toi, étranger. Ma présence est requise ailleurs. »

Vous tentez une dernière fois d'attirer son attention avant qu'il ne s'en aille. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au **206**, sinon au **238**.

« Cavalier volant, cet engin renferme de dangereux secrets, fruits de la magie noire. Il est commandé à distance par un sorcier de Lapos, qui est en train de me conduire à lui, répondez-vous rapidement.

- Ah, des sorciers... mieux vaut ne jamais faire affaire avec eux... je suis un messager qui transporte documents et informations, plus rapide que n'importe quel navire qui sillonne les mers ou qu'un cheval qui parcourt les prairies. » Il vous lance un Sifflet en Cuivre, que vous attrapez au vol (ajoutez-le à votre équipement).

« Si un jour vous avez besoin de mes services, soufflez dedans aussi fort que vous le pouvez. Si le bon Cinnamio est à portée d'oreille, il n'hésitera pas à venir à votre secours, il vous fera un bon prix, cela va de soi... » conclut l'homme.

Vous acquiescez et le saluez en lui disant que vous ne l'oublierez pas.

Si vous voyagez en direction de Lapos, allez au **591**. Si vous volez vers Janger allez au **338**, enfin, si votre destination est Beozia, allez au **228**.

Attanasio se frotte les mains quand il vous fait son rapport sur l'état de l'armée:

« Trois mille nouvelles recrues, mon Seigneur! Et je pense compléter leur entraînement d'ici un mois...

- Oui, l'interrompt le Ministre du Trésor Evanio ...trois mille bouches à nourrir en plus chaque jour, et trois mille armes et armures à forger pour les envoyer combattre! Cela nous a coûté une fortune... » termine-t-il avec un soupir.

Tiburzio, Ministre du Commerce, lui fait écho: « Et trois mille hommes en moins pour travailler aux champs. Les esclaves ne sont pas suffisants pour produire la nourriture

nécessaire, et nous avons dû en importer depuis l'étranger. À haut prix... »

Notez sur la feuille d'aventure, dans la section Armée, une augmentation du nombre de fantassins de 3000 unités, et réduisez votre Trésor de 9000 pièces d'or.

Retournez au **541**.

113

Soupesant le projectile, vous calculez la force nécessaire pour frapper mortellement le garde du Margrave. Les pas de son compagnon se font de plus en plus proches et vous devez agir rapidement, sinon vous n'en aurez plus le temps.

Vous sortez de votre cachette à l'improviste, et le projectile file tout droit vers la gorge de votre adversaire, qui ouvre grand les yeux de surprise, incapable de réagir.

Une fraction de seconde plus tard, Gadeus et Mirante aussi s'élancent vers l'adversaire le plus proche de vous.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **59**, sinon au **477**.

114

L'air du matin est étouffant et chargé d'humidité, les chevaux trottent rapidement dans les rues de la ville, où les habitants de Janger n'ont pas encore fait leur apparition.

Saleté et abandon règnent un peu partout, et vous êtes encore plus déterminé à restituer aux habitants d'Abalone un peu d'espoir et de confiance en leur futur.

Vous sortez par la porte est de la ville, pendant que les Gardes Citadins vous saluent avec déférence, après quoi vous lancez vos montures au galop, laissant derrière vous une traînée de poussière.

Vous n'échangez que peu de mots, car vous ne voulez pas

perdre un temps précieux en futiles conversations, et vous ne vous arrêtez que le temps minimum indispensable pour faire boire les chevaux, ne vous reposant que lorsque vous en ressentez vraiment l'exigence.

La route que vous parcourez est généralement peu fréquentée, car peu nombreux sont les voyageurs qui osent se diriger vers le Lac Neger et encore moins ceux qui remontent son affluent afin de rejoindre le Royaume caché des lutins, au-delà des montagnes qui marquent la frontière avec Abalone.

De temps à autre vous trouvez sur votre route une poignée de maisons, qu'il serait même difficile de définir comme étant un hameau.

Certaines sont de belles villas de nobles qui, du haut d'une colline, dominant leurs terres et les cabanes en bois et paille de leur paysans, obligés de travailler du matin au soir dans les champs des aristocrates pour une misérable bouchée de pain.

Malgré le soleil qui tape fort, vous voyez de nombreuses charrues tirées par des bœufs. Quand vos montures commencent à montrer des signes de fatigue, vous décidez de leur accorder un peu de repos et vous faites halte près d'une ferme solitaire. Aux paysans qui vous ouvrent, vous demandez de la nourriture et hébergement pour les heures les plus chaudes de la journée.

Au prix d'une seule pièce d'or (effacez-la de votre feuille d'aventure), la gentille femme du fermier vous invite à partager leur pauvre table où vous pourrez manger une soupe de légumes et un peu de pain avec du lard, tandis que les chevaux mangent de la paille et s'abreuvent au ruisseau tout proche.

Le fermier demande avec impertinence qui vous êtes ainsi que la raison de votre voyage, mais vous préférez ne rien révéler et vous racontez tout simplement que vous rendez visite à un ami habitant la rive nord du Lac Neger.

« Bon voyage alors, mes amis. Mais faites attention au

mauvais caractère du chatelain de l'île.

- De quoi parles-tu?

- Au milieu du lac se trouve un rocher, sur lequel a été bâti un château. Il est la propriété du Margrave Orivando, une personne assez désagréable. Il n'aime pas les visiteurs et ne s'entoure que de serviteurs démon. De temps en temps il envoie quelqu'un sur la terre ferme pour acheter ce que l'île ne peut pas produire, mais personne ne peut y mettre pied sans son autorisation. »

Cette histoire de château vous fait perdre du temps et vous estimez que l'heure de partir est arrivée. Vous remerciez le couple pour son accueil et vous repartez vers le 171.



115

Saisir les propriétés de l'aristocratie est un coup politique très dangereux, bien que les caisses de l'État pourraient en bénéficier énormément. Ce qui vous préoccupe le plus est la possible réaction de Lord Sirlonio, qui vient d'acheter le poste de Gouverneur Régent. Vous pensez que vous ne pouvez pas renoncer à votre plan pour le bien de l'État, mais vous devez aussi rassurer le noble, et veiller à ce qu'il lui soit réservé un traitement de faveur.

Vous vous adressez au Secrétaire du Royaume et vous lui communiquez vos ordres: « Bakra, mes ordres sont simples: toutes les propriétés de ceux qui possèdent un titre de noblesse sont confisquées, dès aujourd'hui, et font partie désormais des biens du Royaume. »

L'homme prend note avec diligence de chaque détail et, une fois qu'il a terminé d'écrire, vous ajoutez:

« Écrivez aussi un mot réservé à Lord Sirlonio, lui

expliquant que ses biens resteront à sa disposition. »
Satisfait de la façon dont vous pensez pouvoir résoudre cette épineuse situation, écrivez sur votre feuille d'aventure la Note G.

Si vous avez la Note E, allez au **464**.

Sinon retournez au paragraphe **483** pour effectuer d'autres choix. Si vous avez Note F, vous pouvez maintenant l'effacer, car elle n'aurait plus aucun effet sur les caisses de l'État.

116

Vous n'arrivez pas encore à croire combien vous avez été ingénu! Vous n'auriez jamais imaginé être un pantin dans les mains de l'Église d'Ekerion.

Quand vous avez été convoqué, à la fin du printemps, par un émissaire du Grand Prêtre pour rejoindre la conspiration des Braves, vous étiez convaincu de la légitimité de l'initiative, qui avait comme seul objectif l'élimination du Régent et la restauration du Roi Miron au pouvoir. Vous étiez convaincu que les intérêts du Grand Prêtre étaient purement charitables. Quelle grossière erreur vous avez faite!

C'est seulement lors du *Jour des Trois Régimes*, comme il sera nommé dans les annales du Royaume, que vous vous êtes rendu compte que le seul désir du Grand Prêtre était celui d'obtenir le commandement suprême, pour établir ainsi une République Théocratique.

Son ambition était telle qu'il a sacrifié les autres Braves, qui ont perdu la vie sous les lames des Gardes Royaux qui avaient découvert votre complot.

Vous êtes sûr qu'il a dû se sentir profondément humilié, quand la foule vous a acclamé vous, et non lui, comme étant la seule autorité légitime pour reprendre le contrôle de l'État. Mais le Grand Prêtre est une personne influente et rusée, et vous devrez garder l'œil ouvert pour éviter qu'il vous mette des bâtons dans les roues pendant cette période d'incertitude

politique.

En essayant de vaincre l'émotion de cette première rencontre avec les ministres, vous passez en revue les qualités qui vous ont permis d'atteindre le sommet du Royaume et les nouvelles compétences récemment acquises.

La splendide cote 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.

Rendez-vous au **79**.

117

Vous vous positionnez face à la porte, tout seul. De l'autre côté vous entendez le bruit des autres acteurs qui prennent place à leur tour. Après quoi la belle princesse s'approche et vous effleure la main. Son parfum d'eau de mer vous rappelle vos nombreux voyages et vous êtes heureux que son regard se soit posé sur vous... Elle pose délicatement un chapeau sur votre tête, sans que vous puissiez en déterminer la couleur.

Elle vous fait un clin d'œil puis se dirige de l'autre côté de

la scène, probablement pour effectuer la même opération avec les autres acteurs.

Elle retourne enfin devant le rebord de la fenêtre et sollicite la réponse: « Or donc, mes prétendants... lequel d'entre vous a l'intelligence requise pour deviner la couleur de son propre chapeau? Rappelez-vous, si un seul d'entre vous se trompe, vous mourrez tous... »

Un long moment s'écoule, mais personne n'ose prendre la parole. Si vous gardez le silence en espérant que quelqu'un d'autre se décide à répondre, allez au **341**. Si vous prenez l'initiative et vous dites que votre chapeau est blanc, allez au **253**. Si au contraire vous dites qu'il est noir, allez au **184**.

118

« Peut-être bien que ça vaut la peine d'écouter ce que tu as à nous dire, étranger. Il vaut mieux avoir une vision plus globale de la situation. »

Les mots de Seber rallument une lueur d'espoir, mais vous ne devez pas commettre d'erreurs.

Si vous révélez que l'Empire de Dueshe va déclarer la guerre à Abalone et qu'il est donc temps de reformer l'ancienne alliance qui vous a déjà une fois permis de le vaincre, allez au **439**.

Si vous leur dites que l'Empereur Wolfarmio a l'intention d'attaquer Huary et annexer tout son territoire, allez au **268**.

Enfin, si vous dites que l'Empereur a de graves difficultés à maintenir sous contrôle les humeurs de son peuple et a l'intention de partir en guerre pour distraire l'opinion publique, allez au **81**.

119

L'elfe vous conduit à l'intérieur de son petit logis, un simple abri formé par l'enchevêtrement de branches de jasmin.

« Étranger, effectivement je connais un moyen pour inverser le flux du temps et permettre à la forêt de revenir à la vie... Mais les elfes sont trop stupides et orgueilleux, et tomberont de nouveau sous les cimenterres des orques, à moins que tu n'interviennes. Mais pour cela je ne puis t'aider... ce sera ton rôle dans cette tragédie...

- Et comment vais-je remonter le temps? »

L'elfe prend des herbes dans un récipient en verre, elles émanent une odeur nauséabonde. Elle vous en donne une poignée et vous dit:

« Celles-ci garde-les à part, pour quand tu voudras inverser de nouveau le flux du temps, sinon tu ne feras que voyager uniquement dans le passé, jour après jour. »

Vous prenez les Herbes du Temps et les notez parmi les objets de votre équipement. S'il ne reste plus de place dans votre besace, vous devez abandonner un objet.

« Et maintenant mange celles-ci, vous invite-t-elle en vous en donnant une autre poignée. Ah, et si par hasard tu as touché quelques fruits de mon jardin, le flux du temps t'empêchera de mourir empoisonné... » ricane Verena.

Le goût est même pire que l'odeur et votre estomac gargouille bizarrement, comme s'il refusait cette nourriture. Une sensation de fatigue vous assaille, et vos paupières se font lourdes. L'idée que vous avez été drogué vous traverse l'esprit, puis vous perdez connaissance.

À votre réveil, vous vous trouvez toujours sous l'abri de Verena, mais il n'y a aucune trace d'elle.

Si vous étiez en compagnie de Latifah, vous êtes maintenant seul (notez bien que vous ne pourrez bénéficier de ses sorts tant que vous ne la retrouverez de nouveau).

C'est le petit matin et, ne voyant personne, vous sortez du verger et vous reparcourez le chemin qui vous a conduit jusqu'ici.

Hier soir, ce qui n'était qu'une forêt en feu est maintenant redevenue verdoyante et luxuriante. C'est incroyable, il ne subsiste plus aucune trace de la dévastation, la fumée âcre

de l'incendie a laissé la place à une fraîche odeur d'arbres! On dirait bien que Verena vous a vraiment renvoyé en arrière dans le temps, vous pénétrez donc dans la mystérieuse forêt avec l'espoir de rencontrer les elfes pour les prévenir du danger qui les guette.

Cela fait maintenant des heures que vous marchez dans le sous-bois entre fougères argentées et autres plantes à vous inconnues, surpris de n'avoir pas encore rencontré âme qui vive. De ce que vous en connaissez, vous savez que les elfes sont des êtres réservés, mais ils ne laissent personne pénétrer dans leur territoire.

Tout à coup, vous entendez un bruit sourd provenant du sud, vous accélérez le pas pour atteindre l'origine du bruit, craignant d'être arrivé en retard encore une fois.

Dans une clairière au beau milieu de la forêt, vous trouvez enfin ce que vous cherchiez depuis longtemps. De frêles échelles, faites en lianes tressées, remontent jusqu'à la cime des arbres, où ont été construites les habitations des elfes.

Personne ne fait attention à vous, un vent d'agitation semble souffler sur les nombreux elfes présents qui, armés, se dirigent vers la source du bruit.

Si vous sortez à découvert et que vous signalez votre présence, allez au **110**.

Si vous préférez rester caché et observer ce qui va se passer, allez au **284**.

120

Vous continuez à parcourir le marché, mais vous ne trouvez personne disposé à vous vendre une monture digne de vous. Mis à part quelques canassons et des bovins, on dirait bien qu'il soit impossible d'acheter un cheval à Beozia.

Vous commencez à désespérer, quand un marchand nain s'approche et vous offre une opportunité inattendue.

« Étranger, j'ai ouï-dire que tu es à la recherche d'un cheval pour atteindre Osgaram. Eh bien, le fait est que je suis moi-

même en train de retourner chez moi pour assister aux funérailles de notre Roi Faroldo, fils de Farolfo, qui, hélas, nous a quitté il y a quelques jours à peine. Toutefois je ne puis laisser ici ma marchandise et j'ai besoin de traverser rapidement le col de Gibas afin d'atteindre ma patrie. »

Il s'approche de vous et vous murmure à l'oreille:

« Je n'ai pas confiance en mes trois gardes du corps... » il indique de la tête les trois silhouettes qui sont en train de charger des caisses dans un chariot.

« Que devrais-je donc faire, le nain?

- Avant toute chose, je préfère être appelé avec mon nom... chaque fois qu'un *haut* prononce le mot nain, je perçois une pointe de mépris qui ne me sied guère. Je suis Bartemio, fils de Bertesio, à son tour fils de...

- C'est bon, c'est bon! J'ai compris, le na... hem, Bartemio! Nul besoin que tu me racontes toute ta généalogie! » l'interrompez-vous.

Le nain poursuit un peu contrarié: « Je ne comprendrais jamais les autres races... Je disais donc, que je suspecte au moins l'un des trois de possible trahison, mais je ne sais pas lequel. Je te demande de t'unir à nous, en faisant croire que nous sommes de vieux amis, afin qu'ils ne suspectent rien. » Il commence à se faire tard et vous ne pouvez pas traîner. Bien que vous n'aimiez guère vous mêler des affaires qui ne vous regardent pas, la possibilité de trouver un guide ou un passage qui emprunte la piste des caravanes qui fait la jonction entre Huary et Osgaram, est bien trop importante pour la laisser filer.

« J'accepte, Bartemio, lui dites-vous en lui tendant la main que le nain serre avec vigueur, dis-moi pourquoi tu les soupçonnes et quel est le programme du voyage!

- Nous partons dès qu'ils auront fini de charger la marchandise. Il fera bientôt nuit, mais nous voyagerons de nuit aussi, grâce à la pleine lune. Nous ne nous reposerons que quelques heures, car les animaux ne pourront pas aller trop vite et parce que je dois rejoindre le Royaume à temps

pour les funérailles du Roi, qui se tiendront dans trois jours. En ce qui concerne ces trois-là, j'ai trouvé un message accroché à un arbre, alors que j'inspectais la marchandise hier soir. Je ne connais pas bien l'écriture des humains, mais c'était bel et bien écrit avec cet étrange alphabet. Il faisait mention du col de Gibas et d'un signal. Voilà pourquoi je crains pour ma vie et ma marchandise... Malheureusement, afin de ne pas rendre le traître suspicieux, j'ai dû remettre le message à sa place et je ne peux pas te le montrer.

- Je comprends. Dis-moi maintenant quelque chose au sujet de ces hommes.

- À vrai dire je ne sais pas grand-chose d'eux. Celui avec les cheveux longs en tresse, Sulmanio, est originaire des terres au sud de Ruthenia. Il parle peu et toujours avec un fort accent. Je suppose qu'il n'est pas très habile avec la langue commune et qu'il a vécu dans des contrées lointaines où on ne parle qu'un dialecte local. Il travaille pour moi depuis quelques mois à peine et il est d'un caractère docile. Il ne semble montrer d'intérêt pour rien, mais de temps en temps je le surprends en train de murmurer quelque chose, peut-être une prière à une divinité à lui.

Puis il y a Midras, le plus jeune des trois. Il est d'un caractère complètement à l'opposé. Jovial et grand parleur, il s'amuse à raconter des histoires et à faire la cour aux femmes. Il est originaire de Beozia et je l'ai engagé il y a trois semaines seulement. Il a tout de suite montré de l'intérêt pour apprendre le métier de marchand et je l'ai pris avec moi car, en plus d'être adroit avec un poignard, il sait compter et fait preuve d'une certaine aisance pour ce qui est des négociations.

Enfin, l'elfe Lovanio, facilement reconnaissable par son aspect. Il est avec moi uniquement pour sa dextérité avec l'arc, il tire mieux que quiconque que j'ai pu voir dans ma vie. Il travaille peu et se plaint en continu. Toutefois, durant les deux ans que nous avons passés ensemble, il s'est montré toujours fidèle. Ses seuls centres d'intérêt sont l'argent et les

fêtes dans les tavernes. Tu ne peux pas imaginer combien peut être irritant un elfe ivre, jusqu'à ce que tu ne l'aies vu. Mais maintenant nous devons y aller, le temps presse. »

Vous suivez le nain et vous prenez place sur le chariot qui est traîné par quatre robustes chevaux. Le véhicule sort de la ville au même moment où le soleil est en train de se coucher, et prend la direction du nord. Vos compagnons se montrent aimables et ils acceptent votre présence sans faire d'histoires: au fond, la seule chose qui les intéresse c'est l'argent et de rentrer sain et sauf, une arme en plus à leurs côtés ne peut donc qu'être bénéfique.

Sulmanio est un homme musclé au teint foncé; torse nu il ne semble aucunement ressentir de l'humidité de la nuit. Effectivement, de temps en temps, vous le voyez se refermer sur lui-même et murmurer quelque litanie.

Lovanio, par contre, s'est endormi tout de suite après avoir fumé une pipe dont émanait une odeur douceâtre.

« Drogues... vous murmure Midras, il ne peut pas s'en passer... »

Le jeune sourit en montrant ses dents blanches et vous discutez avec lui de choses et d'autres.

Il est le septième fils d'un agriculteur et, n'ayant pas beaucoup de perspectives, il a préféré quitter sa maison pour apprendre un métier. En l'écoutant on dirait qu'il a fait un peu de tout, commis de boutique, charpentier, marin...

Vous allez devoir voyager pendant presque toute la nuit en vous reposant à tour de rôle. Vous faites une première halte d'une heure, pour faire reposer les animaux, près d'un bivouac avec un autre groupe de marchands humains.

Quand vous repartez, Bartemio montre des signes d'inquiétude. Il se met à compter et recompter nerveusement l'argent obtenu lors de ses dernières ventes.

Les nombreuses secousses ne vous permettent pas de récupérer de l'Énergie mais, du moins, vous parcourez rapidement les nombreuses lieues qui vous séparent de votre destination. Dans le cœur de la nuit, les chevaux sont

fatigués et il est temps de vous arrêter de nouveau.

Cette fois-ci vous êtes seuls et vous campez au bord de la route dans une profonde gorge qui marque le début des montagnes séparant Huary de Osgaram. Le col de Gibas est tout proche.

Malgré la fatigue, le nain insiste pour que les tours de garde se fassent par deux.

Vous vous portez volontaire pour le premier tour de garde, choisissez avec lequel des trois gardes de Bartemio vous avez l'intention de vous joindre.

Si vous optez pour Sulmanio, allez au **17**.

Si vous préférez Lovanio, allez au **4**.

Si enfin vous choisissez Midras, allez au **321**.

Si vous êtes en compagnie de Latifah, notez si vous la faites rester avec vous, ou si elle doit dormir dans le chariot.

121

Vous arrivez ici du paragraphe 91.

« Que faisons-nous, mes amis? » dites-vous pour demander leur opinion, pendant que la grosse femme vous dévisage.

« Je m'en occupe, mon Seigneur... » Mirante s'approche de la femme et la prend par le bras.

Celle-ci est surprise, mais le commandant approche ses lèvres de son oreille lui murmurant quelque chose que vous ne parvenez pas à comprendre.

Gadeus ricane sous sa moustache, quelque peu embarrassé de voir son supérieur tenter de séduire cette femme qui, de son côté, semble sourire en réponse à Mirante.

Elle le prend par la main et l'entraîne avec elle dans l'arrière-boutique, non sans avoir auparavant commandé aux trois autres *roses* de vous apporter bière et nourriture à volonté.

Vous riez un bon coup en voyant le regard de votre compagnon, qui apparemment ne s'attendait pas à un succès aussi éclatant, et vous buvez et mangez à sa santé, pendant

qu'il est occupé avec la femme.

Mirante revient après quelque temps, quand vous avez déjà amplement terminé votre repas, et s'assoit sans un mot, commençant à manger sa part.

« Je pense qu'il en a besoin », ricane Gadeus en se moquant de son supérieur, qui lui jette un regard réprobateur.

Vous ne pouvez retenir un éclat de rire, mais Mirante sait respecter votre autorité et termine de manger vite fait.

« Et maintenant, partons d'ici! » dit-il presque comme s'il vous implorait, se nettoyant la bouche avec sa manche.

Vous sortez de salle, non sans avoir d'abord reçu de la part de la *rose* rouge une petite gourde de bière chacun.

« Prenez-les, en souvenir de nous.

- Nous le ferons certainement », lui répond Gadeus tout en soupesant la gourde qu'il vient de recevoir.

Le regard de la femme croise celui de Mirante quand elle lui donne sa gourde: « Je suis désolé que vous deviez partir... si vous repassez par ici, revenez nous voir! »

Vous mettez la gourde en bandoulière (notez la Gourde de bière dans votre équipement) et vous remontez en selle, décidés à parcourir les dernières lieues qui vous séparent d'Inaus.

Taciturne au début, Mirante retrouve rapidement son habituel air jovial.

Peu avant le coucher du soleil, vous arrivez enfin devant les murs de la ville que vous franchissez rapidement par la porte au sud, pour ensuite vous diriger vers le siège de l'ambassade du Royaume d'Abalone, qui se trouve à proximité, afin d'y passer la nuit. Vous récupérez 2 points d'Énergie et puis allez au **517**



Vous saluez le vieux prêtre et vous vous présentez aux moines qui s'exercent dans la cour du temple.

Ils utilisent des techniques de combats que vous ne connaissez pas et qui incluent des mouvements très rapides avec des poignards jeter la confusion chez leurs adversaires. Ils se lancent les armes l'un à l'autre avec une maestria singulière, les rattrapant au vol par le manche, sans que personne ne se blesse.

« Courage, mon frère, veux-tu essayer toi aussi? »

Vous déclinez la proposition, disant que vous n'êtes pas habile comme eux et que vous risqueriez seulement de vous faire mal.

« Regarde! Ce n'est pas difficile », l'un d'eux prend quatre poignards et les lance en l'air, ralentissant délibérément ses mouvements. Malgré la vitesse inférieure, il est parfaitement capable de les rattraper sans aucun risque.

« Il faut compter les lancers, étranger. Un, deux, trois et quatre... et puis un, deux, trois et quatre... » continue-t-il, en ralentissant de plus en plus la cadence du mouvement: les lames restent comme suspendues en l'air, obéissant à la voix du moine.

Enfin il laisse retomber par terre les poignards qui se fichent profondément dans le sol l'un après l'autre.

Si vous désirez tenter d'apprendre cette technique, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **425**, sinon au **289**.

Si vous ne voulez pas tenter, vous saluez les moines et vous retournez à l'ambassade afin de vous préparer à la rencontre avec l'Empereur Wolfarmio. Dans ce cas, allez au **186**.



123

La route vers Beozia passe par la mer et représente la voie la plus directe pour attendre la capitale de Huary.

Vous effectuez donc les préparatifs pour faire décoller le Ballon à Air en repositionnant la Pierre Magique qui représente le vrai propulseur de ce moyen de transport.

Rendez-vous au **324**.

124

C'est à vous de rompre ce silence chargé de tension:

« Mon chapeau est noir, belle princesse! »

Des « oh... » émerveillés remplissent vos oreilles, tandis que Torlam s'exclame surprise:

« Mais comment as-tu fait, mon cavalier?

- C'est simple, ma dame. Le cavalier qui est devant moi a un couvre-chef blanc. Si moi aussi j'avais eu un chapeau de la même couleur, le cavalier derrière moi n'aurait pas hésité une seconde à dire que son chapeau était noir. Toutefois, il ne l'a pas fait, ce qui signifie que mon chapeau ne peut pas être blanc. D'où la certitude de ma réponse!

- Incroyable! Génial... » la foule applaudit votre exceptionnelle prestation. Les mains du Duc Avicedo ne cessent de battre avec enthousiasme, tandis que la belle Torlam fait glisser ses mains dans les vôtres et vous embrasse sur la bouche.

Ses lèvres sont étrangement froides, malgré cela une chaleur envahit votre corps et vous sentez vos joues rougir.

Vous vous retournez vers le public, réclamant la juste ovation pour un spectacle aussi réussi.

L'actrice vous fait un clin d'œil quand vous la quittez pour reprendre votre place à côté du Duc.

Avicedo vous serre la main et vous félicite:

« Magnifique! Je n'ai jamais vu meilleur spectacle de ma vie!

Les ménestrels en parleront pendant les années à venir! »
Puis, s'adressant aux musiciens: « Et maintenant un peu de danse, pour égayer un peu nos membres engourdis! »

Le reste de l'après-midi s'écoule rapidement et vous alternez une danse après l'autre, convoité par les nobles dames de Lapos et par la belle Torlam, avec laquelle vous passez beaucoup de temps.

Quand la nuit tombe, on prépare un nouveau banquet, plus sobre, accompagné par de la musique et des spectacles dansants.

Une fois le dîner terminé, le Duc vous prend à part et va droit au but: « Héros, je sais bien la raison qui t'as amené ici. Tu me demande un grand sacrifice, mais les liens d'amitié qui me lient à Tiburzio et à toi, m'obligent à accepter. Dans le cas d'une agression de la part de l'Empire contre Abalone, Lapos sera à ton côté! »

Vous n'en croyez pas vos oreilles! Lapos est un puissant pays et un allié de poids: votre mission a obtenu un succès inattendu.

Vous échangez avec Avicedo une accolade fraternelle. Comme preuve du pacte, le Duc vous remet son Anneau gravé d'un Sceau. Vous le mettez à votre doigt (écrivez l'anneau dans vos notes, il ne compte pas comme objet de votre équipement. Vous ne pourrez pas vous en débarrasser, et ce pour aucune raison).

Enfin, quand la fête semble se terminer, vous saluez le Duc et retournez dans votre chambre (si vous êtes avec Latifah, on lui assigne une chambre dans un autre quartier du palais). Dès que vous allumez la lanterne pour éclairer la chambre, vous réalisez que vous n'êtes pas seul. C'est la belle Torlam, que vous aviez perdue de vue depuis quelque temps déjà. Habillée légèrement avec des vêtements transparents, elle vous sourit, malicieuse.

Si vous la chassez immédiatement, allez au **105**.

Si vous lui demandez de rester pour la nuit, allez au **533**.

Avicedo baille visiblement ennuyé et, peu après, s'adresse enfin aux musiciens: « Et maintenant un peu de danse pour égayer nos membres engourdis! »

Le reste de l'après-midi s'écoule rapidement et vous alternez une danse après l'autre, convoité par les nobles dames de Lapos avec lesquelles vous passez beaucoup de temps.

Quand la nuit tombe, on prépare un nouveau banquet, plus sobre, accompagné par de la musique et des spectacles dansants.

Une fois le dîner terminé, le Duc vous prend à part et vous annonce sa décision: « Héros, je sais bien la raison qui t'as amené ici. Malgré l'amitié qui me lie à Tiburzio et à toi, je n'ai pas l'intention de formaliser publiquement une alliance avec Abalone. Les équilibres politiques dans le continent sont très délicats et il n'est pas sage de les perturber. Toutefois, tu trouveras toujours dans ce palais un bon ami disposé à t'héberger. »

Déçu par la tournure des événements, vous saluez le Duc et vous retournez dans votre chambre.

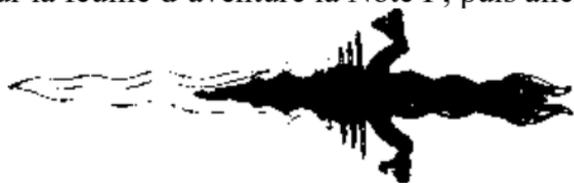
Vous passez une nuit tranquille et, au lendemain matin, vous partez tôt afin de poursuivre votre mission.

Si vous avez la Note R, vous devez retourner à Janger. Allez au **541** pour décider comment faire.

Si vous avez la Note Q, effacez-la et écrivez la Note R; puis allez au **535**.

Si vous avez la Note P, effacez-la et écrivez la Note Q; puis allez au **535**.

Si, par contre, vous n'avez aucune de ces trois annotations, écrivez sur la feuille d'aventure la Note P; puis allez au **535**.



Dans l'obscurité de la nuit, vous marchez le long des couloirs du palais pour rejoindre les écuries.

Vous voyagerez à cheval en direction nord-ouest afin d'atteindre le plus vite possible la Porte de la Terreur Suprême, en longeant la rive septentrionale du Lac Neger et en traversant le passage souterrain qui relie l'Empire à Abalone.

Les sabots du cheval résonnent dans les rues de la ville. Personne n'ose sortir de chez soi, tous ayant peur de l'imminente attaque de l'armée de Wolfarmio.

Vous arrivez aux portes de la ville, mais on vous barre la route. Les gardes vous intimement de vous arrêter et vous demandent de vous identifier. Quand ils voient votre visage, ils lancent une exclamation que vous tentez de faire taire:

« Je suis en train d'aller chercher des renforts, laissez-moi passer... »

Mais les soldats ne vous écoutent pas et vous comprenez que quelque chose ne tourne pas rond.

Le commandant de la garnison ordonne à ses hommes de vous entourer: « Il est en train de s'enfuir! Ou pire, il nous trahit! Exactement comme le Grand Prêtre avait prévu. Capturez-le! »

On vous immobilise vite fait bien fait, sans aucune possibilité de vous défendre ou de lancer un sort.

Le commandant murmure quelque chose à un garde qui s'en va rapide à cheval, tandis qu'il ordonne aux autres de vous escorter à la Citadelle. Rendez-vous à **L'EPILOGUE 5**.

Vous n'avez plus le contrôle de votre corps, mais votre force de volonté est solide et ne fléchit pas face au pouvoir surnaturel de la magicienne. Vous savez que vous pouvez la

vaincre et vous concentrez votre esprit sur vos muscles, les obligeant à réagir (vous perdez 2 points d'Énergie à cause de l'effort).

Vous ressentez un léger fourmillement au bout de vos doigts. Vous pouvez les bouger!

La chaleur envahit votre corps et en un instant vous vous libérez de cette contrainte surnaturelle. Vous dégainez votre arme et la lancez contre la magicienne, qui ne se trouve qu'à quelques pas de vous. Trop lente pour réagir, elle est touchée en plein visage et tombe à terre avec une large blessure au front. Elle ne s'en remettra pas rapidement!

L'effet de l'enchantement ainsi brisé, Gadeus et Mirante aussi retrouvent le contrôle de leur corps et dégainent leurs armes, prêts à se défendre contre les gardes qui avancent, l'air menaçants.

Entretemps, Lord Orivando se rapproche de la porte, entouré par les femmes terrorisées.

Si l'arme que vous avez lancée était la seule en votre possession, vous êtes maintenant désarmé.

Chacun de vous affrontera deux adversaires, ils sont armés de cimeterre:

Premier Garde: Combativité 9 Énergie 12

Second Garde: Combativité 6 Énergie 12

Si vous parvenez à vous libérer de tous vos adversaires, allez au **552**.

128

Impuissant face à la ténacité de cette algue infernale, vous vous démenez pour chercher une dernière bouchée d'air frais, en attendant que vos gardes du corps viennent à votre secours. Dans l'obscurité de ce monde immergé, vous ne parvenez plus à comprendre dans quelle position vous vous trouvez et à quelle distance vous vous trouvez de la surface.

Si vous êtes un Moine et que vous pouvez demander l'aide d'Ekerion, sa main providentielle vous libérera de cette prise mortelle et vous pouvez vous rendre au **523**, autrement, votre aventure se termine ici, lors de cette traversée qui dépasse vos capacités.

129

L'homme avec la queue de cheval et le visage de fouine implore votre pitié, mais vous êtes résolu à lui ôter la vie. D'un geste rapide vous lui coupez la gorge et il s'écroule à terre.

Le poignard encore ensanglanté, vous vous approchez des marins qui ont survécu: « Le message est clair pour tout le monde, j'espère? »

En un clin d'œil, tous reprennent leur place et vous restez sur le pont encore quelque temps pour vérifier que personne ne fainéante.

La traversée dure encore un jour et deux nuits, et à l'aube du troisième jour vous atteignez le port de Lapos. Une fois le navire arrimé, vous rassurez les marins en leur promettant que vous direz un bon mot pour eux aux autorités de la ville et vous les quittez pendant qu'ils déchargent leurs marchandises. Écrivez la Note U.

Vous quittez le navire et vous vous concentrez sur la prochaine étape de votre mission.

Si vous devez rencontrer le Duc de la ville, allez au **537**.

Si vous devez aller à Beozia, vous voyagerez à bord d'un navire marchand qui part aujourd'hui même, allez au **258**.

Si votre destination est Janger, allez au **338**.



130

Vous coupez les cordes qui retiennent le ballon au sol, puis vous tirez un levier qui ouvre une boîte métallique d'où s'échappe de la chaleur, qu'on peut facilement ressentir même à un mètre de distance.

La nacelle sursaute et puis monte petit à petit vers le ciel.

Quand vous êtes à quelques pieds de hauteur, l'estomac dans la gorge à cause de votre fuite précipitée, vous observez les gardes qui lancent contre vous leurs épées. La protection offerte par la nacelle est modeste et quelques lames parviennent à la transpercer, vous blessant ainsi en plusieurs endroits (vous perdez 5 points d'Énergie). Vous serrez les dents à cause de la douleur, si vous le souhaitez, vous pouvez récupérer deux Épées.

Maudissant en silence votre malchance, vous continuez de manœuvrer le Ballon à Air, qui est maintenant hors de portée des armes ennemies. Rendez-vous au **252**.

131

« Oh, vous allez parler avec mon neveu? Personnellement je le trouve un peu arrogant, donc, je vous en prie, tenez-lui tête! » la femme se met à rire d'une voix aiguë, mettant bien en évidence sa mauvaise dentition.

« Et faites aussi attention à l'Impératrice... elle ne me plaît guère, c'est une femme très obstinée, mais ces derniers temps elle est en train de trop le délaisser, je n'aimerai pas que mon neveu se sente trop seul... Vous saviez que derrière le miroir de sa chambre elle a fait construire une sortie secrète qui mène directement à l'extérieur du palais, sur la place qui fait face à la cour principale? Je me demande ce qu'elle en fait? À mon avis c'est pour aller voir un amant...»
Quand elle se rend compte qu'elle vous en a trop dit, elle tousse embarrassée et change de sujet, vous racontant ainsi

des nombreuses fêtes du solstice d'été auxquelles elle a participé. Vous restez avec elle pendant encore quelques minutes, puis vous décidez qu'il est temps de retrouver vos compagnons.

Si dans le futur vous devez chercher un passage secret derrière un miroir, ajoutez 145 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si la suite de l'histoire a un sens, alors vous aurez décelé la bonne sortie. Pour l'instant allez au **443**.



132

Vous donnez l'ordre à votre flanc gauche de reculer pour faire avancer vos ennemis. Vos soldats se retirent avec piètre discipline et de nombreux hommes écrasent ceux qui sont plus lent qu'eux, causant de la confusion dont profite l'armée ennemie. Les fantassins impériaux reprennent courage et commencent à harceler vos hommes: la manœuvre se transforme en un vrai massacre!

Au milieu de la poussière causée par la mêlée générale, vous entendez les cris d'agonie provenant des premières lignes. Vous voudriez rejoindre vos troupes, mais vous ne pouvez pas vous exposer à des risques inutiles. Et surtout vous savez bien que, malgré toutes vos capacités en tant que combattant, vous ne seriez d'aucune aide.

La bataille se poursuit jusqu'au coucher du soleil, mais elle tend de plus en plus en votre défaveur: des sections entières ont déjà quitté le champ de bataille, démoralisées ou, pire encore, en pleine déroute face à l'avancée de l'armée impériale.

Vous maudissez les déserteurs et vous vous promettez de les punir pour s'être enfuis, mais au fond de vous-même vous savez que vous n'en aurez pas la possibilité. Allez au **560**.

133

Le messager vous informe que le nouveau Roi des nains Maroldo a toute l'intention d'envoyer des renforts pour vous aider, bien que la situation interne soit délicate et qu'il ait des difficultés à garder sous son contrôle les diverses familles des nains en révolte.

Vous renvoyez le messager, en espérant que les renforts arriveront à temps. Retournez au **86**.

134

L'énorme corps de l'humanoïde s'affaisse au sol à l'instant où vous le frappez pour la dernière fois.

Vous courez examiner le garçon et vous réalisez que son état est critique. Il pourrait s'en sortir uniquement avec une Potion Curative ou des Herbes Médicinales (dans ce cas modifiez la feuille d'aventure), ou en invoquant Ekerion pour lui demander de l'aider.

Si vous parvenez à lui sauver la vie, allez au **195**, sinon au **575**.

135

Une porte secrète!

Dans la paroi est, du côté opposé d'où se trouve la vitrine, il y a une cheminée, éteinte depuis longtemps maintenant. En l'examinant avec attention, vous remarquez des fissures et des petits morceaux de mortier par terre, comme si on avait bougé la paroi interne de la cheminée.

Vous essayez de plusieurs façons d'ouvrir cette porte camouflée, mais vous n'y parvenez pas. Toutefois, une telle découverte est sans aucun doute déterminante pour votre recherche. Écrivez sur votre feuille d'aventure l'Indice SANS et notez aussi qu'une heure s'est écoulée.

Qu'allez-vous faire maintenant?

(Rappelez-vous que si 3 heures se sont écoulées, vous devez immédiatement vous rendre au **426**).

Si vous voulez examiner plus attentivement la vitrine et la zone autour, allez au **156**.

Si, par contre, vous ne voulez pas perdre plus de temps dans cet endroit, vous pouvez demander à Surconio de vous faire visiter la salle des trophées, au **543**, ou l'armurerie, au **188**, la salle du trône, au **95** ou le quartier du personnel, au **52**.

Comme alternative, vous pouvez tout simplement demander une chambre pour pouvoir réfléchir au calme, en attendant l'heure des funérailles. Dans ce dernier cas, allez au **426**.

136

Vous vous raclez la gorge avant de communiquer vos ordres au Secrétaire du Royaume: « Bakra, les marchands sont parmi les hommes les plus riches d'Abalone et une petite augmentation des impôts sur leurs profits ne devrait pas être trop indigeste. Rédige un décret en vertu duquel les impôts seront revus à la hausse pour toute activité de vente. Le Ministre du Trésor te fournira tous les détails nécessaires.

- Bien, mon Seigneur, répond l'homme en terminant d'écrire, y a-t-il autre chose? »

Réfléchissez à vos prochaines décisions avant de retourner au paragraphe **483** pour effectuer d'autres choix.

Pour l'instant écrivez sur la feuille d'aventure la Note J.

137

Le Duc de Lapos, Avicedo, s'est montré très préoccupé par l'initiative de l'Empereur. Il a promis d'envoyer 5000 fantassins, 100 cavaliers et 100 archers (modifiez la feuille d'aventure en conséquence). Vous renvoyez le messager, en espérant que les renforts arriveront à temps.

Effacez l'Anneau avec un Sceau et retournez au **86**.

Les deux Consuls campent fermement sur leur position et scellent toute possibilité d'accord. C'est Arus qui met le mot fin à votre tentative: « Maintenant, excuse-nous, mais nous avons des affaires plus importantes à traiter. Nous n'avons plus rien à nous dire! »

Vous tentez de protester, mais sans succès: vous n'obtiendrez jamais l'aide de la République!

Vous repartez en colère, maudissant l'entêtement des Consuls et vous réfléchissez à ce que vous allez faire.

Si vous avez la Note R, vous devez retourner à Janger. Allez au **541** pour décider comment faire.

Si vous avez la Note Q, effacez-la et écrivez la Note R; puis allez au **72**.

Si vous avez la Note P, effacez-la et écrivez la Note Q; puis allez au **72**.

Si, par contre, vous n'avez aucune de ces trois annotations, écrivez sur la feuille d'aventure la Note P et puis allez au **72**.



La foule se presse aux abords du temple, ce qui rend difficile toute approche. Malgré cela, avec l'aide de Surconio, vous parvenez enfin à rejoindre les premiers rangs et à vous faire voir par le Prince.

Les célébrations en sont au moment où l'héritier au trône doit utiliser le Marteau de Throringa pour ouvrir les portes qui conduiront le défunt Roi à sa dernière destination.

Si vous possédez le Marteau de Throringa, ou sa Copie, allez au **172**, sinon au **140**.

Le Prince regarde autour de lui d'un air embarrassé, à la recherche d'aide. Mais personne ne vient lui donner un coup de main: sans le Marteau de Throringa il ne peut pas donner le dernier salut à son père. Se rendant compte de la situation, il se met à pleurer et s'enfuit, honteux.

La situation est délicate et la population venue pour rendre un dernier hommage au Roi murmure déçue en voyant le comportement du Prince.

À l'improviste, Lord Carolfo entre en scène afin de calmer les gens. Son autorité est forte et son discours est orienté afin d'obtenir le consensus des nains.

« Le Prince Maroldo est indigne de continuer la dynastie de Throringa, mes frères. Donnez-moi la couronne et je saurai hériter de la force de mes ancêtres! »

Une fois ses derniers mots prononcés, il est acclamé par la foule.

Vous comprenez qu'il n'y a plus rien à faire ici pour vous. Votre tentative d'alliance avec les gouvernants des nains a échoué et il ne vous reste rien d'autre à faire que de quitter cet endroit et de choisir une nouvelle destination.

Quelle qu'elle soit, le meilleur moyen d'y arriver est de retourner à Beozia.

Si vous êtes arrivé à Osgaram avec le Ballon à Air, vous le retrouvez là où vous l'aviez laissé, tandis que si vous avez voyagé avec Bartemio, vous allez le voir pour le saluer et lui demander de l'aide. Après lui avoir expliqué votre intention de repartir, il vous suggère de prendre la diligence de son cousin Bertollo jusqu'à Beozia:

« Dis-lui que c'est moi qui t'envoie, il ne te fera pas payer pour le voyage. »

Vous faites comme il a conseillé et le voyage vers Beozia se déroule tranquillement et sans les difficultés rencontrées à l'allée.

Une fois arrivé à Beozia vous pouvez choisir votre

prochaine destination.

Si vous avez la Note R, vous devez retourner à Janger. Allez au **541** pour décider comment faire.

Si vous avez la Note Q, effacez-la et écrivez la Note R; puis allez au **72**.

Si vous avez la Note P, effacez-la et écrivez la Note Q; puis allez au **72**.

Si, par contre, vous n'avez aucune de ces trois annotations, écrivez sur la feuille d'aventure la Note P et puis allez au **72**.

141

« Chacal, je t'ordonne de me laisser monter sur ce navire! » ordonnez-vous au capitaine tout en baissant la capuche qui recouvre partiellement votre visage.

Dès qu'on vous reconnaît se lèvent des murmures de désapprobation. Derrière vous la foule commence à vous invectiver, vous et votre couardise.

Vous tentez de les calmer: « Mes frères, le Royaume est désormais perdu et la seule voie de fuite est la mer! »

Mais vous ne faites qu'alarmer encore plus les gens qui, désormais pris de panique, vous bousculent pour monter à bord.

Tandis que le capitaine tente d'apaiser la situation, on vous pousse hors de la passerelle et en tombant vous vous cognez la tête contre la coque du navire. Vous perdez connaissance, mais cette fois personne ne vient à votre secours.

Vous mourez noyé lors de la plus honteuse tentative de fuite qui soit...

Si vous avez une Mèche de Cheveux Violets, allez à **L'ÉPILOGUE 3**. Sinon à **L'ÉPILOGUE 1**.



Le noble parvient à s'enfuir par une porte derrière le pavillon, immédiatement suivi par les femmes qui vous empêchent de le rejoindre. Vous tentez de les repousser afin d'atteindre le passage, mais les femmes sont effrayées et crient hystériquement, ce qui rend votre tentative encore plus difficile.

Soudainement vous ne parvenez plus à bouger vos muscles. Vous êtes complètement paralysé! Vous tentez de tourner la tête pour comprendre ce qui s'est passé, mais cela ne sert à rien. Vous ne pouvez que percevoir une femme dans votre dos qui, d'un ton mélodieux et pénétrant, vous tient sous son contrôle. Vous êtes victime d'un sort de domination.

Pendant que vous tentez de vous libérer de cette contrainte, le Margrave se fraie un passage entre les femmes, un poignard à la main. Son visage écarlate et effrayé est la dernière chose que vous voyez avant qu'une douleur à la poitrine n'étouffe vos espoirs de gloire.

Votre aventure se termine ici.

« Bah, trop cher pour nous! » avec un geste de mépris vous éloignez la femme et vous sortez de la taverne, non sans montrer votre dégoût pour le manque de variété de la nourriture.

La femme ne bronche pas et vous laisse sortir, habituée comme elle est à traiter avec des voyageurs et des personnes mal élevées.

Vous laissez paître vos montures sur le bord du fleuve, pendant que vous mangez le peu de viande séchée qu'il vous reste depuis le départ de Janger. Quelques gorgées d'eau soulagent la soif des heures passées à chevaucher sous le soleil, et vous vous permettez un bref sommeil afin d'éviter le soleil brûlant des premières heures de l'après-midi.

Quand les ombres s'allongent, vous décidez qu'il est temps de repartir et vous remontez à cheval, anxieux de parcourir les dernières lieues qui vous séparent d'Inaus.

Peu avant le coucher du soleil, vous arrivez enfin devant les murs de la ville, que vous franchissez rapidement par la porte au sud pour ensuite vous diriger vers le siège de l'ambassade du Royaume d'Abalone, qui se trouve à proximité, pour y passer la nuit.

Vous récupérez 2 points d'Énergie et puis allez au **517**

144

Vous arrivez ici du paragraphe 114.

« Mirante, Gadeus, savez-vous quelque chose à propos du Margrave dont parle le fermier? »

Pendant que vous chevauchez, profitant de l'ombre des rares arbres qui parsèment le chemin, vous tentez d'en savoir plus sur ce noble misanthrope qui vit isolé de ses semblables. Mirante semble se rappeler quelque chose de lui.

« Seigneur, quand j'étais jeune... hem, je voulais dire, plus jeune... j'ai servi pendant la guerre des races juste sur le front nord du lac. Je me souviens que le passage souterrain vomissait des ennemis et que nous opposions une résistance acharnée, jusqu'à ce que les renforts de la part des elfes nous permettent de respirer un peu. Je me souviens des nuages de flèches qui s'abattaient sur les ennemis dès qu'ils apparaissaient à l'extérieur...

- Je comprends, Mirante, mais quel est le lien entre ça et le Margrave?

- C'est juste mon Seigneur, je m'excuse pour m'être perdu dans mes souvenirs. À cette époque, le Margrave était un fidèle sujet du Roi Miron et l'île du lac était un refuge parfait lors des moments les plus durs de la bataille. En effet on ne peut l'atteindre que par une sorte de passage secret, constitué de pierres qui se trouvent au ras de l'eau. Personne, qui ne sache où positionner ses pas, ne peut le parcourir sans

risquer de tomber dans le lac qui, si mes souvenirs sont bons, est sournois comme un serpent attrapé par la queue.

- Et toi Mirante, saurais-tu retrouver ce passage?

- Mmm, je crois que je pourrais m'en rappeler, une fois arrivé aux berges du lac. »

Si dans le futur vous vous trouvez à proximité du passage secret, ajoutez 100 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez. Si la suite a un sens, alors vous aurez trouvé le bon chemin pour atteindre l'île, autrement suivez les indications fournies par le paragraphe initial. Maintenant allez au **171**.

145

Les torches des inconnus s'éloignent lentement, leurs reflets tremblant sur le lac.

Vous enlevez avec précautions vos sandales et vous enroulez vos pantalons pour ne pas les mouiller.

Vous tâtez l'eau avec le pied droit, mais celui-ci s'enfonce profondément. Vous essayez avec le gauche, sans toutefois obtenir de meilleur résultat.

Après seulement trois pas vous avez déjà de l'eau aux genoux et vous doutez avoir pris une bonne décision.

Si vous continuez d'avancer, allez au **163**, si vous traversez le lac à la nage, allez au **370**.

Enfin, vous pouvez laisser tomber et tenter de passer une nuit tranquille, dans ce cas allez au **449**.

146

Vous parlez d'un ton sans hésitation et qui n'admet pas de répliques. Les deux discutent pendant un bref instant et puis vous laissent passer sans problèmes.

« On a déjà été prévenu de votre arrivée », vous informe l'un des deux, avec un dur accent typique des habitants de cette terre.

« Le Baron doit nous avoir facilité la traversée. On devra le remercier une fois de retour chez nous », dites-vous à haute voix à Gadeus et Mirante.

Rendez-vous au **372**.

147

Vous éliminez rapidement l'orque et vous examinez le mécanisme de fonctionnement de la catapulte. Il se compose de huit leviers en séquences: certains sont positionnés vers le haut et indiquent le numéro 1, d'autres sont baissés et indiquent le 0.

La séquence actuelle est la suivante:

haut-bas-haut-bas-bas-haut-haut-haut

Si vous parvenez à interpréter correctement le mécanisme, rendez-vous au paragraphe correspondant au numéro indiqué. Sinon, vous pouvez tenter d'endommager la catapulte avec votre arme.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 23, allez au **57**, sinon au **85**. Si vous utilisez un Bâton diminuez de 1 point le résultat obtenu.

148

Lapos est proche de Ruthenia et on peut la rejoindre rapidement avec le Ballon à Air ou à cheval.

Malheureusement, les mauvaises conditions météo ralentissent votre périple et vous devez vous arrêter plusieurs fois en cour de route pour laisser passer la perturbation.

Pendant l'une de ces haltes, vous pouvez vous arrêter dans une taverne et y manger quelque chose moyennant 2 pièces d'or (vous récupérez ainsi 2 points d'Énergie). Si vous n'avez pas assez d'argent, vous faites étape dans un vieux

temple abandonné où vous mangez les maigres provisions que vous avez emmené avec vous.

Enfin, le lendemain au petit matin, vous parcourez les dernières lieues qui vous séparent de Lapos.

Si vous voyagez avec le Ballon à Air, vous le dégonflez et le cachez à l'intérieur d'une grotte en périphérie de la ville. On dirait la tanière d'une bête sauvage et aucun être humain ne devrait y aller fouiner!

Par précaution vous emportez la boîte avec la Pierre Magique, qui représente le vrai propulseur du Ballon. Notez l'objet dans votre équipement, si vous n'avez pas assez de place, vous devez renoncer à quelque chose d'autre.

Si vous êtes à cheval, vous le tenez par les rênes en vous approchant des portes de la ville, confiant de pouvoir obtenir rapidement une audience avec le Duc.

Rendez-vous au **537**.

149

Le Ministre du Trésor, le vieux Evanio, vous fait un rapport sur la situation: « Mon Seigneur, les édits que vous avez pris n'ont pas rencontré la faveur de l'aristocratie. Malgré tout, j'ai pu leur faire comprendre l'importance de ce décret et les nobles ont accepté de se priver d'une partie de leurs biens afin de soutenir une éventuelle action militaire. »

Notez sur votre feuille d'aventure que le Trésor est augmenté de 2000 pièces d'or.

La population est heureuse du fait que pour une fois les pauvres gens n'ont pas été les seules à payer. Si vous n'avez pas la Note H, augmentez de 1 point votre Autorité.

Retournez au **541**.



150

Vous tranchez les cordes d'un coup sec, ce qui permet de faire tomber la nacelle dans l'eau.

Se rendant compte de la chose, le cavalier crie de rage:

« Idiot! Qu'advient-il de la pierre magique?! »

Après quoi il donne un coup d'éperons à l'animal qui ouvre ses serres, faisant chuter le ballon, et vous avec, en pleine mer.

Tout en nageant, vous ne pouvez que regarder s'éloigner à l'horizon le cavalier et sa monture, rendez-vous au **61**.

151

Une fois arrivé aux portes de Ruthenia vous faites un signe de salutation aux gardes, qui ne daignent vous gratifier que d'un regard ennuyé.

Les amples rues de la ville sont propres et les habitations riches et somptueuses, décorées avec de nombreuses compositions florales aux parfums et couleurs particulières.

Vous cherchez une auberge pour y passer la nuit et vous vous arrêtez à la première que vous rencontrez sur votre chemin, *Le Pichet d'Or*.

Après avoir confié votre cheval à un garçon d'écurie, vous vous immergez dans l'odeur de sueur qui empeste le local bondé, où des dizaines de personnes sont en train de festoyer dans un brouhaha qui vous irrite un peu.

Vous commandez à l'aubergiste à manger, à boire et un lit pour la nuit (effacez 5 pièces d'or de votre feuille d'aventure, 10 si vous êtes accompagné par Latifah) et vous tombez dans un profond sommeil réparateur. Le lendemain vous vous réveillez frais et dispos, prêt à affronter cette journée qui s'annonce contraignante (vous récupérez 5 points d'Énergie).

Si vous n'avez pas assez d'argent, vous êtes obligé de

manger le peu de pain sec qu'il reste de vos provisions et de dormir dans l'écurie. Dans ce cas, vous ne récupérez aucun point d'Énergie et, si vous voyagez avec Latifah, vous perdez aussi 1 point d'Autorité pour l'indigne traitement que vous lui faites subir.

Vous demandez votre chemin pour atteindre le Palais du Gouverneur, que vous trouvez sans difficulté.

Dans le passé, le titre de Gouverneur était attribué par les Rois de la dynastie d'Abalone à ceux qui avaient la tâche de diriger la ville et les terres alentours.

Il y a deux siècles de cela, Ruthenia fut frappée par une peste qui, de nuit, transformait certains des habitants en des assassins sans qu'eux-mêmes en soient conscients!

Malgré les nombreuses demandes d'aide à Abalone, le Roi, occupé par des campagnes militaires, refusa d'apporter son aide.

Après trente-six nuits de terreur, le Gouverneur de l'époque, Canice le Sage, parvint à résoudre avec ses propres forces une situation qui semblait perdue, mais par la suite, il refusa de continuer à verser des tribus au Roi.

Officiellement encore faisant partie du Royaume, Ruthenia jouit désormais d'une complète indépendance, ce qui lui a permis de prospérer malgré la grave crise économique que traverse Abalone.

Aujourd'hui, le Gouverneur est élu par toute la population et reste en charge toute sa vie, à moins qu'il ne soit assassiné avant, chose assez fréquente... Le titre n'est pas héréditaire et il n'y a pas de cas de dynasties dans les annales du Gouvernement.

Le palais est entouré d'un jardin fleuri, et c'est sans aucune crainte que vous demandez audience au majordome.

« Je suis le Gardien du Royaume et j'ai besoin de parler d'urgence avec le Gouverneur. Il en va de la survie du Royaume... et de Ruthenia! » ajoutez-vous.

L'homme semble surpris pendant un instant, puis il vous conduit par les jardins et vous fait attendre près d'un porche,

d'où vous pouvez observer toute la propriété.

Après quelques minutes d'attente arrive enfin le Gouverneur Arrenhius qui vous accueille froidement.

C'est un homme d'âge moyen, il ne semble pas très en forme, quand il était jeune il devait probablement être svelte, mais après de nombreuses années, l'administration du pouvoir lui a fait prendre de l'embonpoint.

« On me fait rapport de dangers mortels, Gardien... et ta présence ici ne laisse présager rien de bon. Je t'écoute, parles, maintenant! »

Vous tentez de l'apaiser, malgré son manque de courtoisie, et vous lui expliquez les risques d'une guerre imminente.

« Wolfarmio! Maudit chien... jure-t-il avec son typique accent du sud, Gardien du Royaume, je comprends tes craintes mais nous avons déjà sacrifié nos meilleurs jeunes pendant la précédente guerre avec Dueshe. Cette décision nécessite que je consulte Canice le Sagace. Attends-moi ici!»

Il s'avance vers une construction périphérique et vous le perdez de vue pendant quelque temps. Quand il revient il vous regarde d'un air sombre.

« Gardien, l'esprit de mon prédécesseur, Canice, est opposé à une alliance avec Abalone. Nous avons déjà participé à la Guerre des Races et il n'est plus en notre devoir de repousser l'avidité de Dueshe. J'ai fini! »

Et il repart sans même vous saluer, invitant son majordome, d'un simple geste de la main, à vous accompagner vers la sortie.

Vous aimeriez répondre, mais vous vous rendez compte que cela ne servirait à rien.

Si vous possédez un Document avec le Sceau de Ruthenia, allez au **279**.

Autrement lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15 allez au **547**, sinon au **83**.

152

Vous prenez vers la gauche et vous suivez le bruit.

Dans l'obscurité vous distinguez une mince silhouette en train de combattre avec deux autres plus corpulentes. Elle se défend avec hargne, armée d'un bâton à deux mains, mais les lames brillantes de ses adversaires ne laissent aucun doute sur leurs propriétaires... Ce sont des orques, armés de leurs caractéristiques cimenterres crochus.

Dès qu'ils s'aperçoivent de vous, l'un d'eux vient vers vous, décidé à vous éliminer au plus vite.

Orque: Combativité 9 Énergie 12

Si c'est en fait vous qui l'éliminez, rendez-vous au **594**.

153

Le poignard du magicien est imprégné d'un poison mortel qui paralyse vos centres nerveux, empêchant vos muscles de bouger. Si vous pouvez encore invoquer Ekerion c'est le moment de le faire, afin d'éviter une mort certaine (retournez au **346** et continuez le combat là où vous l'aviez interrompu. Vous ne récupérez aucun point d'Énergie suite à l'aide de votre Dieu, car il vous a déjà sauvé en neutralisant le poison).

Autrement, votre vie se termine lors d'une expérimentation de nécromancie du magicien d'Inaus. Vous ne rencontrerez jamais l'Empereur et votre aventure s'achève ici.



Un fois le chant enjôleur de la sirène neutralisé, les marins reprennent le contrôle d'eux-mêmes et, grâce aux cordes que vous leur lancez, ils remontent rapidement sur le pont, surpris d'avoir été aussi stupides pour tomber dans le piège de cette créature des mers.

Pendant ce temps, le Commandant Rotger parvient à diriger le navire, et d'un habile coup de barre il évite que la coque ne se fracasse contre le récif.

Une fois que tout le monde a retrouvé ses esprits, vous reprenez la navigation vers Beozia, que vous atteignez au coucher du soleil. Pendant que les marins cherchent une taverne pour dépenser leur solde, vous évitez les endroits malfamés du quartier du port et vous pénétrez dans les ruelles adjacentes à la recherche d'une zone moins dangereuse.

Vous trouvez enfin une rue assez éclairée et vous entrez dans la première auberge que vous trouvez.

Rendez-vous au **286**.

« Mon Seigneur, vous prenez la parole avant qu'il puisse vous demander quoi que ce soit, nous demandons pardon de nous être introduits dans votre demeure, mais nous n'avons pas pu résister à l'opportunité que nous avons de rendre hommage au Margrave du Lac Neger. Nous sommes en voyage vers l'Empire de Dueshe et cette nuit nous espérons trouver refuge auprès d'un noble ami. »

L'homme réfléchit à vos mots, pendant que les femmes vous regardent avec curiosité.

Puis il se met à crier vers l'une d'elles, une démonsse aux courts cheveux bleus: « Qu'attends-tu Sativa!? Ne vois-tu pas que nous avons des hôtes! Apporte tout de suite quelque chose pour les nourrir, ne perds pas de temps! »

Puis, s'adressant à vous: « Je demande pardon, Héros et Libérateur d'Abalone, mais mes épouses sont aussi belles que sottes. »

Vous êtes un peu perplexe par ce qu'il vient de dire, mais vous n'osez poser de questions sur ce sujet.

« J'espère que l'attente sera courte, pendant ce temps, je vous en prie, donnez-moi des nouvelles de Janger. Alors, est-il vrai que ce chien de Zipher a disparu de la circulation? Vous n'en avez plus de nouvelles? »

Vous racontez au Margrave ce qui s'est passé dans la capitale ces derniers mois, sans cacher votre rôle déterminant dans la chute du Régent. Puis vous le laissez poursuivre.

« Je pense deviner la raison de votre visite. Mais, hem, pour cette dette envers le Royaume, j'espère que vous pourrez m'accorder un délai supplémentaire. Vous savez, ce ne sont certainement pas de beaux jours, même pour nous les nobles... »

Vous profitez de cette information pour en tirer avantage:

« Je vais essayer de faire patienter le Ministre du Trésor encore quelque temps, mon Seigneur, mais tôt ou tard...

- Oui, bien, bien, j'ai compris! Il n'y a aucun problème. Et en ce qui nous concerne, vous serez toujours traité comme le meilleur de mes amis. Pour autant que cela soit en mon pouvoir, vous pourrez me demander n'importe quoi. »

Vous continuez ainsi à converser aimablement pendant que l'on vous sert du vin et de la nourriture.

De façon inattendue, les femmes sont aux petits soins avec vous aussi.

Les chaudes mains d'une elfe parcourent votre dos, ce qui vous gêne pas qu'un peu, et vous remarquez que Mirante et Gadeus ont eux aussi du mal à se contrôler. Les femmes sont toutes splendides et assez légèrement vêtues, et ne semblent avoir aucun problème à se comporter avec vous comme elles le feraient avec le Margrave, même en sa présence.

Vous passez ainsi une plaisante soirée et, quand il est déjà

très tard, Lord Orivando peine à retenir ses bâillements.

« Mon Seigneur, votre compagnie est tellement agréable que je resterais avec vous jusqu'au matin, mais il est bien tard maintenant et je crois que mon endurance ne soit plus celle d'antan. J'espère que vous me pardonneriez si je vous laisse de façon si peu courtoise, puis, en indiquant la démonsse aux cheveux bleus, Sativa vous indiquera la chambre des hôtes. »

Vous acquiescez et vous le remerciez pour son hospitalité. Après quoi il s'éloigne aux bras d'une demi-orque et d'une démonsse, qui lancent des petits rires aigus.

Entretemps, Sativa vous prend par la main et vous caresse les cheveux, vous murmurant à l'oreille si vous voulez passer la nuit dans sa chambre.

Cette demande vous surprend et vous ne savez pas comment réagir, et voilà que maintenant l'elfe aussi s'approche de vous et vous pose la même question. Les deux femmes se regardent, les yeux pleins de jalousie.

Si vous accompagnez Sativa, allez au **392**.

Si vous préférez l'elfe Alisea, allez au **502**.

Si vous vous excusez avec toutes les deux, préférant vous reposer tout seul, allez au **193**.

156

La vitrine est constituée d'une coupole en verre parfaitement transparente se trouvant sur un piédestal en ébène. Il n'y a aucune empreinte, ni signes évidents d'effraction. Vous tentez de la soulever mais elle n'est pas particulièrement lourde, même un enfant pourrait y parvenir. Malheureusement tout cela ne vous aide en rien dans votre recherche...

Il n'y a rien d'intéressant dans cette zone, et avec regret vous réalisez qu'une heure s'est déjà écoulée. Notez-le sur votre feuille d'aventure et décidez quoi faire maintenant (rappelez-vous que si 3 heures se sont écoulées, vous devez immédiatement vous rendre au **426**).

Si vous parcourez toute la salle des trophées, en cherchant des indices dans chaque recoin de la salle, allez au **431**.

Si, par contre, vous ne voulez pas perdre plus de temps dans cet endroit, vous pouvez demander à Surconio de vous faire visiter la bibliothèque royale, au **5**, ou l'armurerie, au **188**, la salle du trône, au **95** ou le quartier du personnel, au **52**.

Comme alternative, vous pouvez tout simplement demander une chambre pour pouvoir réfléchir au calme, en attendant l'heure des funérailles. Dans ce dernier cas, allez au **426**.



157

Le soleil va bientôt se coucher et vous êtes plongé dans vos sérieux problèmes de dirigeant, quand vous entendez un brouhaha à l'extérieur du Palais Royal.

Vous regardez par la fenêtre, observant l'attroupement qui est en train de se former devant les grilles du palais. Les gardes semblent avoir de plus en plus de mal à contenir la foule.

« On a faim! » crie un homme, maigre et les vêtements en lambeaux, comme tous les autres.

« On en peut plus de cette misère! » continue un autre, qui s'avance courageusement et tente de se frayer un passage entre les gardes, armé d'un gourdin.

Après un semblant d'opposition, les gardes reculent et laissent pénétrer la foule dans le jardin situé devant l'entrée du palais, qui heureusement est barrée de l'intérieur.

Vous agissez rapidement, signalant votre présence aux manifestants, et vous tentez de les calmer en leur promettant que la situation s'améliorera rapidement.

Lancez 1 dé et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 14, allez au **451**, sinon au **419**; vous ne pouvez utiliser ni sort ni potion.

158

Les gonds grincent puis commencent à céder. Vous insistez encore un peu, et vous parvenez enfin à les arracher du mur en pierre (vous perdez 1 point d'Énergie à cause de l'effort fourni).

Avec l'aide de Surconio vous cherchez frénétiquement le Marteau de Throringa. Vous avez très peu de temps à disposition mais vous êtes chanceux, car Carolfo n'a pas été très soigneux pour ce qui est de cacher l'artefact. Il était au fond d'une malle avec d'autres armes (si vous le voulez, vous pouvez aussi prendre une Dague). Notez le Marteau de Throringa dans votre équipement.

Surconio ouvre grand les yeux de surprise, et d'un ton plein de déception il vous invite à vous rendre immédiatement au temple, où se déroulent les obsèques du Roi. Allez au **139**.

159

La place est en fête cet après-midi et la soirée sera certainement encore longue. Vous réfléchissez à la meilleure façon de vous enfuir de cette ville, quand une nuée de gardes sort du Palais Impérial, ce qui met en agitation les citoyens qui se dispersent, effrayés par cette irruption.

Vous ne savez pas où vous diriger et si vous ne réagissez pas rapidement vous serez bientôt découvert. Le ballon volant se trouve toujours au centre de la place, tandis que son propriétaire regarde autour de lui effrayé, ne sachant pas quoi faire.

« Le ballon! » vous exclamez-vous à haute voix.

S'il flotte dans l'air, il vous emmènera loin d'ici et vous n'aurez plus le problème de retraverser l'Empire à pied ou à cheval.

Vous réfléchissez bien à cette idée, quand deux gardes vous reconnaissent et s'élancent vers vous. À cause de la confusion générale ils ne parviennent pas à appeler de

renforts, mais pour fuir vous devrez les éliminer rapidement.

Premier Garde: Combativité 8 Énergie 8

Second Garde: Combativité 6 Énergie 12

Si vous les battez en 4 assauts ou moins, allez au **378**, sinon au **495**.

160

Sang-soie-sans-thé

Voilà la solution de l'énigme! Étant le frère du défunt Roi Faroldo, Lord Carolfo deviendrait l'héritier au trône si Maroldo est obligé à y renoncer. Il doit avoir découvert le passage secret qui relie ses appartements à la salle des trophées depuis bien longtemps, et ce matin, après s'être procuré la Taraborella au marché, en menaçant le pharmacien de son autorité, il a profité du passage secret pour surprendre le garde, qui pensait avoir pris une cuite.

Il est probable qu'il ait encore en sa possession le Marteau de Throringa et il est prêt à porter le discrédit sur son neveu pour lui prendre le trône.

Vous devez l'arrêter!

Combien d'heures se sont écoulées depuis le début de vos investigations? Si deux heures, rendez-vous au **9**; si trois heures, allez au **418**.



161

Vous donnez l'ordre à vos troupes de maintenir à tout prix la position sur le flanc droit et vous envoyez des renforts afin d'augmenter la puissance de frappe et tenter d'éliminer, ou au moins de mettre en fuite, la cavalerie ennemie.

Combien de fantassins défendent encore le front central?

S'ils sont moins de 15000, rendez-vous au **63**.

Si leur nombre est supérieur, vérifiez combien vous en avez utilisés sur le flanc droit. Si le nombre de fantassins est supérieur à 5000 (ou si vous en avez employés au moins 3000 conjointement à au moins 100 magiciens) et que vous avez envoyé aussi au moins 600 cavaliers, allez au **227**.

Dans tout autre cas de figure, allez au **63**.

162

Le Faucon est un spécimen magnifique. Il ne possède pas de capacités magiques, mais c'est un solide instrument de combat à l'extérieur, vous permettant d'ajouter 1 point de Combativité quand vous vous battez en extérieur. Il pourra aussi vous être utile pour explorer de vastes territoires, quand et si vous en aurez besoin. L'animal refusera d'entrer dans tout édifice ou autre lieu fermé, il prendra son envol et vous attendra à l'extérieur.

Mais attention, pour chaque paragraphe passé dans un lieu fermé, lancez deux dés, si vous obtenez un 2 l'animal s'enfuit et vous l'aurez perdu pour toujours.

La Grenouille par contre a des pouvoirs curatifs. Au terme de chaque combat pendant lequel vous avez été blessé, vous pouvez lui demander de lécher la blessure. Sa salive contient un enzyme qui accélère la guérison et vous permet de récupérer 1 point d'Énergie par combat.

Vous la gardez dans la poche de la chemise pour la faire respirer, mais vous devez faire attention à qu'elle ne soit pas

blessée lors d'un combat. À chaque fois qu'un adversaire vous blesse lancez deux dés, si vous obtenez 12 ou 2, la petite créature a été tuée.

Une fois vos achats terminés, vous sortez du quartier marchand afin de chercher un endroit tranquille pour la nuit. Rendez-vous au **106**.

163

Mirante et Gadeus vous regardent, sceptiques, pendant que vous faites un autre pas en avant alors que l'eau vous arrive à la taille. Vous poursuivez imperturbable, certain que tôt ou tard vous parviendrez à traverser le lac avec vos propres forces.

Malheureusement, quand l'eau atteint maintenant votre nez, vous sentez n'avoir plus pied et vous tombez dans un trou que vous n'aviez pas aperçu. Vous tentez de refaire surface, mais le poids des vêtements mouillés et de votre équipement rend votre tentative difficile.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force, étant sous l'eau vous ne pouvez pas lancer de sorts, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 20 allez au **406**; sinon votre tentative échoue et vos poumons se remplissent rapidement d'eau. Votre aventure se termine ici, à moins que vous ne soyez un Moine. Dans ce cas, si vous pouvez encore demander l'aide d'Ekerion qui, de sa main providentielle, vous aide à remonter à la surface, rendez-vous au **406**.



Vous reparcourez la route qui conduit à la maison de Bartemio. Vous le retrouvez occupé à marchander avec un forgeron. Si vous le souhaitez, vous pouvez en profiter pour acheter les objets suivants:

- 6 Flèches de Cristal (5 pièces d'or chacune): elles sont très fragiles mais causent à l'ennemi une perte de 2 points de Combativité en plus des 2 points d'Énergie de dommage.
- Bâton à deux mains en Argent (30 pièces d'or): c'est une arme finement ciselée, fruit des habiles mains d'artisans nains. Elle est maniable comme un bâton en bois, mais plus létale au combat. Quand vous l'utilisez votre Combativité est augmentée de 1 point et elle inflige 1 point de dommage en plus.
- Heaume des Titans (30 pièces d'or): malgré son nom, le couvre-chef a des dimensions conventionnelles. Toutefois il est extrêmement résistant et protège celui qui le porte de n'importe quelle attaque à la tête. Pendant un combat, quand vous subissez une blessure, lancez un dé. Si vous obtenez un 6, vous ne perdez aucun point d'Énergie le heaume ayant absorbé le coup.

Une fois la transaction finie, le forgeron s'en va et Bartemio trouve un peu de temps pour vous.

Vous partagez avec lui ce que vous avez appris en lui demandant de rester discret sur la situation.

Le marchand vous répond perplexe: « C'est très étrange... qui aurait intérêt à voler un artefact de ce genre qui représente le pouvoir de la Maison Royale? Toutefois, si je peux te conseiller, j'irais parler avec quelques gardes du palais. Eux savent toujours ce qui se passe. Mon cousin Bindello est au service de Sa Majesté. Quand il est de repos, on peut le trouver dans la taverne à côté de la caserne. »

Vous remerciez Bartemio et vous réfléchissez à votre prochaine action.

Si vous préférez faire quelques connaissances à la taverne à proximité du Palais Royal, allez au **598**.

Si vous retournez dans la salle principale du palais où la foule veille sur la dépouille du Roi, allez au **472**.

Si un jour vous avez l'opportunité de rencontrer le nain Bindello, ajoutez 30 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez à cet instant et allez au nouveau paragraphe.

165

Le Ministre du Trésor Evanio vous fait un rapport de la situation.

« Mon Seigneur, grâce à ce décret nous avons récupéré une coquette somme: 2000 pièces d'or qui seront très utiles au Royaume.

- Je me complimente avec toi, Evanio! Tu as su exécuter ma requête à la perfection! » lui répondez-vous.

Mais vous êtes interrompu par le Ministre de la Guerre Attanasio: « Toutefois, cela a entraîné la colère des Grands Prêtres. Mes informateurs me disent que dans les églises votre nom est prononcé avec haine et mépris...

- Un moindre mal, Attanasio, j'aurai l'occasion de récupérer l'estime du peuple d'une autre façon. »

Augmentez le Trésor de 2000 pièces d'or et diminuez votre Autorité de 1 point. Maintenant retournez au **541**.

166

Seber réfléchit perplexe à ce que vous venez de dire, puis il répond en vous mettant en difficulté: « Qu'entends-tu par un traité d'alliance entre Abalone et Dueshe? Depuis quand ce traité est-il en vigueur? Tu nous caches quelque chose, je le sens! »

La situation a pris une mauvaise tournure et vous ne pouvez

pas vous permettre la moindre erreur.

Si vous affirmez que Wolfarmio vous a invité par trahison à Inaus pour proposer une alliance contre Huary, allez au **400**.

Si vous lui dites que l'Empereur a de graves difficultés à maintenir sous contrôle le mécontentement de son peuple et a l'intention de partir en guerre pour distraire l'opinion publique, allez au **81**.

Enfin, si vous dites que Wolfarmio est en train de rassembler une grande coalition de tous les États de Ioscan pour attaquer Huary et mettre un terme à la République, allez au **454**.

167

Vous parvenez à comprendre le mécanisme qui gère les leviers et vous pouvez à présent manœuvrer la catapulte comme bon vous semble. Vous trafiquez les engrenages de façon à ce que le bras ne puisse plus bouger et donc projeter des projectiles incendiaires.

Quand vous êtes certain d'avoir tout bien effectué, vous filez dans les ténèbres en abandonnant derrière vous les vêtements crasseux d'orque.

Peu avant l'aube, vous êtes de retour dans la forêt elfique, certain du succès de votre mission. Rendez-vous au **288**.



Vous sellez les chevaux et vous poursuivez en direction du nord. Si vous aviez laissé ici une partie de votre équipement, ou vos armes, vous pouvez maintenant récupérer le tout.

Le Lac Neger disparaît derrière vous et vous pénétrez dans une étroite vallée, parcourant un chemin de cailloux qui indique la direction. Un panneau décoloré, sur lequel on a posé le crâne d'un animal, indique sans équivoque que vous êtes sur le bon chemin. La vallée rétrécit encore plus, jusqu'à ce que des deux côtés il n'y ait plus que de hautes murailles de roches que le soleil ne parvient pas à illuminer. Il fait froid et humide, et vous vous rendez compte que l'entrée du passage souterrain est toute proche; vous l'atteignez en effet assez rapidement. L'entrée de la caverne est partiellement recouverte par des plantes et il fait si sombre qu'on dirait que les parois absorbent le peu de lumière qui parvient à filtrer jusqu'ici. Vous allumez les torches et, après un moment d'hésitation, vous entrez en traînant par les brides vos montures réticentes.

L'odeur de musc vous pique le nez, vous progressez lentement, l'un derrière l'autre, les sens en alerte, les torches ne fournissant qu'un éclairage limité à quelques pas devant vous. Vous n'osez pas augmenter votre vitesse pour éviter de faire trop de bruit, et vous restez en silence. Si des créatures se cachent dans les anfractuosités de la pierre, vous espérez qu'elles n'oseront pas s'approcher de vous! Vous gardez quand même votre arme à la main, prêt à contrer toute menace éventuelle.

Après une bonne demi-heure vous êtes désormais au plus profond du ventre de la terre, sans aucune idée de quand vous allez revoir la lumière. Vous avez la sensation que vous êtes en train de remonter lentement, et que le passage souterrain procède en spirale de façon à surmonter un important dénivelé.

Mirante, en tête du groupe, lance soudainement une

exclamation de stupeur. Il descend de cheval et se met à examiner le sol avec attention.

« Il y a des traces récentes ici. L'empreinte n'est pas celle d'un adulte (il illumine le sol et se met à réfléchir à haute voix) il chausse des bottes mais son pas est léger, probablement un jeune garçon. Il marchait d'un pas incertain... il nous devance de quelques minutes!

- Poursuivons, Mirante, et ouvrez bien les yeux, il pourrait avoir des intentions hostiles », lui répondez-vous.

Allez au **486**.

169

Rétablir le service militaire obligatoire, qui fut aboli tout de suite après la fin de la Guerre des Races, vous semble la meilleure façon de renforcer l'armée à moindre coût. Bien que cela puisse causer des difficultés aux familles déjà dans le besoin, qui perdraient ainsi des membres essentiels pour leur soutien.

Toutefois, si les opérations militaires pour récupérer les colonies de Cadash donnent des résultats positifs, tout devrait rapidement rentrer dans la normalité et l'ensemble de la population pourra en bénéficier.

« Bakra, dites-vous en vous adressant au Secrétaire du Royaume, émane un décret selon lequel tout citoyen mâle, de n'importe quelle race, de dix-huit à quarante ans, devra servir l'État sous les ordres du Ministre de la Guerre. La peine pour la désertion est la mort! »

L'homme écrit rapidement les derniers mots sur le parchemin des Registres du Royaume et puis demande, imperturbable: « Y a-t-il autre chose mon Seigneur?

- Oui, ajoute que les religieux et les magiciens sont exempts de ce devoir, je ne veux pas de problèmes de leur part. »

Vous réfléchissez à ce que vous venez de dire avant de retourner au paragraphe **483** pour effectuer d'autres choix.

Écrivez sur la feuille d'aventure la Note I.

Le Ballon à Air s'élève rapidement au-dessus des toits de la ville. Vous utilisez ce moyen de transport depuis peu, mais vous entrevoyez déjà les incroyables potentialités qu'il réserve. Vous pouvez voyager rapidement même dans les territoires dangereux et difficiles, sans aucun risque de mauvaise rencontre!

Vous dirigez avec adresse le ballon vers la forêt des elfes, mais vers midi vous comprenez que quelque chose ne tourne pas rond. Vous apercevez à l'horizon une haute colonne de fumée noire qui s'élève de la direction où vous vous dirigez. Vous n'en connaissez pas l'origine, mais cela ne présage rien de bon.

Inquiet, vous poursuivez pendant quelques heures encore et bientôt vous commencez aussi à distinguer des lueurs rougeâtres.

Vos pires craintes se matérialisent quand vous réalisez la disgrâce qui s'est abattue sur le peuple des bois: un incendie aux proportions incroyables est en train de dévaster la forêt entière, dans un paysage qui a pris une teinte rouge sang...

Si vous vous approchez afin de vérifier d'en haut la présence des elfes, allez au **309**, si, par contre, vous préférez atterrir à distance de sécurité, allez au **519**.





Le chemin que vous parcourez est dur et pleins de cailloux, ce qui rend la cavalcade assez inconfortable, mettant à dure épreuve votre dos.

Quand vous atteignez enfin les bords du lac, vous comprenez avoir parcouru une bonne partie de votre chemin et vous décidez que vous pourrez bientôt vous arrêter, mais pas avant d'avoir traversé le Fleuve Vert, qui à cet endroit offre un gué assez facile pour vos montures.

Vous parcourez encore quelques lieues, jusqu'à ce que vous aperceviez une écurie au bord du lac. Il y a de la paille, qui semble assez confortable, mais pas âme qui vive.

Vous ne vous posez pas trop de questions et vous vous installez, profitant d'un agréable vent frais soufflant du sud.

Tandis que vous mâchez distraitement un peu de viande séchée, vous observez l'île au loin: un récif qui émerge à la verticale du lac, haut de quelques dizaines de mètres, sur lequel on a bâti un château qui domine le paysage.

Soudainement vous voyez quelque chose de surprenant: deux silhouettes, indéfinissables à cause de la pénombre, sont littéralement en train de marcher sur l'eau en direction de l'île!

Vous faites signe à Mirante et à Gadeus de ne pas faire de bruit et vous vous approchez en silence pour mieux observer ce qui se passe.

Ils sont effectivement en train de marcher sur la surface de l'eau!

« C'est incroyable », dites-vous à vos compagnons une fois de retour.

Si vous voulez suivre les deux silhouettes en essayant de marcher sur l'eau comme ils viennent de le faire, allez au **145**, si vous le faites à la nage, allez au **370**.

Enfin, vous pouvez laisser tomber et tenter de passer une nuit tranquille, dans ce cas allez au **449**.

Vous montrez l'artefact à Surconio et vous le lui donnez (effacez-le de la feuille d'aventure).

« C'est ton devoir de remettre le marteau au futur Roi. Allez, cours le rejoindre! »

Le nain ne cache pas sa joie quand il prend en main l'objet qui reflète la lumière des brasiers dans toutes les directions.

Entretemps, Maroldo est angoissé, mais quand enfin il prend en main le marteau et qu'il frappe le portail, ses yeux retrouvent la sérénité. Du coin de l'œil, vous observez Lord Carolfo qui se fend d'un rictus de mécontentement et quitte les funérailles avant la fin.

Une fois le rituel terminé, la dépouille est transportée à l'intérieur du mausolée afin qu'elle y repose pour l'éternité.

Petit à petit la foule se disperse, tandis que Maroldo viens vous voir pour vous remercier:

« Héros, aujourd'hui je te dois une fière chandelle et suis ton débiteur. Grâce à toi je pourrai écrire d'autres glorieux chapitres du Royaume d'Osgaram! Tu as toute ma reconnaissance et, si tu en auras besoin, tu n'auras qu'à demander mon aide. Prends ceci en signe d'amitié. »

Il vous tend une pièce d'or avec son effigie.

« C'est le premier échantillon des pièces que je ferai frapper une fois que je serai Roi. Le couronnement se fera dans une semaine et j'espère que tu seras présent.

- Mon Seigneur, je crains qu'il ne me soit pas possible d'accepter l'invitation, de nombreux devoirs m'attendent à mon retour. Mais j'espère que nous nous reverrons bientôt, la couronne sur votre chef! »

Vous prenez en main la Pièce du Roi Nain et vous l'ajoutez dans votre bourse avec les autres (rappelez-vous que le nombre maximum de pièces que vous pouvez transporter est 100, si nécessaire vous devrez en laisser une). Notez-la sur votre feuille d'aventure et considérez que vous ne pourrez pas vous en débarrasser, et ce pour aucune raison, vous ne

pouvez donc pas la dépenser.

Il est temps de quitter Osgaram et de choisir votre prochaine destination. Quelle qu'elle soit, le meilleur moyen d'y arriver est de retourner à Beozia.

Si vous êtes arrivé à Osgaram avec le Ballon à Air, vous le retrouvez là où vous l'aviez laissé, tandis que si vous avez voyagé avec Bartemio, vous allez le voir pour le saluer et lui demander de l'aide. Après lui avoir expliqué votre intention de repartir, il vous suggère de prendre la diligence de son cousin Bertollo jusqu'à Beozia:

« Dis-lui que c'est moi qui t'envoie, il ne te fera pas payer pour le voyage. »

Vous faites comme il a conseillé et le voyage vers Beozia se déroule tranquillement et sans les difficultés rencontrées à l'allée.

Une fois arrivé à Beozia vous pouvez choisir votre prochaine destination.

Si vous avez la Note R, vous devez retourner à Janger. Allez au **541** pour décider comment faire.

Si vous avez la Note Q, effacez-la et écrivez la Note R; puis allez au **72**.

Si vous avez la Note P, effacez-la et écrivez la Note Q; puis allez au **72**.

Si, par contre, vous n'avez aucune de ces trois annotations, écrivez sur la feuille d'aventure la Note P et puis allez au **72**.



« Prince Maroldo, on dirait que vous suspectez quelqu'un. S'il vous plait, partagez avec moi vos pensées.

- Héros, à dire vrai je suspecte tout le monde et personne à la fois. Les membres de la famille royale sont au-dessus de tout soupçon, ainsi que les serviteurs. Le voleur doit avoir été très rusé pour ne pas se faire surprendre. Il doit s'agir

d'un étranger, éventuellement un elfe. Nos deux peuples ne s'apprécient guère. »

Vous réfléchissez à ce que vient de dire le prince et vous aimeriez lui poser d'autres questions, mais un nain, plus âgé, entre dans la salle d'un air hautain, sans se faire annoncer. Rendez-vous au **101**.

174

Quand vous expliquez la façon dont vous aimeriez que l'histoire se poursuive, des murmures d'étonnement s'élèvent. Vous n'en comprenez pas bien la raison, jusqu'à ce qu'un courtisan prenne son courage à deux mains.

« Mais cela n'est pas possible! Il n'est point acceptable qu'une femme puisse gouverner toute seule! L'homme est destiné au royaume, tandis que les femmes doivent prendre soin des enfants et se dédier aux cérémonies du palais! »

L'intervention du courtisan trouve un soutien parmi les autres spectateurs et, pendant que vous tentez de bafouiller quelque chose pour rattraper le coup, le Duc Avicedo intervient en votre nom et suggère que les acteurs s'affrontent au combat pour obtenir la main de la princesse.

La belle Torlam lance un regard dégoûté aux acteurs qui s'appêtent à continuer le spectacle et puis elle justifie son attitude: « Mais, mon Duc, comment pouvez-vous prétendre que je devienne l'épouse de celui qui se montrera plus fort que les autres? Et même si cela arrive, comment pourrais-je me marier avec lui? Comment lui porter respect, si la force devait s'accompagner de la rustrerie? »

La jeune femme semble bel et bien contrariée, mais le regard sévère du roi la fait plier.

« Soit, père, j'accepte contre ma volonté ce que tu m'imposes. Mais sache que cela ne me rend pas heureuse... »

La scène change subitement, prenant l'aspect d'une joute pour cavaliers. Trois prétendants revêtant une armure en fer-blanc s'affrontent au combat, au milieu des cris des

spectateurs.

Torlam, le regard triste, observe la scène en silence...

Au terme d'un combat acharné on proclame le vainqueur et la belle princesse est obligée de se soumettre à la volonté du père et de se marier.

Le silence des spectateurs qui s'ensuit est embarrassant...

Rendez-vous au **125**.

175

« Un adepte de la magie il me semble, le vieux magicien inspire profondément par le nez, comme pour sentir vos pouvoirs magiques.

- Oui, maître, et je pense ne pas être le seul parmi nous, ajoutez-vous avec un peu de sarcasme.

- Et que voudrais-tu de moi alors, étranger? questionne-t-il, son ton changeant brusquement. Des potions? Des sorts? Des objets magiques? Décide-toi, voyageur, je n'ai pas que ça à faire! »

Si vous lui demandez quelque chose, choisissez entre potions, objets magiques ou sorts et puis allez au **24**.

Si, par contre, vous laissez tomber, vous retrouvez vos compagnons en attente de la rencontre avec l'Empereur. Rendez-vous au **443**.

176

Vous donnez l'ordre à toutes vos forces de se concentrer au milieu du déploiement. La première ligne ennemie vacille sensiblement sous les efforts conjoints de vos hommes, toutefois elle résiste et passe à la contre-attaque.

Entretemps, vous avez dû dégarnir les flancs, qui subissent, sans pouvoir vraiment s'y opposer, l'avancée ennemie. Rapidement votre armée a pris une formation en triangle, écrasée sur deux côtés par la pression ennemie. Votre stratégie se révèle être mauvaise, et votre armée subit les

charges répétées de vos adversaires.

Au milieu de la poussière causée par la mêlée générale, vous entendez les cris d'agonie provenant des premières lignes. Vous voudriez rejoindre vos troupes, mais vous ne pouvez pas vous exposer à des risques inutiles. Et surtout vous savez bien que, malgré toutes vos capacités en tant que combattant, vous ne seriez d'aucune aide.

La bataille se poursuit jusqu'au coucher du soleil, mais elle tend de plus en plus en votre défaveur: des sections ont déjà quitté le champ de bataille, démoralisées ou, pire encore, en pleine déroute face à l'avancée de l'armée impériale.

Vous maudissez les déserteurs et vous vous promettez de les punir pour s'être enfuis, mais au fond de vous-même vous savez que vous n'en aurez pas la possibilité. Allez au **560**.

177

Vous parcourez les rues du village à une allure modeste. Les habitants sont en pleine activité: vous voyez des femmes qui se relaient au lavoir, tandis que des enfants jouent au milieu de la boue formée par les éclaboussures d'eau.

Une taverne, en face de laquelle des éleveurs sont en train de discuter, est le seul endroit où vous pourriez trouver à manger.

« Gadeus, dites-vous, prends les chevaux et emmène-les à l'abreuvoir. Ne les perd pas de vue.

On te rejoint rapidement avec quelque chose de copieux à manger.

- Oui mon Seigneur », vous répond le garde, nullement loquace, tandis qu'il prend les rênes et s'en va avec les montures.

Mirante et vous montez les trois marches qui mènent à la taverne, mais les bouseux, puant comme pas possible, ne vous laissent pas passer.

« Qui voilà donc, trois jolis minois de la ville... » l'un des quatre hommes vous adresse la parole, s'approchant

tellement que sentez son haleine nauséabonde. Il pose sa main dégoûtante d'excréments d'animaux sur votre épaule, mais il n'a pas le temps de dire autre chose, car le prompt Mirante a déjà mis la main à son épée et l'a dégainée à moitié, en produisant un bruit sans équivoque de métal qui frotte contre le fourreau.

Vous levez rapidement une main à hauteur de la poitrine du capitaine pour l'arrêter et puis vous attrapez fermement l'avant-bras de l'éleveur pour dégager votre épaule. Vous desserrez votre prise et puis vous enlevez la saleté de votre épaule comme si de rien était.

« J'espère qu'il n'y a pas de problèmes si trois voyageurs fatigués se restaurent un peu dans ce coin du Royaume? »

Votre ton est calme et, dès que vous finissez de parler, vous faites signe à Mirante de vous suivre à l'intérieur de la taverne.

Les quatre hommes se regardent ébahis, vous laissant passer sans s'opposer.

L'intérieur de l'établissement est composé de nombreuses tables dont le bois semble très usé; il y a peu de clients, certains en train de manger de la soupe, d'autres assis devant un pichet de bière ou de vin.

Le tavernier est en train de nettoyer des verres avec un chiffon crasseux, tandis qu'une charmante jeune femme est occupée à servir les clients. C'est bien la seule plaisante exception dans un environnement pas très accueillant!

Vous ne tergiversez pas plus et, en faisant rouler 5 pièces d'or sur la table (effacez-les de votre feuille d'aventure), vous intimez à l'homme: « Une bouteille de vin et quelque chose à manger pour trois personnes. Nous sommes pressés et on préfère manger à l'extérieur, pour profiter de cette belle journée », et pour garder un œil sur les chevaux, ajoutez-vous par la pensée.

L'homme prend en silence les pièces et en mord une pour en vérifier l'authenticité.

« Nous attendrons à l'abreuvoir, poursuivez-vous, fais nous

servir par la fille.

- Ah, le service de la fille coûte une pièce en plus! » vous répond rapidement le tavernier.

Vous vous retournez pour vous en aller et vous terminez:

« Eh bien, on se contentera de ton service alors... »

Suivi par Mirante, vous sortez de la taverne et vous vous retrouvez de nouveau face aux quatre rustres. Lesquels, cette fois-ci, ne semblent pas vouloir se laisser intimider par votre attitude décontractée et vous menacent armés de bâtons.

Le plus grand d'entre eux s'adresse à vous sans équivoque:

« Voici mon petit seigneur, avec sa bourse pleine de pièces d'or... il pourrait nous en donner un peu à nous aussi... qu'en dites-vous les amis? »

Ils montrent avec ostentation leurs armes improvisées, et vous savez qu'il serait dangereux de les affronter car, bien que vous puissiez vous en débarrasser même tout seul, vous vous mettriez à dos tout le village.

Vous êtes en train de réfléchir à une réponse adéquate, mais Mirante est plus rapide et, après avoir pris son poignard de sa ceinture, il le lance vers votre interlocuteur. L'arme se fiche profondément dans son épaule gauche; blessé, l'homme se met à crier de douleur.

Si vous possédez l'anneau de Lord Sirlonio, allez au **310**.

Autrement, allez au **229**.

178

« J'irai chercher l'aide des elfes de la Forêt Lumineuse. Une alliance avec nous leur apportera bien des bénéfices et ils ne nous refuseront pas leur appui! »

Les ministres se regardent entre eux et approuvent votre choix.

Le Conseil se termine, et vous passez les quelques heures qui vous séparent du départ à préparer votre voyage.

Vous avez peut-être déjà sacrifié les vies de Mirante et de Gadeus et vous préférez cette fois-ci voyager sans escorte.

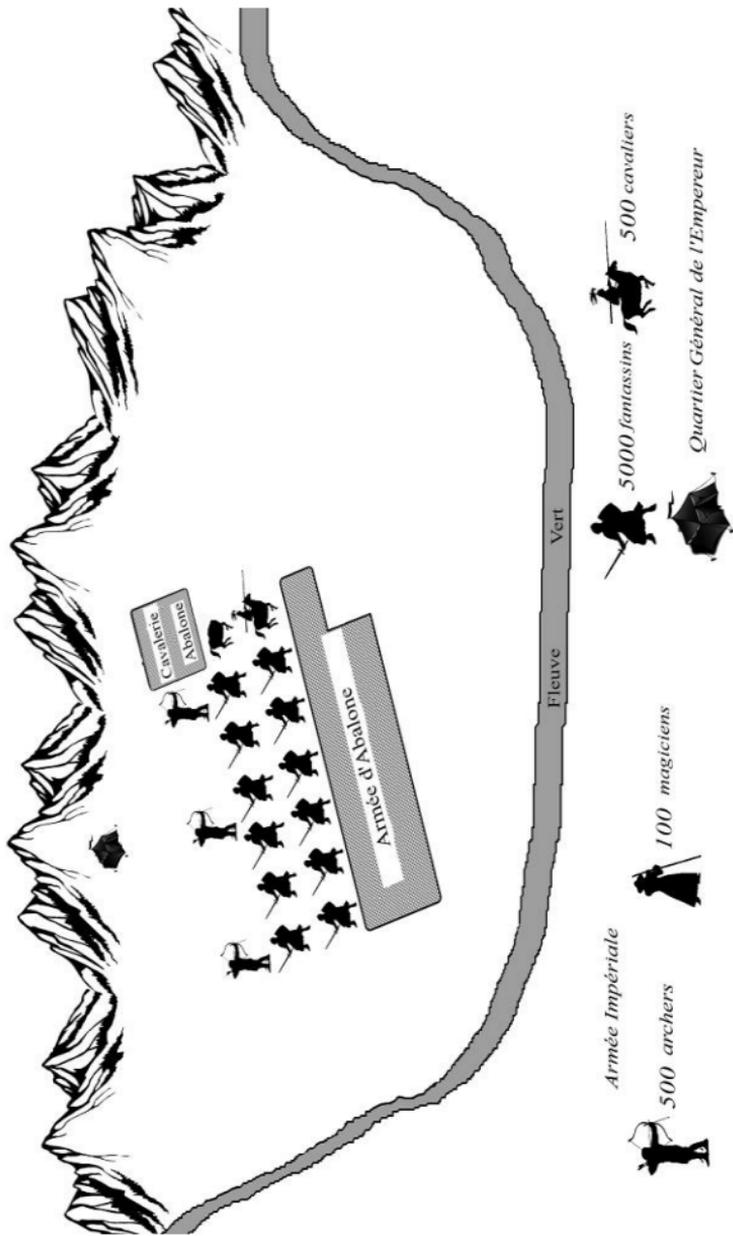
Chaque homme en plus dans l'armée pourrait faire la différence dans un futur proche. Si vous êtes avec Latifah, la démonsse sera heureuse de venir avec vous, afin de donner plus de poids à votre demande d'alliance.

Vous passez ainsi la journée à organiser le voyage du lendemain et, grâce à une nuit de tout repos, vous récupérez 1 point d'Énergie. Vous pouvez prendre dans l'armurerie royale une arme, n'importe laquelle parmi celles décrites dans la section des règles, ainsi qu'un carquois avec 10 flèches; tandis que dans la pharmacie royale vous pouvez obtenir des potions et des médicaments. Ne voulant pas dégarnir les réserves, en prévision des temps difficiles qui vous attendent, vous vous limitez à emporter deux doses parmi les potions suivantes:

- Artere (vous permet d'augmenter votre Force de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat)
- Miscolina (vous permet d'augmenter votre Esprit de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat)
- Staborina (vous permet d'augmenter votre Agilité de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat)
- Herbe Médicinale (restaure votre Énergie à son niveau initial),
- Tescorina (vous permet d'augmenter votre Autorité de 3 points pour la durée d'un paragraphe).
- Merfo (un faible somnifère, capable d'endormir pendant quelques heures un animal de petite taille ou pendant quelques minutes des animaux de grande taille ou un être humain)

Vous pouvez aussi remplir votre bourse jusqu'à un maximum de 100 pièces d'or. Déduisez du Trésor Royal ce que vous prenez.

À l'aube vous êtes déjà prêt pour le départ. Si vous voulez utiliser le Ballon à Air avec lequel vous avez fui Inaus, allez au **170**; sinon au **377** si vous parcourez la route à cheval.



179

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 démonsse, qui reprend la parole en vous faisant une offre qui vous coupe le souffle. Allez au **290**.

180

La charge des cavaliers de Wolfarmio fait des ravages, et vos défenses sont inadéquates pour la contrer.

Heureusement ils sont pris par surprise par votre cavalerie qui les attaque de dos. Engagés sur deux fronts, ils doivent diviser leurs forces et leur attaque n'obtient pas les résultats espérés par Wolfarmio (image 4).

Toutefois 1500 de vos fantassins doivent quitter le combat car morts ou blessés de façon grave, ainsi que 200 de vos cavaliers. Pareillement les forces ennemies subissent une perte de 200 cavaliers (modifiez le Registre de Bataille).

Vous pouvez maintenant renforcer le flanc droit en envoyant des troupes fraîches prélevées du centre de votre formation, tout en demandant au gros de l'armée des efforts additionnels pour résister à la pression ennemie. Avec cette manœuvre vous espérez anéantir la cavalerie adverse et gagner ainsi un important avantage tactique!

Si vous procédez ainsi, notez sur le premier Registre de Bataille disponible le nombre et le type de troupes que vous allez employer sur le flanc droit et allez au **161**.

Autrement, vous pouvez faire replier l'infanterie vers le centre, permettant à la cavalerie ennemie d'avancer et puis, une fois isolée du gros de l'armée, tenter de la disperser en utilisant vos archers, appuyés par le reste de vos cavaliers. Si vous choisissez cette option, notez sur le premier Registre de Bataille disponible le nombre et le type de troupes que

vous allez employer pour donner la chasse aux cavaliers ennemis et allez au **13**.

Autre alternative, vous pouvez faire reculer vos troupes du flanc gauche, les déplaçant vers le centre en simulant une retraite. Vous permettrez ainsi aux ennemis d'avancer vers le flanc gauche, pour mieux les frapper là où leur front se casse et tenter de séparer leur armée en deux tronçons, que vous pourrez ensuite attaquer plus facilement.

Dans ce cas, allez au **132**.



181

De nombreux marchands ambulants exposent leurs marchandises dans la grande place face au Palais Impérial.

Un groupe de personnes entoure celui qui crie plus fort que les autres en présentant les incroyables qualités des objets qu'il vend. Objets qui, le plus souvent, ne sont que de la camelote de moindre valeur, à moins que ce ne soit qu'une escroquerie en bonne et due forme.

Vous évitez de perdre du temps avec ces marchands de pacotille et vous tentez d'identifier ceux qui auraient quelque chose de vraiment unique à vendre.

Deux, en particulier, attirent votre attention. Le premier est un sorcier nain, aux longs cheveux noirs. Il dit être capable d'enchanter des armes pour les rendre plus redoutables.

La deuxième est une démonsse, revêtue d'habits assez succincts, qui mettent bien en évidence sa silhouette fine et sa poitrine généreuse, ainsi qu'une peau de couleur bleuâtre typique de sa race. En apercevant un jeu de cartes sur une petite table devant elle, vous devinez qu'elle doit prédire le futur à ses clients.

Si vous voulez voir ce que le magicien peut offrir, allez au **47**; si vous préférez parler à la démonsse, allez au **448**.

Le noble est un très bon interlocuteur et il décrit avec d'habiles périphrases la situation économique d'Abalone, qui selon lui aurait besoin d'une vigoureuse amélioration. Il vous raconte sa lassitude pour la vie de campagne et qu'il ne dédaignerait pas de retourner à la capitale, qu'il a quitté il y a de nombreuses années de cela.

« Ah, quand j'étais jeune, je passais du bon temps dans les bordels de Janger... ils y avaient les plus belles elfes de ce monde. Une peau candide comme le lait et parfumée de rose, des cheveux d'or et...

- Je crois avoir compris, Lord Sirlonio. Malheureusement, nous, hommes d'État, n'avons pas vraiment le temps pour ce genre de plaisirs.

- Mais tôt ou tard vous devrez bien penser à donner un héritier au pays, à moins que vous ne l'ayez déjà fait. »

Il vous fait un clin d'œil complice avant de changer rapidement d'attitude.

« Mais laissons de côté ces discussions frivoles et venons-en aux choses sérieuses. Je sais que dans les semaines qui viennent vous serez occupé loin de la capitale. Donc...

- Je vois que les nouvelles circulent vite, l'interrompez-vous.

- Vous devez savoir que j'ai l'honneur de guider une... association de personnes distinguées qui ont comme objectif de servir l'État de la meilleure façon qui soit. Eh bien, je suis ici justement pour ce motif. Vous avez besoin de quelqu'un d'expert dans le commandement: qui mieux que moi pourrait vous remplacer lors de moments incertains comme ceux que nous vivons actuellement? Puis, dès que vous serez de retour, je reprendrai ma place dans l'ombre, toujours prêt à vous aider et vous conseiller. Et pour vous montrer mon dévouement à la cause, je suis disposé à vous faire une donation immédiate de 5000 pièces d'or pour les caisses royales. »

Vous êtes surpris par tant d'audace, mais d'un autre point de vue, cela ne vous déplairait pas de renflouer les caisses de l'État avant votre départ. Vous avez en outre besoin de trouver un remplaçant temporaire et, bien que cet homme donne l'impression d'être un vautour, vous pourriez en tirer avantage malgré les circonstances.

Si vous procédez ainsi, allez au **211**, si, par contre, vous lui refusez le poste, allez au **51**.

Si vous possédez l'anneau de Lord Sirlonio, l'influence qu'il a sur vous est trop forte pour pouvoir lui résister et vous êtes forcé d'accepter. Dans ce cas rendez-vous au **211**.

183

Le messenger vous informe que Maroldo a renoncé au trône et que le nouveau roi des nains est Carolfo, lequel a fait savoir qu'il était disposé à envoyer 6000 fantassins pour vous aider (modifiez la feuille d'aventure).

Vous renvoyez le messenger, en espérant que les renforts arriveront à temps. Effacez la Corne de Carolfo et retournez au **86**.

184

« Mon chapeau est noir, belle princesse! »

Le cri d'excitation de Torlam se mêle à celui de déception du public.

« Faux, messire! dit le roi.

- Des têtes vont tomber, aujourd'hui... » termine la princesse. Même le Duc manifeste son insatisfaction pour l'issue du spectacle, mais les acteurs sont inamovibles.

« Ça va, ça va! ajoute Avicedo, laissons tomber pour aujourd'hui. J'annonce à tous que le spectacle est terminé, et que la princesse Torlam s'est montrée digne de ne pas prendre un mari pour le reste de ses jours... »

Rendez-vous au **68**.

185

Vous arrivez ici du paragraphe 155.

Mirante est en train de parler avec une elfe, mais vous n'hésitez pas à l'interpeller.

« Tu ferais quoi à ma place? » terminez-vous après lui avoir expliqué votre hésitation.

Mirante, excité par le vin et par la situation, vous donne son conseil en riant à gorge déployée.

« Mais avec toutes les deux, mon Seigneur! »

Gadeus est par contre complètement absent, absorbé par ce que deux femmes sont en train de lui murmurer à l'oreille.

Encore plus perplexe, vous réfléchissez à ce qui pourrait être le meilleur choix.

Si vous accompagnez Sativa, allez au **392**.

Si vous préférez l'elfe Alisea, allez au **502**.

Si vous leur demandez à toutes les deux de venir dans votre chambre, allez au **573**.

Si vous vous excusez, préférant vous reposer tout seul, allez au **193**.

186

À l'ambassade vous retrouvez vos gardes du corps en pleine conversation avec l'ambassadeur Rygario et la ravissante Dame Isarca. Eux aussi seront hôtes de l'Empereur Wolfarmio lors de cette soirée qui s'annonce émotionnante.

Vous prenez un bain relaxant (vous récupérez 2 points d'Énergie) et vous vous habillez comme il se doit (effacez les Habits Élégants de votre équipement, étant donné que vous les portez maintenant). Au Palais Impérial vous pouvez emmener avec vous toutes vos armes et vos bijoux, mais seulement cinq objets de votre choix, car les habits de cérémonie ont moins de poches que ceux pour voyager et vous ne pouvez pas emporter votre besace.

Le Comte Rygario vous conseille de vous montrer ouvert et disponible au dialogue avec l'Empereur. L'homme s'est endurci après les défaites subies et il tente de récupérer le prestige perdu: vous devez donc prouver que vous avez assez d'autorité sur les citoyens d'Abalone.

Le soleil commence à se coucher quand vous arrivez sur la place qui fait face au Palais Impérial. La fête a atteint son point fort, avec artistes et cracheurs de feu qui exécutent leurs performances sous les yeux émerveillés des spectateurs. Les gardes du Palais n'opposent aucune résistance quand l'ambassadeur vous conduit au portail principal. C'est un homme bien connu, et on vous accorde à vous aussi le libre accès aux cours internes.

On vous fait entrer dans une grande salle très bien éclairée, où nobles et personnalités importantes de l'Empire sont en train de discuter entre eux, tout en buvant du vin et en écoutant la musique qu'un groupe de musiciens est en train de jouer.

L'ambassadeur se dirige tout de suite vers le secrétaire particulier du souverain et commence à discuter avec lui en aparté, ce qui vous laisse le temps de converser avec quelqu'un, si vous le souhaitez.

Vous pouvez rejoindre un magicien chauve et âgé qui, tout seul dans un coin, regarde par une fenêtre, allez au **209**, ou une vieille dame qui vient de terminer une conversation avec une autre femme, allez au **565**.

Autrement vous pouvez rester avec vos hommes et attendre que Rygario ait organisé avec le secrétaire la rencontre avec l'Empereur. Dans ce cas allez au **443**.

187

Dès que vous avez pénétré dans cette salle, vous avez ressenti quelque chose d'anormal. Vous êtes certain de la présence d'un passage secret quelque part.

Vous demandez à Latifah de vous confirmer votre sensation

et elle, après un rapide sourire, vous prend par la main et vous conduit face au miroir de la coiffeuse. Elle pousse une gravure du cadre en bois, et la superficie réfléchissante glisse comme si c'était une porte, laissant apparaître un passage faiblement éclairé par des sphères magiques.

« Par ici », dit-elle tout simplement.

La démonsse vous ouvre la route, après s'être assurée de bien avoir refermé la porte secrète derrière vous.

Après avoir parcouru un couloir étroit et avoir franchi de nombreuses portes, vous vous retrouvez à l'extérieur sur la place qui fait face au palais. Une grande plante ornementale cache à la vue des passants l'alcôve de laquelle vous sortez. Vous vous mêlez ensuite à la foule afin de brouiller les pistes. Rendez-vous au **159**.

188

L'armurerie des rois nains est dans son ensemble le plus important centre de production de toutes les terres connues. Les nains sont réputés pour être les meilleurs forgerons du monde et ils ont une habileté naturelle pour ce qui est de créer des alliages métalliques adaptées à tout besoin. Lames flexibles pour assassins qui agissent dans l'ombre, haches capables de briser d'un seul coup le plus résistant des arbres, sont un exemple des objets produits ici. Tout comme les armures et les pourpoints en cuir tressé avec des fin fils de métal, qui représentent la fine fleur de l'artisanat des nains!

Le forgeron royal coordonne le travail de nombreux ouvriers et il vous accorde quelques minutes de son précieux temps.

Qu'allez-vous lui demander?

Si vous lui demandez des informations au sujet du Marteau de Throringa, allez au **492**.

Si vous lui demandez une armure, allez au **334**.

Si vous lui demandez une arme, allez au **361**.

Si, par contre, vous ne voulez pas perdre plus de temps dans cet endroit, vous pouvez choisir l'une des options suivantes:

Visiter la salle des trophées, au **543**.

Aller à la bibliothèque royale, au **5**.

Visiter la salle du trône, au **95**.

Inspecter le quartier du personnel, au **52**.

Comme alternative, vous pouvez tout simplement demander une chambre pour pouvoir réfléchir au calme, en attendant l'heure des funérailles. Dans ce dernier cas, allez au **426**.

189

Effacez la Note L.

Le Ministre de la Culture et de la Magie Agricantus vous fait le rapport des résultats obtenus suite à l'application de vos édits.

Bénéficiant d'importants financements, il est parvenu à attirer de nombreux nouveaux étudiants, même des autres États proches. De nouveaux ingrédients et instrument ont été acquis afin de préparer des potions et autres magies offensives et défensives.

« Grâce à cela, aucune armée ne pourra s'opposer à nous », termine-t-il avec un sourire.

Vous ne pouvez pas ne pas remarquer le regard dubitatif du Ministre de la Guerre Attanasio qui toutefois n'ose pas intervenir.

Effacez 40000 pièces d'or du Trésor et notez dans la section Armée la présence de 100 magiciens.

Si vous possédez les Magies de Guerre, allez au **20**.

Si vous avez la Note K, allez au **97**.

Autrement, après avoir fini de passer en revue les forces à votre disposition, vous mettez fin au Conseil et vous vous retirez dans vos appartements.

Vérifiez votre valeur d'Autorité. Si elle est égale ou inférieure à 9, allez au **157**, si elle est égale ou supérieure à 10, allez au **86**. Notez que vous ne pouvez pas utiliser le sort de Conviction, ni boire de potion.

Le demi-démon reste de marbre face à votre intervention.

Tandis que vous continuez à expliquer vos raisons, vous le voyez absent et vous vous rendez compte que vous ne faites que gaspiller votre salive.

« Vous êtes nos prisonniers, dit-il d'un ton déçu, et vous connaissez nos visages et notre cachette. On ne vous laissera pas repartir librement. »

Il fait signe aux trois brigands, qui vous ordonnent de vous lever et vous emmènent dans une autre cabane, vous laissant dans l'obscurité à peine éclairée par le peu de lumière qui filtre par une petite ouverture.

Le soleil est en train de se coucher et vous ne pensez pas avoir beaucoup de temps à disposition pour tenter de vous enfuir...

Si vous cherchez une façon de sortir, allez au **285**, si vous attendez le retour des brigands, allez au **559**.



« Mes amis, elle doit se marier de force sous peine d'emprisonnement dans une tour isolée sans possibilité de voir quiconque. Vous verrez qu'elle changera d'avis! »

Les spectateurs ricanent à votre proposition et commencent à murmurer entre eux. Vous ne parvenez pas à bien comprendre ce qu'ils se disent, mais vous percevez clairement: « ...on dirait bien qu'il ne connaît pas le tempérament de la princesse... »

Entretiens la belle Torlam vous observe, indignée:

« Soit, mon Seigneur. Je serai enfermée dans une tour, où je passerai chaque nuit à pleurer pour mon royaume qui périra

sans un guide. »

La scène change rapidement, représentant un château, dont la tour la plus haute pointe vers un ciel gris. À la fenêtre de sa chambre, la princesse pleure la mort du roi son père et l'imminente fin du royaume. Rendez-vous au **125**.

192

Osgaram n'est pas très loin de Beozia et par les airs le voyage est court.

Le ballon s'élève rapidement et parcourt les lieues en survolant des plaines où apparaissent de nombreuses fermes. Malgré le vent défavorable qui vous oblige à voler en zigzag, vous poursuivez selon l'horaire prévu. Pendant la nuit vous ne vous accordez que quelques heures de sommeil, faisant étape dans une prairie déserte. Personne ne vous dérange et avant l'aube vous avez déjà repris le voyage afin de ne pas perdre trop de temps. Une autre journée s'écoule rapidement, vous survolez les montagnes qui représentent la frontière naturelle entre Huary et Osgaram. Au coucher du soleil vous arrivez enfin en vue du grand portail creusé dans la roche: vous êtes arrivé à destination!

Vous atterrissez sous les regards émerveillés des nombreux voyageurs qui font la queue pour entrer dans la capitale du Royaume des Nains. Une foule s'approche pour observer le Ballon à Air, vous empêchant de vous diriger vers les portes de la ville.

« N'ai pas de hâte, étranger, vous dit un homme, si tu m'autorises à examiner ton moyen de transport, je serai heureux de t'offrir l'hospitalité dans mes magasins. Avec les funérailles du Roi Faroldo qui se dérouleront demain à cette même heure, tu dois t'attendre à qu'il n'y ait plus d'auberges avec des lits disponibles. Mon nom est Giorisio et je fais du commerce avec Osgaram depuis bien longtemps; chez moi tu seras le bienvenu », termine-t-il en vous tendant la main.

Vous la serrez sans presque vous en rendre compte.

« C'est quoi cette histoire de funérailles, Giorisio? »

Pendant que vous dégonflez le Ballon à Air et que vous le chargez sur sa charrette, il vous raconte que le roi des nains est mort il y a une semaine de cela. L'usage prévoit que ce soit à l'héritier de le conduire dans le mausolée où sont conservées les dépouilles des membres de la maison royale. La tâche en échoit à l'unique fils: Maroldo.

L'instabilité politique à Osgaram est un beau problème pour vous: demain vous devrez tout de suite tenter de lier un rapport d'amitié avec l'héritier désigné.

Giorisio fait un signe aux gardes et vous pouvez entrer dans l'endroit le plus extraordinaire que vous ayez jamais vu: une ville entièrement construite sous terre, avec des énormes piliers qui soutiennent la voûte et des globes de lumière magique qui garantissent un éclairage à toute heure.

Le marchand vous conduit à ses magasins, où vous dormez pendant toute la nuit sans inquiétude (vous récupérez 2 points d'Énergie). Giorisio étudiera le Ballon à Air pour tenter d'en comprendre les secrets; vous pourrez ensuite le récupérer à n'importe quel moment. Maintenant allez au **590**.

193

Sativa vous lance un regard contrarié, tandis qu'Alisea hausse les épaules. Elles tentent de protester, mais vous êtes convaincu que votre mission est d'une vitale importance pour la prospérité du royaume.

« Je demande pardon, mes dames. Mais nous aurons d'autres occasions de nous retrouver, je n'en doute pas. Maintenant je sais où vous trouver. »

Puis, vous adressant à Gadeus et Mirante: « Vous deux faites comme bon vous semble, mais demain matin à l'aube vous devez être prêts au départ. Nous ne pouvons pas perdre trop de temps ici. »

Vos gardes du corps vous font signe de la tête pour

confirmer qu'ils ont compris, et vous partez les laissant entre les bras des filles. Alisea et Sativa vous conduisent à votre chambre et puis vous saluent en vous embrassant sur la joue avant de s'en aller la main dans la main. En les regardant se fondre dans l'obscurité des couloirs du château du Margrave, vous pensez à ce qui aurait pu être et qui ne sera pas.

La nuit s'écoule sereine, personne ne venant déranger votre repos. Peu après l'aube vous êtes déjà à la recherche de vos deux compagnons. Vous récupérez 2 points d'Énergie avant de vous rendre au **561**.

194

Le messenger de retour de Beozia vous informe que les Consuls ont décrété l'état d'alerte. Ils enverront au plus vite 4000 fantassins, 200 cavaliers et 100 archers à la frontière entre Dueshe, Abalone et Huary (modifiez la feuille d'aventure).

Vous renvoyez le messenger, en espérant que les renforts arriveront à temps. Effacez la Clef en or et retournez au **86**.

195

Pendant que vous l'aidez à se relever, le jeune tousse en crachant du sang.

« Tu vas t'en sortir, mon garçon! Mais que diable fais-tu ici? lui demandez-vous.

- Merci de m'avoir sauvé la vie, mes Seigneurs. Mon nom est Devero et je viens du village de Plan de la Grotte, sur les montagnes. Je ne pensais pas rencontrer cette créature... » termine-t-il en pleurs.

Vous lui donnez une tape dans le dos pour le consoler et vous le voyez reprendre un peu ses esprits.



« Mon grand-père me raconte toujours de nombreuses histoires d'héros et de chevaliers qui affrontent des dangers et vivent des aventures incroyables. Un fois, il m'a raconté qu'un moine guerrier, le dernier de sa congrégation, qui traversait un passage souterrain pour récupérer une épée miraculeuse, capable de détruire tous les ennemis du royaume. Il était si fascinant que je n'ai pas résisté à la tentation de l'imiter. Le seul passage souterrain que je connais est celui-ci et hier soir j'y suis entré afin d'atteindre la sortie sur le versant de l'Empire. Je me suis fait trop influencer par cette histoire et je ne me suis pas rendu compte que la réalité peut être dangereuse. Je vous remercie pour votre aide, mes seigneurs!

- De rien mon garçon, mais maintenant rentre chez toi, ta famille doit s'inquiéter de ton absence. Et essaye d'oublier cette mauvaise aventure.

- Je vais le faire, mais je vous prie de prendre ceci en échange. »

Il vous tend une Broche en Argent en forme de loup qui lui sert pour fermer sa tunique.

« Je n'en aurai plus besoin. Je jure qu'à partir d'aujourd'hui je n'écouterai plus les histoires de mon vieux et que je vais me dédier uniquement au travail dans les champs.

- Bien dit, mon garçon. Et merci pour la broche, c'est un magnifique objet. Maintenant tu peux revenir sur tes pas. Il n'y a aucun danger par-là, mais ne t'arrête pas, sous aucun prétexte.

- J'obéis, mon Seigneur! » dit Devero en rengainant la dague qu'il avait avec lui. Après quoi il s'en va en courant sans se retourner une seule fois.

Notez dans votre équipement la Broche en Argent, qui occupe la place d'un objet, et allez au **546**.



Vous n'avez plus le contrôle de votre corps, mais votre force de volonté est solide et ne fléchit pas face au pouvoir surnaturel de la magicienne. Vous savez que vous pouvez la vaincre et vous concentrez votre esprit sur vos muscles, les obligeant à réagir (vous perdez 2 points d'Énergie à cause de l'effort).

Vous ressentez un léger fourmillement au bout de vos doigts. Vous pouvez les bouger!

La chaleur envahit votre corps et en un instant vous vous libérez de cette contrainte surnaturelle. Vous dégainez votre arme et la lancez contre la magicienne, qui ne se trouve qu'à quelques pas de vous. Trop lente pour réagir, elle est touchée en plein visage et tombe à terre avec une large blessure au front. Elle ne s'en remettra pas rapidement!

L'effet de l'enchantement ainsi brisé, Gadeus et Mirante aussi retrouvent le contrôle de leur corps et dégainent leurs armes, prêts à se défendre contre les gardes qui avancent, l'air menaçants.

Si l'arme que vous avez lancée était la seule en votre possession, vous êtes maintenant désarmé.

Mirante et Gadeus s'occupent de trois adversaires, tandis que vous devez affronter le dernier de ces gardes belliqueux. Il est armé d'un cimeterre.

Garde: Combativité 10 Énergie 12

À cause du grand nombre de personnes dans la salle, si vous combattez avec la Force ou l'Esprit, vous devez diminuer votre Combativité de 2 points.

Si vous parvenez à vous libérer de cet adversaire, écrivez la Note N et rendez-vous au **353**.

Vous attrapez l'extrémité de la canne à pêche et tirez de toutes vos forces. Le pêcheur est surpris par votre intervention, mais comprend que vous avez de bonnes intentions.

Malheureusement vous n'êtes pas assez adroits et le poisson donne un coup violent, brisant net la ligne et vous faisant culbuter en arrière dans l'herbe haute.

L'homme jure à haute voix, vous insultant pour votre aide maladroite et en vous lançant une quelconque malédiction que vous ne comprenez pas bien, puis il s'en va, la tête basse, sans que vous ayez eu le temps de lui répondre.

Il n'y a plus rien à faire ici et vous vous dirigez vers la taverne, non sans avoir préalablement insulté vous aussi votre maudite malchance. Rendez-vous au **91**.



Vous arrivez ici du paragraphe 168.

« Qu'est-ce que vous en dites? »

Vous demandez l'avis des deux militaires.

Gadeus est le premier à vous répondre: « Il doit être entré ici peu avant nous et ne doit pas bien connaître cet endroit, sinon il nous aurait déjà distancé. À mon avis il est effrayé. Essayons de l'appeler.

- Mais dans ce cas nous mettrions en alerte toute personne ou toute chose se cachant dans ce souterrain! » proteste Mirante.

Les deux vous regardent, conscient que la décision finale ne revient qu'à vous.

Si vous appelez à grande voix l'homme qui vous précède, allez au **525**, sinon poursuivez avec précaution au **486**.

Si vous êtes un Moine, rendez-vous immédiatement au paragraphe **551**, autrement poursuivez la lecture.

« Bakra, prend bien note de ce que je te dis. Le seigneur d'Abalone a décidé de taxer les richesses des religieux du Royaume, à partir de maintenant les prêtres de Barlesh, d'Aritno, d'Ekerion et de Rhodio devons contribuer au bien-être de leurs concitoyens. »

Vous vous interrompez un instant, réfléchissant sur l'opportunité de taxer aussi l'Église d'Ekerion. Ne pas le faire aurait comme conséquence d'obtenir moins d'argent et surtout de rendre les autres religions suspicieuses, vous causant un grand nombre de problèmes politiques. Il est tout aussi vrai que le charisme du Grand Prêtre d'Ekerion est particulièrement fort à Abalone et, si vous décidez de les traiter toutes au même niveau, vous ne feriez qu'exacerber la rivalité qui vous oppose à lui, avec des conséquences difficilement prévisibles.

Si vous faites modifier l'édit en exemptant l'Église d'Ekerion du paiement des impôts, écrivez la Note B sur la feuille d'aventure, sinon écrivez la Note C.

Si vous avez déjà écrit la Note D, ces édits sont inutiles, n'écrivez donc aucune autre note, puis retournez au **483**.

Le Ministre du Trésor Evanio vous fait un compte-rendu de la situation.

« Mon Seigneur, grâce à cet édit nous avons récupéré une énorme fortune: 10000 pièces d'or, pas moins, qui seront utiles au Royaume.

- Je me complimente avec toi, Evanio! Tu as su exécuter ma requête à la perfection! » lui répondez-vous.

Mais vous êtes interrompu par le Ministre de la Guerre

Attanasio: « Toutefois, cela a eu de douloureuses répercussions sur la population, qui a été incité par les Grands Prêtres à se rebeller contre votre gouvernement, mon Seigneur. La situation en ville est critique!

« Je résoudrai ce problème aussi, mon fidèle Attanasio », lui répondez-vous, avec peu de conviction.

Notez les points suivants:

Augmentez le Trésor de 10000 pièces d'or.

Diminuez votre Autorité de 2 points.

Effacez 2500 fantassins, 250 cavaliers et 100 archers de votre armée suite à leur désertion.

Maintenant retournez au **541**.



201

L'homme vous invite dans son habitation, une misérable cabane pas loin du centre du village.

Il vit encore avec ses anciens parents, dont il est la seule source de subsistance, vous vous sentez donc un peu coupable de partager leur repas. Malgré cela, leur compagnie est joyeuse, et vous mangez le poisson rôti accompagné de savoureux tubercules roses cuit directement sur les braises ardentes. Ils sont extraits avec un pic de fer et puis refroidis sous de l'eau courante pendant quelques secondes, après quoi ils sont tellement tendres qu'ils fondent presque dans la bouche.

Vous conversez à propos de tout et de rien pendant quelques heures, puis vous décidez que le temps est arrivé de repartir, car vous avez encore beaucoup de route à faire.

Vous prenez vos besaces et remontez à cheval, bien décidé à parcourir les dernières lieues qui vous séparent d'Inaus.

Peu avant le coucher du soleil, vous arrivez enfin devant les murs de la ville que vous franchissez rapidement par la porte au sud, pour ensuite vous diriger vers le siège de l'ambassade du Royaume d'Abalone, qui se trouve à proximité, afin d'y passer la nuit. Vous récupérez 2 points d'Énergie avant d'aller au **517**

202

Vous prenez 1 pièce d'or de votre bourse (effacez-la de la feuille d'aventure. Si vous n'en avez pas, vous pouvez parier un objet d'équipement ou une arme de votre choix) et vous la donnez à l'homme qui, avidement, la fait glisser dans sa poche. Il vous montre ensuite la perle lumineuse, il vous en montre une autre normale, et les renferme dans ses poings avec une rapidité hors du commun, vous demandant ensuite d'indiquer la main qui contient celle lumineuse.

Lancez deux fois 1 dé. Si vous obtenez le même numéro, allez au **283**, sinon au **107**.

203

Pour éviter que la voix charmeuse de la créature ne vous oblige à vous jeter à l'eau, vous couvrez vos oreilles avec les mains et vous détournez le regard au sol.

Le son de sa voix résonne dans votre tête, mais devient de plus en plus faible, vous laissant enfin libre d'agir.

Si vous avez un Arc et au moins une Flèche, ou un Poignard, vous pouvez tenter de toucher la sirène (effacez l'arme de votre équipement). Comme alternative vous pourriez y parvenir aussi avec le sort Eclair Foudroyant.

Ou, encore, avec le sort d'Illusion vous pourriez faire apparaître une pieuvre gigantesque pour effrayer la créature, qui s'enfuira, cessant ainsi d'ensorceler les marins.

Enfin, si vous êtes un Moine, vous pouvez invoquer Ekerion

et demander son aide pour créer de violentes vagues qui fassent fuir la sirène.

Quelle que soit la méthode utilisée pour vous débarrasser de la créature, allez au **154**, si vous n'y parvenez pas, allez au **508**.

204

Vous frappez le corps du demi-démon, mettant fin pour toujours à sa vie impie. Le combat a été rapide et probablement personne ne s'en est aperçu. Mirante et Gadeus se sont débarrassés eux aussi de leurs adversaires, non sans difficulté, et ils attendent vos instructions, quelque peu essoufflés.

Il vaut mieux ne pas traîner trop longtemps et, une fois que vous avez récupéré vos biens (effacez les parenthèses de la feuille d'aventure), vous vous dépêchez de reprendre vos montures. Rendez-vous au **84**.

205

La menace ennemie est sérieuse, mais vous pensez qu'il n'est pas nécessaire de détacher trop d'hommes pour la contrer, sinon le centre de votre armée s'affaiblirait trop et ce serait comme laisser le champ libre à l'avancée adverse qui est déjà contrée avec difficulté.

Vous donnez l'ordre à vos archers d'éliminer le plus d'ennemis possibles, profitant du terrain dégagé de tout obstacle et du fait que la cavalerie ennemie s'avance loin de vos troupes, sans risque de dommages collatéraux.

Quelles troupes et combien de soldats avez-vous utilisé pour cette attaque?

S'il y a au moins 800 archers (ou 500 aidés par 100 magiciens, ou 400 aidés par 150 magiciens, ou 300 archers et 200 magiciens) allez au **231**; sinon au **488**.

« C'est Verena qui m'a envoyé ici! » criez-vous au roi avant qu'il ne parte.

Il se retourne et reparcourt rapidement la distance qui vous sépare.

« Que sais-tu de Verena? Quel est le rapport avec cette paria?

- Majesté, elle m'a envoyée dans le passé pour vous prévenir que les orques détruiront la forêt. Je l'ai vu de mes propres yeux, un amas de squelettes noirs. Ou plus exactement, je le verrai cette nuit...

L'elfe vous attrape par le col.

- Continue, mortel!

- Il ne restera plus rien de cette forêt... vous devez fuir ou vous serez balayés! Rappelez votre peuple. Abalone pourra vous offrir asile et vous aider à reconquérir les territoires occupés par les Orques.

Le Roi crache par terre

- Pouah! Abalone... ce royaume nous a abandonné à la frontière à combattre tous seuls contre ces monstres assoiffés de sang. Et maintenant vous venez nous offrir votre aide? Vous auriez pu envoyer une armée, au lieu d'une seule personne. »

Il prend un poignard de sa ceinture et coupe les cordes qui vous attachaient.

« Tu es libre de partir, étranger de mauvais augure. Nous n'abandonnerons jamais notre maison! »

Il se retourne et se dirige rapidement vers le sud-ouest.

Si vous le souhaitez, vous pouvez le suivre et tenter de le raisonner une dernière fois, allez au **351**.

Sinon, il ne vous reste plus qu'à fuir au plus vite de la forêt, allez au **69**.



Vous demandez aux passants le chemin pour le Palais des Consuls que vous atteignez rapidement.

Vous commencez alors à réfléchir à la stratégie à adopter avec Seber et Arus. Il y a peu de temps de cela, vous avez réussi à obtenir leur neutralité lors de la conspiration contre le Régent Zipher. Serez-vous capable d'obtenir une alliance avec eux, maintenant?

À l'intérieur du Palais des Consuls, vous retrouvez le même va-et-vient de personnes occupées aux tâches les plus diverses, mais cette fois-ci vous savez déjà où aller. Quand vous arrivez devant le bureau de Seber, vous espérez qu'il n'ait pas d'affaires urgentes à traiter et qu'il pourra vous recevoir. Son secrétaire vous reconnaît immédiatement et vous annonce au Consul qui est bien heureux de vous revoir! Vous ne perdez pas de temps en préambules et vous vous adressez à lui de façon directe:

« Consul Seber, je suis sûr que les nouvelles de Janger vous sont déjà parvenues. Le régent a fui et la charge de Gardien du Royaume m'incombe. Je suis venu dès que mes devoirs me l'ont permis pour vous faire une offre. Mais je souhaiterais en discuter avec Lord Arus aussi. Accordez-moi audience tous les deux au plus vite! »

L'homme se gratte le menton et puis envoie son secrétaire prévenir Arus. Pendant l'attente, le Consul vous raconte l'évolution de la situation politique à Beozia et vous demande des détails sur ce qui se passe à Janger.

Il vous offre un généreux verre de vin, et ce faisant il met en évidence une petite chaîne qu'il porte autour du cou, à laquelle est attachée un petit fragment métallique qui ressemble à une clef. Il doit s'agir du Fragment de la Clef de la Porte de la Terreur Suprême détenu par Huary.

C'est la première fois que vous vous trouvez à proximité d'un objet aussi dangereux, et vous vous demandez s'il ne serait pas utile de vous en emparer...

Si pendant vos aventures vous avez récupéré un quelconque type de clef et que vous possédez une bouteille de Merfo, vous pouvez endormir le Consul le temps nécessaire pour lui prendre le fragment, le substituant avec un morceau semblable que vous obtiendriez à partir de la clef en votre possession. Si vous procédez ainsi, allez au **98**.

Si vous ne voulez pas risquer de mettre à mal une possible alliance avec Huary, vous continuez de discuter avec lui en attendant Arus, qui met au moins une heure avant d'arriver. Son habituel air hautain est très irritant, mais vous êtes venu ici pour trouver des alliés et non vous faire des ennemis.

Vous le saluez d'une révérence et lui expliquez la situation.

Si vous avez la Note P, Q, R ou S, allez immédiatement au **307**, autrement continuez à lire.

Si vous révélez que l'Empire de Dueshe va déclarer la guerre à Abalone et qu'il est donc temps de reformer l'ancienne alliance qui vous a déjà une fois permis de le vaincre, allez au **439**.

Si vous leur dites que l'Empereur Wolfarmio a l'intention d'attaquer Huary et annexer tout son territoire, allez au **268**.

Enfin, si vous dites que l'Empereur a de graves difficultés à maintenir sous contrôle le mécontentement de son peuple et a l'intention de partir en guerre pour distraire l'opinion publique, allez au **81**.

208

Vous vous rendez compte que l'elfe est en train de vous tromper. Elle n'a pris que des pierres noires et aucune blanche. Vous ne pourrez jamais gagner ce défi!

Si vous l'accusez de tricherie, allez au **46**; si, par contre, vous jouez le jeu, allez au **332**.



209

Vous tendez la main au magicien qui vous dit s'appeler Sartorius. Vous ressentez que cet homme possède de grands pouvoirs.

Si vous êtes un Magicien, un Démon, ou un Lutin, allez au **175**.

Si vous avez le Calepin de Menrisio et que vous souhaitez le lui montrer, allez au **556**.

Si vous avez rencontré Menrisio mais que vous n'avez pas son Calepin, allez au **524**.

Sinon, le magicien trouve votre compagnie ennuyeuse et ne souhaite pas poursuivre la conversation, vous n'avez pas le choix et vous cessez de l'importuner. Allez au **443**.

210

Vous attrapez l'extrémité de la canne à pêche et tirez de toutes vos forces. Le pêcheur est surpris par votre intervention, mais comprend que vous avez de bonnes intentions. Malgré la sueur qui perle sur votre front, vous parvenez enfin à fatiguer le pauvre poisson qui doit céder et se laisser attraper.

« C'est la première fois que j'attrape une bête de ces dimensions! déclare l'homme qui vous sourit avec le peu de dents qui lui restent, un grand merci, voyageur! »

Il borde le poisson dans ses bras comme si c'était un enfant, tandis que l'animal se débat inutilement avant de suffoquer pour de bon.

« On le mangera ensemble, si tu veux, vous propose-t-il, ou préfères-tu quelque chose de plus consistant? La *Taverne des Quatre Roses* offre toujours les mêmes saucisses, mais elles sont savoureuses. Et la bière y est très fraîche. Si tu préfères ne pas rester en ma compagnie, je peux le comprendre... Les tavernières sont un peu brusques avec les étrangers, mais elles ont un faible pour les hommes du sud.

Peut-être parviendrez-vous à obtenir un bon prix... »
Si vous acceptez l'invitation du pêcheur, allez au **201**, sinon vous le saluez cordialement et vous vous dirigez vers la taverne au **91**.

211

Vous réfléchissez quelques minutes sur ce que vous allez dire, puis vous annoncez au noble votre décision.

« Lord Sirlonio, il est vrai que je devrai m'absenter de mes devoirs pendant quelques semaines, il me sera donc indispensable d'avoir une personne de confiance qui me remplace. J'informerai immédiatement mes Ministres que je vais vous nommer Gouverneur Suppléant pendant mon absence. Ils devront suivre vos directives, mais il vous est interdit d'abroger mes dispositions. J'espère que cela est clair! »

Son visage tendu s'illumine d'un sourire ravi.

« Absolument clair. Je possède une demeure ici à Janger où je vais m'installer. Je n'ai pas l'intention d'occuper votre Palais. Maintenant, si vous me le permettez, je vais ordonner à mes serviteurs de préparer le nécessaire pour mon séjour. Je vous salue. »

L'homme finit son verre de vin et vous serre la main avec énergie avant de quitter la salle.

Notez sur la feuille d'aventure les 5000 pièces d'or (ou 4000 si vous aviez déjà accepté 1000 pièces auparavant).

Écrivez aussi la Note A, puis allez au **483** pour affronter vos prochains devoirs de chef d'État.



Le navire, qui transporte des tissus précieux, est commandé par le capitaine Almoreo, le bras droit d'un marchand de Lapos actif dans tous les ports commerciaux du continent. Ses gardes du corps sont deux démons, l'un ayant d'énormes ailes de chauve-souris et l'autre quatre puissants bras. Ils sont tous les deux silencieux, et leur regard suffit pour intimider quiconque.

L'homme empoche avec avidité le montant convenu (modifiez la feuille d'aventure) et il vous recommande de ne pas sortir de la cabine, sauf en cas d'urgence: « L'équipage est un ramassis d'anciens pirates, malfrats et fainéants. Une compagnie peu recommandable... » termine-t-il avec un clin d'œil.

Pendant le premier jour de navigation, tout se passe bien et, peu avant le coucher du soleil, un garçon vous apporte le dîner; vous remarquez qu'il a une jambe estropiée. Au moment de repartir, vous vous rendez compte qu'il observe attentivement votre cabine avant de refermer la porte derrière lui.

Vous mangez votre repas (vous récupérez 1 point d'Énergie) et vous vous étendez sur la couchette pour dormir, quand du vacarme provenant du pont vous intrigue.

Le bruit continue pendant quelques minutes, et vous entendez aussi des cris. On dirait bien que quelque chose d'anormal est en train de se passer!

Si vous sortez de la cabine avec précaution, pour voir ce qui se passe, allez au **424**.

Si vous préférez ne pas bouger, les sens en alerte, allez au **37**.

Vous restez cachés dans l'ombre des escaliers, pendant que le garde musclé continue d'avancer. Il est tellement proche que vous pouvez clairement distinguer les dessins

compliqués de ses curieuses sandales, à quelques pas de votre nez. Il étire ses bras fatigués et, ce faisant, son cimenterre lui glisse des mains et tombe à terre tout près de vous avec un bruit métallique.

L'homme se baisse pour le reprendre et s'aperçoit immédiatement de votre présence; il crie pour prévenir son compagnon.

Vous avez une fraction de seconde pour décider quoi faire.

L'attaquer au **74**, fuir le plus rapidement possible en descendant les escaliers au **103**, ou vous présenter aux deux gardes et demander audience avec le Margrave au **383**.

214

Vos hommes tentent d'enfoncer la résistance ennemie positionnée sur le flanc, essayant de mettre en déroute la cavalerie qui leur fait face. Pendant un moment il vous semble qu'ils peuvent y parvenir, mais soudainement un vent violent se lève du nord au sud qui souffle de la poussière dans les yeux de vos soldats. Ils sont maintenant en difficulté et ils perdent l'élan initial! Profitant de cette opportunité, les cavaliers ennemis reprennent du poil de la bête et chargent vos soldats, les écrasants avec le poids de leurs montures et parvenant à les mettre en fuite.

Il n'y a pratiquement pas eu de combats, et pourtant vous avez déjà perdu une bonne partie de vos hommes (effacez toutes les forces que vous aviez positionnées sur ce front).

Vous pouvez maintenant faire replier vos troupes vers le centre, permettant à la cavalerie ennemie d'avancer et puis, une fois isolée du gros de l'armée, tenter de la disperser en utilisant vos archers, appuyés par le reste de vos cavaliers. Si vous choisissez cette option, notez sur le premier Registre de Bataille disponible le nombre et le type de troupes que vous allez employer pour donner la chasse aux cavaliers ennemis et allez au **13**.

Autre alternative, vous pouvez faire reculer vos troupes du

flanc gauche, les déplaçant vers le centre en simulant une retraite. Vous permettrez ainsi aux ennemis d'avancer vers le flanc gauche, pour mieux les frapper là où leur front se casse et tenter de séparer leur armée en deux tronçons, que vous pourrez ensuite attaquer plus facilement.

Dans ce cas, allez au **132**.

215

« Tu penses vraiment qu'Abalone viendra nous sauver? Pendant des années ce pays nous a abandonné à la frontière à repousser l'assaut des orques. Les elfes y sont toujours parvenus et ils y parviendront cette fois-ci encore! » conclut avec mépris l'elfe.

Vous tentez de protester, mais le Roi se montre aussi têtu que son peuple. Vous comprenez que vous n'avez aucune possibilité de le convaincre de vos bonnes intentions et, découragé par votre insuccès, vous vous mettez en route vers le nord.

D'ici deux jours, il ne restera plus de cette majestueuse forêt qu'un squelette de charbon, symbole éternel de la stupidité des elfes!

Il est temps maintenant de reprendre le flux normal du temps et, en observant le coucher de soleil, vous mâchez les Herbes du Temps (effacez-les de la feuille d'aventure) et vous vous endormez.

Vous vous réveillez frais et dispos (vous récupérez 2 points d'Énergie) et vous observez avec amertume la colonne de fumée au sud indiquant les restes de ce qui était autrefois la maison des elfes.

Si vous étiez venu à cheval, vous le retrouvez là où vous l'aviez laissé, en parfaite forme (pour lui, seules quelques heures se sont écoulées). Si vous étiez venu avec le Ballon à Air, il n'a subi aucun dommage et est en état de fonctionner. Vous retrouvez aussi Latifah, si vous voyagez avec elle. Rendez-vous au **70**.

216

Vous vous approchez du chariot. Vous n'êtes qu'à quelques pas de distance, quand vous ressentez une atroce douleur dans le dos qui vous coupe le souffle!

Un liquide chaud et ferrugineux vous remplit la bouche, vous tombez à genoux. Vous vomissez du sang, tandis que le poignard de Midras s'enfonce encore plus dans votre chair. Votre aventure se termine ici.

217

Le noble tend les bras, il s'approche et vous embrasse sur la joue, visiblement réjoui: « Mon frère, quelle fulgurante carrière tu as eue! Il y a de cela quelques semaines à peine, tu étais venu dans ma demeure pour me demander de l'aide afin d'exécuter une importante tâche et je me rends compte avec joie que mon soutien t'a été essentiel. Qu'aurais-tu fait sans moi et sans la confrérie dont nous faisons partie? »

Le noble vous fait penser à un vautour qui est en train de fixer sa proie, et ses mots sont on ne peut plus clairs.

« Votre Magnificence, je me perm... » vous tentez de sortir de cette position d'infériorité dans laquelle vous vous retrouvez, mais l'homme semble habitué à influencer les personnes.

« Point de Votre Magnificence... toi seul peux m'appeler frère. Et je ferai de même avec toi.

- Mais, je voul... vous êtes de nouveau interrompu par le noble.

- Mettons-nous à table maintenant, je voyage depuis hier et mon âge ne me permet plus autant d'efforts. Accorde-moi un peu de ton temps et ta compagnie. Je dois te raconter de nombreuses choses... »

Il continue de parler et vous accompagne vers la table, vous avez à peine le temps de commander aux deux serveuses de servir le repas. Rendez-vous au **182**.

Seber et Arus se regardent préoccupés, jusqu'à ce qu'Arus rompe enfin le silence.

« En fin de compte, la menace de Wolfarmio n'a jamais cessé, Gardien d'Abalone. Je pense que tu as raison: l'heure est venue d'écraser définitivement ce serpent. En ce qui me concerne tu auras l'appui de Huary! »

Seber est du même avis, mais il mentionne la nécessité de trouver d'autres alliés.

« J'y compte bien, répondez-vous décis aux Consuls, avant que l'Empereur ne mobilise son armée j'aurai déjà formé une coalition suffisante pour le vaincre définitivement! »

Vous vous serrez la main en signe d'amitié et de respect, et Arus vous offre une Clef en or accrochée à un collier comme symbole de l'alliance (notez-la sur la feuille d'aventure, elle ne prend pas de place dans votre équipement, car vous la portez autour du cou).

Si vous avez la Note R, vous devez retourner à Janger. Allez au **541** pour décider comment faire.

Si vous avez la Note Q, effacez-la et écrivez la Note R; puis allez au **72**.

Si vous avez la Note P, effacez-la et écrivez la Note Q; puis allez au **72**.

Si, par contre, vous n'avez aucune de ces trois annotations, écrivez sur la feuille d'aventure la Note P et puis allez au **72**.

Le moine prend votre main: vous pouvez sentir la rugosité de sa peau, habituée à de nombreuses années de sacrifices et privations.

Il vous conduit près d'une grande statue, la seule où se trouvent des offrandes. Aux pieds d'Ekerion sont déposés armes, bijoux, pièces d'or et objets magiques. Votre guide sort de sa veste un parchemin qu'il pose au pied d'une coupe

dorée, et il vous invite à participer avec une offrande.

Vous prenez une pièce d'or de la bourse et vous la mettez à l'intérieur de la coupe. Le visage du vieil homme s'illumine d'un sourire radieux (effacez la pièce d'or ou, si vous n'avez plus d'argent, un objet ou une arme de votre choix).

« C'est bien, mon frère... »

Toujours en vous tenant par la main, il commence une litanie qui vous rappelle la période passée à Ingenor. Vous vous joignez à lui au chant et vous perdez la conscience du temps qui s'écoule.

Le visage serein d'Ekerion vous apparaît pour vous rappeler qu'il veille toujours sur vous, vous guidant vers votre prochain grand succès.

« Ne gâche pas la confiance que j'ai en toi, mon disciple. »

Quand vous terminez et que vous ouvrez les yeux de nouveau, toutes les offrandes ont disparu, à l'exception d'un bâton à la pointe dorée.

« Prends-le mon frère, il est à toi, vous dit le vieil homme, Ekerion sait ce qui est juste et ce qui ne l'est pas. Il a apprécié toutes les offrandes sauf celle-ci, car il juge qu'elle sera plus importante pour toi. »

Surpris par la sagesse de l'homme, vous soupesez le Bâton dans votre main. Il est parfaitement balancé et dans vos mains serait une arme létale. Son pouvoir augmente au fur et à mesure que vous l'utilisez au combat. À chaque tour de combat lors duquel vous ne subissez aucune blessure, augmentez les dommages qu'il inflige d'un point cumulatif. Par exemple, au deuxième tour où vous blessez l'adversaire, le bonus de dommage sera de 1 point plus celui déjà acquis de base; au troisième tour, le bonus sera de 2 points plus celui de base; au quatrième, 3 points plus celui de base et ainsi de suite jusqu'à la fin du combat.

Vous remerciez l'homme et puis retournez à l'ambassade afin de vous préparer à la rencontre avec l'Empereur Wolfarmio. Rendez-vous au **186**.

Vous arrivez ici du paragraphe 190.

« Quelques suggestions? demandez-vous à vos hommes.

- Ils veulent nous éliminer, cela ne fait aucun doute, dit Mirante, leur chef voulait probablement avoir plus d'information et n'a pas voulu nous éliminer le long de la route qui, même si elle est peu fréquentée, reste un point de passage. Nous connaissons maintenant sa cachette et il ne nous laissera pas en vie. Nous devons absolument fuir.

- Oui, mais comment? lui fait écho Gadeus.

- Avant toute chose nous devons nous libérer de ces liens, dites-vous.

- Bof, pour ça, je m'en occupe! Mirante approche les mains liées de sa botte et en extrait une petite lame aiguisée. Ces idiots ne nous ont même pas fouillés comme il se doit. »

Et il rit satisfait pendant qu'il coupe la corde.

En un instant il vous libère tous les deux, et vous commencez à examiner les parois et la porte de la cabane réfléchissant à un moyen de vous enfuir.

« On dirait que la seule façon de sortir est de forcer la serrure ou d'enfoncer la porte », dites-vous.

Mirante tente avec la lame de faire sauter la serrure mais commence à jurer quand il se rend compte qu'il n'est pas suffisamment adroit pour y parvenir.

Si vous voulez essayer, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **597**, sinon au **395**.

Autrement vous pouvez tenter d'enfoncer la porte à coups d'épaulé. Allez au **43** pour effectuer une tentative.



221

« Suis-moi, mon frère! »

Les mots du vieil homme sont de plus en plus convaincants. Vous avez gâché votre vie en futiles aventures, combats et pérégrinations, mais la paix de l'esprit est la seule chose qui compte. Vous vous êtes même auto-convaincu de pouvoir gouverner un royaume entier! Quelle folie!

Scélérate a été votre âme à la perpétuelle recherche de ce que vous n'aviez pas.

« Maintenant je comprends beaucoup de choses sur moi-même, lui dites-vous d'un filet de voix.

- Je sais, mon frère, mais il y a encore beaucoup que tu dois apprendre... maintenant allons prier ensemble, ton âme atteindra ainsi l'infini! »

Il vous accompagne face à l'autel où, au milieu d'autres fidèles, vous commencez à prier. L'extase de la révélation vous remplit le cœur de joie et de quiétude, mais c'est seulement le premier pas que vous accomplissez sur le chemin pour devenir un dévoué serviteur d'Ekerion.

Oubliant vos devoirs politiques, vous vous dédiez complètement à la méditation et à la vie de communautaire du temple. Jusqu'à la fin de vos jours!

Votre aventure se termine ici.

222

Voici la liste des objets qui peuvent être enchantés, du coût de l'opération, et de l'amélioration qu'on peut obtenir:

- Bâton à deux mains (15 pièces d'or), Combativité +1
- Dague (15 pièces d'or), Combativité +1
- Poignard (15 pièces d'or), Combativité +1
- Épée (20 pièces d'or), Combativité +1
- Massue (20 pièces d'or), Combativité +1

- Grande Épée (30 pièces d'or), Combativité +1
- Arc (20 pièces d'or), quand vous lancez les dés pour savoir si vous avez touché l'adversaire, vous devez obtenir un nombre égal ou supérieur à 13
- Flèche (3 pièces d'or chacune), causent 3 points de dommage au lieu de 2
- Herbes Médicinales (20 pièces d'or), double l'efficacité, une demi-dose suffit pour récupérer tous les points d'Énergie. La demi-dose restante occupe toutefois toujours une place dans l'équipement
- Artere (15 pièces d'or), double le bonus de la potion
- Giodalina (15 pièces d'or), double le bonus de la potion
- Miscolina (15 pièces d'or), double le bonus de la potion
- Staborina (15 pièces d'or), double le bonus de la potion
- Tescorina (15 pièces d'or), double le bonus de la potion
- Poignée d'Herbes Médicinales (7 pièces d'or), double le bonus des herbes
- Gourde de bière (10 pièces d'or), augmente de 1 point toutes vos caractéristiques pour la durée d'un paragraphe.

Des armes ou armures déjà enchantées (par exemple le Bâton de Menrisio, ou l'armure du Guerrier) ne peuvent l'être de nouveau.

Pendant que vous observez le magicien travailler activement à son œuvre, vous vous rendez compte qu'il s'est fait tard. Dès qu'il termine son travail, vous attrapez les objets enchantés et vous retournez à l'ambassade afin de vous préparer à la rencontre avec l'empereur Wolfarmio.

Rendez-vous au **186**.



Si vous avez la Note E, allez tout de suite au paragraphe **464**.
Si vous avez la Note A, allez au **115**.

Autrement, après avoir bien jaugé la situation, vous êtes convaincu de la nécessité d'éliminer tout privilège pour la noblesse et de récupérer autant d'or que possible pour les caisses du Royaume.

« Bakra, dites-vous en vous adressant à votre secrétaire, mes ordres sont simples: toutes les propriétés de ceux qui possèdent un titre de noblesse sont confisquées, dès aujourd'hui, et font partie désormais des biens du Royaume.»

L'homme prend note avec diligence de chaque détail, bien qu'il montre de la crainte pour la radicalité d'une telle décision. Puis, une fois qu'il a terminé d'écrire, il vous demande si vous avez d'autres instructions à lui communiquer. Vous réfléchissez bien à sa question et puis retournez au paragraphe **483** pour effectuer d'autres choix.

Pour l'instant écrivez sur la feuille d'aventure la Note G et, si vous avez la Note F, vous pouvez maintenant l'effacer, car elle n'aurait aucun effet sur les caisses de l'État.

Arus se gratte le menton tandis qu'il réfléchit à votre proposition, mais c'est Seber qui vous surprend quand il dit: « Étranger, il y a quelque chose qui n'est pas clair dans cette affaire. Qu'entends-tu en mentionnant la possibilité que le Royaume d'Abalone pourrait être aussi attaqué par l'armée impériale? Tu as quelques suspicions? Ou tentes-tu tout simplement de nous tromper afin de trouver un puissant allié?»

Vous tentez de de vous expliquer, mais Seber est une personne méfiante et il ne vous permet pas de répliquer.

Rendez-vous au **138**.

225

Face à votre flanc gauche, l'armée ennemie est composée de cavaliers nomades des steppes du nord-est d'Inaus. Ils montent des animaux lourds et robustes, habitués au climat ingrat de ces terres qui est torride en été et glacial en hiver. Si l'armée ennemie possède encore des magiciens en vie, allez au **214**.

S'ils ont tous été éliminés, vérifiez le nombre et le type de troupes avec lesquelles vous êtes en train d'affronter vos adversaires.

Si vous avez utilisé au moins 1200 cavaliers (ou 800 cavaliers et 100 magiciens, ou 600 cavaliers et 150 magiciens, ou 400 cavaliers et 200 magiciens), allez au **44**.

Autrement, allez au **413**.

226

Vous reconnaissez immédiatement les caractères typiques des magiciens. Vous parcourez rapidement les feuilles contenues dans l'enveloppe et vous réalisez qu'il s'agit de certains des secrets les plus importants de la magie de guerre de Ruthenia! Vous ne savez pas à qui étaient destinées ces informations, mais elles vous seront certainement utiles.

Vous pliez soigneusement les papiers et les mettez dans votre poche (notez-les parmi vos objets comme Magies de Guerre) et puis retournez au **379**.

227

La cavalerie ennemie, composée des meilleurs soldats de l'armée impériale, qui chevauchent des animaux robustes et agiles, chargent avec violence le flanc droit, obligeant vos hommes à une farouche résistance. Vos soldats sont lourdement armés et, grâce à leurs longues lances,

parviennent à repousser l'attaque sans subir de grosses pertes (effacez 500 fantassins de votre armée).

Pendant ce temps, votre cavalerie contribue de façon décisive à la déroute des forces ennemies. Pris de panique, nombreux sont les ennemis qui perdent le contrôle de leurs montures finissant par les désarçonner. Une fois à terre, vos hommes n'ont plus qu'à leur donner le coup de grâce. L'attaque surprise de Wolfarmio sur le flanc droit se transforme en un véritable massacre pour lui! Aucun de ses cavaliers n'est capable de poursuivre la bataille (effacez tous les cavaliers de l'armée impériale).

Grâce aussi à la vigoureuse résistance de votre infanterie au centre de la formation qui, par des attaques précises d'harcèlement et des mouvements rapides, empêche les fantassins ennemis d'avancer de façon coordonnée, vous avez gagné un considérable avantage tactique dont vous devez profiter.

Vos cavaliers sont maintenant fatigués après les nombreux assauts auxquels ils ont participé, et Attanasio suggère d'être prudent: « Il vaut mieux leur donner l'ordre de repli, ils ne pourront plus combattre efficacement et nous risquons de les perdre définitivement. »

Pendant ce temps, les forces impériales, bien que démoralisées à cause des assauts perdus, sont en train de se réorganiser et les archers ennemis commencent à décocher leurs flèches vers votre cavalerie.

Comment allez-vous réagir?

Si vous avez encore au moins 100 magiciens à disposition, vous pouvez leur demander de lancer des sorts qui détruisent les flèches ennemies. Ceci donnera le temps suffisant aux cavaliers de rejoindre le front nord et d'attaquer les archers, se séparant pour faire face à tous leurs bataillons. Dans ce cas, allez au **578**.

Si, par contre, vous voulez profiter de l'avantage obtenu par vos magiciens pour faire se replier la cavalerie au sud et, peu après, utiliser leur force restante pour enfoncer le front

ennemi au centre du déploiement, allez au **401**.

Si vous n'avez pas de magiciens disponibles, mais vous que voulez quand-même effectuer l'une de ces attaques, allez au **440** si vous déployez la cavalerie sur le front nord pour attaquer les archers, ou au **390** si vous leur donnez l'ordre de charger le centre de l'infanterie ennemie.

Enfin, si vous suivez le conseil d'Attanasio et vous faites se replier la cavalerie, en l'éloignant des flèches ennemies, pour la positionner en sécurité derrière vos fantassins, allez au **496**.

228

Aujourd'hui la journée est nuageuse et le ciel promet de la pluie. Après vous être assuré que tout est en ordre, vous faites enfin route vers Beozia.

Grâce à un vent favorable providentiel, vous laissez derrière vous de nombreuses lieues, mais en début d'après-midi le temps empire considérablement, vous obligeant à intervenir de nombreuses fois pour garder le contrôle du Ballon.

Vous n'avez aucun répit et la fatigue se fait sentir, vous perdez 2 points d'Énergie. Au bout de quelques heures, vous apercevez au loin les coupoles en or de Beozia.

Si vous tentez d'atterrir à l'intérieur de la ville, allez au **600**; si vous préférez vous montrer plus prudent en cherchant un endroit isolé au milieu des champs au sud, allez au **588**.



229

Les trois compagnons de l'homme blessé se mettent à crier sauvagement et ils s'élancent vers vous, utilisant les bâtons comme armes improvisées.

Vous devrez en affronter deux simultanément, tandis que Mirante s'occupe du troisième.

Premier Homme:	Combativité	8	Énergie	12
Deuxième Homme:	Combativité	7	Énergie	11

Après deux assauts, interrompez le combat.

Si vous avez la Note A, allez au **291**, sinon au **60**.

230

Quand vous acceptez de l'emmener avec vous, Latifah se met à pleurer de joie. Vous n'auriez jamais pensé que sa froide beauté pouvait fondre en une émotion telle, ni que vous en seriez la cause!

Latifah va se changer pour endosser des habits plus confortables, puis prépare quelques objets à emporter. Son regard s'attarde un instant sur le riche mobilier comme pour contempler ce qu'elle laisse, puis elle vient vous embrasser.

Le contact avec son corps réveille vos sens, et vous repensez aux nombreuses aventures qui vous ont conduit jusqu'à cette femme, si puissante et disposée à tout perdre pour vous.

À partir de maintenant, et à moins que le texte ne mentionne clairement le contraire, vous serez toujours en sa compagnie et vous pourrez lui demander son avis dans n'importe quelle situation. Pour cela, ajoutez 50 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez. Si le texte débute par « *Vous arrivez ici du paragraphe...* » cela signifie qu'elle aura quelque chose d'important à vous dire, et vous pourrez poursuivre la lecture du nouveau paragraphe. Si par contre le texte débute avec toute autre phrase, cela signifie qu'elle n'a rien à vous

dire. Dans ce cas vous perdez 1 point d'Autorité pour l'avoir interpellée inutilement.

Latifah n'est pas une combattante, elle refusera donc d'utiliser une arme ou d'être impliquée dans un combat. Mais elle sera toujours à côté de vous lors des moments difficiles et elle pourra vous aider en lançant un (et un seul) sort par paragraphe parmi les suivants.

MULTIPLICATION

Avec ce sort Latifah multiplie par deux les effets de vos propres sorts ou actions.

Si, par exemple, vous lui demandez de lancer ce sort avant un combat, vous pouvez doubler le nombre de dommages causés à un adversaire pendant un assaut au choix.

Si vous voulez doubler l'effet du sort Eclair Foudroyant, vous causerez 16 points de dommages, au lieu de 8.

Si vous lancez le sort Mutation, vous quadruplez votre taille et donc multipliez par 4 votre Force.

Si vous lancez le sort Évocation, vous évoquez des enfers deux créatures Woerz qui combattront avec vous.

CHARME

La beauté de Latifah peut réduire à l'impuissance les créatures (de n'importe quelle race, même animale ou végétale) ayant une Combativité égale ou inférieure à 6. Dans ce cas considérez le combat comme automatiquement gagné. Son aura est aussi capable de vous nimer et d'augmenter votre Autorité de 2 points pour la durée d'un paragraphe.

CHANCE

Quand vous lancez les dés et que le résultat obtenu ne vous satisfait pas, vous pouvez demander à Latifah de lancer ce sort. Vous pourrez alors relancer les dés une nouvelle fois mais vous devrez accepter ce nouveau résultat sans possibilité de le changer.

Latifah ne peut lancer qu'un seul sort par paragraphe, mais le texte n'en fera que rarement mention, ce sera à vous de décider quand demander l'aide de votre compagne.

À chaque fois que vous lui demandez un sort, il y a toutefois la possibilité que Latifah se refuse de le lancer si elle juge votre demande inopportune. Pour le vérifier, lancez 1 dé, si vous obtenez 1, la démone vous refuse son aide et, de plus, vous perdez 1 point d'Autorité.

La démone restera avec vous tant que votre Autorité est égale ou supérieure à 7. Si pendant l'aventure vous descendez en dessous de cette valeur, Latifah vous quittera.

Vous êtes enivré par le parfum de lavande de la démone, quand, tout à coup, la situation dégénère.

Dans la salle entre l'Empereur en personne qui, dès qu'il vous aperçoit, pâlit de surprise.

Avec des mots tremblants il s'adresse à Latifah:

« Une vipère... voilà ce que tu es Latifah! »

Le silence est glacial et l'Impératrice n'a pas le courage d'intervenir.

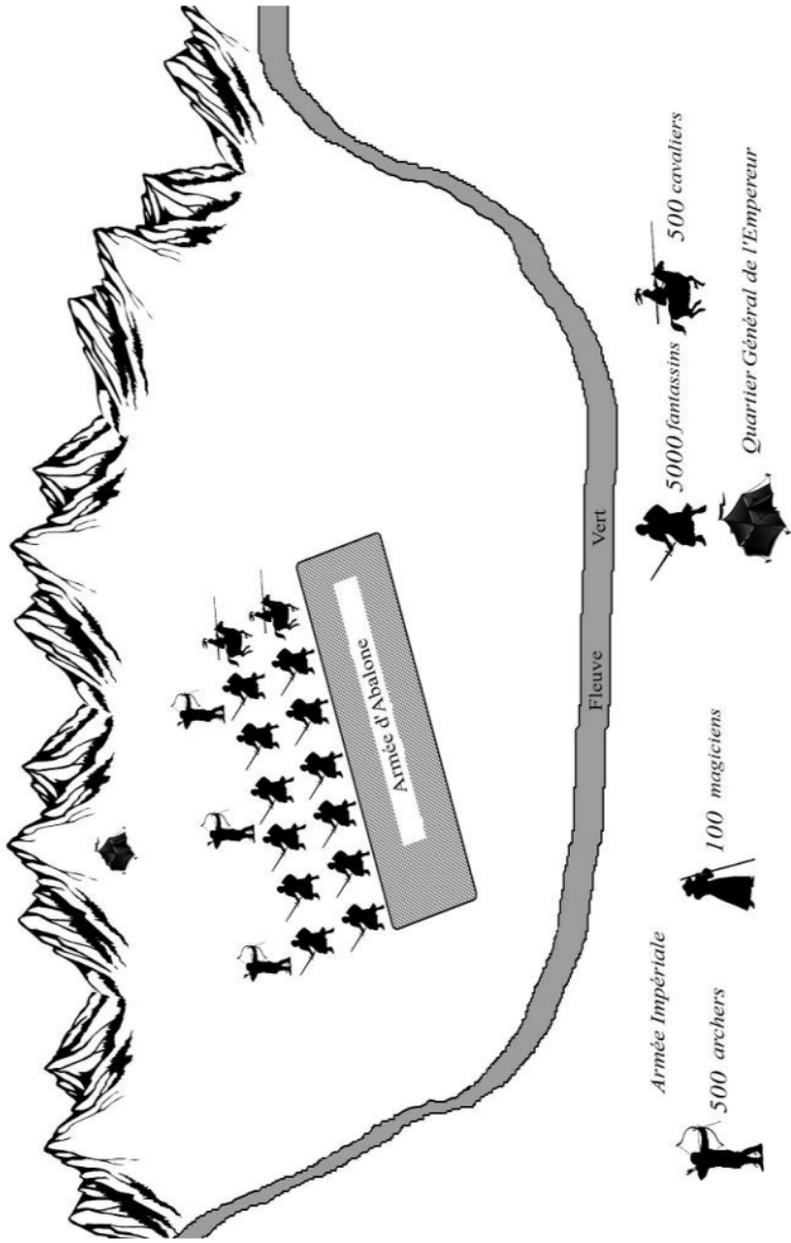
L'homme se retourne et sort de la salle, demandant à grande voix l'intervention des gardes du palais.

Vous devez agir rapidement: si vous prenez Latifah par la main et, l'entraînant avec vous, vous défoncez la fenêtre qui donne sur une cour plongée dans l'obscurité, allez au **244**.

Si vous dégainez votre arme en vous préparant à défendre chèrement votre vie, allez au **397**.

Si vous êtes un Lutin ou que vous possédez un Pendentif Enchanté, allez au **187**.





231

Vos hommes décochent des rafales de flèches qui ralentissent l'avancée ennemie et causent de nombreuses victimes dans leurs rangs. Peu nombreux sont les cavaliers qui ont survécu à la première décharge et ils finissent par être dispersés par la deuxième salve de projectiles qui suit. Vos archers sont adroits et continuent jusqu'à l'élimination complète des ennemis (effacez 500 cavaliers ennemis).

Jusqu'à présent la bataille s'est déroulée surtout sur les flancs, avec la complète élimination réciproque des troupes engagées (image 5), mais l'armée ennemie maintient encore un avantage décisif en nombre d'hommes, et Wolfarmio tente de nouveau une manœuvre sur le flanc droit en faisant charger sa cavalerie.

Notez sur le premier Registre de Bataille disponible le nombre de soldats et le type de troupes que vous utiliserez pour contrer cette charge et rendez-vous au **414**.

232

Lord Paretus vous a rendu une visite officielle lors de vos premiers jours de gouvernement pour se féliciter de votre fulgurante carrière.

« Mon Seigneur, vous a-t-il confié, j'espère que ces derniers changements politiques n'ont pas modifié votre jugement en ce qui concerne ma fille... »

Votre réponse a été rapide, en essayant d'être rassurant, mais en même temps clair et déterminé:

« Noble Paretus, la parole donnée par le seigneur de ce Royaume est comme si elle était gravée dans la pierre. J'aurai le plaisir et l'honneur de devenir votre beau-fils dès que les affaires d'État m'en donneront la possibilité.

Dame Mozia deviendra mon épouse au retour d'un voyage à l'étranger que je me prépare à faire. Veuillez en informer ma fiancée, qu'elle attende mon retour en confiance. Je penserai

à elle tous les jours.

- Vos paroles sont généreuses au-delà de toute attente. Je suis certain que ma fille veillera jour et nuit en attendant de vos nouvelles. Maintenant, mon Seigneur, permettez que je me retire.

- Mes hommages, Lord Paretus. »

Le noble vous fait une profonde révérence, et puis repart vers sa demeure en périphérie de la ville.

Peu avant la rencontre avec les ministres, vous décidez de faire un tour dans la capitale, pour vous éclaircir les idées.

Allez au **79**, après avoir écrit la Note E sur la feuille d'aventure.



233

Gadeus ouvre sa besace et en sort une torche. Il a quelques difficultés pour l'allumer, mais y parvient enfin et illumine l'étroit et raide escalier. Au sol vous voyez quelques empreintes qui doivent certainement appartenir aux gens que vous avez remarqués il y a quelques minutes de cela, et qui transportaient sur la tête de grands paniers.

« Il doit s'agir des serviteurs du Margrave, dites-vous à vos compagnons en indiquant vers le haut, et maintenant faites silence! »

Vous parcourez l'escalier sans rencontrer âme qui vive, vous arrêtant uniquement quand vous apercevez une lueur provenir d'en haut. Vous faites signe à Gadeus d'éteindre la torche pour ne pas révéler votre présence et, appuyé contre la paroi, vous prenez la tête du groupe.

Les sens en alerte, vous remontez les dernières marches cachées par l'obscurité et vous percevez la présence de

quelqu'un dans la première salle de ce manoir isolé.

Vous regardez en cachette à l'intérieur et vous distinguez clairement deux hommes, torses nus avec des pantalons bouffants, en train d'enfiler de curieuses sandales à pointe. Leur peau en sueur reflète la lumière des torches placées le long des murs, mettant en évidence leur puissante musculature.

« On dirait que le Margrave ne souhaite pas être dérangé », murmure, comme toujours mal à propos, Mirante.

Pendant que vous réfléchissez à vos possibles options, vous observez les deux hommes qui discutent de quelque chose que vous ne parvenez pas à comprendre, après quoi l'un d'eux se dirige vers vous en baillant.

Vous portez immédiatement votre doigt à la bouche pour inciter vos compagnons au silence, dans la crainte que vos commentaires puissent mettre en alerte les deux gardes.

Peut-être vous avez là une occasion unique pour les éliminer. Si vous possédez un Poignard ou un Arc et au moins une Flèche, vous pourriez tenter d'atteindre à la gorge l'homme le plus loin. Avec un peu de chance et d'adresse vous l'éliminerez sans faire de bruit, pendant ce temps Mirante et Gadeus pourraient s'occuper de celui qui est en train de s'approcher, le prenant par surprise et l'empêchant de donner l'alerte.

Malheureusement une incursion aussi violente causant des morts serait considérée par le Margrave comme une agression, avec des conséquences difficilement prévisibles.

Si, malgré tout, vous attaquez les gardes avec une arme à distance, allez au **113**.

Si, par contre, vous préférez rester caché, vous devez seulement espérer ne pas être vu. Dans ce cas lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **421**, sinon au **213**.

Enfin, si vous vous montrez aux gardes et vous leur dites que vous demandez audience au Margrave, allez au **273**.

Vous arrivez ici du paragraphe 204.

« Que devrions-nous faire de ce misérable, Mirante?

Coupons-lui la tête et emmenons-la au premier poste de garde que nous rencontrons. Ils nous donneront sans aucun doute une bonne récompense. »

Vous faites comme Mirante a suggéré et, après avoir enveloppé le macabre trophée dans un tissu, vous le mettez dans votre besace (notez-la dans votre équipement comme Tête du Chef des Brigands, elle occupe la place de trois objets). Après quoi, vous vous dépêchez de récupérer vos montures pour vous rendre au **84**.



Vous vous positionnez juste en face de la porte, tandis que deux acteurs se placent dans votre dos et un autre de l'autre côté de la porte. Après quoi la belle princesse s'approche et vous effleure la main. Son parfum d'eau de mer vous rappelle vos nombreux voyages et vous êtes heureux que son regard se soit posé sur vous... Elle pose délicatement un chapeau sur votre tête, sans que vous puissiez en déterminer la couleur.

Elle vous fait un clin d'œil puis se dirige derrière vous, probablement pour effectuer la même opération avec les autres acteurs. Puis elle répète l'opération de l'autre côté de la porte.

Elle retourne enfin devant le rebord de la fenêtre et sollicite la réponse: « Or donc, mes prétendants... lequel d'entre vous a l'intelligence requise pour deviner la couleur de son propre chapeau? Rappelez-vous, si un seul d'entre vous se trompe, vous mourrez tous... »

Un long moment s'écoule, mais personne n'ose prendre la parole. Si vous gardez le silence en espérant que quelqu'un d'autre se décide à répondre, allez au **341**. Si vous prenez l'initiative et vous dites que votre chapeau est blanc, allez au **253**. Si au contraire vous dites qu'il est noir, allez au **184**.

236

Vous positionnez vos soldats dans une tentative désespérée de repousser cet assaut de l'armée impériale.

Les puissants barbares du nord, alliés de Wolfarmio, sont en première ligne et leur aspect sauvage suffit à inspirer la peur dans le cœur de vos hommes. Ils sont complètement nus malgré le froid et les armes qui sont pointées contre eux.

Combien d'hommes avez-vous employé pour défendre la position?

Si vous avez utilisé au moins 500 cavaliers, allez au **498**.

Si vous n'avez pas utilisé les 500 cavaliers, mais vous avez utilisé 15000 fantassins (ou, en alternative, 12000 fantassins et 100 magiciens, ou 10000 fantassins et 150 magiciens, ou 8000 fantassins et 200 magiciens), allez au **275**.

Autrement allez au **592**.

237

Mirante coupe les cordes qui vous retenaient prisonniers et tente avec la lame de faire sauter la serrure mais commence à jurer quand il se rend compte qu'il n'est pas suffisamment adroit pour y parvenir.

Si vous voulez essayer, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **597**, sinon au **395**.

Si vous ne voulez pas essayer, vous pouvez attendre le retour des brigands au **559**, ou tenter d'enfoncer la porte à coups d'épaulé au **43**.

Le Roi s'éloigne vers l'intérieur de la forêt, vous laissant seul au pied d'un arbre. Les mains liées, vous avez quelques difficultés pour vous relever et vous réalisez que la situation est on ne peut plus grave. L'incendie est en train de se propager sans contrôle et de calciner la terre autour de vous. Vous ne pouvez fuir qu'en suivant le Roi, mais vous réalisez que les orques, avec une stratégie diabolique, ont réussi à mettre le feu sur tout le côté nord-ouest, obligeant ainsi les elfes à se déplacer dans la direction opposée, tout droit dans leurs griffes.

Vous tentez de contourner l'encerclement, mais vous tombez face à face avec deux orques, armés de cimenterres crochus, qui vous barrent la route.

Sans armes et avec les mains liées, vous avez très peu de chances de vous en sortir, mais vous comptez vendre chèrement votre peau.

Premier Orque: Combativité 8 Énergie 8

Second Orque: Combativité 7 Énergie 10

En plus de l'éventuelle pénalité en cas de combat à mains nues, vous devez soustraire de votre Combativité 5 autres points si vous combattez avec la Force, ou 3 si vous utilisez l'Agilité ou l'Esprit, du fait que vous ne pouvez pas utiliser vos mains librement.

Si vous lancez le sort Arrêter le Temps, en plus de désarmer vos adversaires, vous en profitez pour couper la corde qui vous entrave. Dans ce cas vous ne subissez pas la pénalité mentionnée ci-dessus.

Pour défaire les nœuds, vous pouvez aussi invoquer Ekerion (si vous pouvez encore le faire), ou invoquer un Woerz et lui demander de couper la corde avec ses griffes.

Si vous gagnez ce combat inégal, allez au **342**.

239

Vous éliminez facilement le chien qui, malheureusement, d'un dernier aboiement donne l'alerte dans le palais. De nombreuses lumières s'allument et bientôt d'autres animaux de garde sont libérés pour trouver l'intru.

Votre mission a échoué et vous n'avez aucune possibilité de la mener à terme avec succès, mais vous pouvez encore sauver votre peau.

Vous faites immédiatement demi-tour, courant rapidement vers le mur d'enceinte.

Malgré votre vitesse, vous vous retrouvez bientôt entouré par une meute de chiens qui vous bloquent le passage!

Vous mourez dévoré par les crocs des gardiens du Palais du Gouverneur. Votre aventure se termine ici.

240

Vous tapez du poing sur la table et, haussant le ton, vous ordonnez le silence: « Ministres! Cette attitude n'est pas appropriée à votre titre! Vous me faites vraiment réfléchir sur la pertinence d'avoir à nouveau convoqué cette ancienne institution. Nous avons beaucoup de chose à faire et si peu de temps, je vous ordonne donc de laisser de côté vos querelles personnelles! »

Vous terminez la phrase avec un tel juron que toutes les personnes présentes en restent pantois. Probablement les mots crus n'ont jamais été utilisés dans cette salle, mais la situation nécessite un commandement fort et déterminé.

« Et toi, Bakra, n'écris pas! »

Le secrétaire vous regarde terrorisé, faisant tomber la plume de sa main.

« Et maintenant, allons-y, mes Ministres! Il me semble que vous ayez tant d'expérience à partager. Que devrions-nous faire? »

Augmentez votre Autorité de 1 point et puis allez au **521**.

« Canice, je te montrerai que je ne suis pas un vil lâche comme tu le penses! Montre-moi ce qui s'est passé jadis. »
le défiez-vous.

Le rire du Gouverneur résonne dans toute la salle et il est si fort que vous pensez qu'il pourrait être entendu jusqu'au corps principal du palais.

Soudainement, les contours du sarcophage deviennent flous et la faible lueur des lampes se fond avec le gris du marbre. Peu après une nouvelle image se forme: vous êtes à l'extérieur, dans l'obscurité, entouré par des édifices délabrés, et vous entendez au loin des cris terrifiants.

Si vous étiez accompagné par Latifah, vous réalisez que la démonsse n'est pas avec vous, vous ne pouvez donc plus bénéficier de ses pouvoirs tant que vous ne l'aurez pas rencontrée de nouveau.

Vous faites quelques pas, vous demandant où vous vous trouvez, et, tout à coup, vous êtes projeté à terre par un homme qui court et qui vient de vous heurter, lui aussi tombe par terre.

Vous jurez, surpris par cet accident, et vous vous redressez pour aussitôt être agressé par une silhouette obscure, dont vous pouvez à peine reconnaître les traits humains, horriblement défigurés en un rictus avide de mort!

Derrière vous, l'homme rampe à quatre pattes pour aller se cacher dans l'ombre d'une ruelle.

Les longs cheveux hirsutes de votre assaillant et sa taille mince laissent deviner qu'il s'agit d'une femme.

Elle se bat à mains nues et ne peut donc pas être désarmée.

Femme Possédée: Combativité 12 Énergie 25

Après 3 assauts, notez le nombre de points d'Énergie perdus par votre adversaire et rendez-vous au **282**.

242

Les charnières cèdent un peu, vous insistez encore mais vous ne parvenez pas à enfoncer la porte. Vous ne pouvez donc pas pénétrer dans les appartements de Lord Carolfo.

Surconio vous tire par la manche en vous invitant à laisser tomber: « Je vais devoir appeler les gardes, étranger. Je ne connais pas les habitudes de ton pays, mais ce que tu fais est un crime sérieux! »

Vous comprenez que vous devez lâcher l'affaire.

Rendez-vous au **139** pour participer aux obsèques du Roi.

243

D'un geste rapide vous lancez le caillou au loin.

« Qu'as-tu fait?! » demande l'elfe.

Mais vous êtes plus rapide qu'elle et vous lui prenez le sac et des mains, renversant le contenu au sol.

« Regarde, ils sont tous noirs! vous exclamez-vous satisfait. Mon caillou ne pouvait ne pas être blanc. J'ai gagné! »

Verena ouvre grand les yeux, visiblement irritée, mais, à contrecœur, elle est obligée d'admettre votre victoire.

« Très bien étranger, suis-moi et je te dirai comment tu pourras encore remédier au funeste destin des elfes. »

Rendez-vous au **119**.

244

La fenêtre vole en mille éclats et vous retombez sur le sol herbeux, sans aucun dommage.

Vous regardez autour de vous à la recherche d'une sortie, mais vous n'en voyez pas. Comme si cela ne suffisait pas, de nombreuses lumières s'allument tout le long de l'aile du palais où vous étiez: ce sont les gardes impériaux à la recherche de leur proie. Au hasard, vous courez vers la

gauche, sans savoir dans quelle zone de la cour vous vous trouvez. Alors que vous entendez les aboiements des chiens, vous vous rendez compte que le temps est compté.

Vous atteignez enfin le mur d'enceinte fait de solide pierre. Haut de plusieurs mètres il offre des appuis, et la seule façon de vous en sortir semble celle de l'escalader.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 20, allez au **355**, sinon au **501**. Si vous êtes avec Latifah ajoutez 1 au résultat, car vous vous aidez mutuellement à grimper le mur.

245

« Mon Seigneur, arrêtez-vous! »

Mirante vous interrompt juste au moment où vous alliez faire un autre pas dans l'eau du Lac Neger.

« Je pense me rappeler maintenant de l'accès secret, avec les roches positionnées au ras de l'eau... »

Il regarde autour de lui se grattant le menton, puis il indique une petite anse à moitié cachée par un saule centenaire.

« C'est par ici! » dit-il sûr de lui, avant de vous éclairer le chemin avec une torche.

Effectivement, sur les berges du lac, juste à l'endroit indiqué par Mirante, vous apercevez des traces récentes qui proviennent de l'ouest et entrent dans l'eau.

« Si je me souviens bien, le parcours dessine un ample S à droite d'abord et puis à gauche, nous devons donc avancer avec précaution. »

Vous acquiescez rapidement et puis vous lui donnez l'ordre de passer en premier. Vous avez l'intention de faire une visite surprise à ce noble misanthrope et le ramener sous l'autorité royale que vous représentez, étant donné que la lignée du Roi Miron est maintenant éteinte.

Le commandant fait quelques premiers pas hésitants sur l'eau, illuminant la voie avec la faible lumière de la torche,

aussitôt suivi par Gadeus et vous, qui reproduisez scrupuleusement son parcours. Vous craignez plusieurs fois de faire un faux pas, mais Mirante est un guide parfait et vous conduit tous les trois vers l'embarcadère.

L'obscurité commence à tomber sur l'île du Margrave et plusieurs lumières s'allument, signalant ainsi la présence de ses habitants.

À proximité d'une barque de petites dimensions, une échelle en bois, en piteux état, mène vers une ouverture dans la roche faiblement éclairée par les derniers rayons du soleil. Vous la remontez un par un, et vous débouchez dans une petite salle creusée à même la roche. Du côté opposé d'où vous vous trouvez, un escalier en colimaçons, lui aussi grossièrement entaillé dans la roche, monte dans l'obscurité. Rendez-vous au **233** pour explorer ce lieu.

246

Le chant de la sirène ressemble à du nectar et elle vous procure une sensation d'extase à laquelle vous ne pouvez pas résister. Comme guidé par un ordre supérieur à vos capacités, vous plongez du pont du navire et vous nagez vers le récif de la créature marine, qui à vos yeux est la plus splendide des créatures!

Sa main effilée caresse vos chevaux mouillés et, plongeant dans l'eau, elle vous invite à la suivre dans les profondeurs marines. Vous êtes heureux d'avoir été choisi parmi tous les membres de l'équipage et vous plongez à sa suite, pour ne plus jamais émerger. Votre aventure se termine ici.

247

Vous sortez votre arme et vous l'exhibez devant ces cinq ivrognes qui font un bond en arrière, effrayés par votre réaction. Ils trébuchent l'un sur l'autre dans une scénette comique qui provoque un fou rire dans toute la taverne.

Mais les hommes, humiliés par ce qui vient de se passer, n'ont pas l'intention de se laisser faire et ils vous attaquent, armés de leurs coutelas. Affrontez-les comme un unique adversaire.

Groupe de Marins Ivres: Combativité 10 Énergie 19

Quand leur Énergie descend en dessous de 10 points, rendez-vous au **292**.

248

Vous lancez votre monture en direction de Ruthenia, confiant de pouvoir atteindre la ville avant le coucher du soleil. Ces routes sont dangereuses et il vaut mieux ne pas voyager de nuit.

Tout à coup, vous apercevez le long de la route principale un panneau en bois, presque entièrement pourri, indiquant les Récifs du Diable, une zone maritime particulièrement dangereuse où de nombreux voiliers ont coulé à cause des forts courants sous-marins.

Vous ne perdez pas de temps et vous poursuivez sur votre chemin. Au coucher du soleil, enfin, vous atteignez la ville logée dans un bassin naturel; en plein cœur de l'été, la chaleur de cette vallée est asphyxiante...

Rendez-vous au **151**.

249

Après quelques heures d'un vol tranquille, quand vous êtes au beau milieu de la mer, en regardant vers l'est vous apercevez dans le ciel un petit point noir qui s'approche de plus en plus.

Quelques minutes après vous distinguez clairement un gigantesque aigle, chevauché par une silhouette humaine

portant un masque.

Vous n'avez jamais vu quelque chose de semblable, ni entendu parler d'histoires de cavaliers volants.

Qu'allez-vous faire?

Attendre que l'homme vous rejoigne au **102**, ou tenter de le repousser en utilisant un objet ou on sort? Dans ce cas allez au **408**. Votre ballon étant bien plus lent que l'animal, vous ne pouvez pas tenter de vous enfuir.



Les ministres ne cachent pas leur préoccupation pour les possibles rétorsions que Dueshe pourrait mettre en place contre Abalone.

« Soit, s'ils osent nous attaquer, ils nous trouveront prêts! répondez-vous en affichant une inébranlable assurance.

- Seigneur, intervient le Ministre de la Guerre Attanasio, je crains que notre armée ne soit pas prête pour se défendre face à une attaque militaire de grande envergure. Nous devons chercher des alliés, avant que l'Empereur Wolfarmio ne le fasse lui aussi. »

Les autres ministres partagent le même avis: vous devez rétablir des relations diplomatiques avec d'autres États.

« Très bien, membres du Conseil. Je m'en occuperai personnellement, dites-vous d'un ton solennel. Il se peut qu'il ne nous reste pas assez de temps. À qui me conseillez-vous de m'adresser? »

Attanasio s'éclaircit la voix et prend la parole:

« Mon Seigneur, je suggère de nous adresser aux elfes de la Forêt Lumineuse. Nous avons été informés que les attaques des orques sont de plus en plus fréquentes et ils ne nous refuseront pas leur aide, en échange de la nôtre. »

Le Ministre du Commerce Tiburzio l'interrompt:

« Il ne faut pas oublier Lapos et sa puissante flotte navale. Le Duc qui gouverne la ville est un vieil ami à moi, et je peux avoir une certaine influence sur lui. »

Le Ministre de la Magie Agricantus intervient à son tour:

« Le Gouvernorat de Ruthenia est célèbre pour ses terribles armes. Elles sont infusées avec du pouvoir magique et peu d'armées peuvent y résister. Je suggère de nous allier à Ruthenia...

- Ou nous pourrions chercher l'aide de la République de Huary, concluez-vous, vous rappelant de votre récente mission à Beozia. Y a-t-il autre chose, Ministres? »

Vous les sollicitez à trouver d'autres options, mais quand

vous n'obtenez en réponse que des regards perdus, vous comprenez avoir fait le tour de la situation, pour l'instant.

« Très bien, je vous annonce que dès demain je partirai vers... »

Si vous allez à la recherche des elfes, allez au **178**.

Si vous partez pour Lapos, allez au **387**.

Si vous préférez Ruthenia, allez au **453**.

Enfin, si vous vous dirigez vers Beozia, allez au **306**.

251

Vous donnez à l'aubergiste 5 pièces d'or (effacez-les de votre bourse) et en échange vous recevez un excellent rôti de sanglier. Si ce n'était pour la toux que cette fumée toxique vous a causée, vous en auriez profité beaucoup plus.

Vous baillez bruyamment, la fatigue du voyage se faisant sentir, vous montez donc les escaliers qui conduisent à la petite chambre qui vous a été attribuée.

Au rez-de-chaussée, les clients continuent à faire du bruit encore longtemps, et vous entendez même une rixe éclater. Malgré tout, vous parvenez à vous endormir d'un sommeil réparateur qui vous fait récupérer 2 points d'Énergie.

Si vous ne possédez pas assez d'argent, vous vous contentez d'une assiette de soupe chaude et de dormir dans le dortoir commun, chose que l'aubergiste vous accorde en échange d'une pièce d'or, d'un objet ou d'une arme de votre choix, mais vous ne pourrez pas récupérer de points d'Énergie.

Le lendemain, dans une belle matinée ensoleillée, vous saluez l'aubergiste et vous marchez vers le centre de Beozia.

Si vous rendez visite aux Consuls de la République, allez au **207**.

Si, par contre, vous voulez rejoindre Osgaram, le domaine des nains, vous pouvez tenter de trouver un passage en vous rendant sur la place du marché de Beozia. Allez au **278** pour effectuer ce choix.

Les tours d'Inaus défilent rapidement sous le Ballon à Air, tandis que les lumières de la ville perdent de leur intensité au fur et à mesure que vous prenez de l'altitude. Ici il fait nettement plus froid, mais la chaleur générée par la pierre magique à l'intérieur de la boîte métallique vous permet de ne pas trop pâtir des basses températures.

Intuitivement, vous parvenez à comprendre la façon de diriger votre engin: en arrangeant la disposition des contrepoids vous pouvez ainsi décider de la direction à prendre. Vous mettez donc le cap vers le sud-ouest, pour laisser derrière vous l'Empire sans risquer de percuter les montagnes dans l'obscurité.

Si vous êtes tout seul, vous devez veiller toute la nuit au bon fonctionnement du ballon, vous perdez donc 1 point d'Énergie à cause de la fatigue. Si vous voyagez avec Latifah elle peut vous aider et vous vous relayez à la tâche, ce qui vous permet de vous reposer un peu (vous ne perdez aucun point d'Énergie).

Avec les premières lueurs de l'aube, vous apercevez enfin les vagues de la mer qui déferlent contre les hautes falaises qui forment la frontière entre Huary et Abalone.

Vous réfléchissez à l'échec de votre mission diplomatique et aux graves conséquences que cela pourrait avoir sur le destin du Royaume. De plus, vous avez abandonné Mirante et Gadeus dans une situation difficile et vous craignez pour leur vie.

Quelques heures encore et vous êtes déjà en vue de Janger. Les misérables conditions de la ville sont encore plus évidentes vues d'en haut: les quartiers dégradés et les nombreux baraquements parsèment la périphérie.

Vous manœuvrez avec habileté le levier qui fait perdre de l'altitude et, sous les regards ébahis des citoyens, vous atterrissez exactement sur la place du Palais Royal. L'atterrissage est un peu rude, mais vous mettez enfin pied à

terre sans problèmes.

Une foule vous entoure, murmurant de surprise. Ils n'avaient jamais vu un homme voler, et vous avez acquis encore plus de prestige auprès de la population (ajoutez 1 point d'Autorité).

Le Héros de Cadash, le Libérateur, le Gardien du Royaume et maintenant l'Homme Volant... vos appellations sont devenues tellement nombreuses que vous en oublieriez presque.

Vous donnez l'ordre aux gardes à ce que personne ne touche le Ballon à Air. Il est possible que vous en ayez encore besoin et vous pensez que les magiciens du Royaume pourront en découvrir les secrets et créer des répliques.

Vous pénétrez dans le palais par la porte principale, vous mettant immédiatement à la recherche de Donabedian pour lui donner des instructions. Vous devez convoquer d'urgence le Conseil des Ministres et vous lui donnez l'ordre de fixer la rencontre pour midi.

Entretiens vous vous accordez une riche collation et un bon bain chaud (qui vous font récupérer 2 points d'Énergie).

Si vous êtes en compagnie de Latifah, allez au **357**, si vous êtes tout seul, allez au **250**.

253

« Mon chapeau est blanc, belle princesse! »

Le cri d'excitation de Torlam se mêle à celui de déception du public.

« Faux, messire! dit le roi.

- Des têtes vont tomber, aujourd'hui... » termine la princesse. Même le Duc manifeste son insatisfaction pour l'issue du spectacle, mais les acteurs sont inamovibles.

« Ça va, ça va! ajoute Avicedo, laissons tomber pour aujourd'hui. J'annonce à tous que le spectacle est terminé, et que la princesse Torlam s'est montrée digne de ne pas prendre un mari pour le reste de ses jours... ». Allez au **68**.

Le voyage en diligence coûte 5 pièces d'or par personne (si vous êtes accompagné par Latifah vous devez payer pour elle aussi). Si vous n'avez pas assez d'argent vous devez effacer un objet ou une arme de votre choix en guise de paiement (deux si vous voyagez avec Latifah).

Quatre robustes chevaux tirent la diligence dans laquelle vous vous installez. Vous observez les autres passagers aux visages anonymes: une vieille dame, un jeune soldat, deux filles aux traits nordiques, qui ne cessent un instant de papoter, et un marchand avec sa femme.

Vous préférez garder le silence et réfléchir à votre mission, mais vous finissez par vous assoupir. Malheureusement les nombreuses secousses causées par le chemin accidenté ne vous permettent pas de reposer tranquillement et, en milieu d'après-midi, vous commencez à vous sentir ankylosé: vous auriez bien besoin de faire une pause au plus vite.

Heureusement la diligence ne voyage pas de nuit, mais s'arrête dans une auberge où, pour la somme de 4 pièces d'or, vous obtiendrez gîte et couvert (8 si vous êtes en compagnie de Latifah).

Si vous ne pouvez pas vous permettre ce prix, vous devez dormir dans l'étable, endroit inconfortable qui vous cause la perte de 1 point d'Énergie. De plus, si vous êtes en compagnie de Latifah, la démonsse refusera catégoriquement un hébergement aussi indigne et dormira dans la diligence. Vous perdez donc 1 point d'Autorité.

Au petit matin vous reprenez la route, conscient que vous n'arriverez à destination qu'après une autre interminable journée.

Mais un accident a vite fait d'interrompre la monotonie du voyage: avec une secousse un peu plus forte que les précédentes, la diligence s'incline dangereusement et s'écrase sur un côté, envoyant tout le monde les fers en l'air. Vous n'êtes pas blessé et vous tentez, tant bien que mal, de

vous remettre debout.

D'un coup de pied, vous ouvrez la portière et sortez de ce piège pour observer ce qui s'est passé.

Le cocher est en train de subir l'assaut de quatre démons et tente de se défendre bec et ongles, mais est rapidement éliminé.

Vous bondissez, prêt à interrompre l'attaque, mais les quatre s'éparpillent en entourant la diligence.

Pendant ce temps, un par un, les autres passagers sortent aussi. Votre seul espoir est l'aide du soldat qui, bien que désarmé, vous offre son appui.

Chacun de vous deux s'occupera d'un démon, avec l'objectif de s'en débarrasser le plus rapidement possible.

Vous affronterez le plus fort, qui cache son visage sous un masque avec un sourire terrifiant. Il n'est pas armé, mais ses griffes sanguinolentes d'avoir tué le cocher ne laissent aucun doute quant à leur dangerosité.

Démon: Combativité 9 Énergie 12

Si vous parvenez à l'éliminer, allez au **50**.

255

Vous montez sur la passerelle et vous prenez place dans le navire. Rapidement le commandant est littéralement pris d'assaut par les désespérés qui cherchent un moyen de s'enfuir. On dit que les démons sont déjà aux portes de la ville! Le navire est maintenant plein à craquer de réfugiés, et le commandant sait qu'il ne parviendra pas à les repousser plus longtemps; il donne l'ordre de lever les ancres.

De nombreuses personnes se jettent en mer pour essayer d'atteindre le navire, en vain. Vous savez pertinemment que ce qui les attend est la noyade, une mort rapide est peut-être le moindre mal pour eux.

Pendant le voyage vous évitez tout contact avec les autres

passagers: vous ne savez pas comment ils pourraient réagir s'ils venaient à vous reconnaître.

Le peu de nourriture de la cambuse ne suffit même pas à nourrir la moitié des gens embarqués: les plus vieux et les plus faibles sont les premiers à mourir de faim, sans que le cruel capitaine n'intervienne en leur secours.

Pendant le voyage vous rencontrez d'autres navires, eux aussi fuyant la malédiction qui s'est abattue sur Ioscan. Les démons ont envahi toutes les terres connues et détruit toute forme de civilisation. Le seul espoir est qu'ils ne parviennent pas à atteindre Cadash.

Vous atteignez le Nouveau Monde après moins d'un mois de navigation. Pendant tout ce temps vous n'avez fait que ressentir le poids de votre responsabilité dans cette catastrophe. Votre ambition a détruit un continent entier, ne laissant derrière vous que la dévastation la plus abjecte.

Qu'en sera-t-il de vous maintenant?

Si vous avez une Mèche de Cheveux Violets, allez à **L'ÉPILOGUE 3**. Sinon à **L'ÉPILOGUE 1**.

256

Le Ministre de la Culture et de la Magie Agricantus, silencieux jusqu'à présent, s'exclame d'impatience:

« Mon Seigneur, vous aviez fait une promesse et il était de mon devoir d'entraîner de nouveaux magiciens de guerre pour aider notre armée. Mais on dirait bien que vos mots sont comme la poussière qui s'éparpille au premier coup de vent... »

Vous trouvez des mots de circonstance pour vous excuser, mais vous êtes conscient d'avoir donné une mauvaise image de vos capacités de dirigeant. Vous perdez 2 points d'Autorité, effacez la Note L et retournez au paragraphe **45**.

Notez aussi que vous avez perdu toutes les pièces d'or du Trésor qui ont été dépensées en matériel magique que personne n'est capable d'utiliser.

Vous ouvrez l'enveloppe en brisant le sceau et vous jetez un coup d'œil au contenu.

Si vous êtes un Magicien, allez immédiatement au **226**; autrement lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 19, allez au **226**, s'il est inférieur vous ne comprenez pas ce qui y est écrit et vous devez retourner au **379**.



Rotger, le commandant du navire marchand est un homme aimable, originaire de Huary. Bien que normalement il ne transporte pas de passager, pour un voyage aussi court comme celui vers Beozia il est disposé à faire une entorse à la règle et pour 5 pièces d'or (10 si vous êtes accompagné par Latifah) il vous conduira à bon port en deux jours.

Si vous n'avez pas assez d'argent, vous devez effectuer quelques travaux dans le port en transportant des caisses de marchandises pour gagner la somme nécessaire (vous perdez 2 points d'Énergie à cause du manque de repos).

Vous voyagez incognito et vous restez bien à l'écart de l'équipage afin qu'on ne vous reconnaisse pas.

Malgré le mauvais temps, le premier jour de navigation s'écoule rapidement et sans inconvénients, tandis que le jour suivant un soleil chaud resplendit sur la mer.

S'il n'y a pas d'imprévu, ce soir vous atteindrez Beozia.

À l'heure du repas le commandant vous invite dans sa cabine pour boire du rhum!

Si vous acceptez son invitation, allez au **550**, si vous refusez poliment, allez au **515**.

Vous examinez sommairement les cadavres. Vous trouvez 15 pièces d'or et une fiole de Miscolina (qui vous permet d'augmenter votre Esprit de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat). Vous pouvez aussi prendre une arme au choix entre une Épée et un Poignard, laissant l'autre à Mirante.

Personne ne semble avoir remarqué votre fuite et, à la faveur des ténèbres, vous parcourez l'entièreté du camp des brigands à la recherche de chevaux, que vous trouvez en train de paître le long du ruisseau.

La majorité des brigands se trouve dans une cabane plus grande d'où filtre de la lumière. Vous êtes presque sorti d'affaire, à moins que vous ne tentiez aussi de récupérer votre équipement, auquel cas vous devez chercher à pénétrer dans la cabane du chef des brigands; en espérant qu'il n'ait pas été déplacé ailleurs.

Si vous préférez fuir tout de suite, allez au **84**.

Si, par contre, ignorant le risque, vous tentez de récupérer vos biens, allez au **19**.



Midras tombe à terre dans une mare de sang et vous courez précipitamment vers le chariot, réveillant vos compagnons.

En un clin d'œil Lovanio se lève de sa torpeur et sort son arc, prêt à attaquer, tout comme Sulmanio qui donne l'impression de ne s'être même pas endormi.

Tout à coup l'elfe décoche flèche après flèche. Vous ne comprenez pas sa stratégie d'attaque, mais après chaque tir vous entendez clairement un cri suffoqué.

Peu après il baisse son arme.



« J'en ai tué une demi-douzaine et tout autant sont probablement blessés mortellement. Ils battent en retraite, mais je suggère de rester en alerte... »

Il baille et puis se recouche dans un coin du chariot.

Bartemio est encore excité à cause de ce qui vient de se passer et du risque encouru; il passe le reste de la nuit à veiller. Sulmanio vous donne le change et vous vous accordez quelques heures de repos (vous récupérez 1 point d'Énergie).

Quand le soleil se lève, vous constatez le massacre causé par l'elfe. En plus de Midras, il y a huit cadavres humains qui gisent à terre, tous avec une flèche dans la gorge.

En fouillant leurs affaires vous pouvez récupérer un des objets ci-dessous (Lovanio et Bartemio ne vous autorisent pas à prendre autre chose):

- Une Dague
- Un Poignard
- Un Arc
- 6 Flèches
- Une fiole d'Artere (vous permet d'augmenter votre Force de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat).

Vous reprenez le voyage vers le nord, traversant le col de Gibas sans difficulté. Enfin, au crépuscule, Bartemio semble plus soulagé: « Osgaram est un vaste royaume, étranger, mais seuls les nains savent s'y orienter. »

Il dirige le chariot vers un passage qui aboutit à un majestueux portail creusé dans la roche.

« Bienvenu au domaine des nains, mon ami. Merci de nous avoir aidés à arriver jusqu'ici. »

Bartemio fait un signe aux gardes et vous pénétrez dans l'endroit le plus extraordinaire que vous ayez jamais vu: une ville entièrement construite sous terre, avec des énormes piliers qui soutiennent la voûte et des globes de lumière

magique qui garantissent un éclairage à toute heure. Bartemio salue ses nombreuses connaissances et il vous invite à dormir chez lui cette nuit, ce qui vous permet de récupérer toute l'Énergie perdue jusqu'à présent, ceci grâce aussi à la généreuse hospitalité de sa femme, qui vous gave littéralement de spécialités locales. Rendez-vous au **590**.

261

Vous lancez un cri de bataille, tandis que votre cheval s'élançe au galop.

Vous renversez un homme qui vous fait face, incapable d'esquiver à temps. Une flèche vous atteint au dos, mais vous serrez les dents oubliant la douleur, tout en espérant que vos compagnons parviennent à vous suivre.

Puis une autre flèche atteint le cheval, qui s'écroule à terre vous faisant chuter. Vous vous cognez violement la tête contre le sol, et votre vue se brouille. Vous sentez le poids du cheval sur vous et vous ne pouvez plus bouger ni bras, ni jambes. Quelques secondes après, une épée met définitivement un terme à vos souffrances.



262

« Mon fidèle Bakra, vous adressez-vous au Secrétaire du Royaume, la situation m'impose des choix douloureux que je ne n'aurais jamais pris autrement que dans un cas d'urgence comme celui-ci. Prépare un édit selon lequel, à partir d'aujourd'hui, toutes les propriétés des Églises du Royaume sont confisquées et font partie désormais des biens du Royaume. »

D'une main tremblante qui trahit sa nervosité, l'homme

trempe la plume dans l'encrier pour rédiger les derniers mots, puis lève les yeux en attente d'autres ordres.

Écrivez sur votre feuille d'aventure la Note D.

Si vous avez la Note B ou C, effacez-les.

Une fois ces modifications terminées, vous pouvez retourner au paragraphe **483** pour effectuer d'autres choix.

263

Le choc est douloureux (vous perdez 1 point d'Énergie), mais suffisant pour briser le bois de la porte. Avec un dernier coup vous l'enfoncez complètement et vous sortez de la cabane, pour vous retrouver face à face avec deux brigands! Appuyés contre une roche ils sont en train de boire et de discuter entre eux. En vous apercevant ils quittent leur poste de garde et dégainent leurs épées, vous bloquant le passage. Heureusement pour vous le reste du campement est plongé dans la pénombre et il n'y a pas âme qui vive dans les alentours.

Vous donnez l'ordre à Mirante et Gadeus de s'occuper du brigand le plus robuste tandis que vous affronterez l'autre.

Brigand: Combativité 8 Énergie 8

Si vous vous en sortez vainqueur, allez au **259**.

264

« Passe devant, Gadeus! Et fait attention, on ne doit pas nous découvrir! » ordonnez-vous à votre garde du corps.

L'homme descend les marches avec précaution, s'arrêtant devant chaque porte pour vous demander s'il faut l'ouvrir.

Quand vous estimez être à la bonne hauteur vous acquiescez, et Gadeus ouvre la porte qui lui fait face.

Vous vous retrouvez comme prévu sur le toit du corps central du château: un large carré avec une cour au centre.

La fête bat son plein et les notes de musiques remplissent vos oreilles, tout comme le parfum des fleurs vos narines. Entouré par au moins une douzaine de femmes, le Margrave est encore en train de dévorer son gigot, profitant de la brise nocturne.

Mais votre irruption n'est pas passée inaperçue, et la musique s'interrompt brusquement, tandis que les femmes se retournent vers vous en lançant de petits cris effrayés.

Avant que Lord Orivando n'ait le temps de réagir, vous pouvez l'attaquer, au **491**, ou vous excuser pour l'intrusion, vous présenter et demander audience, au **48**.

265

Vous murmurez une prière à Ekerion (notez que vous avez fait usage d'une des trois possibilités d'invocation qui vous sont accordées) et vous lui demandez de modifier la couleur du caillou que vous avez en main, le faisant devenir blanc.

Vous ressentez une vibration vous parcourir le bras et entrer dans votre poing fermé. Quand vous êtes sûr du résultat désiré, vous ouvrez la main et révélez le contenu.

Un caillou blanc!

Verena ouvre grand les yeux, visiblement irritée, mais, à contrecœur, elle est obligée d'admettre votre victoire.

« Très bien étranger, suis-moi et je te dirai comment tu pourras encore remédier au funeste destin des elfes. »

Rendez-vous au **119**.



La femme vous raconte que son défunt frère s'était lourdement endetté avec le Royaume d'Abalone afin de pouvoir garder son titre nobiliaire ainsi que ses nombreuses épouses. Au fil des ans il s'est entouré des rebuts de la société, du moment qu'elles étaient jeunes et prêtes à tout pour lui. Dans une époque de misère comme celle qu'est en train de traverser le Royaume, il ne lui a pas été difficile de s'entourer de traînées, mendiantes, servantes et boniches. Plus elles étaient misérables, plus elles étaient disposées à satisfaire sa dépravation. Elle a dû supporter l'humiliation de voir démons, elfes, voire même une demi-orque et une naine, passer devant elle dans la succession dynastique au titre nobiliaire.

Mais le Margrave n'avait que peu d'intérêt pour sa sécurité et Myrnah a dû engager des gardes étrangers. C'étaient les seuls hommes qui pouvaient résider au château de façon permanente, mais leurs contacts avec les épouses de Lord Orivando étaient pratiquement inexistantes.

« Mais tu dois être fatigué de ce long voyage, vous amadoue la femme, accore-moi quelques minutes pour un bain purificateur, puis je serai à ta disposition. Ou désires-tu t'unir à moi maintenant? »

D'instinct vous baissez le regard et regardez vos habits poussiéreux à cause du long voyage. Vous acquiescez et la femme vous conduit vers la salle de bain.

Au centre de la salle trône une large baignoire circulaire, pleine d'eau chaude où flottent des fleurs fraîches.

La magicienne vous aide à enlever vos bottes, puis elle vous déshabille rapidement. Une fois que vous êtes immergé dans l'eau, la femme vous rejoint après s'être débarrassée de ses habits. Le contact avec son doux corps vous comble de joie, et ses mains extraordinaires opèrent des mouvements sensuels pour masser vos muscles noués, qui finissent par se détendre. Vous ressentez que désormais un lien fort s'est

créé entre vous.

Après le bain, la magicienne vous conduit à sa chambre où elle s'assoit lascivement sur son lit, vous invitant à faire de même.

« Cette nuit je veux jouir de la compagnie du Gardien du Royaume. C'est un privilège que je veux avoir la première!

- Et ce ne sera pas la dernière nuit que nous passerons ensemble... lui répondez-vous souriant.

Elle ouvre un tiroir de la commode et en sort quelque chose de petit.

- Prends cet anneau. Il a le pouvoir de renforcer ton charme. Quand tu le porteras, personne ne pourra s'opposer à toi. »

Notez sur la feuille d'aventure l'Anneau de la Domination. Tant que vous le porterez, vous pouvez augmenter de 1 point votre Autorité. Il ne prend pas de place dans votre équipement.

Vous passez une nuit très active, car la voluptueuse Myrnah ne vous laisse aucun répit. C'est seulement un peu avant l'aube que vous parvenez à la faire s'endormir, et que vous pouvez enfin dormir un peu vous aussi.

À votre réveil le soleil brille déjà; vous êtes conscient d'être resté trop longtemps dans la demeure du Margrave. Votre mission a une importance bien supérieure aux plaisirs de la chair et, après avoir déposé un dernier baiser sur le front de Myrnah, qui dort encore profondément, vous partez à la recherche de vos gardes du corps. Rendez-vous au **561**.

267

Le vieil homme s'écroule sans vie sur le banc, du sang noir coulant de son nez.

Vous criez à Gadeus, lui ordonnant de s'arrêter, tout en essayant de réveiller Mirante de son sommeil enchanté.

Vous examinez le corps du sorcier et vous trouvez un tatouage en forme d'étoile à cinq pointes sur son torse ridé. Un nécromant! Il voulait utiliser vos corps pour dieu sait

quelle inavouable pratique...

Vous jetez son corps dans un fossé, en faisant attention de ne pas vous faire voir par un éventuel passant, et vous récupérez les quelques objets qu'il possédait: un Bâton (ayant la particularité, en plus des bonus de base, d'octroyer 1 point de Combativité en plus si utilisé au combat avec l'Agilité), le Poignard et une potion de Miscolina (qui vous permet d'augmenter votre Esprit de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat). Vous trouvez aussi un Calepin en cuir noir, que Mirante parcourt rapidement:

« Ça parle de réanimation de cadavres. Du pur blasphème! Il y aussi le nom d'un autre sorcier, un certain Sartorius. Si nous devons venir à le rencontrer un jour il faudra faire très attention. »

Si vous le souhaitez vous pouvez aussi garder le Calepin, à ajouter à l'équipement.

Toujours avec Gadeus à conduire le carrosse, vous reprenez la route traversant les dernières lieues qui vous séparent de la ville d'Inaus. Peu avant le crépuscule, vous êtes à proximité des puissantes murailles de la ville que vous traversez par la porte sud, là où se trouve le siège de la représentation du Royaume d'Abalone auprès de l'Empire.

Vous abandonnez le carrosse sans vous faire remarquer, pour éviter que quelque curieux ne fasse la relation entre vous et la disparition du nécromant, et vous vous dirigez vers l'ambassade pour y passer la nuit. Rendez-vous au **517**.

268

Les regards de Seber et Arus s'assombrissent et ils se murmurent quelque chose à l'oreille.

Lord Arus vous regarde sévèrement, vous invitant à poursuivre: « Quelles preuves as-tu de ce que tu dis, étranger? Comment prétends-tu que nous croyons à des informations d'origine douteuse? »

Son ton est sérieux et vous devez trouver les meilleurs mots

pour les convaincre.

Vous pourriez dire que vous possédez une proposition de traité d'alliance entre Dueshe et Abalone pour attaquer Huary. Dans ce cas allez au **166**.

Ou affirmer que vous avez envoyé des espions à Inaus afin de comprendre les intentions de l'Empereur, allez au **331**.

Enfin, vous pouvez dire que vous vous êtes rendu à Inaus car l'Empereur vous a proposé une alliance pour écraser la résistance de Huary. Dans ce cas allez au **6**.

269

Latifah est en train de guider son armée de démons pour dévaster Dueshe. Ceci veut dire que vous avez encore un peu de temps pour demander l'aide d'Agricantus et espérer pouvoir contenir la catastrophe.

Vous dirigez la monture infernale vers Janger que vous atteignez rapidement, il y a encore peu de gens dans les rues. Vous atterrissez dans la cour du Palais Royal, parmi la stupeur des serviteurs qui sont terrifiés par la bête démoniaque, à laquelle vous intimez l'ordre de repartir.

La créature déploie ses larges ailes, qui cachent le soleil, et s'envole à nouveau.

« Convoquez immédiatement Agricantus! » ordonnez-vous aux serviteurs qui courent tout de suite exécuter leur tâche.

Le vieil homme rejoint le palais visiblement agité.

« J'ai toujours craint que cela arriverait de nouveau... » commence morose le ministre, après que vous lui ayez expliqué la situation.

« Quelles options avons-nous, Agricantus? »

- Aucune! C'est la fin! Tout Ioscan est perdu! Il n'y a aucun espoir! »

Les mots du ministre vous glacent le sang.

« Vieil homme, retourne à l'Académie, si ceci est tout ce que tu as à dire. Moi, je combattrai jusqu'à la mort! »

Malgré votre fatigue, vous passez les heures qui suivent à la

frénétique recherche d'une solution pour contrer l'invasion des démons et la trahison de Latifah.

Vous envoyez des messagers dans tous les pays connus; entretemps la nouvelle du danger qui pèse sur Ioscan se répand. Les navires qui se dirigent vers le Nouveau Monde sont pris d'assaut et de nombreuses caravanes de réfugiés s'organisent pour fuir vers le sud.

Vos éclaireurs vous confirment que les démons ont dévasté Dueshe, et que l'armée impériale est repartie en toute hâte défendre son pays.

Les jours d'Abalone sont comptés!

Vous donnez l'ordre à vos hommes de préparer tout le nécessaire pour défendre les murailles et vous faites fermer les portes de la ville, après avoir laissé entrer les derniers réfugiés.

Du sommet d'une tour, vous observez l'avancée des démons qui phagocytent toute forme de vie échouant à leur échapper. La chose la plus terrifiante est que vous commencez à voir l'avant-garde de l'armée démoniaque, mais pas sa fin...

De nombreux feux sont allumés pour éclairer la nuit, mais dans les regards de défenseurs vous ne percevez que la terreur. Vous envoyez les meilleurs généraux pour leur remonter le moral, et vous-même ne lésinez pas vos forces en allant d'un côté à l'autre de la ville afin d'encourager les esprits démoralisés.

Quand enfin les démons sont à portée de flèches, vous donnez l'ordre aux archers d'attaquer. Ils parviennent à abattre quelques ennemis moins vigoureux, mais ils sont bien trop nombreux.

Un être cornu, avec de puissants bras, tente d'enfoncer la porte nord de la ville, tout de suite aidé par ses semblables, tandis que sur les murailles, des démons visqueux, agiles comme des lézards, ont commencé leur ascension. Les soldats tentent de les repousser avec difficulté.

Vous résistez pendant toute la nuit, mais à l'aube la fatigue et le désespoir se font sentir. La ville est entièrement

encerclée et de nombreux hommes tentent une improbable fuite à la nage: ils ne survivront pas longtemps dans l'eau glacée!

Tout s'accélère quand la porte sud, moins défendue, cède sous l'impact des assaillants.

Une armée noire envahit la ville!

Vous vous jetez dans la mêlée pour tenter de faire face à cette invasion. Mais vous êtes condamnés!

Vous affrontez six démons en même temps: vous ne pouvez rien contre un tel nombre. Votre corps est déchiqueté par les nombreuses blessures et servira de repas aux créatures de l'enfer. Rendez-vous à **L'ÉPILOGUE 3**.

270

Bien que Latifah et vous voyagiez incognito, et que personne ne montre le moindre intérêt pour vous, la démonsse attire bon nombre de regards admiratifs.

Effectivement elle apparaît comme un diamant au milieu de cette porcherie, et les marins ivres lui adressent des obscénités telles que feraient rougir la plus désinhibée des prostituées des bordels de Janger.

La colère monte en vous et vous voudriez intervenir pour interrompre ces grossièretés. Si vous réagissez, allez au **247**; si vous les ignorez, allez au **447**.

271

Une lueur d'espoir s'allume quand vous apercevez au loin un navire qui fait route dans votre direction. Il arrive à votre hauteur en quelques minutes et un marin lance vers vous une échelle de corde à laquelle vous vous agrippez.

Une fois sur le pont, vous êtes accueilli par les regards méfiants d'un petit groupe d'hommes, parmi lesquels le capitaine se fraie un chemin: c'est Almoreo! Allez au **388**.

Quelque peu découragés, vous marchez dans les rues de la ville, repensant à la perte de vos chevaux et à la meilleure façon de parcourir le reste du chemin qui vous sépare d'Inaus, la capitale de l'Empire de Dueshe.

À pied, cela prendrait un jour entier de marche forcée, et sous le soleil cuisant de cet été torride ce serait sans aucun doute un choix néfaste!

En parcourant les grandes rues de Meconia, en direction de la porte nord, vous parvenez enfin face au terminal des diligences. Le système de transport impérial est très efficace et prévoit deux départs journaliers vers la capitale. Le voyage ne prend guère plus d'une demi-journée, et de cette façon vous pourriez atteindre votre destination finale avant la tombée de la nuit.

Le ticket pour vous trois coûte 30 pièces d'or. Si vous êtes disposé à dépenser cette somme, allez au **276**, sinon vous devrez chercher une alternative au **544**.

Le garde prend une torche pour illuminer les escaliers et vous en profitez pour sortir de l'ombre et vous présenter.

« Nobles seigneurs, nous nous excusons pour ne pas nous être fait annoncer, mais nous n'en avons pas eu l'occasion. J'espère ne pas vous avoir effrayés par notre apparition soudaine. »

Le garde est surpris un instant, puis recule et vous permet d'entrer dans la salle, suivi par vos compagnons.

« Nous arrivons de Janger. Je suis celui qui a libéré le Royaume du joug du Régent Zipher et voici mes gardes du corps.

- Vous êtes dans la résidence privée du Margrave, Lord Orivando. Notre maître n'aime pas les visites, surtout celles inattendues. »

Le garde moustachu vous parle avec un accent exotique et fait lentement glisser sa main vers son cimenterre.

Son compagnon, derrière lui, reste silencieux. La tension dans l'air est palpable.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **330**, sinon au **295**.

274

« Mes frères, écoutez-moi... » tentez-vous pour interrompre les conflits personnels, en essayant d'aplanir les différends.

« Vous avez un important rôle dans le gouvernement du pays et vous ne devriez pas argumenter ainsi entre vous... »

Mais vos paroles tombent dans le vide, car les quatre ministres ne cessent de se couper la parole l'un l'autre, continuant à se reprocher les stratégies erronées du passé.

Après dix bonnes minutes d'inutiles discussions, la situation finit par se calmer, et vous pouvez enfin reprendre la parole.

« Ministres, je voudrais que chacun de vous exprime une idée pour résoudre la montagne de problèmes que nous avons. Allez, commencez! »

Rendez-vous au **521**.

275

Malgré l'écrasante supériorité numérique de vos ennemis, vos hommes se défendent comme des lions et opposent une farouche résistance. Ils cèdent de quelques pas, faisant reculer un peu le front, mais heureusement la pression diminue, les fantassins ennemis ne pouvant pas maintenir l'attaque sans risquer de se piétiner les uns les autres. Il n'y a que peu de blessés dans les deux camps et cela vous donne temporairement l'avantage d'agir de nouveau par surprise.

Vous pouvez tenter d'effectuer une percée sur le flanc

gauche (notez sur le premier Registre de Bataille disponible le nombre et le type de troupes que vous allez employer pour attaquer). Les autres troupes se disposeront sur toute la longueur du front pour contrer l'avancée ennemie.

Dans ce cas allez au **225**.

Vous pouvez tenter d'effectuer une percée sur le flanc droit (notez sur le premier Registre de Bataille disponible le nombre et le type de troupes que vous allez employer pour attaquer). Les autres troupes se disposeront sur toute la longueur du front pour contrer l'avancée ennemie.

Dans ce cas allez au **398**.

Vous pouvez tenter d'enfoncer le centre de la formation ennemie, en regroupant vos forces (notez sur le premier Registre de Bataille disponible le nombre et le type de troupes que vous allez employer pour attaquer).

Dans ce cas allez au **176**.

Vous pouvez concentrer les tirs de vos archers vers les magiciens ennemis, mais ils devront pour cela se rapprocher dangereusement près du centre du déploiement adverse (notez sur le premier Registre de Bataille disponible le nombre d'archers que vous allez employer pour attaquer). Les autres troupes se disposeront sur toute la longueur du front pour contrer l'avancée ennemie.

Dans ce cas allez au **366**.

Rappelez-vous aussi de décider de quelle façon faire intervenir vos magiciens (pour soigner les troupes ou appuyer leur attaque) et avec combien d'unités.

276

Vous posez à contrecœur les 30 pièces d'or sur le comptoir du vendeur.

« Ce n'est pas du tout un bon prix... » dites-vous comme semblant de blague, à laquelle l'homme vous répond avec son dur accent.

« Oui, mais cela en vaut la peine! Nos diligences sont les

plus confortables du monde entier! »

Il vous offre un sourire candide, qui ne vous remonte pas vraiment le moral, et il vous indique le carrosse où vous devez monter. Sur les quatre bancs ont déjà pris place une douzaine de voyageurs, surtout des dames âgées, mais aussi un monsieur à l'air distingué avec un chapeau à plume, et une femme avec trois gamins qui font un remue-ménage pas possible.

Vous vous répartissez sur les quelques places restantes, en attendant que les six chevaux commencent à tirer la diligence. Vous n'attendez que quelques minutes, et bientôt vous laissez derrière vous les murs de la ville pour pénétrer dans la vaste prairie qui sépare les deux grandes villes de l'Empire.

Les bancs sont effectivement assez confortables et le voyage serait parfait si ce n'était pour le boucan des trois enfants. La pauvre femme tente inutilement de les contrôler, peut-être qu'ils auraient besoin d'une bonne fessée pour leur apprendre à comment se tenir en présence d'autres personnes. Si vous voulez leur donner une bonne leçon, allez au **393**, si vous les ignorez, allez au **593**.

277

« Et une épreuve d'intelligence ce sera! » déclare l'acteur qui interprète le roi.

La scène change de nouveau d'aspect, tandis que trois vaillants chevaliers se placent face à la princesse qui les éloigne un par un, avec moult tapage de la part des spectateurs qui sont vraisemblablement ravis de la tournure qu'est en train de prendre la comédie.

« Pauvre de moi, les larmes de Torlam semblent réelles, quel sort funeste m'attend. Être obligée à une vie conjugale que je ne désire pas... mais je veux défier mon père! »

Puis, s'adressant au roi, elle poursuit: « Mon Seigneur, j'accepte l'obligation que vous m'imposez, mais je ne puis

tolérer de devoir me marier avec quelqu'un de moins intelligent que moi! J'épouserais donc celui qui saura donner la réponse correcte à ma devinette. Si personne n'y parvient, ils devront tous mourir! Et je resterai célibataire toute la vie.

- Soit, ma fille, je t'accorde d'agir comme bon te semble. »
La femme regarde vers le haut l'air pensif, laissant tout le monde en suspens, et puis interrompt le silence:

« Voilà! J'y suis! Mais j'ai besoin d'un quatrième prétendant... puis elle observe les spectateurs et son regard s'arrête sur vous, lui sera mon quatrième prétendant, père! » conclue-t-elle en vous indiquant.

Vous vous sentez observé et quelque peu mal à l'aise.

Si vous acceptez de participer à l'épreuve d'intelligence allez au **94**, sinon au **429**.



278

Grâce aux indications de quelques passants vous trouvez facilement le terminal des diligences. Parmi le va-et-vient des gens, vous demandez les informations pour rejoindre Osgaram, mais malheureusement on vous dit qu'il n'y qu'une liaison par semaine et que la dernière vient tout juste de partir ce matin.

Vous n'avez pas de temps à perdre et vous réfléchissez à la façon d'atteindre le Royaume des Nains: la seule idée qui vous vient à l'esprit est de vous rendre dans le quartier des marchands et d'essayer de vous procurer une monture à un prix honnête.

Vous traînez dans la grande place, en essayant de ne pas vous laisser distraire par les marchandises étalées. Vous êtes toutefois attiré par un petit groupe d'hommes en train de participer à un jeu de hasard.

« Allez messieurs! Une seule pièce d'or pour tenter votre chance! Si vous trouvez la perle magique, vous pourrez la garder! »

Si vous allez voir ce qui se passe, allez au **463**. Si vous ne voulez pas perdre de temps avec ces futiles distractions, allez au **120**.

279

Avant que le Gouverneur ne soit hors de portée, vous vous souvenez des documents retrouvés au cours du voyage et vous rappelez à grande voix Arrenhius:

« Gouverneur, j'ai quelque chose que je dois vous rendre. »
L'homme revient vers vous surpris et vous arrache des mains l'enveloppe pour en vérifier le contenu (effacez le Document de Ruthenia de votre équipement).

Le Gouverneur semble préoccupé et vous lui expliquez la façon dont vous êtes entré en possession des documents.

« On dirait que je dois t'accorder une autre possibilité, Gardien du Royaume. Suis-moi, et si tu parviendras à convaincre l'esprit de mon prédécesseur Canice du bien fondé de ton objectif, je ne m'y opposerai pas. »

Arrenhius vous conduit au travers du beau jardin du palais, pénétrant dans le mausolée où est conservée la dépouille mortelle de celui qui délivra Ruthenia de la plus grande calamité qui se soit jamais abattue sur la ville.

Le sarcophage de Canice se trouve au bout du couloir, dans une grande salle où l'austérité imprègne chaque recoin. Vous regardez autour de vous, ressentant clairement une présence. Arrenhius vous laisse seul et, avec un léger tremblement dans la voix, vous rompez le silence:

« Je viens d'Abalone, dites-vous, et je cherche l'aide de Ruthenia. Gouverneur Canice, je t'invoque au nom de la dynastie qui régnait sur nos deux peuples! »

De longues minutes de silence s'écoulaient, puis vous entendez une voix, elle provient de tous les murs à la fois,

vous empêchant d'en déterminer la source exacte.

« Le Roi d'Abalone?! Ceux qui nous refusèrent de l'aide?! Tu dois avoir du cran, étranger, pour nous demander autant...»

Vous ne vous laissez pas intimider par l'attitude hostile:

« Gouverneur Canice, Ruthenia a beaucoup souffert à cause du manquement d'Abalone, mais le moment est venu d'oublier la souffrance que cela vous a causé.

- Souffrance? Tu veux vraiment expérimenter ce que l'on a éprouvé? Courage, étranger, réponds! »

C'est une décision cruciale. Si vous acceptez le dangereux défi de Canice, allez au **241**. Si vous déclinez, allez au **8**.



280

Vous arrivez ici du paragraphe 230.

« Latifah, que devrions nous faire, maintenant? »

La démonsse ne vous répond pas, mais vous prend par la main et vous conduit face au miroir de la coiffeuse. Elle pousse une gravure du cadre en bois et la superficie réfléchissante glisse comme si c'était une porte, laissant apparaître un passage faiblement éclairé par des sphères magiques.

« Par ici », dit-elle tout simplement.

La démonsse vous ouvre la route, après s'être assurée de bien avoir refermé la porte secrète derrière vous.

Après avoir parcouru un couloir étroit et avoir franchi de nombreuses portes, vous vous retrouvez à l'extérieur sur la place qui fait face au palais. Une grande plante ornementale cache à la vue des passants l'alcôve de laquelle vous sortez. Vous vous mêlez ensuite à la foule afin de brouiller les pistes. Rendez-vous au **159**.

Vous examinez les croquis et vous comprenez immédiatement que l'objet est la création d'une époque révolue, quand la technologie était plus archaïque et simple.

« Cela ne me semble pas aussi compliqué que ce que j'imaginai. C'est un simple marteau en or, même pas trop grand », dites-vous à haute voix sans vous en rendre compte. Vous espérez ne pas avoir offensé le contremaître.

« Oui, effectivement avec quelques heures de travail je pourrai en fabriquer une copie identique, dit-il avec orgueil.

- Combien d'heures? lui demandez-vous.

- Disons que... avec l'aide de mes meilleurs ouvriers et ayant à disposition de l'or pur, en trois heures cela pourrait être faisable. »

Si vous avez 100 pièces d'or et s'il ne s'est pas encore écoulé une heure depuis le début de votre investigation, vous pouvez demander au contremaître de réaliser une copie du Marteau de Throringa. Dans ce cas, allez au **22**.

Si vous n'avez pas le temps, ou pas assez d'argent, vous pouvez demander une armure, au **334**, ou une arme, au **361**.

Si, par contre, vous ne voulez pas perdre plus de temps dans cet endroit, vous pouvez choisir l'une des options suivantes:

Visiter la salle des trophées, au **543**.

Aller à la bibliothèque royale, au **5**.

Visiter la salle du trône, au **95**.

Inspecter le quartier du personnel, au **52**.

Comme alternative, vous pouvez tout simplement demander une chambre pour pouvoir réfléchir au calme, en attendant l'heure des funérailles. Dans ce dernier cas, allez au **426**.





282

Malgré les coups portés, vous réalisez que votre arme ne cause aucune blessure à votre adversaire, qui, au contraire, semble devenir plus enragée en voyant votre sang.

« Fuis, il n'y a aucun espoir pour nous! » gémit l'homme.

La furie de la femme s'accroît de plus en plus, et vous êtes obligé de reculer.

Des pas rapides derrière vous vous font comprendre que vous êtes tout seul maintenant, et que si vous voulez vaincre cette créature, vous devrez redoubler d'efforts.

Si vous continuez à vous battre, allez au **487**.

Si vous préférez vous retirer en suivant le fuyard, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 14 vous parvenez à vous dégager de la femme, allez au **450**, sinon, vous êtes obligé de poursuivre le combat au **487**.

283

Vous observez avec attention le mouvement des mains de l'homme juste au moment où il cache les deux perles. Le mouvement est fluide et rapide, mais vous voyez clairement la perle lumineuse qui, d'un geste adroit de l'homme, glisse à l'intérieur de la large manche de sa veste.

Vous ne pourrez jamais gagner contre ce tricheur!

Vous laissez tomber cet escroc et vous quittez le groupe pour partir à la recherche d'une monture. Rendez-vous au **120**.

284

Vous observez les mouvements des elfes cachés derrière un buisson: un va-et-vient continu d'individus faisant leur rapport à un elfe portant une fine couronne en or, probablement leur roi.

Vous continuez de les observer ainsi pendant quelques minutes puis, soudainement, une lumière vous éblouit, suivie par un bruit assourdissant. Vous êtes projeté dans les airs mais heureusement vous retombez dans un buisson qui amortit la chute (vous perdez 1 point d'Énergie à cause des écorchures).

Vous réalisez immédiatement qu'un gigantesque projectile incendiaire est tombé dans le cœur de la forêt, renversant tout sur son passage et mettant le feu aux cimes des arbres. Si vous ne faites pas quelque chose, bientôt le feu s'étendra comme une tache d'huile, détruisant toute résistance elfique. Le Roi aussi a été blessé par l'explosion, malgré cela, regroupant tous ses guerriers, il s'élance à toute vitesse pour contrer l'invasion, se dirigeant vers le sud-est.

Si vous le suivez et aidez les elfes à protéger la forêt, allez au **351**. Si vous préférez fuir loin de la fureur de la bataille, vers le nord, vous devez trouver le moyen de contourner l'incendie qui est en train de se propager. Allez au **69**.

285

Mirante approche les mains liées de sa botte et en extrait une petite lame aiguisée: « Ces idiots ne nous ont même pas fouillés comme il se doit... » et il rit, satisfait de cet oubli.

« Qu’as-tu l’intention de faire? lui demande Gadeus, avec cette ridicule lame nous n’avons aucun espoir dans un campement de brigands bien armés comme eux... »

Si vous demandez à Mirante de couper les cordes afin de ne plus être entravé et ainsi pouvoir chercher un moyen de fuir, allez au **237**. Si, par contre, vous restez sans bouger, vous en remettant avec confiance aux bonnes intentions des brigands, allez au **559**.

286

Vous vous orientez avec difficulté dans les rues de la ville, mais vous finissez par trouver un endroit où vous reposer: *l’Auberge du Pendu*.

À l’intérieur une puanteur et une fumée terribles vous irritent le nez, un groupe de marins ivres est en train de fumer la pipe, tout en adressant des propos obscènes aux jeunes serveuses de l’établissement.

Vous ne pouvez pas ne pas remarquer les regards désapprobateurs des autres clients, mais vous préférez ne pas vous mêler de leurs affaires et vous demandez à l’aubergiste un repas chaud, de la bière et un lit pour la nuit. Si vous êtes avec Latifah, allez au **270**, si vous êtes tout seul, allez au **251**.

287

Avec la cavalerie ennemie en déroute sur le flanc gauche, vous avez obtenu un avantage tactique décisif que vous voulez exploiter pour mettre vos adversaires en difficulté.

Vous donnez donc l'ordre à vos cavaliers victorieux d'attaquer le quartier général ennemi qui est placé au sommet d'une colline dominant tout le champ de bataille.

Vos hommes exécutent la manœuvre de façon impeccable, se déplaçant avec rapidité, mais les archers impériaux préparent une contre-offensive, décochant contre eux toute leur puissance de feu. L'attaque est dévastatrice et cause de nombreuses victimes dans vos rangs, tandis que les survivants sont obligés de ralentir l'allure ou de s'éloigner, repliant vers l'ouest.

Entretemps, ce qui reste de la cavalerie ennemie quitte le combat sur le flanc droit, repliant vers le nord-ouest, pour rejoindre les cavaliers que vous aviez lancés dans l'attaque du quartier général impérial. Lequel, bien que défendu par très peu d'hommes, parvient à gagner le temps nécessaire pour que les deux cavaleries entrent en contact. Les nombres sont maintenant en votre défaveur, et vous ne pouvez pas utiliser les magiciens qui sont positionnés trop loin.

L'affrontement tourne au carnage pour les deux camps. Bien qu'en infériorité numérique d'un contre deux, vos hommes parviennent à tuer une bonne partie des adversaires, et les survivants sont soit grièvement blessés soit trop faibles pour reprendre le combat.

Effacez tous vos cavaliers ainsi que tous ceux de Wolfarmio. Ils ne restent plus que les fantassins et les archers, soutenus par vos magiciens, qui s'affrontent sur une ligne large de presque une demi-lieue.

Multipliez le nombre de vos fantassins par 1,5 si vous avez 100 magiciens, ou par 2 si vous avez 150 magiciens, ou par 2,5 si vous en avez 200. Le résultat final constitue votre Force d'Attaque (si vous n'avez pas de magiciens, la Force d'Attaque est égale au nombre de fantassins). Comparez-la avec celle de l'armée impériale, qui se calcule exactement de la même façon.

Si votre Force d'Attaque est égale ou supérieure à celle ennemie, allez au **427**. Si elle est inférieure, allez au **560**.



Vous avez complété votre mission, il est temps maintenant de reprendre le flux normal du temps.

Vous mangez les Herbes du Temps (effacez-les de votre feuille d'aventure) et vous vous endormez profondément aux bords de la forêt.

Vous vous réveillez au son des tambours de l'armée des orques qui se met en branle. Vous partez à la recherche des elfes, mais ce sont eux qui vous trouvent en premier, et vous les informez du résultat de votre mission.

Les habitants des bois se disposent sur les arbres, arcs à la main, prêts à contrer toute incursion ennemie; vous-même vous vous installez dans une position privilégiée afin de pouvoir observer la bataille.

La catapulte avance, tirée par une dizaine d'orques et, quand elle est suffisamment proche, vous observez comment ces monstres positionnent un projectile dans le creux du bras, l'enflammant immédiatement avec une torche.

Un orque manipule les leviers, mais la catapulte ne s'enclenche pas. L'orque s'agite de plus en plus et finit par lui tirer des coups de pieds, mais sans succès. Peu après, le feu du projectile est en train de se répandre sur la structure même de la catapulte, faite uniquement de bois. Les orques tentent de l'éteindre avec des couvertures, mais c'est déjà trop tard et leur machine de destruction est maintenant inutilisable!

Privé de leur arme la plus terrible, les orques sont une proie facile pour les elfes, qui décochent une nuée de flèches causant de nombreuses victimes dans les rangs ennemis.

Peu d'entre eux parviennent à survivre à l'attaque et ils filent vers le sud-est, laissant derrière eux leurs morts.

Le succès des elfes est total, et le Roi, avec des mots émus, vous remercie et vous offre toute son aide.

« Étranger, jamais comme en ce moment je n'ai été forcé de reconnaître mon tort. Ma méfiance envers toi a risqué de

compromettre la vie de mon propre peuple! Heureusement j'ai eu une vie suffisamment longue pour pouvoir dire que j'ai commis de nombreuses erreurs, mais aucune qui soit fatale... à partir de maintenant, les elfes te seront débiteur éternellement. Prends ceci comme gage de notre amitié. »

Il vous tend une Noix en or (que vous mettez dans votre poche, elle occupe une place dans votre équipement). Et vous échangez une accolade fraternelle.

Après quoi, escorté par ses meilleurs éclaireurs, vous êtes reconduit au nord, du côté opposé de la forêt, pour récupérer votre moyen de transport.

Si vous étiez venu à cheval, vous le retrouvez là où vous l'aviez laissé, en parfaite forme (pour lui, seules quelques heures se sont écoulées). Si vous étiez venu avec le Ballon à Air, il n'a subi aucun dommage et est en état de fonctionner. Vous retrouvez aussi Latifah, si vous voyagez avec elle. Rendez-vous au **70**.



Les armes que vous tenez en main sont rustiques, mais efficaces. Bien équilibrées, mais légères en même temps, et le fil de la lame est coupant comme un rasoir. Vous lancez la première dans les airs, bien au-dessus de votre tête, suivie par la deuxième et par la troisième. Quand vous êtes presque en train de lancer la quatrième, vous réalisez avoir oublié de compter. Vous tentez de récupérer: un, deux, tr... mais la première lame est déjà trop proche de votre main gauche et la blesse légèrement. Vous perdez 2 points d'Énergie.

Distrait par la soudaine douleur, vous faites un saut en arrière, tandis que les armes tombent à terre l'une après l'autre, inoffensives. Les moines vous invitent à réessayer, mais vous vous êtes déjà infligé une blessure et vous doutez de vos réelles capacités.

Si vous voulez essayer à nouveau, vous pouvez le faire autant de fois que vous le souhaitez, mais pour chaque tentative ratée vous devrez déduire 1 point du lancer de dés pour tester l'Agilité et vous perdrez 2 points d'Énergie.

Si, tôt ou tard, vous y parvenez, allez au **425**.

Si, par contre, vous renoncez par précaution, retournez à l'ambassade afin de vous préparer à la rencontre avec l'Empereur Wolfarmio. Rendez-vous au **186**.





« Mais revenons à nous, Héros. Je sens que mon temps à Dueshe est terminé. Je quitterai de toute façon mon mari, qui est désormais un homme vaincu, comme tu as pu le constater. Je ne t'offre pas mon amour, car tu ne me croirais pas. Je t'offre un cœur fidèle et prêt à tout pour conquérir le pouvoir. Je t'offre mes sorts et mes conseils, s'ils peuvent t'être utiles. Emmène-moi avec toi, ce soir même, et aucun de nous deux regrettera ce choix ! »

Vous êtes surpris par ce que vous venez d'entendre et votre décision sera cruciale pour la destinée de nombreux hommes. Si vous vous alliez à Latifah et que vous la conduisez à Janger, allez au **230**.

Si vous refusez, allez au **315**.

Si vous venez de boire du verre que la démonsse vous a offert, vous vous sentez si irrésistiblement attiré par elle que vous ne pouvez rien lui refuser. Allez directement au **230**.

291

La fatigue commence à se faire sentir quand Gadeus vous rejoint

« Que diable se passe-t-il?! » dit-il alarmé.

Il prend à part l'un de vos adversaires, mais au lieu d'extraire son épée il leur montre le poing fermé et l'anneau d'or brillant qu'il porte.

Les hommes semblent surpris et reculent d'un pas, vous diriez presque qu'ils ont peur. Ils laissent tomber leurs bâtons qui, en touchant le sol, font un bruit sourd dans le silence immobile qui vient de se créer.

« On demande pardon... Seigneur! » bégaye l'un d'eux, avant de s'enfuir à toute vitesse, immédiatement suivi par ses compagnons.

« Un de mes petits secrets... vous dit Gadeus, le Gouverneur veille toujours sur vous, mon Seigneur... »

Vous retournez à l'abreuvoir tout en discutant des intentions

de ces rustres, avant d'être interrompus par la serveuse de la taverne qui vous a apporté une outre de vin avec trois tasses et un énorme plat de rôti de lapin fumant, avec du pain et du fromage.

« Mon maître m'a demandé de vous restituer l'argent. Il a dit qu'aujourd'hui c'est lui qui régale. »

Sa voix est faible et anxieuse. Elle ouvre sa main, où se trouvent les 5 pièces d'or, et vous les tend.

Vous prenez sa main dans la vôtre et la refermez avec délicatesse.

« Garde-les, lui dites-vous sans regrets, mais remercie le tavernier de notre part pour sa générosité! »

La femme murmure quelque chose visiblement émue et puis s'en va, enthousiaste.

« Elle ne sait pas simuler, dit Gadeus, ce tavernier les lui dérobera tout de suite... et lui donnera une raclée!

- J'espère que tu te trompes, mon ami », lui répondez-vous.

Vous vous installez à l'ombre d'un chêne et vous mangez et buvez tout votre soûl, tandis que vous pouvez voir aux fenêtres des habitations de nombreux yeux qui vous observent.

Une fois le repas fini, vous vous remettez en selle et vous lancez les montures vers le nord-est.

Vous récupérez 2 points d'Énergie pour la pause et le repas.

Rendez-vous au **402**.

292

Vous avez déjà assommé deux marins et, en voyant cela, les trois autres s'enfuient ventre à terre n'osant plus vous affronter.

L'aubergiste prend par le cou les deux blessés et les jette hors de l'auberge, ce qui ramène enfin un peu de calme.

Vous accompagnez Latifah au comptoir et vous donnez à l'aubergiste 8 pièces d'or (effacez-les de votre bourse), en échange vous recevez un excellent rôti de sanglier que vous

dévorez, affamés.

Vous baillez bruyamment, la fatigue du voyage se faisant sentir, vous montez donc les escaliers qui conduisent à la petite chambre qui vous a été attribuée. Vous vous endormez rapidement, ce qui vous fait récupérer 3 points d'Énergie.

Si vous ne possédez pas assez d'argent, vous vous contentez d'une assiette de soupe chaude et de dormir dans le dortoir commun, chose que l'aubergiste vous accorde sans contrepartie, mais vous ne pourrez pas récupérer de points d'Énergie. Malheureusement Latifah est contrariée par le misérable traitement qu'elle doit subir, vous perdez donc 1 point d'Autorité.

Le lendemain, dans une belle matinée ensoleillée, vous saluez l'aubergiste et vous marchez vers le centre de Beozia. Si vous rendez visite aux Consuls de la République, allez au **207**.

Si, par contre, vous voulez rejoindre Osgaram, le domaine des nains, vous pouvez tenter de trouver un passage en vous rendant sur la place du marché de Beozia. Allez au **278** pour effectuer ce choix.

293

En colère et déçu de ne pas avoir pu obtenir l'aide de l'elfe, vous reparcourez à grands pas le chemin qui vous conduit à l'extérieur du verger, maudissant le mauvais sort. Vous êtes déjà assez loin, quand tout à coup votre estomac fait du bruit. Vous vous massez le ventre, mais une douleur persistante vous envahit le corps. Vous avez l'impression d'exploser...

Vous tentez de faire quelques pas, mais vous tombez à terre où, victime de douleurs atroces, vous perdez connaissance.

Vous ne quitterez plus jamais le jardin de l'elfe noir.

Votre aventure se termine ici.

Votre seul espoir est celui d'invoquer Ekerion, si vous en avez encore la possibilité.

Dans ce cas, il vous soignera du poison qui était contenu

dans les fruits que vous avez mangés et vous pourrez choisir comment poursuivre l'aventure.

Si vous avez la Note R, vous devez retourner à Janger. Allez au **541** pour décider comment faire.

Si vous avez la Note Q, effacez-la et écrivez la Note R; puis allez au **70**.

Si vous avez la Note P, effacez-la et écrivez la Note Q; puis allez au **70**.

Si, par contre, vous n'avez aucune de ces trois annotations, écrivez sur la feuille d'aventure la Note P et puis allez au **70**.

294

Vous soupesez le caillou en main, indécis.

« Non, Verena, je ne te le montrerai pas! » et vous le jetez.

Si vous le lancez dans la moitié noire du chemin, allez au **303**. Si, par contre, vous optez pour la moitié blanche, allez au **15**. Enfin, si vous le jetez au loin, au-delà du verger, allez au **243**.



295

« Notre maître n'aime pas trop les visiteurs. Vous devez partir! dit-il en pointant vers vous son cimeterre de façon on ne peut plus éloquente.

- Mais, nous voudrions... » tentez-vous d'insister, mais vous êtes interrompu par le garde qui vous pousse vous faisant tomber à terre (vous perdez 1 point d'Énergie).

Gadeus et Mirante réagissent immédiatement en dégainant leurs armes et en se préparant au combat.

« Arrêtez, vous deux! » intimez-vous en vous relevant.

Tous attendent votre prochaine action.

Si vous attaquez les deux gardes, allez au **572**; si vous

laissez tomber et que vous retournez à votre campement sur le bord nord du Lac, vous pouvez redescendre les escaliers et utiliser la barque arrimée sur l'île. Dans ce cas, rendez-vous au **449**.

296

« Vite, Gadeus, passe devant! » ordonnez-vous.

Votre compagnon bondit dans l'obscurité de l'escalier, après avoir attrapé au vol une torche. Mirante cogne la tête de l'otage contre le sol, lui faisant perdre connaissance, et puis il suit Gadeus rapide comme un chat.

Vous fermez la marche. Rendez-vous au **103**.

297

Vous grimpez le mur et vous vous agrippez à une grosse branche qui dépasse. De nombreuses flèches caressent vos vêtements, mais heureusement une seule vous atteint en vous blessant au mollet (vous perdez 2 points d'Énergie).

Quand vous retombez enfin du côté opposé, vous courez vers une ruelle peu éclairée et vous vous éclipsez dans la nuit.

Votre mission à Ruthenia est un échec, bien que vous ayez encore une fois sauvé votre peau.

Vous retournez à l'auberge, dans le cœur de la nuit.

Si vous y aviez laissé Latifah, elle vous a attendu debout, anxieuse de savoir le résultat de votre sortie nocturne.

Effacez 5 pièces d'or (ou 10 si vous êtes en compagnie de la démonsse) que vous devez payer à l'aubergiste et, le lendemain matin, vous vous réveillez tôt pour reprendre votre mission. Si vous n'avez pas assez d'argent, effacez un objet ou une arme de votre choix (deux si vous êtes avec Latifah. Dans ce cas, vous perdez aussi 1 point d'Autorité).

Rendez-vous au **83**.

Une invitante odeur de viande chatouille vos narines, vous rappelant que ce soir vous n'avez pas encore mangé.

Dans une poêle pleine d'une dense huile bouillante, le vendeur est en train de frire des saucisses. Après les y avoir laissé pendant quelques secondes, il les met dans un pain qui s'imbibe du gras qui coule des saucisses. Enfin, il ajoute dessus quelques sauces à l'odeur piquante.

Trois pains farcis coûtent 1 seule pièce d'or et vous pourriez les manger pour dîner.

Décidez si vous voulez les acheter, puis rendez-vous au **380**.



Vous laissez derrière vous l'armée en pleine confusion générale, sans regrets et sans que personne ne vous aperçoive. Vous enlevez vos vestes ensanglantées et, après avoir récupéré quelques habits dans une maison abandonnée, maintenant méconnaissable, vous vous dirigez vers le port.

De nombreuses personnes font la queue pour s'embarquer et vous vous frayez un chemin avec difficulté.

Les commandants des navires profitent de cette manne inattendue et refusent l'embarquement à tous ceux qui n'en ont pas les moyens.

« Quatre-vingts pièces d'or, pauvre gueux! » est le prix que demande l'un d'eux.

Si vous n'avez pas assez d'argent, vous pouvez lui ordonner de vous laisser monter en dévoilant votre identité de Gardien du Royaume d'Abalone. Dans ce cas allez au **141**.

Ou renoncer à votre idée de vous enfuir et rester pour

coordonner la résistance de la ville. Dans ce cas allez au **389**.
Si vous avez 80 pièces d'or, vous pouvez les donner au commandant, sous les regards envieux de tous.
Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **255**, sinon au **356**.

300

Vous arrivez ici du paragraphe 250.

« Latifah, que penses-tu de cette affaire? »

Pour la première fois une femme prend la parole dans la Salle du Conseil: « Héros, je connais mon mari et c'est un homme vindicatif, capable d'une grande rancœur. Pendant toute sa vie il a essayé d'influencer la destinée des hommes, mais il a subi bien trop de défaites et il ne nous pardonnera pas cette dernière humiliation. Mais l'armée impériale n'est pas assez puissante pour une attaque frontale. Il cherchera de nouveaux alliés, très probablement chez les nains d'Osgaram ou à Huary. Il sait bien que la République fera alliance avec lui, car elle a peur de ses visées expansionnistes sur le continent. Si nous voulons nous allier avec Beozia, nous devons être plus rapides que lui, sinon nous n'en aurons pas la possibilité. Et la même chose vaut pour Osgaram. Je suggère d'aller quérir tout de suite leur alliance. »

Vous acquiescez pour signifier que vous avez bien pris en compte son point de vue.

« Très bien, je vous annonce que dès demain je partirai vers... »

Si vous allez à la recherche des elfes, allez au **178**.

Si vous partez pour Lapos, allez au **387**.

Si vous préférez Ruthenia, allez au **453**.

Si vous vous dirigez vers Beozia, allez au **306**.

Enfin, si vous tentez une alliance avec les nains, allez au **411**.

301

La flèche s'envole avec célérité et transperce le cou du volatile, qui lance un cri déchirant et désarçonne son cavalier. Vous les voyez chuter pendant une centaine de mètres, avant de plonger dans l'eau où ils disparaissent.

Ils sont probablement morts tous les deux...

Si vous étiez en route pour Lapos, allez au **591**.

Si vous voliez vers Janger, allez au **338**.

Si votre objectif était Beozia, allez au **228**.

302

Vous posez sur le comptoir de la propriétaire les 18 pièces d'or convenues et puis vous vous installez sur une paille, échangeant quelques mots avec votre compagnon. La fatigue causée par le voyage se fait sentir tout à coup, et vous vous endormez comme une masse!

Au milieu de la nuit vous vous réveillez subitement et vous voyez Mirante, debout, qui est en train de remettre son pantalon.

Vous murmurez la plus ingénue des questions:

« Qu'est-ce que tu es en train de faire à cette heure de la nuit?

- Mon Seigneur, je demande pardon... j'avais un... hem quelque chose à faire avec...

- Bon, bon, laissons tomber. J'ai compris. Maintenant retourne te coucher, tu es en train de faire un tel boucan que tu vas réveiller tous les clients de la taverne!

- Je crois qu'à cette heure-ci ils sont encore peu nombreux en train de dormir, mon Seigneur... »

Vous vous retournez sur la paille et vous vous rendormez en un instant.

Vous vous levez à l'aube en pleine forme (vous récupérez 5 points d'Énergie) et vous réveillez Mirante, qui ronfle encore comme un tambour. L'homme ouvre les yeux petit à petit pour s'habituer à la lumière et, après s'être étiré un peu

les membres, entre dans la taverne pour récupérer Gadeus. Quelques minutes après ils sortent par la porte principale, riant de bon cœur, prêts pour une nouvelle journée de voyage. Si vous avez encore vos chevaux, allez au **3**, si vous n'en avez plus, allez au **272**.

303

D'un geste rapide vous jetez le caillou par terre. Sa couleur noire se mélange à la couleur du chemin, ce qui le rend indistinguible des autres.

Malédiction, vous n'avez pas réussi!

L'elfe se met à rire, ce qui vous laisse perplexe. Il est incroyable qu'elle puisse être tellement cruelle au point de ne ressentir aucun remord en délaissant ses semblables.

Si vous avez mangé un fruit avant de rencontrer Verena, allez tout de suite au **293**, sinon vous pouvez poursuivre votre voyage.

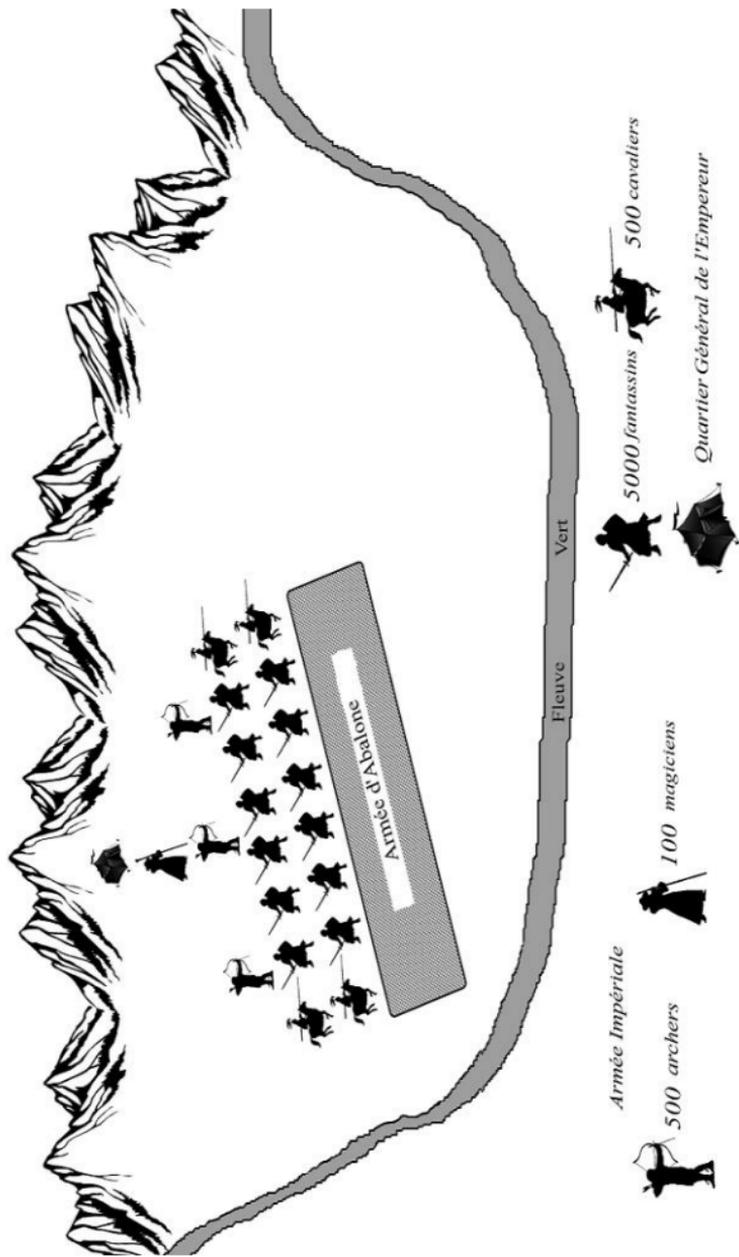
Si vous avez la Note R, vous devez retourner à Janger. Allez au **541** pour décider comment faire.

Si vous avez la Note Q, effacez-la et écrivez la Note R; puis allez au **70**.

Si vous avez la Note P, effacez-la et écrivez la Note Q; puis allez au **70**.

Si, par contre, vous n'avez aucune de ces trois annotations, écrivez sur la feuille d'aventure la Note P et puis allez au **70**.





Soudainement, les fantassins qui forment le dernier rempart se déplacent pour permettre l'avancée des archers, qui décochent leurs flèches avec une incroyable rapidité et précision. Les magiciens positionnés tout près du quartier général impérial sont pris par surprise et leur réponse accuse un temps de retard. Avant même qu'ils puissent formuler une quelconque riposte, ils sont tous exterminés un par un! Peu survivent à la première vague de flèches, tandis que l'infanterie adverse se réorganise et attaque à son tour vos archers, parmi lesquels nombreux sont ceux qui tombent leur flèche encore encochée.

La situation est en train de se dégrader, mais heureusement les survivants ne laissent pas la panique les envahir et tirent une deuxième salve de flèches. Certaines d'entre elles sont interceptées au vol par les contre-mesures magiques des quelques magiciens encore capables de formuler un enchantement.

La seconde attaque n'apporte aucun résultat positif et aucun de vos archers ne survit aux assauts des cruels barbares des steppes qui se débarrassent d'eux sans subir de pertes.

Modifiez le Registre de Bataille en effaçant tous les archers ainsi que la moitié de vos magiciens engagés dans cette attaque. De son côté, l'armée impériale subit la perte de la moitié de ses magiciens (image 6).

Pendant ce temps, les forces ennemies se réorganisent et tentent d'enfoncer le centre de votre déploiement. Les fantassins se disposent en tortue: ils utilisent leurs boucliers comme protections et leurs lances pour se frayer un passage. Si vous désirez opposer une résistance, notez sur le premier Registre de Bataille disponible le nombre et le type de troupes que vous allez employer, et puis allez au **394**.

Si vous ne tentez rien, vous les laissez enfoncer le centre de votre armée. Dans ce cas allez au **592**.

305

Bien qu'un peu dubitatif, vous prenez cette décision et vous la communiquez au Secrétaire du Royaume: « Bakra, informe le Ministre du Trésor que j'ai l'intention de diminuer le titre d'or effectif des pièces en circulation dans le Royaume. Qu'il supervise l'hôtel de la monnaie afin que la frappe des nouvelles pièces d'or se fasse au plus vite.

- Bien, mon Seigneur, répond l'homme en terminant d'écrire, y a-t-il autre chose? »

Réfléchissez à vos prochaines décisions avant de retourner au paragraphe **483** pour effectuer d'autres choix.

Pour l'instant écrivez sur la feuille d'aventure la Note M.

306

« Ma destination est Beozia, mes Ministres. C'est une puissance militaire et ses relations avec Dueshe sont difficiles. Elle ne nous refusera pas son alliance! »

Les ministres se regardent entre eux et approuvent votre choix.

Le Conseil se termine, et vous passez les quelques heures qui vous séparent du départ à préparer votre voyage.

Vous avez peut-être déjà sacrifié les vies de Mirante et de Gadeus et vous préférez cette fois-ci voyager sans escorte. Chaque homme en plus dans l'armée pourrait faire la différence dans un futur proche. Si vous êtes avec Latifah, la démonsse sera heureuse de venir avec vous, afin de donner plus de poids à votre demande d'alliance.

Vous passez ainsi la journée à organiser le voyage du lendemain et, grâce à une nuit de tout repos, vous récupérez 1 point d'Énergie. Vous pouvez prendre dans l'armurerie royale une arme, n'importe laquelle parmi celles décrites dans la section des règles, ainsi qu'un carquois avec 10 flèches; tandis que dans la pharmacie royale vous pouvez

obtenir des potions et des médicaments. Ne voulant pas dégarnir les réserves, en prévision des temps difficiles qui vous attendent, vous vous limitez à emporter deux doses parmi les potions suivantes:

- Artere (vous permet d'augmenter votre Force de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat)
- Miscolina (vous permet d'augmenter votre Esprit de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat)
- Staborina (vous permet d'augmenter votre Agilité de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat)
- Herbe Médicinale (restaure votre Énergie à son niveau initial),
- Tescorina (vous permet d'augmenter votre Autorité de 3 points pour la durée d'un paragraphe).
- Merfo (un faible somnifère, capable d'endormir pendant quelques heures un animal de petite taille ou pendant quelques minutes des animaux de grande taille ou un être humain)

Vous pouvez aussi remplir votre bourse jusqu'à un maximum de 100 pièces d'or. Déduisez du Trésor Royal ce que vous prenez.

À l'aube vous êtes déjà prêt pour le départ.

Si vous voulez utiliser le Ballon à Air avec lequel vous avez fui Inaus, allez au **123**, sinon vous voyagerez à bord d'un navire marchand qui part aujourd'hui même, allez au **258**.

307

Dès qu'il se rend compte du sujet que vous voulez aborder, Seber vous interrompt.

« Étranger, nous avons déjà reçu hier la visite de l'ambassadeur impérial. Il n'a pas voulu entrer dans les détails, mais il nous a informé des graves désaccords

existants entre Dueshe et Abalone, ou devrais-je dire entre l'Empereur et vous... Cela n'est pas dans notre habitude de nous mêler des affaires des autres, nous vous demandons donc de ne pas continuer. La République de Huary restera neutre dans cette dispute et n'interviendra en faveur d'aucun de vous deux. »

Son ton est courtois mais ferme, et Arus semble lui aussi bien campé sur sa position. Mais il y a peut-être encore de l'espoir.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 20, allez au **118**, sinon au **138**.

Si vous êtes en compagnie de Latifah, dans ce cas, elle ne pourra pas vous aider avec son sort de Charme.

308

Vous arrivez ici du paragraphe 258.

« Latifah, qu'en penses-tu? Devrions-nous refuser l'invitation, ou est-il plus prudent d'accepter pour ne pas le contrarier? lui demandez-vous.

- Il ne semble pas être quelqu'un de rancunier et, au fond, une goutte de rhum ne nous fera pas de mal. Je pense qu'on peut y aller. » vous répond la démonsse.

Si vous acceptez l'invitation, allez au **550**; si vous refusez poliment, allez au **515**.

309

Insouciant du risque que vous encourez, vous continuez à vous approcher du feu. La partie sud-est de la forêt est désormais totalement ravagée et vous apercevez au loin une armée d'humanoïdes trapus, habillés de noir. Vous ne parvenez pas bien à les distinguer, mais on dirait des orques! Vous n'êtes pas capable de compter combien ils sont, et vous ne voyez aucun elfe dans les parages.

Submergé par un sentiment d'impuissance, vous vous préparez à repartir, quand un soudain coup de vent envoie des flammes vers le ballon. Votre aéronef devient ingouvernable et chute vers le cœur de l'incendie. Vous devez agir rapidement sinon vous risquez de mourir carbonisé.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 20, allez au **564**, sinon au **23**.

310

Vous levez rapidement la main et vous montrez l'anneau à ces quatre rustres.

« Je pense que ceci suffit pour me garantir un passage tranquille, oui? »

Les hommes semblent surpris et reculent d'un pas, vous diriez presque qu'ils ont peur. Ils laissent tomber leurs bâtons qui, en touchant le sol, font un bruit sourd dans le silence immobile qui vient de se créer.

« On demande pardon... Seigneur! » bégaye l'un d'eux, avant de s'enfuir à toute vitesse, immédiatement suivi par ses compagnons.

« Un de mes petits secrets... dites-vous en vous adressant à Mirante, lui aussi surpris par ce brusque retournement de situation, et maintenant rejoignons Gadeus, suis-moi! »

Vous retrouvez votre compagnon assis sur le bord de l'abreuvoir en train d'entailler un morceau de bois avec un couteau. En quelques mots vous lui expliquez votre petite mésaventure et vous l'entendez pousser un juron ne pas avoir été à vos côtés, mais il se calme dès qu'il comprend que tout s'est bien passé.

Vous êtes ensuite interrompus par la serveuse de la taverne qui vous a apporté une outre de vin avec trois tasses et un énorme plat de rôti de lapin fumant, avec du pain et du fromage.

« Mon maître m'a demandé de vous restituer l'argent. Il a

dit qu'aujourd'hui c'est lui qui régale », sa voix est faible et anxieuse. Elle ouvre sa main, où se trouvent les 5 pièces d'or, et vous les tend.

Vous prenez sa main dans la vôtre et la refermez avec délicatesse.

« Garde-les, lui dites-vous sans regrets, mais remercie le tavernier de notre part pour sa générosité! »

La femme murmure quelque chose, visiblement émue, et puis s'en va enthousiaste.

« Elle ne sait pas simuler, dit Gadeus, ce tavernier les lui dérobera tout de suite... et lui donnera une raclée!

- J'espère que tu te trompes, mon ami », lui répondez-vous.

Vous vous installez à l'ombre d'un chêne et vous mangez et buvez tout votre soûl, tandis que vous pouvez voir aux fenêtres des habitations de nombreux yeux qui vous observent.

Une fois le repas fini, vous vous remettez en selle et vous lancez les montures verso le nord-est.

Vous récupérez 2 points d'Énergie pour la pause et le repas.

Rendez-vous au **402**.

311

Vous croquez dans une pomme qui a un parfum tentant, le goût est sucré et c'est un vrai régal. Vous continuez avec un autre fruit tout aussi sucré et juteux, avec une pulpe orange (récupérez 2 points d'Énergie). Satisfait de votre choix, vous continuez votre chemin à l'intérieur du bosquet.

Rendez-vous au **433**.

312

Après vous être débarrassé des démons, vous jetez un coup d'œil aux autres voyageurs pour vérifier s'il y a des survivants. Le soldat est grièvement blessé, mais encore en

vie, tandis que le marchand et sa femme sont morts. La vieille a eu le cou brisé, probablement quand la diligence s'est retournée, et les deux femmes sont recouvertes de griffures et de sang, mais en bonne santé, malgré les sanglots continus. Leur regard est terrifié quand vous tentez de les tranquilliser.

Si vous le souhaitez, vous pouvez fouiller les cadavres et récupérer les objets suivants:

- Peigne en Argent
- 1 dose de Giodalina (permet de récupérer 4 points d'Énergie)
- 1 dose de Miscolina (qui vous permet d'augmenter votre Esprit de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat).
- 25 pièces d'or (rappelez-vous que votre bourse ne peut contenir plus de 100 pièces)

Vous récupérez les chevaux, qui heureusement sont indemnes, et vous conduisez les survivants à l'auberge où vous avez passé la nuit. Là ils pourront être soignés et se reposer.

Votre mission, par contre, n'attend pas, et sans perdre de temps vous reprenez la route qui vous conduit à Ruthenia.

Rendez-vous au **248**.

313

Vous vous mettez en position, tandis que deux acteurs se disposent devant vous, vous tournant le dos, et un autre se rend du côté opposé de la porte, sans qu'il puisse voir aucun d'entre vous. Après quoi la belle princesse s'approche et vous effleure la main. Son parfum d'eau de mer vous rappelle vos nombreux voyages et vous êtes heureux que son regard se soit posé sur vous... Elle pose délicatement un chapeau sur votre tête, sans que vous puissiez en déterminer

la couleur.

Elle vous fait un clin d'œil puis pose un chapeau noir sur l'acteur juste devant vous et un chapeau blanc sur celui face à la porte. Puis elle passe derrière la porte, probablement pour effectuer la même opération avec le dernier acteur.

Elle retourne enfin devant le rebord de la fenêtre et sollicite la réponse: « Or donc, mes prétendants... lequel d'entre vous a l'intelligence requise pour deviner la couleur de son propre chapeau? Rappelez-vous, si un seul d'entre vous se trompe, vous mourrez tous... »

Un long moment s'écoule, mais personne n'ose prendre la parole. Si vous gardez le silence en espérant que quelqu'un d'autre se décide à répondre, allez au **341**. Si vous prenez l'initiative et vous dites que votre chapeau est blanc, allez au **253**. Si au contraire vous dites qu'il est noir, allez au **184**.

314

L'après-midi est déjà bien avancé quand Bakra vous rejoint dans les appartements qui furent ceux du Régent Zipher pour vous livrer les parchemins avec les nouvelles lois à signer.

Vous apposez un signe et un sceau sur chacun d'eux et, satisfait, vous communiquez au secrétaire le résultat des dernières délibérations.

Si vous suivez le conseil du Ministre de la Guerre Attanasio et que vous recrutez une forte armée, avec des armes et des engins de guerre, écrivez sur la feuille d'aventure la Note K. Si vous soutenez Agricantus et que vous investissez le trésor du Royaume dans la formation de magiciens de guerre et en potions et armes magiques, écrivez la Note L.

Vous pouvez aussi choisir de mettre en application les deux options en parallèle: dans ce cas vous écrivez chacune des deux Notes. Une fois de retour d'Inaus, vous pourrez vérifier si les mesures prises pour récupérer des fonds ont été suffisantes.

Le lendemain matin vous êtes déjà prêt, habillé de façon confortable, pour le voyage qui vous attend. Dans la besace vous avez mis aussi des Habits Élégants, que vous revêtirez lorsque vous serez en présence de l'Empereur Wolfarmio (notez-les dans l'équipement. Vous ne pourrez pas vous en débarrasser, et ce pour aucune raison, du moins tant que vous n'aurez pas rencontré l'Empereur. Ils sont assez encombrants et occupent la place de deux objets).

Pendant que vous vérifiez la selle du cheval qui sera votre compagnon lors des prochains jours, vous êtes rejoint par le Commandant de la Garde Royale Mirante et par son fidèle second Gadeus. Il a un regard fuyant, mais qui dénote une vive intelligence, et il s'agenouille dès que vous lui adressez la parole.

« Mes hommages, mon Seigneur, dis-t-il d'une voix un peu tremblante.

- Allez courage, il suffit avec ce cérémonial, vous le prenez par les épaules et le faites relever, nous avons beaucoup de route à faire aujourd'hui. On fera connaissance pendant le voyage... »

Si vous avez l'anneau de Lord Sirlonio, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 14, allez au **520**.

Si, par contre, vous obtenez un résultat inférieur, ou si vous n'avez pas l'anneau, vous vous adressez au capitaine des Gardes Royaux et vous lui donnez l'ordre de se préparer au départ. Mirante acquiesce et monte sur son cheval, vous demandant vos intentions.

Si vous prenez le chemin le plus à l'ouest, celui qui traverse sur une petite partie le territoire de Huary, allez au **35**.

Si vous préférez longer le Lac Neger au nord et emprunter le passage souterrain pour franchir les montagnes, allez au **114**.

À partir de maintenant vous pouvez demander à vos compagnons leur opinion sur les événements qui se déroulent dans certains paragraphes. Pour ce faire, ajoutez 30 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez. Si le

texte débute par « *Vous arrivez ici du paragraphe...* » cela signifie que Mirante et Gadeus auront quelque chose à vous suggérer, autrement vous devez retourner au paragraphe où vous étiez. Dans ce cas vous perdez 1 point d'Autorité pour les avoir interpellés inutilement.

315

« Je ne peux pas mettre en danger les accords avec Wolfarmio, Latifah. Je sais que tu comprendras... »

Vous faites mine de repartir, mais la démonsse vous retient par le bras.

« Je ne suis pas habituée aux refus, Héros, et je ne tolère pas que tu oses défier mon autorité. »

Après quoi elle s'arrache les vêtements et sort en courant de ses appartements en criant.

« À l'aide! Une brute a tenté de m'agresser! »

La situation devient critique, et vous courez de gros dangers en restant ici.

Si vous la poursuivez pour clamer votre innocence, allez au **328**. Si, par contre, vous tentez de fuir par la fenêtre qui donne sur une cour plongée dans l'obscurité, allez au **244**.

Si vous êtes un Lutin ou que vous possédez un Pendentif Enchanté, allez au **80**.

316

Dès que vous discernez la menace, vous mobilisez le restant de votre cavalerie et vous l'envoyez contre les ennemis pour interrompre leur avancée. Au même moment, vous déplacez tout le front de l'infanterie pour intercepter la puissante cavalerie ennemie qui tente de percer de ce côté.

Le mouvement est trop lent, et vos hommes ne parviennent pas à contrer efficacement les cavaliers ennemis, qui effectuent la même manœuvre que leurs homologues sur le

côté opposé. Le résultat est pour vous désastreux! Pris entre deux feux, vos cavaliers sont anéantis lors de violents combats qui se déroulent juste sous vos yeux. Une fois l'affrontement terminé, les cavaliers ennemis surprennent vos troupes dans le dos, tandis qu'au nord la pression de l'infanterie adverse se fait de plus en plus forte. Rapidement vos hommes sont encerclés, et la bataille se transforme en un vrai massacre. Rendez-vous au **560**.

317

Les yeux du démon se révulsent et il commence à vaciller dangereusement. Il recule et enfin tombe à terre, renversant deux de ses semblables avec lui.

Vous exultez face aux survivants, qui malheureusement continuent d'avancer aguerris et ne montrent aucun signe de peur. Vous vous préparez à les affronter, quand une voix familière attire l'attention de tous.

« Ne le touchez pas! » les mots de Latifah résonnent, autoritaires, comme vous ne l'avez jamais entendue avant.

Vous vous attendez à une réaction hostile de la part des démons qui, étonnamment, se prosternent en gémissant.

Les pas de Latifah résonnent lugubrement pendant qu'elle se rapproche. Pour vous elle est tout sourire, tandis que pour les démons elle n'a que des reproches.

« Sordides serfs, bons à rien! Vous ne reconnaissez même pas le pouvoir au premier regard!

- Ma reine... nous ne...! marmonne l'un des démons, qui est immédiatement interrompu par Latifah.

- Tais-toi, incapable! N'ose plus jamais interrompre les paroles de ta reine! Occupe-toi plutôt de rassembler tes semblables: n'as-tu pas entendu ce qu'il vous a ordonné? »

Vous êtes un peu confus, mais Latifah intervient pour vous expliquer ce qui se passe, tandis que les démons s'en vont remplir leur tâche, vous laissant seuls.

« Aglabraz, je peux enfin être sincère avec toi. Moi aussi je proviens des royaumes de l'enfer et je n'ai jamais oublié ma lignée, bien que la terre du dessus ait offusqué mon esprit et affaibli mes pouvoirs. Avant de rejoindre Ioscan j'étais la Reine des Démons et, quand j'ai su que tu étais venu jusqu'ici pour tenter de dominer mon peuple, j'ai pensé que tu aurais eu besoin de mon aide. »

La Reine des Démons!

La démonsse poursuit: « Je sais que tu as mille questions à me poser, mais je te demande de les garder pour un autre moment. Sous peu, l'armée que tu as demandée sera prête pour repousser les envahisseurs. »

Latifah pose un délicat baiser sur vos lèvres et son charme vous submerge de plaisir. La reine vous accorde ce qu'elle vous avait refusé jusqu'à présent, et vous vous abandonnez complètement au désir de la posséder.

Vous vous perdez dans l'extase de la passion pour un temps indéfini, jusqu'à ce que le vacarme de l'armée démoniaque se fasse entendre.

Les yeux de Latifah trahissent sa détermination et son excitation, et la démonsse vous conduit au sommet d'une colline qui conduit à la Porte de la Terreur Suprême.

« Voici notre armée, Aglabraz! »

Votre regard couvre tout l'horizon: partout une étendue noire fourmillante de démons qui se bousculent les uns les autres afin de servir leurs nouveaux maîtres.

Latifah lève la main pour demander le silence et elle détaille les nouveaux ordres.

« Vous allez vous diriger au nord et vous balaierez tous les obstacles sur votre route. Vous ne vous arrêterez pas tant qu'une seule construction restera debout! »

Latifah fait signe à deux bêtes volantes, qui atterrissent aussitôt devant vous, baissant la tête en signe de soumission. Elle grimpe sur le dos d'une des créatures et vous invite à faire de même avec l'autre.

« Allons admirer notre triomphe! » crie-t-elle en donnant un

coup de talons à la créature infernale.

Vous parcourez le long boyau, renversant au passage le féroce gardien des portes qui gémit de douleur, et vous vous retrouvez à l'extérieur dans l'aube rougeoyante.

« Aujourd'hui sera une journée de sang! » crie Latifah, tandis que la Porte de la Terreur Suprême vomit ses fils.

Au fur et à mesure que vous vous réhabituez à l'air d'Ioscan et que vous observez d'en haut l'armée noire, vous retrouvez un peu vos esprits.

« Latifah, il vaut mieux fermer les portes, nous avons suffisamment de troupes pour contrer l'armée ennemie », lui dites-vous, soudainement plus lucide.

La démonsse appelle à elle trois créatures volantes, qui virevoltent autours de vous. Elle met sa main dans une poche de sa veste et vous montre la Clef de la Porte de la Terreur Suprême, qu'elle vous a subtilisé à votre insu. Elle la brise en trois morceaux et les jette en l'air.

« Dispersez-les aux quatre coins du monde! »

Les trois démons volants attrapent les fragments avec leurs griffes et ils disparaissent de votre vue en un instant.

« Malédiction, Latifah! Tu m'as trompé! »

Le visage de Latifah se pare d'un rictus qui vous glace le sang.

« Tu m'as donné tout ce dont j'avais besoin. Tu es maintenant libre de faire comme bon il te semble. Adieu, Aglabraz! »

La démonsse s'en va, dirigeant sa créature vers le nord.

Si vous tentez de l'attaquer, allez au **538**; sinon au **269**.



Vous arrivez ici du paragraphe 268.

Vous jetez un regard à Latifah qui intervient en votre aide.

« Messieurs les Consuls. Je ne pense pas que vous me connaissez personnellement, mais je suis sûre que mon nom ne vous est pas inconnu. Je suis Latifah, celle qui fut aux côtés de l'Empereur Wolfarmio pendant de nombreuses années...

- Oh, l'Impératrice Latifah! s'exclame Seber, incapable de cacher sa surprise.

- J'ai renoncé à ce titre désormais. Wolfarmio veut se venger des défaites subies lors de la Guerre des Races, élargissant son domaine sur Huary. Il est en train de préparer son plan depuis des mois! »

La démonsse fait une longue pause, pour tenir les deux Consuls en haleine: « J'ai espéré pendant longtemps que ses conseillers lui fassent changer d'avis. Ce fut en vain. Il a même réussi à convaincre ses opposants les plus déterminés de la nécessité de déchaîner une nouvelle guerre. Personne ne pourra plus l'arrêter! puis, en vous indiquant, c'est lui que je dois remercier pour m'avoir sauvé d'un tel homme. »

Une larme perle sur sa joue, et puis elle demeure silencieuse, attendant la réaction des deux hommes.

Rendez-vous au **6**.



L'elfe vous a conseillé de chercher Verena, mais vous n'avez aucune idée d'où peut se trouver cette elfe noire. Il est tard, et voyager de nuit n'est pas une bonne idée, donc, après vous être éloigné de quelques centaines de mètres de l'incendie, vous trouvez refuge entre deux rochers et vous tentez de vous endormir.

Personne ne vous dérange pendant la nuit, mais de nombreux cauchemars vous empêchent de dormir sereinement. Vous rêvez des fantômes des elfes qui pour l'éternité hanteront les voyageurs dans ces terres de frontière, et du lugubre squelette noir de la forêt qui est maintenant leur cimetière. Vous remerciez l'aube qui vous sort de cette nuit agitée.

Vous vous rendez au sommet d'une colline afin d'observer vers le nord pour chercher un signe quelconque de la présence de l'elfe.

De cette position favorable, vous distinguez clairement une tache de végétation d'une couleur différente de celle qui recouvre ces collines.

« Ça doit être là! » dites-vous pour vous convaincre.

Vous vous mettez en route dans cette direction et peu après vous atteignez un petit verger.

Si vous voulez manger quelques fruits, allez au **311**.

Si vous préférez traverser le bosquet, allez au **433**.

Vous arrivez ici du paragraphe 270.

« Latifah, veux-tu que je fasse taire pour toujours ces malotrus? murmurez-vous à l'oreille de votre compagne.

- Laisse, je m'en occupe... » dit-elle imperturbable.

Latifah murmure les mots du sort Charme et s'approche des marins qui rient à gorge déployés.

« Je croyais qu'à Beozia on usait de plus de courtoisie

envers les dames... »

Elle regarde droit dans les yeux les hommes qui, un à un, restent sans voix et baissent la tête en signe de honte.

« Votre présence ici est une offense à mes yeux. Partez immédiatement et ne revenez pas avant de vous être bien lavés et d'avoir appris les bonnes manières! »

Les cinq marins s'en vont, marmonnant quelque chose que vous ne comprenez pas, tandis que Latifah vous fait un clin d'œil.

Vous l'accompagnez au comptoir et vous donnez à l'aubergiste 8 pièces d'or (effacez-les de votre bourse), en échange vous recevez un excellent rôti de sanglier que vous dévorez affamés.

Vous baillez bruyamment, la fatigue du voyage se faisant sentir, vous montez donc les escaliers qui conduisent à la petite chambre qui vous a été attribuée. Vous vous endormez rapidement, ce qui vous fait récupérer 3 points d'Énergie.

Si vous ne possédez pas assez d'argent, vous vous contentez d'une assiette de soupe chaude et de dormir dans le dortoir commun, chose que l'aubergiste vous accorde sans contrepartie, mais vous ne pourrez pas récupérer de points d'Énergie. Malheureusement Latifah est contrariée par le misérable traitement qu'elle doit subir, vous perdez donc 1 point d'Autorité.

Le lendemain, dans une belle matinée ensoleillée, vous saluez l'aubergiste et vous marchez vers le centre de Beozia. Si vous rendez visite aux Consuls de la République, allez au **207**.

Si, par contre, vous voulez rejoindre Osgaram, le domaine des nains, vous pouvez tenter de trouver un passage en vous rendant sur la place du marché de Beozia. Allez au **278** pour effectuer ce choix.



À votre demande, le jeune homme semble contrarié mais ne fait pas signe de vouloir protester.

Il joue avec son couteau, auprès du feu, le ravivant de temps en temps avec des branches sèches, mais qui se consomment en quelques instants.

Il finit par ramasser un petit tas d'arbustes qu'il jette en une fois dans les flammes. Elles commencent à crépiter bruyamment et une fumée dense et jaunâtre s'élève du feu.

Vous l'observez avec attention et vous vous rendez immédiatement compte que quelque chose ne tourne pas rond. Vos oreilles perçoivent un faible sifflement et l'homme bondit sur vous avec son couteau, vous projetant au sol!

Vous devrez l'affronter mais vous êtes désarmé tant que vous ne vous serez pas relevé. Quand vous toucherez Midras pour la première fois, celui-ci reculera un instant, vous laissant le temps de vous relever et de prendre votre arme.

Midras: Combativité 7 Énergie 8

Le combat se termine après 3 assauts.

Si vous éliminez Midras avant le 4^{ème} assaut, allez au **260**, sinon au **493**.





« Je lui accorde audience, Donabedian. Dis-lui que nous pourrions déjeuner ensemble. Et fait préparer un somptueux banquet en son honneur.

- Ce sera fait, mon Seigneur », le vieux majordome repart, vous laissant seul à réfléchir aux réelles intentions de Lord Sirlonio. Ce n'est vraiment pas habituel qu'un noble demande audience avec tant d'insistance. Cela doit cacher quelque chose...

Vous passez le reste de la matinée à vous exercer avec vos armes et, après un bon bain relaxant, vous vous préparez pour le rencontrer.

Plongé dans vos pensées, vous êtes en train de regarder le jardin du palais depuis la fenêtre de la salle à manger du premier étage, quand une voix mûre et autoritaire attire votre attention. C'est le noble qui vient tout juste d'entrer par une des deux portes. Il est d'un âge bien avancé, mais semble être en bonne santé. Sa barbe poivre et sel cache deux fines lèvres, et son front ridé donne l'impression qu'il est en train d'examiner l'endroit où il se trouve.

Si vous possédez l'anneau de Lord Sirlonio, allez au **217**.

Si vous avez déjà rencontré le noble dans vos précédentes aventures, allez au **365**.

Si c'est la première fois que vous vous trouvez face à lui, allez au **93**.



323

Vos sens ont une affinité pour tout ce qui est magique. Vous vous concentrez sur la perle, mais vous ne percevez rien d'enchanté: l'objet n'est rien d'autre qu'une inutile babiole. Vous quittez le petit groupe pour partir à la recherche d'une monture. Rendez-vous au **120**.

324

Le Ballon à Air est un moyen de transport très pratique pour rapidement rejoindre votre destination.

Vous vous élevez dans le ciel, profitant d'un vent propice qui souffle dans la bonne direction, tandis que vous tentez de diriger la nacelle avec la moins d'efforts possible.

Si vous n'avez pas encore rencontré de cavalier volant, allez au **249**.

Si vous l'avez déjà rencontré, allez au **591** si vous êtes en route pour Lapos; ou au **338** si vous voliez vers Janger; ou au **228** si votre objectif était Beozia.

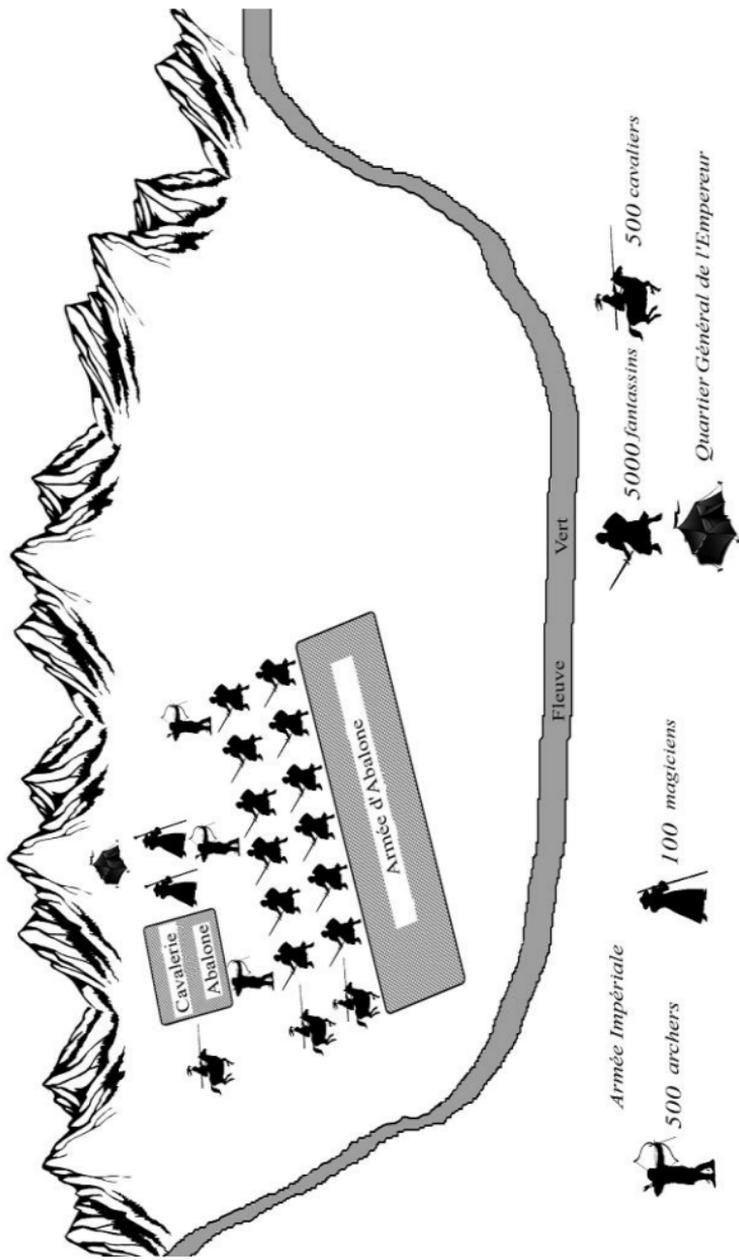


Vous descendez la pente du torrent, en faisant bien attention à ne pas glisser à cause de votre fougue.

Le pêcheur est en train de se battre contre l'animal et, tandis que la canne à pêche se courbe dangereusement, vous vous approchez de lui pour l'aider.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **210**, s'il est inférieur, allez au **197**. Si vous utilisez le sort Contrôle des Végétaux et Animaux, allez directement au **210**.





326

Les cavaliers impériaux subissent la charge de vos hommes, qui utilisent toute leur force de frappe. Avec la première charge la moitié des adversaires tombe à terre; morts ou blessés ils ne peuvent plus prendre part au combat (effacez 500 cavaliers ennemis).

La deuxième charge est moins efficace mais parvient quand même à disperser les ennemis qui s'enfuient vers le nord-ouest (image 7).

Si vous donnez l'ordre à votre cavalerie de les poursuivre pour les exterminer complètement, notez sur le premier Registre de Bataille disponible le nombre de cavaliers que vous utiliserez et allez au **596**.

Autrement, sur le flanc opposé, la cavalerie ennemie commence à charger, créant le désordre dans les lignes de vos soldats qui tentent de maintenir la position: Wolfarmio est en train de reproduire la manœuvre que vous venez tout juste d'effectuer vous-même. Notez sur le premier Registre de Bataille disponible le nombre et le type de troupes que vous allez employer pour repousser l'attaque. Allez au **413**.

327

Malgré les difficultés, vous parvenez à accoster dans une zone qui vous semble familière. Derrière une colline vous entrevoyez les toits de Beozia, à seulement quelques lieues de distance.

Il fait de plus en plus sombre et, quand sur le chemin vous trouvez une ferme habitée, vous vous sentez soulagé, sensation qui ne dure qu'un instant quand vous voyez sortir de la bâtisse un paysan armé d'une fourche et entouré de ses nombreux fils.

Vous vous excusez de les avoir effrayés et vous leur dites n'être qu'un simple voyageur à la recherche d'un refuge contre les intempéries. L'homme se calme mais reste tout de

même sur ses gardes, méfiant.

Vous lui offrez 2 pièces d'or (effacez-les de votre feuille d'aventure, si vous les avez, sinon effacez un objet ou une arme de votre équipement) pour une assiette de soupe et un toit pour la nuit, ce qu'il accepte, vous gratifiant d'un sourire que seuls les paysans parviennent à faire.

Vous consommez votre repas avec appétit et vous dormez d'un sommeil calme et reposant.

Le lendemain, dans une belle matinée ensoleillée, vous saluez le fermier et vous vous mettez en route vers Beozia, dont vous atteignez la périphérie en une demi-heure.

Si vous rendez visite aux Consuls de la République, allez au **207**.

Si, par contre, vous voulez rejoindre Osgaram, le domaine des nains, vous pouvez tenter de trouver un passage en vous rendant sur la place du marché de Beozia. Allez au **278** pour effectuer ce choix.

328

La démonsse court pieds nus le long du couloir, pleurant et criant de peur. Tous les serviteurs du palais sortent de leurs chambres se demandant ce qui est en train de se passer, tandis que vous tentez de vous disculper.

Au détour d'un couloir, arrive le Commandant de la Garde du Palais, derrière lequel se réfugie Latifah.

Vous voyant en train de la poursuivre, l'homme dégainé son épée, prêt à la défendre, mais quand vous levez les mains en signe de bonne intention, il baisse son arme.

Après l'arrivée de renforts, vous êtes encerclé et vous devez déposer vos armes (effacez-les de la feuille d'aventure).

« Commandant, emmenez-le dans les prisons, dit Latifah, il sera jugé par l'Empereur pour son crime, mais pour l'instant ne lui faites aucun mal. »

On ne vous laisse pas le temps de répondre, mais vous êtes confiant que vous pourrez clarifier l'accident en parlant avec

Wolfarmio. Vous vous laissez donc conduire par les gardes dans les souterrains du palais, vous demandant ce qui est passé par la tête de l'Impératrice pour agir ainsi.

On vous enferme dans une cellule, petite mais propre, et vous vous asseyez pour réfléchir calmement à ce qui vient de se passer.

Quelques minutes à peines se sont écoulées, quand vous entendez de derrière la porte, la voix moqueuse de Latifah:

« Héros, tu as vu ce dont je suis capable? Jusqu'à peu tu étais l'hôte d'honneur du palais, et maintenant tu n'es qu'une souris dans mes mains. Je pourrais t'écraser comme un ver, mais je t'offre de nouveau la généreuse possibilité de te sauver. Aux mêmes conditions d'avant. Tu devras m'emmener avec toi à Abalone, et je te promets que j'oublierai le refus que tu m'as opposé. »

Si cette fois-ci vous acceptez sa proposition de vous rejoindre et de fuir ensemble de la capitale, allez au **335**.

Si, par contre, vous préférez affronter le jugement de l'Empereur, fort de votre innocence, allez au **64**.

329

Vous tentez d'agripper une gouttière, mais vous n'êtes pas assez rapide et vous vous coupez la main droite qui glisse sur le métal aiguisé.

Vous regardez vers le bas, mais vous vous rendez compte avec horreur que le sol se rapproche à grande vitesse!

Malgré votre forte constitution physique, vous ne pouvez survivre à l'impact et vous mourez le cou brisé.

Votre aventure se termine ici.



Les deux gardes confabulent entre eux, puis l'un d'eux, bien que méfiant, accepte de vous emmener en audience avec leur seigneur: « Notre maître n'aime pas les visiteurs, mais ici aussi est arrivée la nouvelle de la fuite du Régent. Si vous êtes vraiment celui que vous dites être, le Margrave pourrait avoir de l'intérêt à vous rencontrer. Je dois vous demander de laisser ici vos armes: vous pourrez les récupérer plus tard après la rencontre. »

Vous laissez à contrecœur vos armes (pour autant que vous les ayez emmenées avec vous). Notez-les entre parenthèses, vous pourrez les récupérer quand vous repasserez par ici. Vous gardez le reste de l'équipement.

Le garde vous fait signe de le suivre par la porte qui fait face à celle par laquelle vous êtes entrés. Il vous conduit par des couloirs richement décorés, avec des tapisseries et des tableaux, et vous montez divers escaliers. Vous tentez de mémoriser le parcours que vous empruntez afin de pouvoir identifier une voie de fuite au cas où cela s'avérerait nécessaire.

Vous arrivez enfin face à une porte, derrière laquelle vous vous retrouvez sur le toit du corps central du château: un large carré avec une cour au centre.

Il semblerait que le Margrave ait organisé une fête, et les notes d'une mélodieuse symphonie de flûtes, harpes et violons accompagnent une voix féminine. Un pavillon naturel, obtenu en tressant des branches de jasmins en fleurs, exhale un suave parfum pour vos narines.

Entouré par au moins une douzaine de femmes, un homme chauve et replet est en train de dévorer un gros gigot. L'une des femmes lui masse les pieds, une autre les épaules et une autre encore lui fait du vent avec un éventail en plumes de paon.

Parmi elles, vous apercevez une elfe, aux longs cheveux roux, une femme lutin, et au moins une demi-douzaine de

démones, toutes ayant une beauté et un charme singulier.

Vous ne voyez pas de gardes, ni aucun autre homme, mis à part le Margrave.

La mélodie qui imprègne l'air ambiant provient des instruments de trois musiciennes qui jouent avec virtuosité, tandis qu'une autre chante d'une voix douce et à peine perceptible.

La musique s'interrompt soudainement, tandis que les femmes se tournent vers vous et lancent des petits cris de peur.

« Maître, dit le garde, cette personne est le libérateur du Royaume. Celui qui est revenu de Cadash et qui a chassé le Régent. Et derrière lui ses deux gardes du corps. »

Ses yeux interrogateurs se posent sur vous. Allez au **155** pour découvrir comment va réagir le Margrave.

331

« Des espions! siffle Arus, alors Abalone utilise encore ces méthodes contre les États proches!

- Étranger, ajoute Seber, en cas d'hostilités, on peut accepter l'utilisation de n'importe quel moyen pour vaincre ses adversaires, mais nous vivons dans une période de paix, et le comportement d'Abalone est inacceptable!

- Qui peut nous garantir que vous n'êtes pas en train d'utiliser ces mêmes procédés avec nous!/? termine Arus, en colère.

- Seber, dès aujourd'hui nous allons promulguer un décret par lequel tout Abalonien se trouvant sur le territoire de la République devra être immédiatement arrêté et prouver qu'il n'est pas un espion! »

Vous comprenez que la situation est irrémédiablement compromise, vous tentez de vous expliquer, mais n'obtenez que des menaces en retour.

Rendez-vous au **138**.

Verena vous tend le petit sachet à moitié ouvert et vous invite à prendre le caillou.

Vous passez une main tremblante par l'ouverture et vous tentez de détecter au toucher le caillou blanc, malheureusement vous ne sentez aucune différence. Vous fermez le poing sur l'un d'eux, vous ressortez la main et...

Si vous voulez montrer le caillou à Verena, lancez 2 dés, notez le résultat et puis allez au **26**. Si vous voulez invoquer Ekerion et lui demander de le faire devenir blanc, quelle que soit sa couleur d'origine, allez au **265**. Si vous refusez de le montrer, allez au **294**.



Votre flèche siffle vers le cou de l'animal volant (effacez-la de la feuille d'aventure). Son cavalier se rend compte de votre attaque et tire à lui les rênes avec force pour faire virer l'aigle. Le projectile rate sa cible et, alors que vous vous préparez à un autre tir, une secousse soudaine vous fait tomber dans la nacelle: l'animal doit l'avoir heurtée d'en bas. Avec une rapide manœuvre l'aigle se porte à la même hauteur du ballon et griffe la toile avec ses serres, créant ainsi une déchirure dans le tissu d'où s'échappe l'air.

Le cavalier s'en va, vous abandonnant à votre destin!

La mer se rapproche de plus en plus, l'impact avec l'eau est tel que vous êtes projeté à l'extérieur de la nacelle et vous tombez à l'eau.

Dans la confusion vous perdez deux objets de votre équipement. Choisissez lesquels et effacez-les de votre feuille d'aventure (vous ne pouvez pas vous séparer de la Clef en or, de la Noix en or et du Sceptre en or). Si vous

n'avez pas deux objets, vous perdez vos Armes et vos Flèches.

Notez aussi que vous ne pourrez plus utiliser le Ballon à Air, qui est totalement détruit. Après avoir effectué les modifications nécessaires, rendez-vous au **61**.

334

Le contremaître se montre flatté de votre demande et passe en revue les nombreuses armures produites dans sa forge.

« Un ami de mon Prince est aussi mon ami. Je t'en prie, choisis ce qui te fait le plus plaisir, étranger. »

Choisissez ce que vous préférez et revêtez-le (l'armure ne compte pas comme un objet). Mais souvenez-vous que les armures gênent les mouvements (entre parenthèses est indiqué le nombre maximum d'objets que vous pourrez transporter quand vous revêtez l'armure).

Vous ne pouvez revêtir plus d'une protection à la fois, donc, si vous possédez un Manteau d'Alchimiste, ou si vous êtes un Guerrier et que vous avez encore votre cotte de maille, vous devez choisir celle que vous garderez en abandonnant l'autre.

- Armure Complète en Acier (6): seul un Guerrier peut l'utiliser, c'est un objet précieux et efficace en même temps. Il réduit les dommages subis à chaque tour de combat d'un total correspondant au lancer d'un dé.
- Pourpoint en Cuir Tressé (7): de fins fils de métal sont cousus à l'intérieur de cette incroyable protection, qui garde toutefois l'élasticité typique du cuir. De fines décharges électriques le traversent, sans que cela soit nuisible à la personne qui le revêt. Par contre, si un adversaire armé d'une arme métallique vous blesse lors d'un combat, il subit 1 point de dommage à cause de la décharge d'électricité qui le frappe.

- Cuirasse des Titans (7): fait d'un métal robuste mais léger, il permet d'intercepter les coups de l'adversaire. Chaque fois que vous êtes blessé lors d'un assaut, lancez 1 dé. Si vous obtenez 1, le dommage est totalement absorbé par cette splendide protection.

Vous avez passé beaucoup de temps dans l'armurerie (notez qu'une heure vient de s'écouler), et vous pensez qu'il vaut mieux quitter cet endroit (rappelez-vous que si 3 heures se sont écoulées, vous devez immédiatement vous rendre au **426**).

Vous pouvez maintenant choisir l'une des options suivantes:

Visiter la salle des trophées, au **543**.

Aller à la bibliothèque royale, au **5**.

Visiter la salle du trône, au **95**.

Inspecter le quartier du personnel, au **52**.

Comme alternative, vous pouvez tout simplement demander une chambre pour pouvoir réfléchir au calme, en attendant l'heure des funérailles. Dans ce dernier cas, allez au **426**.



335

Vous entendez le bruit du verrou qui coulisse et la porte s'ouvre. Latifah s'est changée, elle a revêtu un habit de voyage moulant qui met en évidence ses formes.

Elle vous regarde malicieusement: « Ne refait plus d'erreurs de jugement de ce genre, Héros. J'ai mille ressources et je n'aime pas qu'on m'oppose un refus. Rappelle-toi qu'à partir de maintenant tu me dois la vie! »

Elle vous prend par la main et vous conduit le long des couloirs de la prison. Vous passez devant une jeune recrue, qui ne vous oppose aucune résistance.

« Mais comment tu as... Latifah vous interrompt en vous

murmurant à l'oreille.

- Personne au palais ne peut résister à mon charme. Tais-toi maintenant et suis-moi. »

Vous remontez un escalier, en passant devant d'autres gardes, jusqu'à rejoindre une sortie qui ne soit pas surveillée. Vous passez par un lourd portail en fer et vous vous retrouvez à l'extérieur du palais, dans une ruelle déserte. Vous refermez derrière vous le portail en essayant de ne pas faire de bruit, et vous vous dirigez vers la place principale pour vous fondre dans la foule en fête.

« Mon mari lancera bientôt tous les gardes sur nos traces. Il n'acceptera pas le fait que je m'en aille, nous devons donc partir au plus vite », ce disant Latifah confirme vos craintes. À partir de maintenant, et à moins que le texte ne mentionne clairement le contraire, vous serez toujours en sa compagnie et vous pourrez lui demander son avis dans n'importe quelle situation. Pour cela, ajoutez 50 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez. Si le texte débute par « *Vous arrivez ici du paragraphe...* » cela signifie qu'elle aura quelque chose d'important à vous dire, et vous pourrez poursuivre la lecture du nouveau paragraphe. Si par contre le texte débute avec toute autre phrase, cela signifie qu'elle n'a rien à vous dire. Dans ce cas vous perdez 1 point d'Autorité pour l'avoir interpellée inutilement.

Latifah n'est pas une combattante, elle refusera donc d'utiliser une arme ou d'être impliquée dans un combat. Mais elle sera toujours à côté de vous lors des moments difficiles et elle pourra vous aider en lançant un (et un seul) sort par paragraphe parmi les suivants.

MULTIPLICATION

Avec ce sort Latifah multiplie par deux les effets de vos propres sorts ou actions.

Si, par exemple, vous lui demandez de lancer ce sort avant un combat, vous pouvez doubler le nombre de dommages causés à un adversaire pendant un assaut au choix.

Si vous voulez doubler l'effet du sort Eclair Foudroyant, vous causerez 16 points de dommages, au lieu de 8.

Si vous lancez le sort Mutation, vous quadruplez votre taille et donc multipliez par 4 votre Force.

Si vous lancez le sort Évocation, vous évoquez des enfers deux créatures Woerz qui combattront avec vous.

CHARME

La beauté de Latifah peut réduire à l'impuissance les créatures (de n'importe quelle race, même animale ou végétale) ayant une Combativité égale ou inférieure à 6. Dans ce cas considérez le combat comme automatiquement gagné. Son aura est aussi capable de vous nimber et d'augmenter votre Autorité de 2 points pour la durée d'un paragraphe.

CHANCE

Quand vous lancez les dés et que le résultat obtenu ne vous satisfait pas, vous pouvez demander à Latifah de lancer ce sort. Vous pourrez alors relancer les dés une nouvelle fois mais vous devrez accepter ce nouveau résultat sans possibilité de le changer.

Latifah ne peut lancer qu'un seul sort par paragraphe, mais le texte n'en fera que rarement mention, ce sera à vous de décider quand demander l'aide de votre compagne.

À chaque fois que vous lui demandez un sort, il y a toutefois la possibilité que Latifah se refuse de le lancer, si elle juge votre demande inopportune. Pour le vérifier, lancez 1 dé, si vous obtenez 1, la démonsse vous refuse son aide et, de plus, vous perdez 1 point d'Autorité.

La démonsse restera avec vous tant que votre Autorité est égale ou supérieure à 7. Si pendant l'aventure vous descendez en dessous de cette valeur, Latifah vous quittera.

Rendez-vous au **159**.

336

Arus répond sèchement à votre proposition: « Quelle armée? Tout Ioscan est au courant qu'Abalone n'a plus d'armée ou presque! Si tu es venu ici pour nous faire rire il vaut mieux que tu t'en ailles... Huary pourra s'en sortir même sans Abalone! »

Vous tentez de protester, mais sans succès: bien que Seber ne vous soit pas ouvertement hostile, Arus a désormais pris sa décision. Rendez-vous au **138**.

337

Vous décidez de repartir, votre tentative n'a pas abouti et vous risqueriez seulement de mettre en alerte tout le palais. De toute façon votre mission à Ruthenia est finie, si de plus vous avez abandonné une flèche dans le mausolée, elle sera certainement trouvée par les gardes du palais qui augmenteront le niveau de surveillance.

Vous vous éloignez rapidement, mais entretemps le chien se met à aboyer de façon hystérique, attirant ainsi l'attention des gardes. Vous atteignez le mur d'enceinte, juste au moment où une flèche siffle à proximité de votre épaule droite. Vous avez été repéré!

Vous tentez avec frénésie de grimper le mur.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au **297**, sinon au **574**. Si vous êtes en compagnie de Latifah, la démonsse ralentit quelque peu vos mouvements, vous devez donc soustraire 2 points du lancer des dés.

Si vous lancez le sort Mutation ajoutez 4 points, si vous invoquez l'aide d'Ekerion, allez directement au **297**.



Si vous pouvez voyager avec le Ballon à Air, vous atteignez votre destination au beau milieu de la nuit, atterrissant dans la cour du Palais Royal.

Si vous n'avez pas le ballon à disposition ou que vous vous trouvez à Beozia ou à Lapos, vous embarquez sur un navire marchand qui transporte aussi quelques passagers.

Après deux jours de navigation (pendant lesquels vous récupérez 2 points d'Énergie) vous arrivez enfin à Janger.

Le coût du voyage est de 4 pièces d'or (8 si vous êtes accompagné par Latifah), mais si vous n'avez pas assez d'argent vous devez effectuer quelques travaux en transportant des caisses de marchandises pour gagner la somme nécessaire (non seulement vous ne gagnez aucun point d'Énergie, mais vous en perdez 2 à cause de l'extrême fatigue).

Si vous provenez de la Forêt Lumineuse des Elfes ou de Ruthenia et que vous voyagez à cheval, l'animal a encore assez de forces et il vous permet de rentrer à la capitale sans inconvénients.

Une fois à destination, vous vous reposez quelques heures dans le Palais Royal, mais vous décidez de ne pas perdre de temps et, le lendemain matin, vous réfléchissez déjà à votre prochaine destination.

Tandis que Donabedian vous sert quelques fruits pour le petit déjeuner, qui vous font récupérer 1 point d'Énergie, vous préparez vos affaires et vous remplissez votre bourse de pièces d'or (jusqu'au maximum de 100) en les prélevant du trésor royal, déduisez-les de la valeur totale du trésor.

Vous devez maintenant choisir votre prochaine destination (vous ne pouvez pas aller dans un endroit que vous avez déjà visité).

Si la destination est Beozia et que vous voulez utiliser le Ballon à Air avec lequel vous avez fui Inaus, allez au **324**, sinon vous devrez voyager à bord d'un navire marchand qui

part aujourd'hui même, allez au **258**.

Si vous voulez visiter le Duché de Lapos, allez au **324** si vous utilisez le Ballon à Air. Sinon vous devrez voyager par bateau.

Si vous avez la Note T, vous embarquez sur un navire commandé par Almoreo, qui est ravi de pouvoir vous payer de retour pour le service que vous lui avez rendu, vous permettant ainsi de voyager gratuitement. Allez au **388**.

Si vous avez la Note U, vous pouvez voyager sur un navire qui transporte des tissus précieux, moyennant 5 pièces d'or (10 si vous êtes accompagné par Latifah), en allant au **212**.

Si vous n'avez aucune des deux Notes, vous embarquez sur un navire passager, au prix de 5 pièces d'or (10 si vous êtes accompagné par Latifah). Allez au **512**.

Pur rejoindre Ruthenia par les airs, vous devez aller au **509**, par voie de terre vous pouvez chercher un passage avec une diligence qui relie les deux villes. Dans ce cas allez au **254**.

Enfin, si vous partez à la recherche des elfes, allez au **170** si vous utilisez le Ballon à Air ou au **377** si vous parcourez le chemin à cheval.

339

Le démon, à peine sorti des enfers, s'écroule au sol, en faisant trembler la terre autour.

Vous saignez de plusieurs blessures, mais vous êtes toujours debout! Entretemps vos hommes ont repris courage et, malgré l'hésitation initiale, ils se sont débarrassés d'autres démons, bien qu'au prix de nombreuses pertes. Vous vous lancez de nouveau dans la mêlée distribuant la mort à qui ne la craint pas et, après quelques heures de combats acharnés, il n'en reste plus aucun de vivant.

Mais votre armée a été lourdement décimée et Attanasio suggère la retraite. « Traversons le Fleuve Vert et rentrons à la capitale. Les murs de Janger n'ont jamais été conquis, mon Seigneur... »

Vous aimeriez lui répondre que vous voulez combattre jusqu'à la mort, mais vous savez que ce serait du suicide, et vous ne voulez pas avoir sur la conscience la vie de vos hommes. D'autres démons sont en train d'arriver et ils seront bientôt ici, vous donnez donc l'ordre de mobilisation générale et vous abandonnez le camp en toute vitesse, arrivant à Janger au matin.

La nouvelle d'une invasion de démons s'est répandue et vous trouvez la ville en proie au chaos: les navires qui se dirigent vers le Nouveau Monde sont pris d'assaut et de nombreuses caravanes de réfugiés s'organisent pour fuir vers le sud.

Vos éclaireurs vous confirment que les démons ont atteint le champ de bataille et vous décrivent terrifiés les horreurs qu'ils sont en train de faire aux cadavres des soldats.

Les heures d'Abalone sont comptées!

Si vous tentez de vous embarquer sur un navire qui part pour Cadash, voyageant incognito, allez au **299**.

Si, par contre, vous voulez user de votre Autorité et obliger le capitaine d'un navire de vous prendre à bord, allez au **141**.

Enfin, si vous restez en ville pour repousser les hordes infernales, allez au **389**.

340

« Alisea! Je connais cette elfe! » vous exclamez-vous.

Soudain, l'elfe semble se reprendre en puisant dans ses dernières forces.

« Alisea! Comment la connais-tu? Comment va-t-elle?

- Ta sœur va bien, Andrius. Elle vit dans une grande ville du nord et elle a épousé un riche marchand... elle pense à toi tout le temps, mentez-vous pour lui donner ne serait-ce qu'un peu de sérénité.

- Étranger, tu ne sais pas depuis combien de temps j'attendais cette nouvelle! Mon cœur est plus léger maintenant. »

Il ferme les yeux, et pendant un long moment vous pensez qu'il est mort, mais sa faible respiration vous fait comprendre qu'il est en train de trouver la paix intérieure avant la fin. Ses derniers mots sont pour vous: « Cherche Verena, l'elfe noir qui vit dans les collines au nord. Il y a peut-être encore de l'espoir... »

L'elfe rend son dernier souffle dans vos bras. Vous êtes obligé de l'abandonner par terre, nourriture pour les chacals qui à l'aube reprendront leurs ripailles.

Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre son Pendentif en Argent en forme de feuille qu'il porte au cou (rendez-vous immédiatement au **82**), sinon, vous récupérez sur le cadavre de l'orque 4 pièces d'or. Son cimetière ne vous est d'aucune utilité et la nourriture qu'il transportait a une odeur nauséabonde.

Si vous suivez la recommandation d'Andrius, vous vous dirigez vers le nord, laissant derrière vous la forêt en flammes, allez au **319**. Si vous pensez que ce n'est que le délire d'une personne désespérée, vous poursuivez vers la forêt en flammes au **442**, à la recherche d'autres survivants.

341

Vous n'avez aucun indice pour pouvoir donner une réponse sensée et il est inutile de tenter de deviner au hasard.

Les secondes s'écoulent lentement, les spectateurs retiennent leur souffle, puis, l'un des acteurs tente une réponse.

« Mon chapeau est blanc, belle princesse! »

Le cri d'excitation de Torlam se mêle à celui de déception du public.

« Faux, messire! lui dit le roi.

- Des têtes vont tomber, aujourd'hui... » termine la princesse. Même le Duc manifeste son insatisfaction pour l'issue du spectacle, mais les acteurs sont inamovibles.

« Ça va, ça va! ajoute Avicedo, laissons tomber pour

aujourd'hui. J'annonce à tous que le spectacle est terminé, et que la princesse Torlam s'est montrée digne de ne pas prendre un mari pour le reste de ses jours... »

Rendez-vous au **68**.

342

Vous reprenez la route vers le nord et, en vous extirpant non sans difficultés des ronces et buissons qui vous barrent le chemin, vous sortez enfin de la forêt en flammes. Il fait noir quand vous parvenez en lieu sûr, à plusieurs lieues de la bataille qui fait rage du côté opposé. Exténué par cette longue escapade, vous vous arrêtez un instant sur un rocher pour vous reposer, mais la fatigue est telle que vous vous endormez d'un coup.

Vous vous réveillez aux pieds du rocher. Le soleil est bas vers l'est et l'humidité du matin a engourdi vos membres.

Vous faites quelques étirements tout en admirant la forêt, mystérieuse et attirante, et vous décidez d'y pénétrer de nouveau.

Vous n'avez fait que quelques pas lorsqu'une flèche siffle à un cheveu de votre nez! Vous saisissez immédiatement votre arme, prêt à vous défendre, mais vous réalisez qu'il y a bien peu que vous puissiez faire: une demi-douzaine d'elfes armés d'arcs pointent leurs flèches droit sur votre cœur.

« Pas un pas de plus! vous ordonne l'un d'eux, d'un ton tout autre qu'amical.

- Très bien, répondez-vous, mais j'ai besoin de parler avec votre Roi. Il s'agit d'un cas de vie ou de mort. »

Vous levez les mains en signe de reddition et on vous prend vos armes, si vous les avez encore (notez-les entre parenthèses sur votre feuille d'aventure, car il est possible que vous les récupériez plus tard). Puis ils vous bandent les yeux et vous conduisent dans la forêt pendant au moins deux heures. Quand on vous enlève le bandeau, vous vous trouvez dans une splendide clairière, où les elfes ont leur demeure.

Le Roi s'approche des elfes qui vous ont capturé et échange avec eux quelques mots dans leur langue si particulière qui résonne comme de la musique à vos oreilles, puis il s'adresse à vous.

« Dis-moi mortel, qu'est-ce qui t'amène dans un territoire aussi dangereux que celui-ci? »

Le ton de sa voix est conciliant, tandis qu'il vous fixe droit dans les yeux.

Si vous lui répondez que vous êtes venu pour leur apporter le soutien d'Abalone contre les orques, allez au **215**.

Si vous les prévenez qu'une armée d'orques est en train de se diriger vers eux, et que bientôt il ne restera de la forêt qu'un squelette noir, allez au **349**.



343

Si vous avez la Note G, retournez tout de suite au **541** et ne lisez pas ce paragraphe.

Lord Paretus est profondément contrarié du traitement que vous avez réservé à sa fille, Dame Mozia.

Par l'intermédiaire de son vieil ami, le Ministre du Trésor Evanio, il vous fait part de toute son irritation.

« ...les fiançailles sont considérées comme annulées, mon Seigneur! Et toute l'aristocratie considère votre geste extrêmement déshonorable. Je crains qu'une grande partie des contingents d'origine noble refusera d'offrir son soutien militaire à l'armée... » termine-t-il avec une expression sérieuse.

Attanasio, Ministre de la Guerre, vous confirme que deux cents cavaliers ont manifesté leur intention de désertre.

Effacez 200 cavaliers de votre armée.

Si vous avez la Note F, effacez-en 50 autres.

Retournez au **541**.

Vous ouvrez la porte et vous dites à l'estropié que vous n'avez aucune intention de vous battre.

« Mon garçon, je ne suis qu'un passager sur ce navire et je n'ai aucune intention de me mêler d'affaires qui ne sont pas les miennes. Ce qui m'intéresse c'est d'arriver à destination sain et sauf, et le plus rapidement possible! »

Le garçon repart pour informer le chef des mutins de votre requête; celui-ci vous rejoint en personne pour parler avec vous. C'est un homme maigre, pas très grand et avec une longue tresse de cheveux noirs. Son regard de fouine ne s'arrête pas un instant et vous en concluez qu'il doit avoir une certaine intelligence.

Il s'incline devant vous, moqueur, et puis vous adresse la parole: « Messire, j'ai le plaisir de me présenter en qualité de nouveau capitaine du navire. Je crains que notre cap doive... hem, comment dire... faire une déviation. À Lapos ils attendent le Commandant Almoreo, mais je ne pense pas qu'il soit encore capable de remplir sa tâche. Toutefois, du moment que vous êtes mon hôte, il est de mon devoir de vous conduire à destination. Mais pour cela je me vois obligé de vous demander un supplément pour... hem, disons... le dérangement. Je suis sûr que vous ne refuserez pas... » et il termine avec un rictus désagréable.

Il est clair que cet homme a la situation bien en main, et vous êtes obligé de vous plier à sa demande.

Vous devez lui remettre tout votre or, les bijoux, les armes et les objets de votre équipement (modifiez votre feuille d'aventure en conséquence).

Si vous êtes en compagnie de Latifah, la démons désapprouve votre comportement de lâche et vous perdez 1 point d'Autorité. Notez aussi la Note U.

Vous avez hâte que cette traversée infernale se termine et vous passez le jour suivant enfermé dans votre cabine, évitant toute relation avec le capitaine et les marins.

Enfin, à l'aube du troisième jour de navigation, vous arrivez en vue de Lapos. Les mutins mettent à l'eau un canot de sauvetage, avec lequel on vous accompagne au port, puis ils reprennent le large avec le navire.

Si vous devez rencontrer le Duc de la ville, allez au **537**.

Si vous devez aller à Beozia, vous voyagerez à bord d'un navire marchand qui part aujourd'hui même, allez au **258**.

Si enfin votre destination est Janger, allez au **338**.

345

« Si nous gardons cet homme comme otage, ils n'oseront pas nous faire de mal. Attachez-le bien et bâillonnez-le! Garde ton poignard près de sa gorge, et s'il tente quoi que ce soit, fait lui goûter ta lame... »

L'homme est terrifié et ne tente pas de s'enfuir, mais vous ne connaissez pas l'ampleur des forces du Margrave et vous devez rester prudents.

Si vous avez lancé un Poignard, vous pouvez maintenant le récupérer, si vous avez tiré une Flèche, celle-ci est irrémédiablement détruite.

Vous examinez la salle: ce n'est qu'un simple poste de garde. À côté de deux coffres, qui contiennent des uniformes de rechange et quelques-unes de ces étranges sandales que les gardes portent, vous trouvez aussi une dose d'Herbe Médicinale, qui ramène votre Énergie à son niveau maximal, et une dose d'Artere, qui augmente votre Force de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat. Vous pouvez aussi prendre le Cimenterre de l'otage, qui a les mêmes caractéristiques qu'une Épée.

Une fois que vous vous êtes assuré que votre prisonnier ne pourra ni se libérer ni appeler à l'aide, vous ouvrez avec précaution la porte qui fait face à celle par laquelle vous êtes entrés. Elle donne sur un couloir illuminé par quelques torches et richement décoré avec des tapisseries et des tableaux. Après quelques pas il tourne vers la gauche. Il n'y

a personne, vous prenez la tête de votre groupe, l'arme au poing.

Peu après vous entendez du boucan provenant de derrière une des portes de la paroi est. Elle s'ouvre, et une demi-douzaine de gardes armés fait irruption dans le couloir!

Certains ont l'air encore à moitié endormis, tandis que c'est celui qui vous a échappé qui mène le groupe.

« Ne tentez rien! » leur intime Gadeus.

« Je veux parler avec le Margrave, immédiatement! » ajoutez-vous.

Les gardes vous observent, puis, soudainement, vous sentez vos muscles se raidir, vous interdisant tout mouvement. Vous essayez de vous retourner vers vos compagnons, mais vous n'y parvenez pas. En revanche, l'otage se libère sans aucune difficulté et donne un coup de pied au genou droit de Gadeus, qui tombe à terre, lui aussi rigide comme un morceau de bois.

Par la porte arrive une très belle femme, habillée en magicienne.

« Qui ose perturber la sérénité de ce manoir? Des intrus? »

Sa voix charmeuse pénètre votre cerveau en vous procurant une sensation de bien-être.

Vous sentez que vous êtes en train de perdre le contrôle de vous-même et vous devez réagir, si vous voulez espérer pouvoir vous sortir de cette situation difficile.

Si vous êtes un Moine et que vous pouvez encore invoquer Ekerion, allez au **73**.

Sinon vous tentez de briser le contrôle mental de la femme en faisant recours à vos propres facultés mentales. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **474**, sinon au **360**.



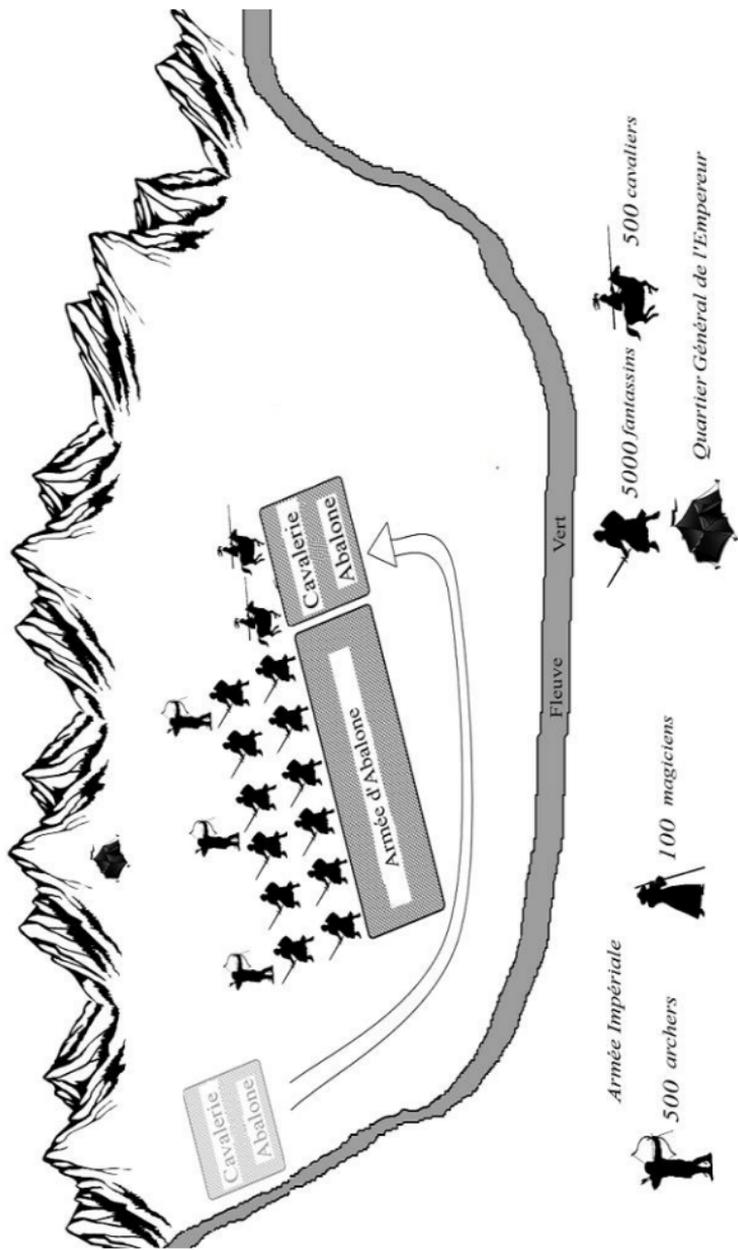
Avec un effort surhumain vous tentez de vous débarrasser de la sensation de torpeur causée par le sort. Pendant ce temps, le magicien sort d'un tiroir un poignard duquel s'écoule un liquide transparent. Il est à deux doigts de vous transpercer le cœur, quand vous parvenez enfin à récupérer un peu de lucidité. Vous dégainez votre arme, prêt à éliminer ce maudit sorcier!

Sartorius: Combativité 7 Énergie 7

Sartorius est entouré d'une aura de magie capable d'annuler n'importe quel sort lancé par son adversaire, même celui d'évocation. Vous devrez donc l'affronter physiquement. Quand vient son tour d'attaquer, lancez un dé et vérifiez la façon dont il vous attaquera.

Lancer du dé	Type d'attaque
<u>1 ou 2</u>	Attaque avec le poignard. Si vous êtes blessé, allez au 153 .
<u>3 ou 4</u>	Utilise le sort Poing de Fer qui cause la perte immédiate de 4 points d'Énergie (moins les éventuels effets protecteurs d'une armure si vous en avez une)
<u>5 ou 6</u>	Évoque un Élémental de la Terre qui vous attaque pendant deux tours, tandis que le sorcier reste en retrait ricanant d'un air cruel. Élémental de la Terre: Combativité 8 Énergie 13

Si vous parvenez à éliminer ce redoutable adversaire, allez au **32** si vous l'avez fait pour venger Sativa; ou au **423** si vous avez été agressé par le magicien.



Armée Impériale

500 archers

100 magiciens

5000 fantassins

500 cavaliers

Quartier Général de l'Empereur

L'attaque sur le flanc gauche a eu un succès tel que vous voulez tenter de le réitérer aussi sur le flan opposé, vous donnez donc l'ordre aux cavaliers de rentrer et de longer tout le champ de bataille par le sud afin de repousser l'assaut de la cavalerie ennemie.

Pendant ce temps, les archers ennemis ne restent pas sans rien faire et commencent à attaquer, causant de nombreuses victimes...

De loin, vous ne voyez que la poussière soulevée par les chevaux et, au fond de vous-même, vous ne pouvez qu'espérer que vos ennemis en soient gênés au moment de tirer.

Quelques instants plus tard, le bruit des sabots qui frappent un terrain rocheux résonne plus proche et du nuage de poussière émergent les lances de vos cavaliers qui attaquent la cavalerie ennemie, s'opposant à leur charge (voir l'image 8).

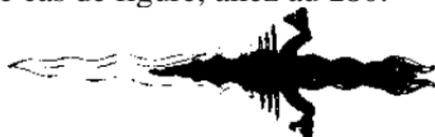
Malheureusement tous n'ont pas survécus à la traversée, bien que la majeure partie s'en soit sortie sans trop de dommages (effacez 100 cavaliers du Registre de Bataille).

Combien de fantassins défendent encore le front central?

S'ils sont moins de 15000, rendez-vous au **63**.

Si leur nombre est supérieur, vérifiez combien vous en avez utilisés en défense de l'assaut contre votre flanc droit. Si le nombre de fantassins sur le flanc droit est supérieur à 8000 (ou si vous en avez employés au moins 5000 conjointement à au moins 100 magiciens, ou 4000 avec 150 magiciens ou 3000 avec 200 magiciens) et avec au moins 600 cavaliers, allez au **227**.

Dans tout autre cas de figure, allez au **180**.



348

Ce demi-démon est sans aucun doute une créature supérieure. Même si en conditions normales vous pourriez l'éliminer aisément, vous êtes ici en territoire ennemi. Le bruit du combat a en effet attiré bon nombre de brigands qui se jettent sur vous! Ils sont bien trop nombreux, même pour vos capacités de combattant, et vous ne pouvez que succomber sous les coups ennemis. Le visage terrifié de Mirante est la dernière chose que vous verrez. Votre aventure se termine ici.

349

« Nous savons que les orques sont en route vers nous, mais ceci est notre territoire, et nous en connaissons chaque recoin. Dès qu'ils oseront mettre un pied dans la forêt, ils goûteront l'acier de nos flèches! »

Le Roi n'est point convaincu par ce que vous lui avez dit.

« Vous devez me croire, Majesté! Mais Abalone pourra vous aider à repousser leur attaque, vous devez seulement les maintenir à distance pendant quelques jours! »

Rendez-vous au **215**.

350

Vous laissez le cours d'eau derrière vous, tandis que les reliefs qui séparent Huary d'Abalone se font de plus en plus proches. Il n'y a qu'un passage qui permette de rejoindre l'autre versant de la chaîne montagneuse, et vous poussez les chevaux afin de traverser la frontière avant la nuit.

Malgré la forte pente, les animaux font du bon travail et vous atteignez rapidement l'auberge *Au champion*, seul poste de repos sur cette route.

Vous passez outre et continuez votre chemin, confiant de

pouvoir trouver un bivouac plus en aval et, au coucher du soleil, vous avez enfin laissé derrière vous les sommets, alors que la route cesse d'être en pente. Vous sentez l'odeur de la mer, pas trop loin de vous, au sud-ouest, et un large espace, protégé par un chêne, vous invite à vous arrêter pour la nuit.

« Je vais chasser quelque chose pour le dîner. »

Mirante se porte volontaire pour récupérer un peu de nourriture, tandis que Gadeus et vous préparez le campement.

Gadeus ramasse du bois et allume un feu, tandis que vous vous occupez des chevaux, les soulageant des selles et des charges.

Vous passez une soirée conviviale, discutant de choses et d'autres, et mangeant avec appétit le faisan et les lièvres capturés par l'habile chasseur qu'est Mirante.

Vous dormez toute la nuit sans que quiconque ne vous dérange (vous récupérez 2 points d'Énergie).

« On doit se diriger vers le nord-est, maintenant. (Vous montrez le croisement avec un panneau délabré qui indique la ville de Meconia). C'est la porte pour l'Empire de Dueshe, après le Fleuve Dolonio.

- Espérons de ne pas devoir affronter de mésaventures comme celle d'hier... » ajoute Mirante en souriant.

À midi vous avez déjà rejoint le cours d'eau qui marque la frontière avec l'Empire. Un long pont en bois, construit à partir d'imposantes traverses en chêne, permet la traversée. Une petite cabane, faite à partir du même matériau, sert de poste de garde à deux douaniers, qui vous observent avec un regard pénétrant. Ils portent sur leurs uniformes les emblèmes impériaux et sont armés d'épées.

« Laissez-moi faire », murmurez-vous à votre escorte.

Vous vous adressez aux gardes à haute voix:

« Bonjour, nous venons de Janger, d'où nous sommes partis hier à l'aube, et nous devons rejoindre la capitale Inaus pour d'importantes affaires. J'espère qu'il n'y pas de

problèmes...»

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **146**, autrement, au **516**.

351

Le Roi court avec agilité dans ses terres, mais le bruit des combats vous guide vers lui.

Vous ne trouvez pas de cadavres le long de votre parcours, signe que les orques sont en train d'avancer vers le centre de la forêt en éliminant leurs adversaires un par un.

Après quelques minutes d'une course frénétique, vous prenez vers le sud, les sens en alerte. Malheureusement quelques elfes embusqués s'aperçoivent de votre présence, et, pensant que vous êtes un intrus, décochent leurs flèches.

Vous avez beau être agile et rapide, vous ne parviendrez pas à esquiver tous les tirs! Votre aventure se termine ici.

352

En vous approchant du ballon vous remarquez qu'il est attaché à un gros panier par des cordes; tout autour des sacs de sable sont accrochés au panier.

Un homme habillé de façon élégante et exotique décrit aux passants son invention. Vous vous approchez pour mieux entendre: « ...jamais pensé de pouvoir voler? Avec le ballon à air de mon invention vous n'avez pas besoin d'être un oiseau ou un magicien! Tous peuvent expérimenter l'ivresse de flotter dans le ciel et de voir la ville d'en haut! C'est un spectacle magnifique, je vous le garantis! »

De nombreuses personnes regardent dubitatives l'invention avant de s'en aller voir d'autres exposants.

L'homme, découragé, prend du temps pour ajuster sa veste et cherche les bons mots pour attirer quelques clients.

« Et vous, messire, voulez-vous faire un tour sur le ballon à

air? dit-il en s'adressant à vous quand il vous voit contempler l'énorme objet. Pour seulement 5 misérables pièces d'or je vais vous montrer la ville d'en haut. La vue est à en couper le souffle! »

Si vous voulez investir les 5 pièces, effacez-les de la feuille d'aventure et allez au **399**, sinon, vous pouvez aller voir ce que les autres marchands ont d'intéressant à offrir. Dans ce cas allez au **181**.

Comme alternative, vous pouvez aller au Temple d'Ekerion pour prier et méditer avant la rencontre de ce soir, allez au **33**.

353

Le corps du dernier garde s'écroule au sol dans une flaque de sang, rejoignant les autres cadavres de ses compagnons.

La femme ouvre les yeux, secouant sa tête endolorie, mais elle n'a pas le temps de se rendre compte du carnage que Mirante est déjà sur elle, la menaçant avec son arme.

Si vous le souhaitez, vous pouvez ramasser un ou deux Cimenterre des gardes, que vous pouvez utiliser comme une épée.

« Ne bouges pas, femme! » lui enjoignez-vous, avant qu'elle ne puisse réagir.

Elle regarde autour d'elle et éclate en pleurs.

« Mes hommes... qu'avez-vous fait?! Comment vais-je faire maintenant? »

- Tais-toi femme, c'est vous qui nous avez attaqués! Maintenant emmène-moi au Margrave, je dois lui parler. »

La magicienne tente de se libérer de la prise de Mirante, avec comme seule conséquence de se tordre un poignet.

« Je mangerai ton cœur, assassin! Qui t'as donné le droit de détruire notre quiétude de cette façon?! »

Elle continue de se plaindre et de vous insulter pendant quelques minutes encore, puis elle se renferme dans un lourd silence, tout en sanglotant de temps en temps.

Vous ne parviendrez à obtenir aucune indication d'elle, et vous devez décider si vous allez la ligoter et la bâillonner comme il se doit, pour ensuite partir à la recherche du Margrave tout seuls, dans ce cas allez au **452**, ou quitter cet endroit en retournant au pied de l'île et, en utilisant la barque qui y est amarrée, ramer vers le rivage où vous avez laissé les chevaux et vous reposer pour le reste de la nuit, dans ce cas allez au **449**.

354

Vous acquiescez plusieurs fois aux nombreuses affirmations du moine, qui traitent d'une vie dans l'au-delà, de paix avec le monde et avec les autres êtres vivants.

Pendant ce temps votre esprit erre en pensant au passé et aux nombreuses erreurs commises, chacune desquelles vous a toutefois renforcé et rendu meilleur.

Enfin, quand le soleil baisse à l'horizon, vous réalisez qu'il s'est fait tard et que vous devez laisser le vieil homme à ses prières.

« Je vous en prie, voyageur, restez encore avec moi. Je sens que nos âmes sont proches et nous ne pouvons pas interrompre cet instant! »

Si vous restez encore au temple, allez au **221**; si, par contre, vous préférez vous en aller, vous vous excusez auprès du vieil homme et vous retournez à l'ambassade pour vous préparer à la rencontre avec l'empereur Wolfarmio.

Rendez-vous au **186**.

355

Il y a de nombreux points d'appui qui facilitent l'escalade, malgré tout, vous perdez prise en quelques occasions et vous vous griffez les mains (vous perdez 2 points d'Énergie).

Les aboiements se font de plus en plus proches, mais vous

parvenez enfin au sommet du mur, où les chiens ne pourront pas vous atteindre. Si vous êtes en compagnie de Latifah, vous l'aidez à son tour.

Bordant le mur, se trouve une ruelle plongée dans le noir et personne dans les alentours; vous redescendez le mur avec précaution.

Une fois à terre, vous prenez à droite et vous vous mêlez ensuite à la foule qui se trouve sur la place qui fait face au palais impérial. Rendez-vous au **159**.

356

Vous êtes en train de parcourir les derniers pas qui vous mènent au pont du navire, quand le commandant prend une attitude étonnée: « Mais c'est... c'est le Gardien du Royaume! » s'exclame-t-il à haute voix.

Tout le monde l'a entendu, et dès qu'on vous reconnaît se lèvent des murmures de désapprobation. Derrière vous la foule commence à vous invectiver, vous et votre couardise.

Vous tentez de les calmer: « Mes frères, le Royaume est désormais perdu et la seule voie de fuite est la mer! »

Mais vous ne faites qu'alarmer encore plus les gens qui, désormais pris de panique, vous bousculent pour monter à bord.

Tandis que le capitaine tente d'apaiser la situation, on vous pousse hors de la passerelle et en tombant vous vous cognez la tête contre la coque du navire. Vous perdez connaissance, mais cette fois personne ne vient à votre secours.

Vous mourez noyé lors de la plus honteuse tentative de fuite qui soit...

Si vous avez une Mèche de Cheveux Violets, allez à **L'ÉPILOGUE 3**. Sinon à **L'ÉPILOGUE 1**.



« Donabedian, vous devez réserver à cette femme un traitement de reine. Fais-lui préparer le logement qui était occupé par Dame Langyne et autorise-lui l'accès à n'importe quel endroit du palais. »

Latifah vous sourit et puis vous demande d'assister au Conseil des Ministres.

« Je connais bon nombre des secrets de l'Empereur et je suis certaine que vous aurez besoin de toutes les informations possibles », conclut la démonsse.

Vous acquiescez, conscient qu'il ne sera pas simple de justifier sa présence, mais en fin de comptes votre autorité est la plus haute du Royaume et vous ne vous attendez pas à ce qu'il y ait une quelconque opposition.

Rendez-vous au **490**.



Le corps musclé du garde s'écroule avec une profonde blessure aux côtes, son sang se répand sur le sol de la salle. Vous courez aider Mirante, qui est encore engagé au combat, et à deux vous vous débarrassez de son adversaire.

Si vous le souhaitez, vous attrapez au vol un des Cimenterres qui a les mêmes caractéristiques qu'une épée.

Malheureusement le bruit du combat n'est pas passé inaperçu, et vous entendez des mouvements derrière une porte de la paroi qui fait face à celle par laquelle vous êtes entrés. Vous avez une fraction de seconde pour décider si rester ici, prêt à affronter quiconque se présente, ou fuir immédiatement par les escaliers et quitter cette île.

Dans le premier cas, rendez-vous au **481**, dans le second au **103**.

359

« Sartorius? » vous faites mine de rien, mais vous tentez de démarrer la conversation pour obtenir quelques informations. « Je ne pense pas connaître ce nom. À en juger par vos habits j'ose vous appeler *magicien* Sartorius, exacte? »

Le magicien acquiesce, sans toutefois prononcer un seul mot. Si vous tentez de l'emmener dans un endroit isolé pour l'éliminer, allez au **18**.

Si, par contre, vous ne voulez pas prendre de risques, allez au **175** si vous êtes un Démon, un Lutin ou un Magicien.

Autrement, il n'a pas envie de discuter avec vous et vous êtes obligé de retourner chez vos gardes du corps.

Rendez-vous au **443**.

360

Le sort de la magicienne vous empêche de bouger librement. Les gardes musclés se déplacent et laissent passer la femme qui s'approche de vous pour mieux vous observer. Son parfum de violette caresse vos narines et fait ressortir son splendide visage et ses cheveux soyeux. Elle vous regarde droit dans les yeux et vous réalisez que pour elle vous êtes maintenant comme un livre ouvert. Elle caresse votre menton de sa fine main, un frisson court le long de votre échine.

« Tu as laissé derrière toi une longue traînée de sang, Héros... Janger, Beozia et même Cadash furent terrains de conquêtes pour toi. Mais je n'arrive pas à percevoir ce que tu fais ici. Je crois que je vais t'emmener voir mon frère. »

Puis s'adressant aux gardes:

« Attachez leurs mains, mais ne leur faites pas de mal s'ils ne tentent pas de s'enfuir. Compris? »

Les hommes exécutent les ordres et l'un d'eux vous pousse à avancer.

« Bien, Cervandone, conduisez-les chez mon incompetent de frère. »

La sœur du Margrave... vous n'imaginiez pas qu'elle pouvait être une magicienne si puissante, mais peut-être que rien n'est encore perdu.

On vous conduit par des couloirs et vous montez divers escaliers; vous tentez de mémoriser le parcours que vous empruntez afin de pouvoir identifier une voie de fuite pour quand vous parviendrez à vous libérer.

Vous arrivez enfin face à une porte, derrière laquelle vous vous retrouvez sur le toit du corps central du château: un large carré avec une cour au centre.

Il semblerait que le Margrave ait organisé une fête, et les notes d'une mélodieuse symphonie de flûtes, harpes et violons accompagnent une voix féminine. Un pavillon naturel, obtenu en tressant des branches de jasmins en fleurs, exhale un suave parfum pour vos narines.

Entouré par au moins une douzaine de femmes, un homme chauve et replet est en train de dévorer un gros gigot. L'une des femmes lui masse les pieds, une autre les épaules et une autre encore lui fait du vent avec un éventail en plumes de paon.

Parmi elles, vous apercevez une elfe, aux longs cheveux roux, une femme lutin, et au moins une demi-douzaine de démons, toutes ayant une beauté et un charme singulier.

Vous ne voyez pas de gardes, ni aucun autre homme, mis à part le Margrave.

La mélodie qui imprègne l'air ambiant provient des instruments de trois musiciennes qui jouent avec virtuosité, tandis qu'une autre chante d'une voix douce et à peine perceptible.

La musique s'interrompt soudainement, tandis que les femmes se tournent vers vous et lancent des petits cris de peur.

« Mon cher frère, dit la magicienne d'un ton ironique, toujours en train de perdre du temps avec ces fêtes...

heureusement qu'il y a ta petite sœur toujours prête à veiller sur toi.

- Mais Myrnah... l'homme tente d'intervenir, tout de suite interrompu par la femme.

- Tais-toi! Regarde qui a tenté de s'introduire dans notre demeure cette nuit! »

Les visages des femmes et du Margrave expriment toute leur surprise face à cette intrusion.

Vous tentez de trouver les mots adéquats pour les rassurer:

« Mon noble hôte, nous demandons pardon pour nous être introduit dans votre manoir, sans nous être fait annoncer. Malheureusement nous n'en avons pas eu le temps, nous arrivons de la capitale. Je suis le Gardien du Royaume, celui qui a fait fuir l'usurpateur Zipher, et voici mes gardes du corps. Nous avons su qu'un sujet du Royaume d'Abalone possédait un château sur le Lac Neger et nous avons pensé qu'il ne nous aurait pas refusé son hospitalité. Nous nous excusons envers la noble Myrnah, votre sœur, pour l'avoir effrayée. »

L'homme vous regarde méfiant, indécis. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si le total est égal ou supérieur à 19, allez au **155**, sinon au **558**.

361

Le contremaître se montre flatté de votre demande et passe en revue les nombreuses armes produites dans sa forge.

« Un ami de mon Prince est aussi mon ami. Je t'en prie, choisis ce qui te fait le plus plaisir, étranger. »

Choisissez ce que vous voulez et notez-le comme une arme. Rappelez-vous que vous ne pouvez pas en porter plus de deux.

- Flèches de Feu (3 projectiles): ces flèches prennent feu dès qu'elles sont décochées et causent 2 points de dommages magiques en plus des 2 points de base.

- **Poignard Magique:** s'il est utilisé comme arme de jet, qu'il touche ou qu'il rate l'adversaire, l'arme retourne immédiatement dans les mains de celui qui l'a lancé, lui permettant de poursuivre le combat au corps à corps armé.
- **Grande Épée Légère:** forgée avec le métal le plus robuste, mais extrêmement légère et malléable, elle peut être utilisée d'une seule main si la force de celui qui l'utilise est de 13 ou plus. De cette manière la main libre peut être utilisée pour tenir autre chose: un bouclier ou les rênes d'une monture par exemple. Si, par contre, la force est égale ou inférieure à 12, l'arme devra être tenue à deux mains comme une Grande Épée normale, dont elle partage les mêmes caractéristiques décrites dans la section des règles.
- **Dague Exterminatrice d'Orques:** les nains sont les ennemis jurés des orques, et ce depuis les temps où ils ravageaient le nord de Ioscan. Désormais chassés dans les terres au sud, cette arme est une relique de cette rivalité passée. Si l'adversaire est un orque, le Dague cause le double des dommages infligés. Contre tout autre adversaire c'est une arme tout à fait conventionnelle.

Vous avez passé beaucoup de temps dans l'armurerie (notez qu'une heure vient de s'écouler), et vous pensez qu'il vaut mieux quitter cet endroit (rappelez-vous que si 3 heures se sont écoulées, vous devez immédiatement vous rendre au **426**).

Vous pouvez maintenant choisir l'une des options suivantes:
 Visiter la salle des trophées, au **543**.

Aller à la bibliothèque royale, au **5**.

Visiter la salle du trône, au **95**.

Inspecter le quartier du personnel, au **52**.

Comme alternative, vous pouvez tout simplement demander une chambre pour pouvoir réfléchir au calme, en attendant l'heure des funérailles. Dans ce dernier cas, allez au **426**.

362

Votre flèche rebondit bruyamment contre une colonne du mausolée, attirant l'attention du chien qui se met à renifler l'air, cherchant à identifier son assaillant.

Vous pouvez l'affronter au combat au corps à corps au **239**, ou fuir, renonçant à votre tentative. Dans ce cas, allez au **337**.

363

Vous déplacez avec violence le lourd lest du côté opposé par rapport à la coupole de l'édifice vers lequel le ballon est en train de se diriger. Vous en frôlez la pointe d'un rien, mais heureusement, à part une forte secousse, vous ne subissez aucun dommage, tout comme le ballon dont l'intégrité de la structure n'est pas menacée.

Vous diminuez progressivement l'altitude et vous atterrissez au centre d'un parc public, qui en cette journée de pluie est pratiquement désert, si ce n'est deux chiens errants.

Vous dégonflez le ballon et vous le repliez à l'intérieur de la nacelle, puis vous emmenez avec vous la boîte métallique qui contient la précieuse Pierre Magique qui chauffe l'air. Notez-la dans votre équipement, si vous n'avez pas assez de place, vous devez renoncer à quelque chose d'autre.

Heureusement personne ne vous a vu. Allez au **286**.



« Je pense que vous avez raison, lord Carolfo. Je n'ai pas l'intention d'interférer avec les événements du Royaume d'Osgaram. »

Le nain s'approche de vous et vous regarde droit dans les yeux: « Vous êtes quelqu'un d'habile et fort, et aujourd'hui vous avez montré aussi de la sagesse. Cela fera de vous un grand dirigeant! Vous avez mon amitié, Héros. Si un jour vous avez besoin de l'aide des nains, vous n'aurez qu'à demander. Prenez cette corne, héritage de mes ancêtres, comme témoignage de notre amitié. »

Notez dans l'équipement la Corne de Carolfo: vous ne pouvez vous séparer de cet artefact pour aucune raison.

« Je pense que le moment est venu pour vous de quitter Osgaram... » suggère Lord Carolfo.

Vous acquiescez en silence et vous quittez la salle, lui souhaitant bonne chance. Vous dites à Surconio que vous êtes sur le départ et que vous ne pourrez pas assister aux funérailles du Roi. Vous laissez derrière vous le nain qui vous regarde sans rien dire, bouche bée. Une grande partie de la population est déjà en train de se regrouper devant l'entrée du temple, tandis que vous réfléchissez à votre prochaine destination. Quelle qu'elle soit, le meilleur moyen d'y arriver est de retourner à Beozia.

Si vous êtes arrivé à Osgaram avec le Ballon à Air, vous le retrouvez là où vous l'aviez laissé, tandis que si vous avez voyagé avec Bartemio, vous allez le voir pour le saluer et lui demander de l'aide. Après lui avoir expliqué votre intention de repartir, il vous suggère de prendre la diligence de son cousin Bertollo jusqu'à Beozia: « Dis-lui que c'est moi qui t'envoie, il ne te fera pas payer pour le voyage. » Vous faites comme il a conseillé et le voyage vers Beozia se déroule tranquillement et sans les difficultés rencontrées à l'allée.

Une fois arrivé à Beozia vous pouvez choisir votre prochaine destination.

Si vous avez la Note R, vous devez retourner à Janger. Allez au **541** pour décider comment faire.

Si vous avez la Note Q, effacez-la et écrivez la Note R; puis allez au **72**.

Si vous avez la Note P, effacez-la et écrivez la Note Q; puis allez au **72**.

Si, par contre, vous n'avez aucune de ces trois annotations, écrivez sur la feuille d'aventure la Note P et puis allez au **72**.

365

Le noble commence à parler.

« Mon Seigneur. Nous avons eu dans le passé quelques divergences d'opinions, mais j'espère que le privilège que vous m'accordez maintenant se veut être une... disons... une main tendue vers moi... »

Rendez-vous au **93**.





366

D'accord avec Attanasio vous donnez l'ordre de faire avancer vos archers, avec comme objectif d'exterminer les magiciens ennemis qui vous semblent le premier des dangers dont vous devez vous débarrasser. Ils devront être rapides et précis afin d'éviter la probable riposte ennemie.

Tandis que les fantassins effectuent quelques escarmouches pour détourner l'attention des ennemis et permettre ainsi aux archers d'avancer en cachette, les cavaliers affrontent leurs adversaires en tentant de s'opposer à leur charge impétueuse. Combien d'archers avez-vous utilisé pour cette attaque?

Si au moins 600 (ou, en alternative, 400 et au moins 100 magiciens, ou 300 et 150 magiciens, ou 200 archers et 200 magiciens), allez au **374**; sinon au **304**.

367

Vous jetez un rapide coup d'œil aux commandes et vous devinez tout de suite le fonctionnement du ballon. Vous coupez les cordes qui retiennent le ballon au sol, puis vous tirez un levier qui ouvre une boîte métallique d'où s'échappe de la chaleur, qu'on peut facilement ressentir même à un mètre de distance.

La nacelle sursaute et puis monte petit à petit vers le ciel!

Quand vous êtes à quelques pieds de hauteur, l'estomac dans la gorge à cause de votre fuite précipitée, vous observez les gardes qui lancent contre vous leurs épées, sans toutefois vous atteindre. Vous êtes hors de leur portée et, en continuant rapidement à diriger le ballon, vous vous éloignez de la place. Rendez-vous au **252**.

368

Les sens en alerte vous entendez immédiatement un bruit derrière vous. De la porte par laquelle vous êtes entré sortent une demi-douzaine de gardes, armés de cimenterres, qui se disposent en éventail face à vous. Le Margrave s'agite dans son baldaquin, essayant de s'enfuir. Il est lent et lourd et il ne pourra pas vous échapper si vous êtes assez rapide!

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **371**, sinon au **142**.



Vous arrivez ici du paragraphe 319.

« Latifah, que penses-tu de ces fruits? »

La démonsse examine une pomme, brillante et parfumée, puis vérifie le tronc de l'arbre.

« Il n'y a pas de parasites, mais tout me semble un peu trop suspect. Je suggère de ne toucher à rien. »

Vous la regardez, indécis.

Si vous croquez dans une pomme, allez au **311**; sinon vous quittez cet endroit en allant au **433**.



Vous ôtez les vêtements qui pourraient vous gêner et vous les cachez avec le reste de votre équipement dans l'écurie. Vous laissez aussi les armes les plus lourdes: vous ne pouvez emmener qu'un Poignard ou un Bâton, mais rien d'autre. Personne ne devrait passer par cet endroit perdu et, quand vous serez de retour de l'île, vous retrouverez certainement tout (chevaux inclus). Notez les modifications sur votre feuille d'aventure.

Une fois prêt vous plongez dans l'eau, immédiatement suivi par vos compagnons, qui semblent être de très bons nageurs, vous distançant rapidement de quelques longueurs.

Soudainement vous ressentez des difficultés à bouger le pied droit: une algue visqueuse semble s'être entortillée autour de votre jambe. Le problème est que vous avez la sensation que l'algue est en train de vous tirer vers le fond, si vous ne parvenez pas à vous libérer vous risquez sérieusement de vous noyer!

D'un cri suffoqué vous attirez l'attention de Gadeus et de Mirante, mais avant qu'ils ne puissent vous rejoindre vous devez survivre à ce danger.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **523**, sinon allez au **128**.

371

Les gardes sont en train de vous encercler petit à petit, mais vous éludez habilement le piège, bondissant rapide comme un chat sur le Margrave qui, en sueur à cause de la peur, implore votre pitié.

Par la porte entre enfin une autre personne, une très belle femme, habillée en magicienne.

« Qui ose perturber la sérénité de ce manoir? Des intrus? »

Sa voix charmeuse pénètre votre cerveau en vous procurant une sensation de bien-être.

Vous sentez que vous êtes en train de perdre le contrôle de vous-même et que bientôt la magicienne pourra vous diriger comme bon lui semble.

Pour tenter de vous opposer à son sort de charme, vous pouvez invoquer Ekerion (si vous êtes un Moine et que vous en avez encore la possibilité), en allant au **40**; ou essayer de briser le contrôle mental de la femme, en faisant recours à vos propres facultés mentales, dans ce cas lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **127**, sinon au **577**.

Si, par contre, vous vous laissez aller à la sensation de chaleur de la magie de la femme, allez au **577**.



Tandis que le fer des chevaux produit un bruit de tonnerre sur les planches en bois du pont, vous respirez à pleins poumons l'air frais du fleuve qui délimite la frontière avec l'Empire de Dueshe.

Gadeus et Mirante murmurent quelque chose entre eux et, quand vous atteignez la rive opposée, vous apercevez une petite caserne qui fourmille de gardes armés, ayant la tâche de surveiller la frontière. Vu leur nombre, en cas de pépin avec les douaniers, vous n'auriez aucune chance de vous en tirer.

Vous faites un signe amical aux soldats, puis vous lancez les chevaux au galop vers Meconia, la prochaine étape sur votre parcours.

La ville n'est qu'à une poignée de lieues d'où vous vous trouvez, et au coucher du soleil vous arrivez à proximité de celle-ci. Une cape de fumée dense semble la recouvrir, comme si elle était entourée par une immense coupole noire. Au fur et à mesure que vous approchez, les habitations se font plus nombreuses le long du chemin, signe que vous êtes désormais dans la périphérie de cette grande ville.

Vous vous arrêtez à la première taverne que vous rencontrez. Fourbu par ce long voyage, vous décidez d'entrer et de demander l'hospitalité pour la nuit.

Rendez-vous au **534**.



« Une épreuve de force! » dites-vous, sûr de vous-même.

La belle Torlam jette un regard dégoûté aux acteurs qui s'apprêtent à continuer le spectacle et puis elle justifie son attitude: « Mais, messire, comment pouvez-vous prétendre que je devienne l'épouse de celui qui se montrera plus fort que les autres? Et même si cela arrive, comment pourrais-je me marier avec lui? Comment lui porter du respect, si la force devait s'accompagner de la rustrerie? »

La jeune femme semble bel et bien contrariée, mais le regard sévère du roi la fait plier: « Soit, messire, j'accepte contre ma volonté ce que vous m'imposez. Mais sachez que cela ne me rend pas heureuse... »

La scène change subitement, prenant l'aspect d'une joute pour cavaliers. Trois prétendants, revêtant une armure en fer-blanc avec un heaume surmonté d'un cimier coloré, s'affrontent en duel, au milieu des cris des spectateurs.

Torlam, le regard triste, observe la scène en silence...

Au terme d'un combat acharné on proclame le vainqueur et la belle princesse est obligée de se soumettre à la volonté du père et à se marier.

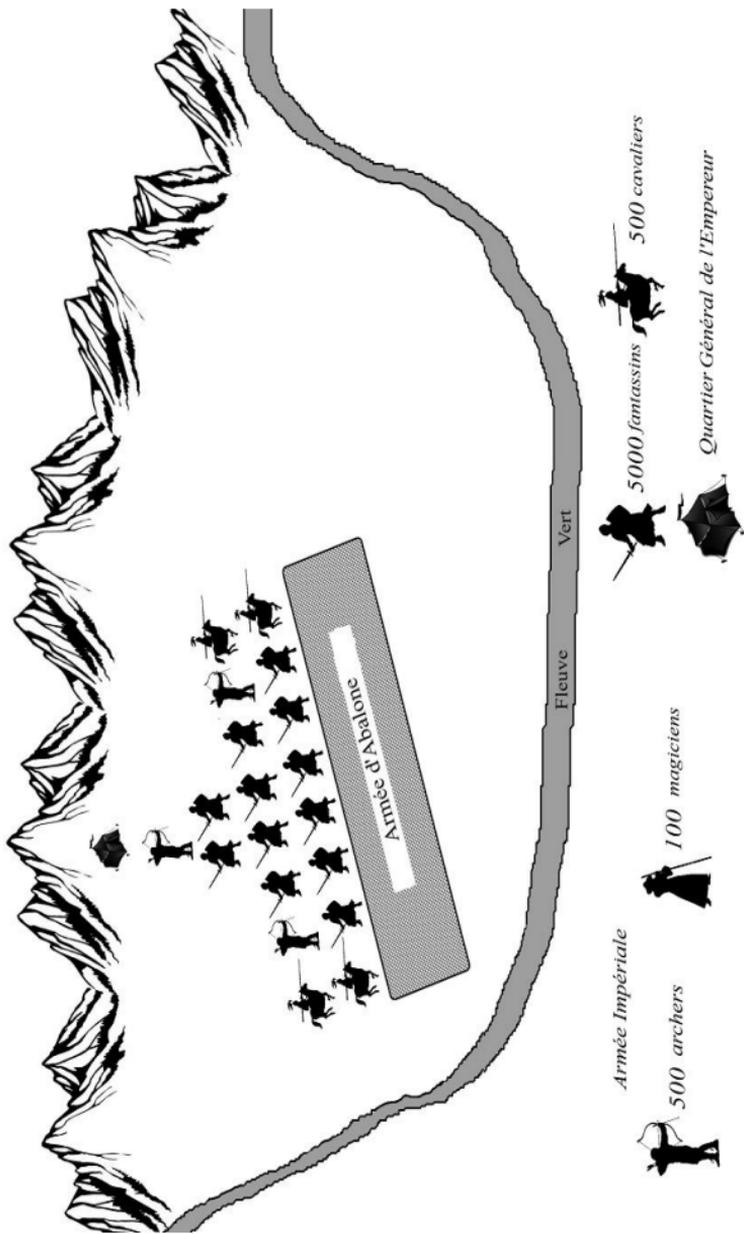
Le silence des spectateurs qui s'ensuit est embarrassant...

Rendez-vous au **125**.



par. 374

Image 9



Soudainement, les fantassins qui affrontent les adversaires se déplacent pour permettre l'avancée des archers, qui décochent leurs flèches avec une incroyable rapidité et précision. Les magiciens positionnés tout près du quartier général impérial sont pris par surprise et leur réponse accuse un temps de retard. Avant même qu'ils puissent formuler une quelconque riposte, ils sont tous exterminés un par un! Peu survivent à la première vague de flèches, tandis que l'infanterie adverse se réorganise et attaque à son tour vos archers, parmi lesquels nombreux sont ceux qui tombent leur flèche encore encochée.

La situation est en train de se dégrader, mais heureusement les survivants ne laissent pas la panique les envahir et tirent une deuxième salve de flèches. Certaines d'entre elles sont interceptées au vol par les contre-mesures magiques des quelques magiciens encore capables de formuler un enchantement.

Malgré cela, la deuxième et puis la troisième salve portent leurs fruits car aucun magicien de l'armée impériale n'a survécu!

Mais l'infanterie impériale est tout autant aguerrie et avec une série de charges dévastatrices, elle brise la faible résistance des archers engagés dans l'attaque et des magiciens qui leur prêtaient soutien, nombre d'entre eux sont grièvement blessés et dans l'impossibilité de continuer à se battre.

Modifiez le Registre de Bataille en effaçant tous les archers ainsi que la moitié de vos magiciens engagés dans cette attaque. De son côté, l'armée impériale subit la perte de tous ses magiciens.

Pendant ce temps, et ce malgré les graves pertes subies, les forces impériales se réorganisent et tentent d'enfoncer le centre de votre déploiement. Les fantassins se disposent en tortue: ils utilisent leurs boucliers comme protections et

leurs lances pour se frayer un passage (image 9).

Si vous désirez opposer une résistance, notez sur le premier Registre de Bataille disponible le nombre et le type de troupes que vous allez employer, allez au **236**.

Si vous ne tentez rien, vous les laissez enfoncer le centre de votre armée. Dans ce cas allez au **592**.

375

Vous vous rappelez les mots de la vieille tante de l'Empereur: derrière le miroir dans sa chambre se trouve un passage secret qui conduit à l'extérieur du palais.

Vous demandez à Latifah de vous confirmer cette histoire et elle, après un rapide sourire, vous prend par la main et vous conduit face au miroir de la coiffeuse. Elle pousse une gravure du cadre en bois et la superficie réfléchissante glisse comme si c'était une porte, laissant apparaître un passage faiblement éclairé par des sphères magiques.

« Par ici », dit-elle tout simplement.

La démonsse vous ouvre la route, après s'être assurée de bien avoir refermé la porte secrète derrière vous.

Après avoir parcouru un couloir étroit et avoir franchi de nombreuses portes, vous vous retrouvez à l'extérieur sur la place qui fait face au palais. Une grande plante ornementale cache à la vue des passants l'alcôve de laquelle vous sortez. Vous vous mêlez ensuite à la foule afin de brouiller les pistes. Rendez-vous au **159**.

376

À la lueur d'une chandelle vous parcourez les pages avec attention. Vous délaissez la partie écrite et vous vous concentrez sur la planimétrie du Palais Royal. Quand vous vous focalisez sur la salle des trophées, vous identifiez clairement un couloir qui relie la salle avec une autre.

Vous en demandez l'explication à Surconio, qui examine attentivement le plan.

« Effectivement je ne m'étais jamais rendu compte de ce passage. Mais je crois qu'il doit y avoir une erreur, car ce couloir aboutit dans les appartements de Son Excellence Lord Carolfo.

- L'oncle de Maroldo! » pensez-vous à haute voix.

Cette information mérite une analyse plus approfondie.

Ayant trouvé ce que vous recherchez, vous refermez le livre. Notez sur la feuille d'aventure l'Indice THE et considérez que vous avez passé 1 heure en examinant le livre (rappelez-vous que si 3 heures se sont écoulées, vous devez immédiatement vous rendre au **426**).

Si vous lisez le livre qui parle de la Maison Royale, allez au **529**.

Si, par contre, vous voulez quitter la bibliothèque, vous pouvez demander à Surconio de vous faire visiter la salle des trophées, au **543**, ou l'armurerie, au **188**, la salle du trône, au **95** ou encore le quartier du personnel, au **52**.

Comme alternative, vous pouvez tout simplement demander une chambre pour pouvoir réfléchir au calme, en attendant l'heure des funérailles. Dans ce dernier cas, allez au **426**.

377

Vous laissez derrière vous les murs de la ville, conscient de pénétrer dans des territoires sauvages et peu peuplés. Vous n'avez que peu de vivres, mais ils devraient être suffisants pour vous permettre d'affronter cette mission sans risques et vous êtes certain que les elfes ne vous refuseront pas leur aide.

Malgré le terrain boueux, le cheval galope avec énergie et à midi vous avez déjà parcouru une bonne distance.

Les nombreux villages que vous traversez se font de plus en plus rares, jusqu'à ce que vous vous retrouviez sur un étroit chemin à peine visible dans la végétation qui recouvre les

collines qui se succèdent.

Au fur et à mesure que vous approchez, vous vous rendez compte qu'une haute colonne de fumée noire s'élève de l'endroit où vous vous dirigez. Vous n'en connaissez pas l'origine, mais cela ne présage rien de bon!

La journée est encore longue et vous poussez encore plus votre monture afin d'atteindre votre objectif au plus vite. Au crépuscule vous commencez aussi à distinguer des lueurs rougeâtres provenant de la forêt des elfes.

Vous poursuivez dans l'obscurité malgré la fatigue (vous perdez 1 point d'Énergie), car votre mission est bien trop importante et vous craignez que quelque chose de funeste soit en train de se produire.

Vos pires craintes se matérialisent quand vous réalisez la disgrâce qui s'est abattue sur le peuple des bois: un incendie aux proportions incroyables est en train de dévaster la forêt entière, dans un paysage qui a pris un teint rouge sang...

Vous avancez au trot, quand dans l'obscurité vous entendez le bruit d'armes qui s'entrechoquent.

Si vous voulez voir ce qui se passe, allez au **152**, si, par contre, vous poursuivez vers la forêt en feu, allez au **442**.

378

Avec une dernière feinte vous vous débarrassez enfin de votre adversaire, la confusion sur la place est telle que vous avez des difficultés à vous rapprocher du ballon volant. De plus, l'agitation que vous avez causée a attiré l'attention des autres gardes, qui se rapprochent menaçants. Vous ne croyez pas qu'après avoir éliminé deux de leurs camarades ils auront pitié de vous.

Le ballon est attaché à une nacelle suffisamment grande pour contenir deux personnes au moins. Vous sautez dedans à la surprise de son propriétaire.

« Mais que diable... » crie-t-il, avant que d'une droite au menton vous ne le mettiez à terre.

Pendant que les gardes se rapprochent toujours plus, vous tirez sur les cordes en tentant de faire s'envoler le ballon. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15 allez au **367**, sinon au **130**. Si Latifah est avec vous ajoutez 1 point pour son aide.

379

D'un coup sec vous fracassez le crâne du malheureux qui lâche prise et tombe de sa monture, terminant sa chute en mer. Malheureusement, pendant le combat, l'animal n'a pas pu en supporter le poids et il a laissé tomber le Ballon à Air et la nacelle! Notez sur la feuille d'aventure que vous ne pourrez plus utiliser ce moyen de transport.

Tandis que vous dirigez l'aigle en direction de Lapos, vous examinez les deux besaces suspendues à son cou: elles contiennent un Sifflet en Cuivre, une potion de Tescorina (qui augmente votre Autorité de 3 points pour la durée d'un paragraphe), un Poignard et un Document avec le sceau de Ruthenia.

Vous utilisez le sifflet, mais aucun son n'en sort. Par contre, comme en réponse, l'aigle géant glatit et fait une soudaine embardée. Le mouvement imprévu vous fait presque lâcher prise et vous parvenez à vous rattraper in extremis, mais c'est aux dépens du sifflet qui vous glisse des mains et se retrouve précipité en mer (vous ne pouvez donc pas le noter dans votre équipement).

Si vous ouvrez le document, allez immédiatement au **257**, sinon vous pouvez prendre n'importe quel objet (Document de Ruthenia inclus), dans la limite du nombre que vous pouvez transporter.

L'animal poursuit son vol, mais vous n'êtes pas familiarisé avec une telle bête, qui plus d'une fois tente de vous désarçonner.

Dès que vous apercevez le rivage vous dirigez l'aigle vers la

terre ferme et vous le faites atterrir au pied d'un chêne au milieu d'un champ labouré.

Dès que vous êtes en sûreté vous chassez l'animal qui s'envole haut dans le ciel, et vous vous mettez en route vers les murs de la ville qui ne sont plus loin.

Si vous étiez en route pour Lapos, allez au **537**.

Si vous voliez vers Janger, allez au **338**.

Si votre objectif était Beozia, allez au **207**.

380

Chaque pain représente une portion plus qu'abondante et vous permet de récupérer 2 points d'Énergie. Peut-être que votre nuit sera un peu perturbée à cause de la digestion, mais ce sera toujours mieux que de rester le ventre vide.

Si par contre vous n'avez rien acheté, les gargouillements de votre estomac vous font regarder avec envie les autres clients mordant à pleines dents leur pain, puis vous vous éloignez du stand.

Après quoi, vous sortez de la zone du marché pour chercher un endroit où passer la nuit.

Rendez-vous au **106**.

381

Vous mesurez vos paroles, en essayant de comprendre qui est le chef des brigands: « Je me rappelais un accueil plus chaleureux la dernière fois que j'ai mis pieds dans l'Empire... Nous sommes des voyageurs en provenance d'Abalone et on ne pensait pas que le libre transit était entravé à cette frontière. Qui est le chef ici? Avec qui dois-je négocier le passage? »

Vous examinez vos adversaires, essayant de pénétrer l'obscurité qui se cache derrière leurs capuches.

Si vous avez la Note O, allez au **92**, sinon au **104**.

Vous arrivez ici du paragraphe 332.

« Que devrais-je faire, Latifah? »

La femme prend votre main encore fermée et la met dans votre poche.

« Le caillou est blanc! » dit-elle enfin.

Verena la regarde surprise et ne réagit pas à temps quand Latifah lui prend le sachet des mains, renversant le contenu au sol.

« Regarde, ils sont tous noirs! Elle doit forcément avoir pris le blanc! » conclue-t-elle.

Verena ouvre grand les yeux, visiblement irritée, mais, à contrecœur, elle est obligée d'admettre votre victoire.

« Très bien étranger, suis-moi et je te dirai comment tu pourras encore remédier au funeste destin des elfes. »

Rendez-vous au **119**.



Le garde prend une torche pour illuminer les escaliers et vous en profitez pour sortir de l'ombre et vous présenter.

« Nobles seigneurs, nus nous excusons pour ne pas nous être fait annoncer, mais nous n'en avons pas eu l'occasion. J'espère ne pas vous avoir effrayés par notre apparition soudaine. »

Le garde est surpris un instant, puis recule et vous permet d'entrer dans la salle, suivi par vos compagnons.

« Nous arrivons de Janger. Je suis celui qui a libéré le Royaume du joug du Régent Zipher et voici mes gardes du corps.

- Vous êtes dans la résidence privée du Margrave, Lord

Orivando. Notre maître n'aime pas les visites, surtout celles inattendues. »

Le garde moustachu vous parle avec un accent exotique et fait lentement glisser sa main vers son cimeterre. Son compagnon, derrière lui, reste silencieux. La tension dans l'air est palpable.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **330**, sinon au **295**.

384

Avec un dernier coup vous fracassez le crâne du marin.

Dans le feu de l'action, vous ne vous êtes pas rendu compte que les autres mutins ont encerclé le démon à quatre bras en le réduisant à l'impuissance: un coup de poignard dans le dos mettant fin à sa vie.

Almoreo se met à pleurer, implorant pitié.

Le chef des mutins, un homme maigre, pas très grand et avec une longue tresse de cheveux noirs, lui crache au visage et le maudit, pendant qu'il le jette du pont en pleine mer.

Puis, arborant un rictus de plaisir, il se retourne vers vous.

Vous partagez le même sort que le capitaine!

Malgré votre force et résistance, vous n'avez aucun espoir de survie au milieu de la mer. Une longue agonie vous attend... Votre aventure se termine ici.



Vous faites descendre les chevaux mais vous restez sur l'embarcation avec l'homme, qui vous observe avec méfiance. Vous dégainez votre arme et vous lui demandez de vous rendre immédiatement votre or.

« Maudits malfrats! Vous voulez dépouiller un pauvre vieux des maigres fruits de son honnête labeur... Chiens infâmes, soyez maudits! pleurniche l'homme.

- Allez, ne fait pas tant d'histoires. Sors l'argent et remercie les dieux que nous te laissons vivre ta misérable existence encore un peu. »

Il met la main dans sa poche et en sort une petite boîte qu'il ouvre rapidement et dont il jette le contenu vers vous. C'est une horrible araignée grosse comme une main!

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **71**, sinon au **485**.



En sortant du hall principal, il vous conduit le long d'un couloir, dans une zone périphérique du palais, qui descend vers les souterrains de celui-ci.

« Le quartier des magiciens impériaux se trouve dans les sous-sols », fait remarquer le sorcier, avec une pointe d'amertume.

La salle où vous pénétrez est pleine de parchemins, papiers, bouteilles en verre, liquides en ébullitions, poudres de toutes les couleurs et récipients de toutes formes et dimensions, mais il n'y a personne qui y travaille actuellement.

Rendez-vous au **536**.

« Je vais me rendre à Lapos, mes Ministres. S'il est vrai que le Duc est un bon ami de Tiburzio, il ne pourra pas nous refuser son aide! »

Les ministres se regardent entre eux et approuvent votre choix.

Le Conseil se termine, et vous passez les quelques heures qui vous séparent du départ à préparer votre voyage.

Vous avez peut-être déjà sacrifié les vies de Mirante et de Gadeus et vous préférez cette fois-ci voyager sans escorte. Chaque homme en plus dans l'armée pourrait faire la différence dans un futur proche. Si vous êtes avec Latifah, la démonsse sera heureuse de venir avec vous, afin de donner plus de poids à votre demande d'alliance.

Vous passez ainsi la journée à organiser le voyage du lendemain et, grâce à une nuit de tout repos, vous récupérez 1 point d'Énergie. Vous pouvez prendre dans l'armurerie royale une arme, n'importe laquelle parmi celles décrites dans la section des règles, ainsi qu'un carquois avec 10 flèches; tandis que dans la pharmacie royale vous pouvez obtenir des potions et des médicaments. Ne voulant pas dégarnir les réserves, en prévision des temps difficiles qui vous attendent, vous vous limitez à emporter deux doses parmi les potions suivantes:

- Artere (vous permet d'augmenter votre Force de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat)
- Miscolina (vous permet d'augmenter votre Esprit de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat)
- Staborina (vous permet d'augmenter votre Agilité de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat)
- Herbe Médicinale (restaure votre Énergie à son niveau initial),
- Tescorina (vous permet d'augmenter votre Autorité de 3

points pour la durée d'un paragraphe).

- Merfo (un faible somnifère, capable d'endormir pendant quelques heures un animal de petite taille ou pendant quelques minutes des animaux de grande taille ou un être humain)

Vous pouvez aussi remplir votre bourse jusqu'à un maximum de 100 pièces d'or. Déduisez du Trésor Royal ce que vous prenez.

À l'aube vous êtes déjà prêt pour le départ.

Si vous voulez utiliser le Ballon à Air avec lequel vous avez fui Inaus, allez au **324**.

Sinon vous devrez voyager par bateau.

Si vous avez la Note T, vous embarquez sur un navire commandé par Almoreo, qui est ravi de pouvoir vous payer de retour pour le service que vous lui avez rendu, vous permettant ainsi de voyager gratuitement. Allez au **388**.

Si vous avez la Note U, vous pouvez voyager sur un navire qui transporte des tissus précieux, moyennant 5 pièces d'or (10 si vous êtes accompagné par Latifah), en allant au **212**.

Si vous n'avez aucune des deux Notes, vous embarquez sur un navire passager, au prix de 5 pièces d'or (10 si vous êtes accompagné par Latifah). Allez au **512**.



388

« Mon cher ami, c'est un plaisir de te revoir! » l'homme se fend d'un sourire radieux et vous embrasse avec une réelle joie.

Vous jetez un regard à l'équipage qui ne semble aucunement différer de celui qui a déjà causé quelques problèmes.

Remarquant votre regard, Almoreo répond rapidement:

« Ne te préoccupe pas, voyageur, cette fois-ci nous arriverons à destination sans problèmes. Je te le promets! »

Vous discutez un peu et puis vous vous réfugiez dans votre cabine; la traversée se déroule paisiblement jusqu'à Lapos (vous récupérez 2 points d'Énergie), où vous saluez le commandant avant de décider de votre prochaine action.

Si vous devez rencontrer le Duc de la ville, allez au **537**.

Si vous devez aller à Beozia, vous voyagerez à bord d'un navire marchand qui part aujourd'hui même, allez au **258**.

Si enfin votre destination est Janger, allez au **338**.

389

En tant que Gardien du Royaume d'Abalone il est impératif pour vous de défendre la capitale contre l'assaut des démons. Vous pressentez que la Porte de la Terreur Suprême a été ouverte par l'Empereur comme un dernier geste désespéré, afin de renverser le sort de cette guerre insensée...

Selon les informations recueillies par vos éclaireurs, il ne vous reste qu'une demi-journée pour organiser les défenses: cette nuit, une armée infernale va vous envahir!

Vous donnez l'ordre à vos hommes de préparer tout le nécessaire pour défendre les murailles et vous faites fermer les portes de la ville, après avoir laissé entrer les derniers réfugiés.

Du sommet d'une tour, vous observez l'avancée des démons qui phagocytent toute forme de vie échouant à leur échapper. La chose la plus terrifiante est que vous commencez à voir

l'avant-garde de l'armée démoniaque, mais pas sa fin...

De nombreux feux sont allumés pour éclairer la nuit, mais dans les regards de défenseurs vous ne percevez que la terreur. Vous envoyez les meilleurs généraux pour leur remonter le moral, et vous-même ne lésinez pas vos forces en allant d'un côté à l'autre de la ville afin d'encourager les esprits démoralisés.

Quand enfin les démons sont à portée de flèches, vous donnez l'ordre aux archers d'attaquer. Ils parviennent à abattre quelques ennemis moins vigoureux, mais ils sont bien trop nombreux.

Un être cornu, avec de puissants bras, tente d'enfoncer la porte nord de la ville, tout de suite aidé par ses semblables, tandis que sur les murailles, des démons visqueux, agiles comme des lézards, ont commencé leur ascension. Les soldats tentent de les repousser avec difficulté.

Vous résistez pendant toute la nuit, mais à l'aube la fatigue et le désespoir se font sentir.

La ville est entièrement encerclée et de nombreux hommes tentent une improbable fuite à la nage: ils ne survivront pas longtemps dans l'eau glacée!

Tout s'accélère quand la porte sud, moins défendue, cède sous l'impact des assaillants.

Une armée noire envahit la ville!

Vous vous jetez dans la mêlée pour tenter de faire face à cette invasion. Mais vous êtes condamnés!

Vous affrontez six démons en même temps: vous ne pouvez rien contre un tel nombre. Votre corps est déchiqueté par les nombreuses blessures et servira de repas aux créatures de l'enfer.

Si vous avez une Mèche de Cheveux Violets, allez à **L'EPILOGUE 3**. Sinon à **L'EPILOGUE 1**.



390

Vous demandez à vos cavaliers un dernier effort pour contrer l'armée impériale. Vous les déplacez au sud, mais les flèches ennemies pleuvent sur eux, faisant de nombreuses victimes. Pendant le redéploiement, moins de la moitié a survécu et leur force de frappe est drastiquement compromise. Malgré tout, vous donnez l'ordre de charger de front l'infanterie ennemie en concentrant sur elle tous vos hommes.

Au milieu de la poussière causée par la mêlée générale, vous entendez les cris d'agonie provenant des deux armées.

Vous voudriez rejoindre vos troupes, mais vous ne pouvez pas vous exposer à des risques inutiles. Et surtout vous savez bien que, malgré toutes vos capacités en tant que combattant, vous ne seriez d'aucune aide.

La bataille se poursuit jusqu'au coucher du soleil, mais elle tend de plus en plus en votre défaveur: des sections ont déjà quitté le champ de bataille, démoralisées ou, pire encore, en pleine déroute face à l'avancée de l'armée impériale.

Vous maudissez les déserteurs et vous vous promettez de les punir pour s'être enfuis, mais au fond de vous-même vous savez que vous n'en aurez pas la possibilité. Allez au **560**.

391

Le cheval galope rapide dans la nuit. Les assaillants ne s'intéressent pas à vous, ils sont probablement occupés à se partager le butin de leur méfait.

Cette nuit blanche vous a exténué et à l'aube vous vous arrêtez un instant pour reposer (vous récupérez 1 point d'Énergie).

Vous continuez vers le sud pendant tout le reste de la journée et de la nuit suivante, retournant enfin à Beozia.

Se rendre à Osgaram s'est révélé bien trop dangereux et vous pensez qu'il vaut mieux chercher une autre destination.

Si vous avez la Note R, vous devez retourner à Janger. Allez au **541** pour décider comment faire.

Si vous avez la Note Q, effacez-la et écrivez la Note R.

Si vous avez la Note P, effacez-la et écrivez la Note Q.

Si, par contre, vous n'avez aucune de ces trois annotations, écrivez sur la feuille d'aventure la Note P.

En franchissant la mer au sud, et en côtoyant le Grand Fleuve, vous atteindrez le Duché de Lapos, port commercial très fréquenté. Si vous utilisez le Ballon à Air avec lequel vous avez fui Inaus, allez au **324**. Sinon vous devrez voyager par bateau.

Si vous avez la Note T, vous embarquez sur un navire commandé par Almoreo, qui est ravi de pouvoir vous payer de retour pour le service que vous lui avez rendu, vous permettant ainsi de voyager gratuitement. Allez au **388**.

Si vous avez la Note U, vous pouvez voyager sur un navire qui transporte des tissus précieux, moyennant 5 pièces d'or (10 si vous êtes accompagné par Latifah), en allant au **212**.

Si vous n'avez aucune des deux Notes, vous embarquez sur un navire passager, au prix de 5 pièces d'or (10 si vous êtes accompagné par Latifah). Allez au **512**. Si vous n'avez pas les moyens de payer le passage, vous devez choisir une autre option.

Au sud-est se trouve le Gouvernorat de Ruthenia, qui fut par le passé une possession abalonienne ayant obtenu l'indépendance à la suite d'une révolte il y a des siècles de cela. Par bateau il est atteignable uniquement via Lapos, dans ce cas-ci aussi procédez comme précédemment indiqué. Si vous préférez voyager vers la forêt des elfes, la meilleure option est de retourner à Janger.

Rendez-vous au **338**.



Les lèvres parfumées d'Alisea sont attrayantes, mais la fille vous semble encore novice et vous lui préférez Sativa, dont le regard reflète expérience et malice.

L'elfe hausse les épaules et s'en va toute seule, sifflotant comme si de rien n'était.

La démonsse a une généreuse poitrine, visible sous sa fine veste blanche, et elle n'hésite pas à s'approcher pour vous provoquer davantage, comme si cela était encore nécessaire... Elle est en tout point identique à une femme humaine, si ce n'était pour ses dents aiguës, qui lui donnent un sourire famélique, et la couleur violet pâle de sa peau. Elle est en plus très haute, bien plus que le Margrave et que toute autre femme que vous ayez jamais connue.

Vous saluez Mirante et Gadeus en leur ordonnant de se tenir prêts pour repartir dès l'aube.

« Si vous êtes en retard, je viendrai vous chercher. Et ce ne sera pas agréable pour vous, je vous l'assure! » terminez-vous.

Vos gardes du corps vous font signe de la tête pour confirmer qu'ils ont compris, et vous partez les laissant entre les bras des filles, tandis que Sativa vous emmène loin d'eux, la main dans la main.

Voyant votre air embarrassé, elle tente de vous mettre à l'aise:

« Voyageur, accorde-moi quelques minutes pour un bain purificateur, puis je serai à ta disposition. Ou désires-tu t'unir à moi maintenant? »

La fatigue du voyage se fait sentir et l'invitation de la démonsse est irrésistible, vous décidez donc de la suivre.

La main dans la main, elle vous conduit dans la salle de bain, où trône en son centre une baignoire circulaire, pleine d'eau chaude parfumée.

Sativa vous aide à enlever les bottes pleines de poussière, puis passe ses fortes mains sur votre corps, vous

déshabillant complètement.

Vous vous immergez dans l'eau chaude et vous admirez la démonsse qui, sensuelle, se déshabille devant vous avant de vous rejoindre. Elle commence à masser vos muscles noués. Vous avez l'impression que la température de l'eau augmente et, quand Sativa s'attarde sur votre bas ventre, vous vous abandonnez totalement à elle.

Plus tard, elle vous conduit dans sa chambre, le lit est constitué d'un matelas en laine qui semble être très confortable et des meubles avec des gravures en or complètent la décoration.

« J'aime tout ce qui brille, et le Margrave sait comment satisfaire mes désirs... »

Assez maladroitement elle vous demande les raisons de votre voyage, mais vous préférez ne rien révéler sur vous ou sur vos compagnons. Pour vous entretenir, la démonsse décide alors de vous raconter comment elle fut rappelée par la Porte de la Terreur Suprême pour participer à la Guerre des Races.

« Le voyage fut dur et je ne me souviens plus rien de mon existence passée. Peut-être étais-je la reine des enfers, ou juste un démon errant dans les terres désolées. Quoi qu'il en soit, tous se rendirent compte que je n'étais pas faite pour le combat. Je suivis donc les armées impériales comme une vulgaire prostituée. Je devais rester à disposition de ces vicieux soldats pendant les campagnes militaires! Je haïssais les sorciers qui m'avaient arrachée à mon monde ainsi que ces hommes vulgaires et crasseux. Heureusement la guerre finit et on me vendit comme esclave, je passais de maître en maître. Quand enfin le Margrave m'acheta, je n'étais qu'une misérable. Mais il me choisit, et depuis je vis avec lui, dans cette parfaite oasis loin des misères du monde. C'est ici que j'ai décidé de passer le reste de ma vie, avec mes compagnes et mon mari.

« Oh, j'en suis sûr... lui répondez-vous souriant.

- Quoi qu'il en soit, si un jour tu devais rencontrer un sorcier appelé Sartorius, tues-le pour moi. C'est lui qui m'a évoqué

et je ne pourrai jamais le lui pardonner. Je suis convaincue qu'il est encore en vie, terré dieu seul sait quelque part à Dueshe. »

Soudainement elle vous embrase sur la bouche, vous empêchant de résister. Une sensation de liquide chaud se répand dans votre bouche, et vous réalisez qu'elle vient de vous mordre la langue, la faisant saigner un peu (vous perdez 1 point d'Énergie).

« Qu'est-ce que tu... » mais la démonsse vous interrompt immédiatement en posant un doigt sur vos lèvres, d'où s'écoule un filet de sang. Elle s'approche et le lèche avec sa langue fourchue.

« Maintenant nous sommes unis par un lien beaucoup plus fort que tous ceux que les humains peuvent créer. Quand tu tueras Sartorius tu obtiendras de nouvelles forces, mon amant. Et maintenant, laisse-toi aller... »

La nuit sera quelque peu fatigante, car Sativa ne vous accorde aucun répit. C'est seulement un peu avant l'aube que vous parvenez à la faire s'endormir, et que vous pouvez enfin dormir un peu vous aussi.

À votre réveil le soleil brille déjà; vous êtes conscient d'être resté trop longtemps dans la demeure du Margrave. Votre mission a une importance bien supérieure aux plaisirs de la chair et, après avoir déposé un dernier baiser sur le front de la démonsse, qui dort encore profondément, vous partez à la recherche de vos gardes du corps.

Avant de partir, si vous le souhaitez, vous pouvez prendre la Clef en Étain qui ferme la porte de sa chambre et l'ajouter à votre équipement. Puis rendez-vous au **561**.

Si un jour vous rencontrez le magicien Sartorius, ajoutez 150 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si la suite de l'histoire a un sens, cela signifie que vous aurez la possibilité de satisfaire le désir de vengeance de Sativa.

« Silence, morveux! » le ton de votre voix n'admet pas de répliques, mais les trois enfants ne veulent pas entendre raison et ils continuent leurs chamailleries.

En colère à cause de leur attitude, vous attrapez par le bras le plus grand des trois et lui refilez une bonne fessée, suite à laquelle l'enfant se met à pleurer et à crier.

Les autres voyageurs vous regardent sévèrement, mais aucun n'ose s'ingérer dans cette affaire, votre aspect doit de quelque façon fortement les intimider.

Le morveux tousse et éternue sur vous, recouvrant votre visage de sa dégoûtante morve, que vous nettoyez avec votre manche.

Il cesse enfin de pleurer et votre regard pénétrant fait aussi se désister ses deux petits frères, qui cessent de vous déranger. Ils s'assoient convenablement à côté de leur mère et se mettent à regarder par la fenêtre le paysage qui défile sous leurs yeux.

Au milieu du silence général vous commencez à somnoler, essayant de vous reposer, mais vous n'y parvenez pas car vous toussiez et éternuez en continuation.

Ce morveux doit vous avoir refilé une quelconque maladie contagieuse!

Si vous avez des Herbes Médicinales ou de la Giodalina vous pouvez décider d'en faire usage immédiatement, par précaution.

Si vous procédez ainsi, effacez la potion de votre feuille d'aventure, vous récupérez les points d'Énergie correspondant à la potion.

Rendez-vous au **396**.



394

Vous positionnez vos soldats dans une tentative désespérée de repousser cet assaut de l'armée impériale.

Les puissants barbares du nord, alliés de Wolfarmio, sont en première ligne et leur aspect sauvage suffit à inspirer la peur dans le cœur de vos hommes. Ils sont complètement nus malgré le froid et les armes qui sont pointées contre eux.

Combien d'hommes avez-vous employé pour défendre la position?

Si vous avez utilisé au moins 500 cavaliers, allez au **498**.

Si vous n'avez pas utilisé les 500 cavaliers, mais que vous avez utilisé au moins 20000 fantassins (ou, en alternative, 16000 fantassins et 100 magiciens, ou 14000 fantassins et 150 magiciens, ou 12000 fantassins et 150 magiciens), allez au **275**. Autrement allez au **592**.

395

Vous utilisez la lame en essayant de faire sauter la serrure. Elle ne semble pas trop compliquée à crocheter, mais la lame se révèle n'être pas très maniable.

Quand vous pensez avoir trouvé le bon point de pression, vous faites pivoter l'outil. Un clac se fait entendre et pendant un instant vous pensez avoir réussi, votre joie est de courte durée quand vous réalisez que le bruit provient de la lame qui vient de se briser. Vous n'avez plus aucun moyen de forcer la serrure.

Démotivé, il ne vous reste plus qu'à attendre le retour des brigands au **559**, ou tenter d'enfoncer la porte à coups d'épaulé au **43**.



396

Vers midi, quand vous avez déjà parcouru plusieurs lieues, la diligence s'arrête à proximité d'un village.

« Repos! Repos! » crie le cocher.

Les voyageurs se dépêchent de se dégourdir les membres et se dirigent vers la taverne pour casser la croûte.

Vous êtes surpris d'apprendre qu'un repas léger, du pain et une soupe de choux, est inclus dans le prix du billet, et vous en profitez pour vous remplir l'estomac et ainsi récupérer 2 points d'Énergie.

Vos compagnons font pareil et, quand vous vous remettez en route, vous êtes plus que satisfait du service reçu.

Entretemps, les six chevaux ont été remplacés par de nouvelles montures, permettant ainsi de parcourir la dernière partie du trajet aussi rapidement que la précédente.

Heureusement les trois enfants se sont endormis et vous en profitez pour vous reposer jusqu'au coucher du soleil, quand vous arrivez enfin en vue des imposants murs d'Inaus.

Le terminal des diligences se trouve à proximité de la porte sud de la ville, là où se trouve aussi l'ambassade du Royaume d'Abalone, que vous rejoignez pour y passer la nuit. Rendez-vous au **517**.

397

Vous avez tout juste le temps de prendre votre arme, qu'une demi-douzaine de gardes armés fait irruption dans la salle. Vous reculez prudemment vers la fenêtre, afin de ne pas vous laisser encercler, et vous les affrontez comme un seul adversaire.

Gardes du Palais: Combativité 14 Énergie 30

Si vous parvenez à les vaincre tous, allez au **404**.



398

Le flanc gauche de l'armée ennemie est composé par la fine fleur de la cavalerie impériale, dont les membres proviennent de la noblesse et sont donc dûment entraînés à la guerre. Les vaincre ne sera pas une tâche facile.

Si l'armée impériale a encore des magiciens, allez au **214**.

Autrement, vérifiez avec quelles troupes vous allez les affronter.

Si vous avez utilisé au moins 1200 cavaliers et 100 magiciens (ou 1000 cavaliers et 150 magiciens, ou 800 cavaliers et 200 magiciens), allez au **326**.

Autrement, allez au **413**.

399

Ravi, l'homme vous explique le fonctionnement du ballon qui, à y regarder de plus près, a une large ouverture dans la partie la plus basse, juste au-dessus du gros panier.

« Regarde, voyageur, cette boîte positionnée sous le ballon contient un cristal qui a le pouvoir magique de réchauffer l'air ambiant. »

Vous le regardez un peu perplexe, tandis qu'il bricole avec un levier.

« Si j'ouvre le conteneur, l'air au-dessus se réchauffe et monte vers le haut en remplissant le ballon. »

Vous commencez effectivement à ressentir de la chaleur.

« L'air chaud est plus léger que l'air froid et il peut transporter vers le haut le ballon, même en y ajoutant une charge comme la nacelle et des passagers! »

C'est fantastique! Effectivement la nacelle est secouée un instant, avant de se soulever avec vous deux à l'intérieur. Peu après vous êtes déjà à quelques pieds d' hauteur, en train de regarder, le nez vers le bas, les gens qui deviennent de plus en plus petits. Vous ressentez un vide dans l'estomac, mais vous garderez pour toujours dans vos souvenirs cette

incroyable expérience.

Vous avez sous les yeux la ville dans toute sa grandeur, des hautes tours des temples et les coupoles des palais, jusqu'aux misérables cabanes en bois et boue des faubourgs. L'inventeur du ballon à air se frotte les mains satisfait d'avoir gagné aujourd'hui aussi quelques pièces et il vous apprend comment diriger le ballon pour vous déplacer dans la direction que vous souhaitez.

Il referme enfin la boîte avec le cristal et le ballon amorce sa descente, au début doucement et puis de plus en plus vite jusqu'à toucher le sol avec une forte secousse, juste à l'endroit d'où vous aviez décollé.

« Bon, la technique pour l'atterrissage n'est pas encore tout à fait au point... » vous confie l'inventeur quand il vous aide à sortir de la nacelle.

Vous gardez en mémoire ce qu'il vous a appris puis, comme il se fait tard, vous retournez à l'ambassade pour vous préparer à la rencontre avec l'empereur Wolfarmio.

Vous savez maintenant comment piloter le ballon à air avec adresse. Notez sur votre feuille d'aventure que si un jour vous devez lancer les dés pour vérifier si vous êtes capable de le piloter, vous pouvez considérer le résultat du lancer comme réussi. Maintenant, rendez-vous au **186**.

400

« Étranger, tu déliras en parlant d'alliances et de guerres, vous interpelle Arus, le pouvoir doit t'être monté à la tête! Tu n'obtiendras jamais de crédit ici à Beozia, tes paroles sont trop vagues pour être crues et tu n'apportes pas la moindre preuve de ce que tu affirmes. Et maintenant excuses-nous, mais nous avons des affaires bien plus importantes à discuter. Nous n'avons plus rien à nous dire! » Vous tentez de protester, mais sans succès: bien que Seber ne vous soit pas ouvertement hostile, Arus a désormais pris sa décision. Rendez-vous au **138**.

401

Vous donnez immédiatement l'ordre à la cavalerie de se replier en lieu sûr, derrière les lignes de l'infanterie et à bonne distance de sécurité des flèches ennemies.

Profitant de la temporaire couverture des magiciens qui, avec des sorts destructeurs incinèrent les flèches ennemies alors qu'elles sont encore dans les airs, sans qu'aucune n'atteigne vos hommes, votre manœuvre a un succès total et aucun de vos cavaliers n'est blessé.

Les archers ennemis cessent alors de tirer des flèches, afin d'éviter de toucher leurs compagnons engagés au corps à corps avec vos fantassins.

Le moment est venu de lancer l'assaut final!

Bien qu'exténués après les nombreux combats et sorts déjà lancés, votre cavalerie et vos magiciens ont toutefois encore un peu de force pour contribuer à la victoire.

Multipliez par 5 le nombre de vos cavaliers et additionnez le résultat au nombre de vos fantassins. Après quoi multipliez ce nouveau résultat par 1,5 si vous avez 100 magiciens, ou par 2 si vous avez 150 magiciens, ou par 2,5 si vous en avez 200. Le résultat final constitue votre Force d'Attaque. Comparez-la avec celle de l'armée impériale, qui se calcule exactement de la même façon.

Si votre Force d'Attaque est égale ou supérieure à celle ennemie, allez au **427**. Si elle est inférieure, allez au **560**.

402

Une fois le village de Cabir derrière vous, la route poussiéreuse semble être de moins en moins fréquentée et, alors qu'auparavant vous rencontriez de temps à autre des voyageurs ou des pèlerins, maintenant vous peinez à voir ne serait-ce que des signes de vie.

Si au cours de vos aventures vous avez appris la Science des Plantes, vous trouvez au bord de la route une touffe

d'Herbes Médicinales. Elle est un peu desséchée à cause de la chaleur de cet été bien avancé, mais suffisante pour vous faire récupérer 2 points d'Énergie. Vous pouvez l'utiliser tout de suite ou la mettre dans votre besace (elle y occupe une place).

Vers la moitié de l'après-midi vous atteignez le Fleuve Vert, qui doit son nom si particulier à la présence de nombreuses algues sur son fond, qui empêchent de le franchir à gué et rendent la traversée avec des embarcations non adéquates très périlleuse.

Vous avez déjà eu le déplaisir de rencontrer le passeur qui, comme un vrai chacal, profite de ceux qui doivent traverser le cours d'eau.

Vous n'êtes pas surpris de le trouver en train d'attendre les voyageurs, assis sur son étrange péniche qu'il pousse avec un long bâton.

« On s'est déjà vu le vieux, tu te rappelles? vos mots sont chargés d'un voile de mépris.

- Je ne me souviens pas de vous, voyageurs, mais si je vous ai déjà demandé 5 pièces d'or par personne pour la traversée, sachez que le prix n'a pas changé. Pour tous les trois ce sera donc 15 pièces. Et je ne fais pas de réductions! précise-t-il, son visage s'illuminant d'un sourire moqueur, en attente de votre réponse.

- Tu ne sais pas avec qui tu es en train de parler, ignoble manant! entendez-vous, l'impétuosité de Mirante vous a précédé.

- Garde la bouche fermée Mirante, le réprimandez-vous à voix basse, je ne veux pas qu'on ait connaissance de mon voyage. Et ce gars semble connaître de nombreuses personnes chaque jour. Laisse-moi faire.

- Quinze pièces cela me semble beaucoup, le vieux. Mais je ne veux pas argumenter avec toi. Nous avons hâte de traverser et je n'ai pas le temps pour des discussions inutiles. Approche-toi de la berge afin que nous puissions monter avec nos chevaux.

- Donnez-moi l'argent d'abord et vous pourrez monter ensuite! fait l'homme, visiblement rompu à l'art de la négociation.

- Quelle sangsue! »

Vous sortez de votre bourse les 15 pièces et vous les lui lancez (effacez-les de la feuille d'aventure). Le vieil homme les empoche rapidement et puis amarre enfin, vous permettant de monter à bord. L'embarcation tangué à chaque pas de cheval mais vous parvenez à vous installer sans trop de difficultés.

Avec son long bâton qui pénètre en profondeur dans l'eau, le passeur pousse avec force, éloignant la péniche de la berge. La traversée ne dure que quelques minutes et, quand vous êtes du côté opposé, vous pensez qu'en fin de comptes le prix payé était trop élevé. À trois contre un il ne devrait pas être difficile de vous faire restituer l'argent. Il est aussi vrai que si un jour vous avez besoin à nouveau de ses services, vous pourriez avoir des soucis pour vous faire transporter.

Se vous voulez récupérer les 15 pièces d'or, allez au **385**; si vous laissez tomber, vous saluez l'homme non sans une pointe d'amertume et allez au **350**.

403

Dès que vous exposez votre idée, une salve d'applaudissements remplit la salle.

Une série de « magnifique, bravo, excellent... » fait suite à vos paroles, tandis que le roi appelle au calme.

« Soit, mon Seigneur! Il y aura un tournoi dans ce château. »

L'histoire se poursuit au milieu des rires des spectateurs qui apprécient la technique de récitation des acteurs, capables de trouver, comme par magie, les bons costumes et la bonne mise en scène pour continuer le spectacle.

Mais la capricieuse princesse ne semble pas apprécier la chose, et se montre obstinée en refusant de choisir un homme parmi les nombreux preux chevaliers venus

s'affronter pour sa main.

« Mon Seigneur... le roi s'adresse à vous de nouveau, quelle sera la caractéristique capable de faire fondre le dur cœur de ma fille? Quel sera le défi que devront affronter tous ces héros? »

Vous réfléchissez bien à la chose, si vous suggérez...

... une épreuve d'intelligence, allez au **277**,

... une épreuve de force, allez au **373**,

... une épreuve d'adresse, allez au **428**.

404

Vous regardez, las, le massacre que vous avez causé, il ne reste plus autour de vous que des cadavres mutilés baignant dans des mares de sang. Après ce qui vient de se passer vous ne pouvez plus espérer mener à bon terme l'accord avec Dueshe: il ne vous reste plus qu'à vous enfuir, si vous souhaitez avoir une chance de vous en sortir vivant.

Vous ne pouvez pas perdre de temps car bientôt d'autres gardes arriveront, vous décidez de défoncer la fenêtre qui donne sur une cour plongée dans l'obscurité. Allez au **244**.



405

Vous caressez le Faucon et vous lui murmurez de distraire l'oiseau en approche.

L'animal prend son envol et se dirige vers les deux créatures qui ne sont plus qu'à quelques mètres. En faisant une rapide embardée, il parvient à attirer leur attention.

L'aigle géant vire vers le Faucon et s'éloigne toujours plus en le poursuivant, tandis que son cavalier tente de reprendre le contrôle. Rendez-vous au **56**.

Le poids des vêtements mouillés vous ralentit, vos poumons sont en train d'exploser, quand la main puissante de Mirante vous attrape par la chemise et vous tire hors de danger.

Vous tousssez et crachez de l'eau, mais vous parvenez enfin à respirer, savourant chacune de vos inspirations. Vous vous rendez compte seulement maintenant de votre imprudence: vous avez perdu 3 points d'Énergie et les 5 premiers objets dans votre équipement, qui ont glissé hors de la besace pendant que vous vous débattiez dans l'eau.

Vous sentant ridicule, vous évitez de croiser les regards de vos compagnons. Vous perdez aussi 1 point d'Autorité.

Vous pouvez maintenant tenter de traverser le lac à la nage, en allant au **370**, ou vous pouvez laisser tomber et tenter de passer une nuit tranquille, dans ce cas allez au **449**.



Vous murmurez les paroles du sort et vous matérialisez l'illusion d'une bande de mouettes qui attire immédiatement l'attention de l'aigle géant. Le cavalier, vraisemblablement irrité, lui crie dessus en tentant de reprendre le contrôle de l'animal. Celui-ci semble perturbé par votre illusion et ne cesse de virevolter dans tous les sens pour attraper les mouettes. Vous maintenez l'illusion le plus longtemps possible, et l'aigle finit par s'épuiser et tombe dans la mer en emportant son cavalier avec lui.

Si vous étiez en route pour Lapos, allez au **591**.

Si vous voliez vers Janger, allez au **338**.

Si votre objectif était Beozia, allez au **228**.

408

Vous réfléchissez aux différentes options pour faire éloigner le cavalier en approche.

Si vous avez un Arc et au moins une Flèche, vous pouvez tenter d'atteindre l'oiseau à la gorge. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **301**, sinon au **333**.

Si vous possédez un Faucon, vous pouvez l'envoyer attaquer l'homme, allez au **405**.

Si vous lancez un sort d'Illusion, vous pouvez créer l'image de mouettes pour désorienter l'animal volant, allez au **407**.

Si vous lancez le sort Eclair Foudroyant, allez au **580**.

Si vous essayez avec le sort Contrôle des Végétaux et Animaux, allez au **566**.

Enfin, vous pouvez invoquer l'aide d'Ekerion et lui demander d'immobiliser les ailes de l'oiseau pour le faire se précipiter en mer, allez au **478**.

Si vous ne pouvez effectuer aucune de ces options, il ne vous reste plus qu'à attendre que l'homme s'approche à portée de voix. Allez au **102**.

409

Vous n'arrivez pas encore à croire combien vous avez été ingénu! Vous n'auriez jamais imaginé être un pantin dans les mains de l'Église d'Ekerion.

Quand vous avez été convoqué, à la fin du printemps, par un émissaire du Grand Prêtre pour rejoindre la conspiration des Braves, vous étiez convaincu de la légitimité de l'initiative, qui avait comme seul objectif l'élimination du Régent et la restauration du Roi Miron au pouvoir. Vous étiez convaincu que les intérêts du Grand Prêtre étaient purement charitables. Quelle grossière erreur vous avez faite!

C'est seulement lors du *Jour des Trois Régimes*, comme il

sera nommé dans les annales du Royaume, que vous vous êtes rendu compte que le seul désir du Grand Prêtre était celui d'obtenir le commandement suprême, pour établir ainsi une République Théocratique.

Son ambition était telle qu'il a sacrifié les autres Braves, qui ont perdu la vie sous les lames des Gardes Royaux qui avaient découvert votre complot.

Vous êtes sûr qu'il a dû se sentir profondément humilié, quand la foule vous a acclamé vous, et non lui, comme étant la seule autorité légitime pour reprendre le contrôle de l'État. Mais le Grand Prêtre est une personne influente et rusée, et vous devrez garder l'œil ouvert pour éviter qu'il vous mette des bâtons dans les roues pendant cette période d'incertitude politique.

En essayant de vaincre l'émotion de cette première rencontre avec les ministres, vous passez en revue les qualités qui vous ont permis d'atteindre le sommet du Royaume et les nouvelles compétences récemment acquises.

Vous avez la faculté 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 **79**.



410

Agricantus ouvre grand les yeux quand vous lui montrez l'artefact.

Il soupèse le Globe en Marbre et de sa main gauche en effleure la superficie. Des petites étincelles passent de l'objet au ministre, ses yeux se révulsent et il inspire profondément comme s'il était en extase.

Il revient à lui et vous regarde d'une façon hagarde, puis il enveloppe rapidement le Globe dans un tissu.

« Une des sphères du pouvoir! Elles contiennent la magie de dizaines de sorciers qui ont sacrifiés leur propre vie pour y insuffler leur énergie. Avoir cette arme est d'une importance fondamentale. »

Augmentez de 50 le nombre de magiciens de l'armée et retournez au **513**.

411

« J'irai chercher l'aide des nains, mes Ministres. Ils sont à la frontière avec l'Empire et en cas d'hostilités ils pourraient obtenir des bénéfices en s'alliant avec nous! »

Les ministres se regardent entre eux et approuvent votre choix.

Le Conseil se termine, et vous passez les quelques heures qui vous séparent du départ à préparer votre voyage.

Vous avez peut-être déjà sacrifié les vies de Mirante et de Gadeus et vous préférez cette fois-ci voyager sans escorte. Chaque homme en plus dans l'armée pourrait faire la différence dans un futur proche. Si vous êtes avec Latifah, la démonsse sera heureuse de venir avec vous, afin de donner plus de poids à votre demande d'alliance.

Vous passez ainsi la journée à organiser le voyage du lendemain et, grâce à une nuit de tout repos, vous récupérez 1 point d'Énergie. Vous pouvez prendre dans l'armurerie

royale une arme, n'importe laquelle parmi celles décrites dans la section des règles, ainsi qu'un carquois avec 10 flèches; tandis que dans la pharmacie royale vous pouvez obtenir des potions et des médicaments. Ne voulant pas dégarnir les réserves, en prévision des temps difficiles qui vous attendent, vous vous limitez à emporter deux doses parmi les potions suivantes:

- Artere (vous permet d'augmenter votre Force de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat)
- Miscolina (vous permet d'augmenter votre Esprit de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat)
- Staborina (vous permet d'augmenter votre Agilité de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat)
- Herbe Médicinale (restaure votre Énergie à son niveau initial),
- Tescorina (vous permet d'augmenter votre Autorité de 3 points pour la durée d'un paragraphe).
- Merfo (un faible somnifère, capable d'endormir pendant quelques heures un animal de petite taille ou pendant quelques minutes des animaux de grande taille ou un être humain)

Vous pouvez aussi remplir votre bourse jusqu'à un maximum de 100 pièces d'or. Déduisez du Trésor Royal ce que vous prenez.

À l'aube vous êtes déjà prêt pour le départ.

Si vous voulez utiliser le Ballon à Air avec lequel vous avez fui Inaus, allez au **123**, sinon vous voyagerez à bord d'un navire marchand qui part aujourd'hui même pour Beozia, et de là vous prendrez une diligence afin d'accéder au domaine des nains. Dans ce cas rendez-vous au **258**.



412

Vous arrivez ici du paragraphe 362.

Vous allez agir, mais Latifah vous arrête et vous invite à garder le silence. La démonsse s'approche de l'animal qui, au lieu de l'attaquer, lui cours autour en remuant la queue.

Latifah vous fait signe de la suivre et, bien que l'animal tente de grogner contre vous, elle lui suffit d'une caresse derrière les oreilles pour l'adoucir. Latifah vous fait un clin d'œil et elle vous guide dans les couloirs de la tombe du Gouverneur Canice. Rendez-vous au **90**.

413

Vos hommes font face aux cavaliers ennemis de toutes leurs forces. Les combats sont partiellement masqués par la poussière soulevée par les sabots des chevaux qui tapent avec frénésie le sol, ce qui vous empêche d'avoir une bonne vue d'ensemble.

Pendant ce temps, le reste des armées s'affronte en de multiples escarmouches suivies de brefs replis, et puis de nouveau de reprises de positions. On dirait bien que la bataille va se décider sur le flanc gauche, où les combattants lancent des cris de terreur et de souffrance!

Dans un premier temps, vos cavaliers semblent avoir le dessus, mais, après une heure de combats acharnés, ils plient face au nombre de leurs adversaires, qui les repoussent et les mettent en déroute! De nombreux animaux tombent à terre, entraînant avec eux leurs cavaliers, qui se font piétiner par les autres en fuite. Il n'y a que peu de survivants (effacez tous les soldats et la moitié des magiciens que vous aviez engagés dans ce combat), tandis que du côté impérial les pertes se limitent à 500 cavaliers (modifiez en conséquence le Registre de Bataille).

Wolfarmio vient d'obtenir un avantage tactique considérable

sur ce flanc et il envoie les survivants à cet assaut dans une manœuvre téméraire: les cavaliers s'élancent au galop sur tout le front, au sud des deux armées, avec comme objectif d'écraser votre flanc gauche.

Vous devez réagir immédiatement!

Si vous faites reculer votre infanterie pour contrer cette attaque, notez sur le premier Registre de Bataille disponible le nombre de soldats et le type de troupes que vous utiliserez et allez au **540**.

Si, par contre, vous voulez maintenir vos positions, vous pouvez faire attaquer vos archers (avec l'éventuel soutien des magiciens). Dans ce cas notez sur le premier Registre de Bataille disponible le nombre de soldats et le type de troupes que vous utiliserez et allez au **205**.

Comme alternative vous pouvez détacher ce qu'il reste de votre cavalerie sur le flanc gauche pour intercepter ces assaillants et, en même temps, déplacer une partie de vos fantassins pour empêcher l'avancée ennemie sur le flanc droit. Dans ce cas notez sur le premier Registre de Bataille disponible le nombre de soldats et le type de troupes que vous utiliserez et allez au **316**.



414

Combien de fantassins défendent encore le front central?

Si leur nombre est inférieur à 15000, rendez-vous au **63**.

Si leur nombre est supérieur, vérifiez combien vous en avez utilisés en défense de l'assaut sur le flanc droit. Si le nombre de fantassins est supérieur à 8000 (ou si vous en avez employés au moins 5000 conjointement à au moins 100 magiciens, ou 4000 avec 150 magiciens ou 3000 avec 200 magiciens) et avec au moins 600 cavaliers, allez au **227**.

Dans tout autre cas de figure, allez au **180**.

415

Votre première tentative n'aboutit pas. La porte vacille, mais ne cède pas. Vous reprenez votre souffle et vous vous élancez de nouveau, cette fois le bois se brise dans un vacarme terrible!

Vous vous débarrassez des débris de bois, prêt à affronter n'importe quel danger. Il n'y a que deux brigands de garde près de votre cabane, l'un d'eux crie pour appeler de l'aide.

Vous vous jetez sur lui pour le faire taire, mais c'est déjà trop tard. Une volée de flèches vous transperce, mettant prématurément fin à votre vie. Votre aventure se termine ici.

416

Vous venez de vous endormir, quand du bruit provenant de l'extérieur du chariot vous réveille. Vous prenez votre arme, mais une flèche se fiche en profondeur dans votre épaule et vous la laissez tomber (vous perdez 2 points d'Énergie). Dans le noir et à cause de l'agitation, vous ne parvenez pas à retrouver votre arme (effacez-la de votre feuille d'aventure). Pour sortir, vous arrachez un pan de la toile qui recouvre le chariot et parvenez enfin à vous extirper de celui-ci. C'est à ce moment précis que vous entendez un râle provenir de l'intérieur du chariot.

Si vous êtes en compagnie de Latifah, vous ne pouvez pas l'abandonner et vous devez tenter de la sauver. Allez au **216**.

Si, par contre, vous êtes tout seul, vous pouvez choisir entre retourner vers le chariot pour affronter les assaillants, en allant au **216**, ou récupérer un cheval et fuir au plus vite vers le sud. Dans ce cas allez au **391**.



417

« Tu m'as convaincu, Gardien, annonce enfin le chef des brigands, je vous laisse continuer votre chemin. Je ne veux pas savoir ce que vous faites ici incognito, mais je peux l'imaginer. D'ici un mois nous emprunterons le passage souterrain et irons à Abalone. À cette date, je compte sur le fait que vous ayez terminé votre voyage de retour et qu'on nous accordera l'accès dans le Royaume sans hostilité. Ai-je ta parole d'honneur?

- Vous aurez libre accès, mais vous devrez refréner votre cruauté. Je ne tolérerais pas de violences à l'égard de mes concitoyens.

- Tu es arrogant et sans peurs, Gardien. Mais je pense que nous pourrions accepter ce pacte.

- Dans ce cas tu as ma parole d'honneur, demi-démon. Libérez-nous et rendez-nous nos biens. »

Un geste de la tête suffit pour ordonner à ses hommes de vous détacher les liens. Vous récupérez aussi tout votre équipement, les armes, l'or et bijoux qui étaient en votre possession (enlevez les parenthèses de votre feuille d'aventure).

Il vous salue, et vous suit du regard pendant que vous le laissez dans la pénombre de sa cabane. Vous êtes reconduit à vos chevaux qui tranquillement s'abreuvent près du ruisseau. Rendez-vous au **84**.

418

Les funérailles de Faroldo ont déjà débuté, mais vous devez quand-même tenter de récupérer le marteau volé par Lord Carolfo.

Avec l'aide de Surconio, vous rejoignez ses appartements, mais la porte pour y accéder est fermée à clef. Le nain vous déconseille de forcer la serrure, cela serait une terrible

violation de la vie privée de l'oncle de l'héritier au trône.

« Je ne pense pas que tu aies réalisé la gravité de la situation, Surconio... » lui dites-vous avant de vous élaner de tout votre poids contre la porte.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **158**, sinon au **242**. Si vous pouvez invoquer Ekerion, il ouvrira la porte selon votre volonté.

419

La population est à bout à cause de cette famine qui ne semble pas avoir de fin, et elle est extrêmement déçue du fait que vous n'ayez pas encore arrangé la situation dans le Royaume. Vous n'avez pas compris que la colère des gens était en train d'exploser et vous n'avez pas su mettre en place des mesures adéquates pour obtenir le soutien du peuple...

La nouvelle de votre retour des missions qui vous ont conduit à travers tout Ioscan s'est répandue, et le moment de rendre des comptes est arrivé.

Vous observez avec préoccupation les grilles du Palais Royal céder sous la pression de la foule: dans toute l'histoire du Royaume rien de tel ne s'était jamais produit auparavant. Les voix des manifestants se rapprochent de plus en plus, et vous repensez à votre fulgurante ascension et de cette tout aussi rapide chute.

Quand un groupe de gens en colère vous trouve dans vos appartements, vous comprenez que votre heure a sonné. Un coup de gourdin vous fait perdre connaissance et tout de suite après leur rage se défoule sur votre corps inerte.

Votre aventure se termine ici.



420

Vous observez les croquis du contremaître, sans toutefois pouvoir y comprendre grand-chose.

« On dirait un artefact hors du commun... » dites-vous enfin. Le nain décrit avec une abondance de détails toutes les caractéristiques de l'objet, partageant avec vous toute sa passion pour son métier.

Vous ne vous rendez pas compte du temps qui passe et vous le laissez parler longtemps, jusqu'à ce qu'un ouvrier ne vienne l'interrompre pour lui signaler un problème urgent.

« Je dois m'en aller maintenant, étranger. Toutefois tu pourras revenir quand tu le désires après les funérailles du Roi. »

Vous avez passé beaucoup de temps dans l'armurerie (notez qu'une heure vient de s'écouler), et vous pensez qu'il vaut mieux quitter cet endroit (rappelez-vous que si 3 heures se sont écoulées, vous devez immédiatement vous rendre au **426**).

Vous pouvez maintenant choisir l'une des options suivantes:

Visiter la salle des trophées, au **543**.

Aller à la bibliothèque royale, au **5**.

Visiter la salle du trône, au **95**.

Inspecter le quartier du personnel, au **52**.

Comme alternative, vous pouvez tout simplement demander une chambre pour pouvoir réfléchir au calme, en attendant l'heure des funérailles. Dans ce dernier cas, allez au **426**.

421

Vous restez cachés dans l'ombre des escaliers, pendant que le garde musclé continue d'avancer. Il est tellement proche que vous pouvez clairement distinguer les dessins compliqués de ses curieuses sandales, à quelques pas de votre nez. Il étire ses bras fatigués et, ce faisant, son

cimenterre lui glisse des mains et tombe à terre tout près de vous avec un bruit métallique.

L'homme se baisse pour le reprendre et murmure quelque chose à son compagnon dans une langue que vous ne comprenez pas. Il retourne ensuite à son poste.

Il est désormais trop tard pour les prendre par surprise, et il serait donc trop dangereux de faire irruption par la force, cela causerait trop de vacarme et attirerait l'attention de tous les habitants de ce lieu.

Si vous vous montrez aux gardes et vous leur dites que vous demandez audience au Margrave, allez au **273**.

Si vous pensez en avoir vu assez pour aujourd'hui, vous pouvez retourner au pied de l'île et, en utilisant la barque qui y est amarrée, ramer vers le rivage où vous avez laissé les chevaux et vous reposer pour le reste de la nuit, dans ce cas allez au **449**.

422

Vous lancez vos montures au galop, car vous avez la ferme intention de récupérer le temps perdu avec cette infructueuse tentative de traversée.

En fin d'après-midi vous avez déjà rejoint le bivouac où vous avez passé la nuit, mais vous poursuivez stoïquement, n'accordant que quelques brefs instants de répit aux animaux.

La chaleur torride est en train de mettre à dure épreuve leur résistance, mais vous aussi vous n'en souffrez pas moins.

Quand le chemin commence à grimper vers la chaîne montagneuse qui vous permet de rentrer à Abalone, vous réalisez qu'il vaudrait mieux ralentir l'allure et trouver un refuge avant que la nuit ne vous prenne au dépourvu.

Tandis que vous discutez avec Mirante, un sifflement soudain passe à proximité de votre épaule et, avec un bruit sec, termine sa course dans la gorge de Gadeus.

Une flèche assassine!

L'homme s'écroule au sol et vous avez à peine le temps de donner un coup d'épéons pour prendre la fuite.

Déjà fatigué, le cheval n'est pas assez réactif et une autre flèche se fiche en plein dans votre poitrine, à hauteur du poumon droit.

Le souffle coupé, vous lâchez les rênes, et vous tombez à terre où vous vous cognez la tête contre une roche.

Des milliers d'étoiles apparaissent devant vos yeux et vous tentez de secouer la tête pour les faire disparaître. Quand vous récupérez un peu de lucidité, vous voyez au-dessus de vous les visages vulgaires et barbus des brigands qui vous ont pris par surprise. La lame du poignard qui vous tranche la gorge est la dernière chose que vous voyez avant de perdre conscience pour toujours. Votre aventure s'achève ici.

423

Vous examinez le corps du magicien et vous trouvez un tatouage en forme d'étoile à cinq pointes sur son torse ridé.

Un nécromant! Voilà pourquoi il tentait de vous éliminer...

Vous jetez un coup d'œil aux nombreuses potions de son laboratoire, vous pouvez prendre n'importe quel objet dans la limite de capacité de votre besace:

- Artere: vous permet d'augmenter votre Force de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat
- Giodalina: vous permet de récupérer 4 points d'Énergie
- Miscolina: vous permet d'augmenter votre Esprit de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat
- Staborina: vous permet d'augmenter votre Agilité de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat
- Anneau de Charme: augmente votre Autorité de 3 points, pour la durée d'un paragraphe, puis il perd son pouvoir.
- Pendentif Enchanté: quand vous cherchez une cachette ou un passage secret, il suffit de le faire osciller pendant

quelques secondes et il indiquera la direction à prendre. Il peut être utilisé un nombre illimité de fois lors de l'aventure.

- **Globe en Marbre:** c'est une sphère grande comme un poing qui émane de petites décharges électriques. L'objet est clairement imprégné de magie, mais pour l'instant vous n'en comprenez pas l'usage.

Si vous êtes un Magicien, un Lutin ou un Démon, vous pouvez aussi prendre les objets suivants:

- **Sort de Vampirisme:** le parchemin (qui s'autodétruit une fois utilisé) permet à chaque tour de combat de soustraire 1 point d'Énergie à un adversaire et d'augmenter la vôtre de 1 point.
- **Sort de Confusion:** le parchemin (qui s'autodétruit une fois utilisé) brouille l'esprit d'un adversaire quand vous affrontez un groupe d'au moins deux ennemis. Il attaquera alors ses compagnons (tirez les dés pour lui contre ses compagnons). S'il survit, il vous attaquera, s'il meurt, vous reprenez le combat avec les survivants.

Si vous êtes un Démon ou un Lutin, vous n'avez que peu d'affinité avec l'écriture humaine et il y a le risque de rater les sorts. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15 vous y parvenez, sinon la tentative échoue et vous ne pouvez plus retenter jusqu'au combat suivant.

Si vous êtes un expert en Science des Plantes, vous reconnaissez l'odeur caractéristique d'Herbe Médicinale provenant d'une fiole qui contient une poudre verdâtre. Dissoute dans un peu d'eau, il y en a assez pour une dose qui vous restitue toute l'Énergie perdue.

Contrairement aux autres objets, notez que l'Anneau de Charme et le Pendentif Enchanté ne prennent pas de place dans votre équipement car vous pouvez les revêtir.

Quand vous avez terminé de modifier votre feuille d'aventure, vous retournez dans la salle principale et vous vous préparez à rencontrer l'Empereur, allez au **443**.

424

Vous sortez de la cabine arme au poing et, à la faible lueur d'une lampe accrochée à la paroi, vous vérifiez qu'il n'y a personne dans les alentours, après quoi vous remontez les escaliers qui conduisent à l'extérieur. Quand vous ouvrez la trappe qui donne sur le pont, un bruit sourd, comme celui d'un corps qui tombe, vous fait comprendre que quelque chose d'anormal est en train de se passer. Un bras pend à l'intérieur de l'ouverture, horriblement tuméfié!

Vous jetez un coup d'œil en essayant de ne pas vous faire remarquer.

Le pont du navire est un véritable champ de bataille: les deux gardes du corps d'Almoreo sont en train de se battre contre les hommes de l'équipage, tandis que le capitaine les encourage à les éliminer: « Jetez aux requins ces mutins! » crie-t-il en jurant.

Les deux démons, bien qu'étant individuellement supérieurs, sont en grave difficulté face à autant d'adversaires, et celui avec les ailes de chauve-souris finit par être mortellement blessé.

Pour défendre le capitaine il ne reste plus que le puissant démon à quatre bras, maintenant acculé par une demi-douzaine de marins.

Si rien ne se passe, il ne fera pas long feu...

Si vous intervenez à son secours, allez au **557**.

Si, par contre, vous faites semblant de rien et vous retournez dans votre cabine, allez au **37**.



Les armes que vous tenez en main sont rustiques, mais efficaces. Bien équilibrées, mais légères en même temps, c'est peut-être ça le secret des moines, qui vous fixent en silence.

Vous lancez la première lame le plus haut possible, tout de suite suivie par le deuxième poignard: lui aussi bien au-dessus de votre tête. Et puis le troisième et le quatrième...

Un, deux, trois et quatre. Et puis de nouveau un, deux, trois et quatre. La garde de chaque poignard retombant exactement dans votre main ouverte, pour n'y rester que quelques instants. Après quoi vous les lancez de nouveau, en un jeu d'équilibre dynamique.

Petit à petit, vous ralentissez la vitesse d'exécution jusqu'à terminer l'épreuve avec succès.

« Nous n'avons jamais vu quelqu'un apprendre cette technique aussi vite! Nous vous félicitons, étranger! »

Vous faites une profonde révérence vers vos professeurs, leur souhaitant bien de bonheur et, satisfait de votre maestria, vous retournez à l'ambassade afin de vous préparer à la rencontre avec l'Empereur Wolfarmio. Rendez-vous au **186**.

À partir de maintenant, quand vous utilisez un poignard lors d'un combat, vous pouvez ajouter 1 point à votre Combativité. De plus, en cas d'attaque à distance, votre lancer touchera toujours son objectif, il ne sera donc pas nécessaire de lancer les dés pour tester votre Agilité.

Vous avez suffisamment enquêté et recueilli de nombreux indices au cours de cette journée.

Confortablement assis dans votre logement, vous les examinez et tentez de les lier entre eux. Si vous trouvez la bonne clef de lecture, rendez-vous au paragraphe indiqué.

Si, par contre, vous ne parvenez pas à trouver la solution à

l'énigme, il ne vous reste plus qu'à vous rendre aux funérailles du Roi, au monumental temple d'Osgaram. Rendez-vous au **139**.

427

Grace à votre stratégie, l'armée de Wolfarmio se retrouve écrasée vers les montagnes ou le Fleuve Vert. Nombreux sont ceux qui meurent noyées, ne parvenant pas à se libérer de leurs lourdes armures, et bon nombre d'autres sont passés par le fil de l'épée de vos soldats!

Malgré tout, une bonne partie des ennemis parvient à s'enfuir en traversant les montagnes, où ils trouvent refuge. Vous donnez l'ordre de ne pas les poursuivre, afin d'éviter de trop disperser vos troupes déjà affaiblies par la journée de combats. Vos pertes ont été restreintes, mais, bien qu'en pleine déroute, l'armée impériale reste toujours menaçante.

Avec la nuit qui tombe, vos commandants regroupent les bataillons et font préparer le campement pour passer la nuit. L'ordre est donné de soigner les blessés au plus vite.

Des cris de joie résonnent dans tout le campement, mais ceci n'était qu'une bataille et la guerre risque d'être encore longue... Vous n'avez aucune idée de la possible réaction de Wolfarmio, vous passez donc en revue avec Attanasio le résultat de cette bataille et, après vous être mis d'accord avec lui au sujet des actions pour le lendemain, vous le renvoyez, restant seul dans votre tente.

Si Latifah est avec vous, allez au **36**; autrement, après un long sommeil, vous vous réveillez à l'aube. Allez au **461**.

428

« Une épreuve d'adresse! » dites-vous, sûr de vous-même. La belle Torlam jette un regard dégoûté aux acteurs qui s'appêtent à continuer le spectacle et puis elle justifie son

attitude: « Mais, messire, comment pouvez-vous prétendre que je devienne l'épouse de celui qui se montrera plus adroit que les autres? Et même si cela arrive, comment pourrais-je me marier avec lui? Comment pourrais-je le respecter? »

La jeune femme semble bel et bien contrariée, mais le regard sévère du roi la fait plier: « Soit, messire, j'accepte contre ma volonté ce que vous m'imposez. Mais sachez que cela ne me rend pas heureuse... »

La scène change subitement, prenant l'aspect d'une joute pour cavaliers. Trois prétendants, revêtant une armure en fer-blanc avec un heaume surmonté d'un cimier coloré, arrivent en chevauchant des machines qui ressemblent à des chevaux. Ils commencent alors à s'affronter dans une joute où ils doivent attraper des anneaux avec leurs lances.

Torlam, le regard triste, observe la scène en silence...

Enfin, on proclame le vainqueur et la belle princesse est obligée de se soumettre à la volonté du père et à se marier.

Le silence des spectateurs qui s'ensuit est embarrassant...

Rendez-vous au **125**.

429

« Mes amis, je suis nouveau ici et je ne me considère pas à la hauteur pour diriger le spectacle. Mon hôte Avicedo connaît le monde bien mieux que moi et saura guider les acteurs pour qu'ils interprètent la plus belle pièce de théâtre que vous ayez jamais vue! »

Un chœur de « Oh... » fait suite à votre intervention, qui a surpris tout le monde (vous perdez 1 point d'Autorité).

Le Duc hoche la tête, mais accepte le défi et suggère aux acteurs de s'affronter au combat pour obtenir la main de la princesse.

La belle Torlam lance un regard dégoûté aux acteurs qui s'appêtent à continuer le spectacle et puis elle justifie son attitude: « Mais, mon Duc, comment pouvez-vous prétendre que je devienne l'épouse de celui qui se montrera plus fort

que les autres? Et même si cela arrive, comment pourrais-je me marier avec lui? Comment lui porter respect, si la force devait s'accompagner de la rustrerie? »

La jeune femme semble bel et bien contrariée, mais le regard sévère du roi la fait plier.

« Soit, père, j'accepte contre ma volonté ce que tu m'imposes. Mais sache que cela ne me rend pas heureuse... »

La scène change subitement, prenant l'aspect d'une joute pour cavaliers. Trois prétendants revêtant une armure en fer-blanc s'affrontent au combat, au milieu des cris des spectateurs.

Torlam, le regard triste, observe la scène en silence...

Au terme d'un combat acharné on proclame le vainqueur et la belle princesse est obligée de se soumettre à la volonté du père et de se marier. Le silence des spectateurs qui s'ensuit est embarrassant... Rendez-vous au **125**.

430

« Si nous ne savons pas combien de pertes nous allons subir, comment puis-je soutenir ta proposition? Peut-être qu'en fin de comptes toi non plus tu ne sais pas pourquoi tu as fait cette suggestion... vas-t-en d'ici et ne reviens plus jamais, seule la sagacité du Gouverneur de Ruthenia peut résoudre ce problème! »

Tout comme elle s'était matérialisée, la Ruthenia ancienne disparaît de la même façon, vous ramenant dans le mausolée de Canice. Rendez-vous au **8**.

431

Vous parcourez à grands pas la vaste salle. En inspecter chaque petit recoin est une lourde tâche, mais vous y mettez de l'entrain et vous cherchez le moindre indice.

Si vous êtes un Lutin, allez au **135**. Si vous possédez un

Pendentif Enchanté, vous le faites osciller plusieurs fois. Allez au **135** pour connaître le résultat de cette action.

Autrement, lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit, ajoutez 2 points de plus si vous avez l'Indice THE. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **135**, sinon vous ne trouvez rien d'intéressant.

Notez qu'une heure vient de s'écouler et choisissez quoi faire maintenant (rappelez-vous que si 3 heures se sont écoulées, vous devez immédiatement vous rendre au **426**).

Si vous voulez examiner plus attentivement la vitrine et la zone autour, allez au **156**.

Si, par contre, vous ne voulez pas perdre plus de temps dans cet endroit, vous pouvez demander à Surconio de vous faire visiter la bibliothèque royale, au **5**, ou l'armurerie, au **188**, la salle du trône, au **95** ou le quartier du personnel, au **52**.

Comme alternative, vous pouvez tout simplement demander une chambre pour pouvoir réfléchir au calme, en attendant l'heure des funérailles. Dans ce dernier cas, allez au **426**.

432

Parmi les gardes vous reconnaissez le cousin de Bartemio et vous lui faites un clin d'œil d'entente. Le nain vous rend la pareille et s'adresse à ses camarades: « Je vais m'occuper de cette pourriture. Vous pouvez vous rendre aux funérailles du Roi. »

Un fois seul avec Bindello, vous lui racontez toute l'histoire. « Mon rôle prévoit loyauté au Roi et à son héritier désigné, étranger. J'espère que ce que tu dis est la stricte vérité... »

Pendant qu'ont lieu les obsèques du Roi Faroldo, vous pénétrez, grâce à l'aide de Bindello, dans la chambre du noble et vous commencez à chercher frénétiquement le Marteau de Throringa. Vous avez très peu de temps à disposition mais vous êtes chanceux, car Carolfo n'a pas été très soigneux pour ce qui est de cacher l'artefact. Il était au fond d'une malle avec d'autres armes (si vous le voulez,

vous pouvez aussi prendre une Dague). Notez le Marteau de Throringa dans votre équipement.

Bindello ouvre grand les yeux de surprise, et d'un ton plein de déception il vous invite à vous rendre immédiatement au temple où se déroulent les obsèques du Roi. Allez au **139**.

433

Vous passez entre des vignes et puis des pruniers, les parfums de la nature vous enivrent. Vous parcourez un chemin dont la moitié gauche est faite de cailloux noirs, tandis que la moitié droite de cailloux blancs. Vous vous demandez qui peut bien s'occuper de ce verger, quand soudainement vous apercevez une fine silhouette qui tente de se cacher de votre vue. Vous l'appellez à haute voix, lui faisant comprendre que vous n'avez pas d'intentions hostiles, et elle finit par se manifester. C'est une elfe, plus très jeune, bien que ces créatures ne montrent pas clairement les signes de vieillesse. Ses yeux sont noirs, tout comme ses longs cheveux, tressé derrière la nuque.

« Je cherche Verena! C'est une question d'extrême importance! »

L'elfe s'approche de vous en silence et, après vous avoir regardé fixement dans les yeux comme pour scruter le fond de votre âme, elle vous adresse la parole.

« Je pense connaître le motif de ta demande, étranger. Tu as été envoyé ici par ces incapables qui habitent dans la forêt... ou peut-être qui l'habitaient... » termine-t-elle le sourire en coin.

Il est évident qu'elle ne peut pas ne pas avoir vu l'incendie de la nuit passée, dont la fumée empeste encore l'air.

« Tes paroles méprisantes ne sont pas dignes de ta noble race! répondez-vous.

- Je suis celle que tu cherches, étranger. Je suis celle qui a été chassée par son propre peuple et obligée de vivre en solitude, comme une paria! »

L'elfe est prise d'un rire hystérique, puis poursuit d'un ton acide.

« Oui, je sais pourquoi ils t'ont envoyé chez moi. Mais je n'ai pas l'intention de la céder... »

- Il suffit de parler par énigmes! criez-vous irrité, dis-moi comment peut-on remédier à cette catastrophe! »

L'elfe fronce les sourcils et murmure: « Très bien étranger, je te concède une chance. Mais fais attention: si tu ne gagnes pas ce défi, tu n'obtiendras aucune information de moi.

- J'accepte, Verena. Ne perdons pas de temps. »

L'elfe prend un sachet en toile noire et vous explique ce qu'elle attend de vous.

« Rien de mieux qu'un homme chanceux pour vaincre les risques de la domination du temps. Montre-moi ta chance et je t'aiderai. Dans ce sachet je vais mettre neuf cailloux noirs et un blanc. Tu devras en prendre un sans regarder et si tu choisis le blanc, tu auras gagné ce défi. »

Elle se penche et ramasse une à une les petites pierres, les mettant dans le sachet.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 13, allez au **208**, sinon au **332**.

434

Le Ministre du Trésor Evanio, vous décrit la situation:

« Mon Seigneur, la mesure que vous avez introduite a été une vraie bénédiction pour les caisses royales. Nous avons obtenu 20000 pièces d'or qui certainement nous sortiront du gouffre dans lequel nous étions finis. Toutefois... »

Evanio est interrompu par le Ministre de la Guerre Attanasio:

« ...toutefois cela a causé de nombreux désordres, que j'ai dû réprimer en envoyant des soldats pour tenir sous contrôle les campagnes et pour prendre possession des propriétés des nobles. La situation est tendue et vous devriez intervenir au plus vite pour apaiser le mécontentement. Une grande partie

de la cavalerie est d'origine aristocrate et je crains qu'ils décident de ne plus participer à aucune campagne militaire tant que la situation ne sera résolue. Le risque d'une guerre civile n'est pas à écarter, mon Seigneur. »

Ses paroles sont graves, mais bien pesées.

Si vous décidez de restituer aux nobles tous leurs biens, vous pouvez encore abroger votre disposition. Dans ce cas vous perdez 1 point d'Autorité, effacez la Note G et retournez au **541**.

Si vous ne changez pas d'avis, notez sur la feuille d'aventure, dans la section Trésor, les 20000 pièces d'or. Mais dans la section Armée, notez que vous avez perdu 400 cavaliers et 2000 fantassins. Maintenant retournez au **541**.

435

L'allure du carrosse vous berce et vous ne parvenez pas à garder les yeux ouverts. Le vieil homme vous regarde fixement et vous sentez que son influence magique est en train d'opérer sur vous.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **581**, sinon au **441**.

436

Le Ministre du Trésor Evanio vous fait un compte-rendu de la situation.

« Mon Seigneur, grâce à ce décret nous avons récupéré une belle somme: 1500 pièces d'or qui seront très utiles au Royaume.

- Je me complimente avec toi, Evanio! Tu as su exécuter ma requête à la perfection! » lui répondez-vous.

Mais vous êtes interrompu par le Ministre de la Guerre Attanasio: « Toutefois, cela a entraîné la colère des Grands

Prêtres. Mes informateurs me disent que dans les églises votre nom est prononcé avec haine et il y a des appels à la désertion... »

Notez les modifications suivantes: augmentez le Trésor de 1500 pièces d'or; effacez 500 soldats de l'infanterie, 50 de la cavalerie et 10 archers de votre armée.

Maintenant retournez au **541**.

437

Bien que réticent à cause de la perte des chevaux, vous êtes convaincu que vous n'avez pas de meilleure alternative que celle-ci. Vous enlevez la selle à votre monture et, en lui donnant une claque sur la croupe, vous lui souhaitez la meilleure chance possible pendant qu'il galope au loin. Vos compagnons font de même avec leurs chevaux, puis se préparent pour la traversée.

Vous n'êtes pas un nageur confirmé, mais le courant du fleuve est faible et, bien que chargé de tout votre équipement, vous parvenez à atteindre l'autre bord. Grâce aussi à l'aide de Gadeus, qui se déplace dans l'eau comme un poisson.

Une fois sur la rive opposée, vous êtes exténué et vous avez besoin de quelques minutes de repos pour reprendre votre souffle. Vous en profitez pour faire sécher vos vêtements au chaud soleil de l'après-midi et pour planifier la suite de votre parcours.

« Nous ne pouvons pas nous permettre de rendre visite à l'empereur de Dueshe à pied comme de vulgaires mendiants, dites-vous. Une fois arrivés à Meconia nous devons trouver un moyen de transport adéquat... »

La ville n'est qu'à une poignée de lieues d'où vous vous trouvez, et au coucher du soleil vous arrivez à proximité de celle-ci. Une cape de fumée dense semble la recouvrir, comme si elle était entourée par une immense coupole noire. Au fur et à mesure que vous approchez, les habitations se

font plus nombreuses le long du chemin, signe que vous êtes désormais dans la périphérie de cette grande ville.

Vous vous arrêtez à la première taverne que vous rencontrez. Fourbu par ce long voyage, vous décidez d'entrer et de demander l'hospitalité pour la nuit. Rendez-vous au **534**.

438

Le Ballon à Air, avec lequel vous avez déjà accompli bon nombre de vos voyages, est un moyen sûr et rapide pour atteindre votre destination.

Il est toujours dans la cour du palais où vous vous rendez seul afin de ne pas éveiller de soupçons.

Vous faites les préparatifs nécessaires pour le départ et rapidement le ballon commence à gonfler. Exposé à un vent froid qui souffle de la mer, la direction vous est favorable, car vous devrez vous diriger vers le nord-ouest afin de survoler les montagnes et atterrir sur le versant septentrional. Bien décidé à trouver des alliés même aux enfers, vous décollez sans hésitation et vous vous laissez transporter une énième fois par votre fidèle aéronef.

Il fait noir et personne ne se rend compte de votre départ.

Rendez-vous au **567**.

439

« Et en quoi cela nous concerne, étranger? se moque Arus. L'importance politique du Royaume est presque nulle maintenant. Nous savons que vous avez des difficultés à maintenir sous contrôle le mécontentement populaire, et que si Dueshe vous attaque, il est probable qu'il vous soumette avec un effort dérisoire! »

Vous aimeriez lui répondre sur le même ton, mais vous êtes ici en mission diplomatique et vous ne voulez pas indisposer les deux Consuls.

Qu'allez-vous leur répondre?

Si vous leur dites que vos espions à Inaus vous ont informé qu'une expansion territoriale de Dueshe de cette envergure aurait aussi des conséquences pour Huary, allez au **331**.

Si vous dites que Wolfarmio est en train de rassembler une grande coalition de tous les États de Ioscan pour attaquer Huary et Abalone, allez au **454**.

Enfin, si vous proposez une alliance entre Huary et Abalone, par laquelle, en cas d'attaque extérieure, vous vous protégerez réciproquement, allez au **224**.

440

Vous demandez à vos cavaliers un dernier effort pour prendre à revers les troupes ennemies. Mais le premier obstacle à éviter est constitué des archers qui décochent leurs flèches afin d'abattre les assaillants s'approchant d'eux. Certains de vos cavaliers sont fauchés net, mais un bon nombre parvient à atteindre les rangs des archers, les engageants dans un corps à corps dont ils ne peuvent sortir vivants.

Effacez 400 cavaliers de votre Registre de Bataille et puis effacez tous les archers ennemis, qui sont soit morts soit en déroute.

L'arrière-garde de l'infanterie ennemie tente le tout pour le tout pour protéger leurs compagnons, mais elle est composée par de jeunes recrues, armées légèrement et donc inaptes à soutenir un combat à mort.

C'est le moment décisif!

Vous donnez l'ordre à votre infanterie, qui jusqu'à présent a résisté seule à la force de frappe des fantassins ennemis, d'avancer.

La situation se fait chaotique, de nombreux ennemis abandonnent leurs armes implorant pitié, des mercenaires font défection et passent directement de votre côté, et d'autres encore se jettent à terre feignant d'être mort.

Multipliez par 10 le nombre de vos cavaliers et additionnez

le résultat au nombre de vos fantassins multiplié par 2 (ou par 3 si vous avez encore au moins 100 magiciens). Le résultat final constitue votre Force d'Attaque.

Comparez-la avec celle de l'armée impériale, qui est constituée par le nombre de fantassins que vous devez multiplier par 1,5 dans le cas où il y ait encore 100 magiciens ennemis en vie, ou par 2,5 dans le cas où il y en ait encore 200 en vie.

Si votre Force d'Attaque est égale ou supérieure à celle ennemie, allez au **427**.

Si elle est inférieure, allez au **560**.

441

Vous fermez les yeux, et vous vous endormez profondément, incapable de résister à la fatigue qui a envahi votre corps.

Peu après vous percevez de façon indistincte des bruits étouffés, vous ne comprenez pas si c'est un rêve ou la réalité. Une main touche votre visage et puis vous ressentez une douleur à la poitrine. Une sensation chaude et humide se propage sur tout votre corps.

Le sang sort à flot de votre poitrine, emportant avec lui votre vie, tandis que le sorcier assassin s'approprie de votre corps pour effectuer qui sait quelles sortes d'expérimentations de nécromancie. Votre aventure se termine ici.

442

Vous poursuivez votre chemin, ressentant clairement la terrible chaleur qui émane des flammes. La scène est apocalyptique: il suffira d'une seule nuit pour détruire ce que la nature a mis des siècles à créer...

Soudainement un sifflement aigu vous oblige à vous boucher les oreilles avec les mains. Puis, deux imposantes créatures armées de cimenterres crochus vous font face. Des orques! Et ils s'approchent avec des intentions tout autres

qu'amicales. Vous devez les affronter simultanément.

Premier Orque: Combativité 9 Énergie 12

Second Orque: Combativité 9 Énergie 11

Si vous parvenez à les vaincre, allez au **31**.

443

Vous échangez quelques mots avec Mirante et Gadeus, visiblement mal à l'aise d'être traités en tant qu'invités de marque. Vous apercevez aussi le Baron Juno en pleine discussion avec le Comte Rygario.

Puis vous réalisez que le moment tant attendu est arrivé.

On vous fait signe d'avancer et, après que vous ayez chaleureusement salué le baron, on vous conduit par un somptueux couloir aux multiples décorations qui mène aux appartements de l'Empereur.



L'homme est assis sur un trône entouré de quelques autres personnes, probablement ses conseillers.

Il endosse un habit d'apparat militaire, qui l'identifie comme étant aussi le commandant en chef de l'armée. On vous avait

dit que c'était un homme d'âge moyen, mais par son aspect vous lui en donneriez au moins dix ans de plus.

Voilà comment la soif de pouvoir réduit les hommes... pensez-vous.

Contrairement à ce que voudrait l'étiquette, il se lève et s'approche de vous en écartant ses bras.

« Mon frère d'Abalone, commence-t-il d'une voix tremblante, soyez le bienvenu dans ce palais! »

Vous ne pouvez pas vous soustraire à son étreinte, puis l'Empereur vous fait installer face à lui.

Un rapide clin d'œil de Rygario vous fait comprendre que les choses semblent procéder pour le mieux. Il ne vous reste plus qu'à écouter ce que l'Empereur veut vous proposer.

« Mon frère, permettez-moi de vous appeler ainsi. Mon fidèle Baron Juno vous a déjà mentionné la raison de ma convocation. Le temps est venu d'aplanir les différends entre nos peuples, les belligérances passées ont laissé des cicatrices sur nos corps, mais pas dans nos âmes. Aujourd'hui, le Roi Miron n'est plus et un digne héritier est en train de reconstruire l'ancienne puissance d'Abalone. »

L'homme prend une profonde inspiration et puis continue les yeux baissés.

« Dueshe a toujours réclamé comme siens les territoires continentaux de la République de Huary. Dans le passé c'était notre unique accès à la mer, mais cette histoire se perd dans les annales de l'Empire, et Beozia refuse de se soumettre à notre pouvoir. Mais elle ne pourra pas résister à une frappe conjointe! »

Vous le regardez, imperturbable, l'invitant à poursuivre.

« Une fois que nous aurons anéanti l'armée de Huary et que les Consuls auront signé leur reddition inconditionnée, Dueshe mettra fin à l'indépendance de la République et en annexera le territoire, tandis qu'Abalone prendra possession des colonies de Cadash, sur lesquelles Dueshe n'a pas l'intention de revendiquer un droit. Qu'en pensez-vous mon frère? »

Ce que l'Empereur vient de dire ne vous surprend pas trop, vous vous attendiez à quelque chose de ce genre, et votre désir de rentrer en possession des territoires que Huary a indûment soutiré à Abalone est trop fort.

« L'idée ne me déplaît pas, Empereur Wolfarmio, dites-vous avec assurance, nous devons seulement nous accorder sur le genre d'armes dont nous aurons besoin. »

L'homme sourit, visiblement ravi, et vous serre la main.

« Nous aurons tout le temps pour cela, mais maintenant allons profiter de la fête, pendant que mes scribes préparent le traité d'alliance. »

Il vous prend par le bras et vous conduit vers la grande salle seigneuriale, où la fête se déroule.

À votre entrée la musique s'interrompt, et tout le monde vous regarde avec surprise en se demandant qui vous êtes. Jamais il n'a été permis à quelqu'un d'entrer en même temps que l'Empereur, et ce fait unique a bien sûr émerveillé tous les invités.

Wolfarmio fait signe de reprendre la musique et la fête recommence entre rires, danses et libations.

L'Empereur s'adresse à vous: « Mon hôte, profitez de cette fête. Aujourd'hui est un jour qui restera dans l'histoire de Ioscan. »

Vous faites comme a dit l'Empereur et vous participez aux danses; convoité par de nombreuses demoiselles désirant connaître celui qui est entré dans les grâces de leur souverain.

La fête bat son plein quand un héraut annonce l'arrivée de l'Impératrice.

Dans le silence général, la femme s'avance en mesurant ses pas et s'installe avec une allure royale à côté de son mari. Elle revêt des habits somptueux ayant une coupe exotique, faits de tissus cousus en fils d'or et décorés de perles noires. Sa coiffure aussi est élaborée, mais elle ne cache pas son visage sérieux et détaché, qui dénote fierté et force de caractère. Elle est incroyablement plus jeune que son mari,

vous ne lui donneriez pas plus de trente ans.

Vous continuez de danser pendant presque toute la soirée, sans pouvoir vous empêcher d'observer sa froide beauté. Vous ne croisez jamais son regard, et elle n'échange que quelques mots avec les nobles de l'empire, préférant rester assise sur l'estrade des souverains. Mais sa présence ne dure pas longtemps, et bien avant minuit elle a déjà quitté la fête. Lors d'un moment de répit entre deux danses, une jeune demoiselle d'honneur s'approche et vous murmure à l'oreille :

« Mon Seigneur, il y a une dame du palais qui requiert votre présence. J'espère que vous ne lui refuserez pas la courtoisie d'une visite.

- Et qui est-elle? répondez-vous légèrement ivre à cause des quelques verres de trop bus pendant la soirée.

- Ma maîtresse m'a demandé de rester discrète, mais elle m'a dit de préciser qu'il s'agit d'une affaire d'une vitale importance. »

En entendant ces mots, vous ne pouvez pas refuser et, après vous être excusé auprès des autres dames, vous suivez la jeune fille. Elle vous conduit par de nombreux couloirs du palais, jusqu'à atteindre une zone peu fréquentée par les domestiques.

Vous arrêtant devant une porte, la demoiselle frappe par trois fois et entre sans attendre une réponse. Elle vous introduit dans une antichambre somptueusement décorée et repart immédiatement après, vous laissant seul face à une autre porte.

« Entre donc », dit une voix qui vous parvient de derrière la porte.

Vous ouvrez la porte et vous pénétrez dans une grande salle illuminée par des globes magiques accrochés aux murs. Sur la gauche, 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 coiffeuse en marbre rose et un miroir doré

amplifiant la luminosité de la chambre. Le parfum de fleurs à peine cueillies imprègne toute la salle.

Votre interlocutrice vous tourne le dos, elle regarde à l'extérieur par une fenêtre. Vêtue d'une simple robe de chambre noire, ses longs cheveux bouclés descendent le long de son dos.

« Le ciel me raconte toujours de nombreuses choses, dit-elle sans se retourner, le passé, le présent, le futur. Les érudits disent que chaque jour naît une étoile et que chaque jour une autre meurt. Et cela pour toujours. Pour l'éternité. L'étoile de mon mari touche désormais à sa fin: les défaites l'ont démoralisé et affaibli. Il n'y a plus de futur pour lui. Mais une autre étoile est en train de se lever et bientôt elle sera la plus lumineuse de la voûte céleste. Héros, ou devrais-je t'appeler Gardien, ta lumière est celle qui éclairera l'obscurité de ce monde pour les années à venir. J'en suis certaine! »

Elle se retourne, et vous reconnaissez le visage... de l'Impératrice!

Surpris, vous tentez de bafouiller quelques mots, mais les pensées se mélangent dans votre tête et votre estomac se noue à cause de l'émotion.

« Je sais à quoi tu penses, continue la femme en s'approchant de vous, j'ai souhaité te convoquer parce que j'ai besoin d'une personne forte à mes côtés. Et je l'ai trouvée! »

Elle prend votre main, pénétrant votre regard de ses yeux profond.

« 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 tourne autour de vous d'une manière sensuelle, comme une veuve noire jugeant sa proie. « Tu peux me tutoyer. Et buvons quelque chose avant de continuer », termine-t-elle en indiquant les deux verres.

Latifah a un aspect inhabituel pour une femme, qui de plus devrait avoir un âge plus avancé que ce qu'elle paraît.

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, mais je n'ai pas envie que les gens en apprennent trop sur moi. Quand les sorciers m'évoquèrent pour participer à la Guerre des Races, mon mari est tombé follement amoureux de moi et m'a convaincu de l'épouser. Je n'ai aucune mémoire de qui j'étais aux enfers, mais il m'éleva au rang d'Impératrice, disant qu'il voyait en moi les signes du pouvoir. Je suis certaine qu'il avait raison... »

Vous vous installez sur le divan, qui s'avère être très confortable, 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 démonsse 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 **179**. Si vous refusez de le boire, allez au **570**.

444

« Prince Maroldo, racontez-moi ce qui s'est passé. »

Le nain vous informe que le Marteau est conservé dans une vitrine, dans une salle du palais où personne n'a accès à l'exception des membres de la famille royale.

« Un garde est en poste afin de surveiller que personne ne touche aux reliques de ma maison, nombreux trophées de guerre acquis par mes ancêtres.

- Et que pouvez-vous me dire au sujet de ce garde?

- C'est un nain loyal, qui est au service de mon père depuis l'âge où il n'avait pas encore sa barbe. Il est bouleversé par ce qui est arrivé et ne sait pas en donner une explication! Si vous voulez lui parler, il a reçu l'ordre pour l'instant de ne pas quitter la caserne des gardes, située juste à l'extérieur du palais, en attente d'éclaircir la situation. Le commandant vous autorisera l'accès seulement si vous connaissez le mot de passe: Quaddog. »

Vous souhaiteriez poser d'autres questions au Prince mais un nain, plus âgé, entre dans la salle d'un air hautain, sans se faire annoncer.

Si vous venez à rencontrer le Commandant des Gardes du palais, ajoutez 10 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez à cet instant et rendez-vous au nouveau paragraphe. Pour l'instant rendez-vous au **101**.

445

Vous vous agrippez à une providentielle gouttière métallique. Maintenir la prise est ardu et vos mains saignent à cause de l'impact, mais vous êtes sauf, notez toutefois la perte d'un point d'Énergie. En prenant un peu d'élan, vous parvenez à passer par une fenêtre, heureusement ouverte, qui se trouve juste en dessous de vous. Vous êtes maintenant dans une grande bibliothèque, il n'y a personne.

Si vous êtes accompagné de Latifah, vous vous rendez compte qu'elle a eu plus de chance que vous. Ayant trouvé une trappe sur le toit, elle entre dans la bibliothèque par un petit escalier en colimaçon et court vers vous pour s'assurer de votre condition. Mais vous ne pouvez pas ne pas remarquer son regard sévère à cause du danger qui vous lui avez fait courir par votre imprudence (vous perdez 1 point

d'Autorité).

Vous jetez un rapide coup d'œil aux livres sur les étagères, et vous trouvez un intéressant traité sur la Science des Plantes. Si vous êtes un Voleur, un Magicien ou un Moine vous savez lire l'écriture humaine et vous pouvez prendre avec vous le livre qui pourrait se révéler utile un jour (il occupe la place d'un objet dans votre équipement).

Sans que personne ne vous ait aperçu, vous descendez l'escalier en marbre qui conduit à la base de l'édifice et vous tentez de vous orienter au milieu du dédale que forment les ruelles de Beozia.

Notez que vous ne pouvez plus utiliser le Ballon à Air, celui-ci ayant été détruit lors de l'accident, et rendez-vous au **286**.

446

« Renvoie cet argent sale à son propriétaire légitime. Je n'ai aucune intention de traiter avec des gens comme celui-ci. »

Donabedian semble surpris, mais ne discute pas vos ordres.

« J'obéis, Seigneur. »

Et il repart avec l'or.

Vous réfléchissez à ce qui vient de se passer, puis vous reportez votre esprit sur les affaires importantes pour le Royaume, rendez-vous au **483**.

447

Vous n'avez pas l'intention de vous laisser provoquer par ces vauriens et vous prenez par la main Latifah, l'accompagnant vers le comptoir de l'aubergiste.

La démonsse vous lance un regard de désapprobation et vous perdez 1 point d'Autorité.

Dès que la serveuse retourne à la table des marins avec les pichets de bière, ils perdent tout intérêt pour vous et reprennent leur bruyante conversation.

Pendant ce temps, vous donnez à l'aubergiste 8 pièces d'or

(effacez-les de votre bourse) et en échange vous recevez un excellent rôti de sanglier.

Si ce n'était pour la toux que cette fumée toxique vous a causée, vous en auriez profité beaucoup plus.

Vous baillez bruyamment, la fatigue du voyage se faisant sentir, vous montez donc les escaliers qui conduisent à la petite chambre qui vous a été attribuée pour vous reposer.

Au rez-de-chaussée, les clients continuent à faire du bruit encore longtemps, et vous entendez même une rixe éclater. Malgré tout, vous parvenez à vous endormir d'un sommeil réparateur qui vous fait récupérer 2 points d'Énergie.

Si vous ne possédez pas assez d'argent, vous vous contentez d'une assiette de soupe chaude et de dormir dans le dortoir commun, chose que l'aubergiste vous accorde en échange d'une pièce d'or, d'un objet ou d'une arme de votre choix, mais vous ne pourrez pas récupérer de points d'Énergie. Malheureusement Latifah est contrariée par le misérable traitement qu'elle doit subir, vous perdez donc 1 point d'Autorité.

Le lendemain, dans une belle matinée ensoleillée, vous saluez l'aubergiste et vous marchez vers le centre de Beozia. Si vous rendez visite aux Consuls de la République, allez au **207**.

Si, par contre, vous voulez rejoindre Osgaram, le domaine des nains, vous pouvez tenter de trouver un passage en vous rendant sur la place du marché de Beozia. Allez au **278** pour effectuer ce choix.

448

Vous vous approchez de la démonsse, son regard semble perdu dans le vide.

« Je t'attendais, dit-elle.

- Oui, c'est cela... répondez-vous immédiatement, il y a eu plus de personnes qui m'ont prédit le futur que celles que j'ai tuées...

- Assied-toi, étranger. »

Son ton et son attitude impassibles vous irritent. Vous vous attendiez à une réponse plus provocante, mais vous finissez par vous asseoir face à elle. Ce n'est qu'à cet instant que vous vous rendez compte que ses yeux sont complètement blancs.

« Je sais à quoi tu penses. Je ne peux pas te voir, mais cela n'a pas d'importance. Que tu sois un homme, un elfe ou d'une toute autre race qui peuple ce monde, cela ne change en rien ton passé, ni ton destin. »

La démonsse aveugle fait une brève pause pour tester votre réaction, puis recommence à parler.

« Tu as eu de nombreux insuccès au cours de ton existence, mais tu ne t'es jamais résigné à être victime du vent du sort, qui emporte avec lui les plus faibles. Tu as tenté de façonner ton futur en apprenant de tes erreurs. Je parle vrai? »

Tandis que vous réfléchissez à une réponse adéquate, la démonsse épelle votre prénom, ce qui vous laisse stupéfait.

« Je ne me trompe pas, je crois deviner... puis après une longue pause, elle reprend. Eh bien, si tu es ici, c'est que tu attends de moi que je te prédise ton avenir. Mais sache que rien n'est gratuit dans cette réalité... »

Vous récupérez enfin un peu de votre aplomb et vous répliquez, en faisant tinter les pièces dans votre bourse:

« Je peux payer, voyante...

- Le prix que j'exige est bien différent que ce vulgaire métal qu'on utilise normalement. C'est un prix beaucoup plus élevé, et il n'est pas sûr que tu sois disposé à le payer. »

Elle sourit, ce qui met en évidence ses dents bien aiguisées.

La situation devient plus tendue, mais vous ne pouvez pas encore vous en aller.

Si, malgré tout, vous retournez à l'ambassade pour vous préparer à la rencontre avec l'Empereur Wolfarmio, allez au **186**. Si vous êtes disposé à tout risquer pour connaître votre futur, allez au **510**.

449

La journée a été longue et chargée, et vous avez encore de nombreuses lieues à parcourir. De plus, vous êtes quelque peu inquiet par la traversée du passage souterrain qui vous conduira dans les territoires de l'Empire. Pour son contrôle il y a eu de nombreuses batailles lors de la Guerre des Races, et le tribut de sang qui a été versé restera gravé pour les siècles à venir.

Vous vous installez du mieux que vous le pouvez au pied d'un arbre et, les sens en alerte, vous essayez de dormir.

Du château sur l'île parviennent des mélodies et des chants, mais ils sont tellement lointains que vous ne vous en apercevez presque pas.

Vous vous réveillez à l'aube, prêt pour une nouvelle journée de voyage (vous récupérez 2 points d'Énergie).

Rendez-vous au **168**.

450

L'homme qui vous a heurté court dans une ruelle, vous le suivez afin qu'il puisse vous expliquer ce qui est en train de se passer.

La femme possédée est trop lente pour pouvoir vous suivre et vous la semez rapidement.

Vous vous rapprochez petit à petit de la personne que vous poursuivez et vous parvenez enfin à attirer son attention. L'homme ralentit, vous regardant avec suspicion, puis il vous incite à faire vite: « Viens par ici! »

Il ouvre une trappe dans la rue, et vous invite à descendre dans ce qui semble être un refuge plongé dans l'obscurité. Une fois la trappe refermée, d'un *chut* il vous incite au silence.

À l'extérieur vous entendez des bruits de pas, et vous réalisez que l'homme est en train de trembler comme une feuille.

Vous avez l'impression que le temps s'est figé, puis, enfin, un rayon de soleil filtre par la trappe. Votre compagnon semble plus soulagé et, vous faisant sortir, il vous raconte ce qui se passe.

« Étranger, si tu es ici seulement de passage, je te conseille de quitter Ruthenia le plus vite possible! Une mystérieuse maladie a frappé quelques femmes: de nuit, elles se transforment en tueuses, comme celle que tu as affronté tout à l'heure. Elles sont invincibles et assoiffées de sang. Personne ne peut les arrêter car on ne sait pas qui est victime de cette malédiction. Cela pourrait être n'importe qui: nos mères, nos filles. Elles-mêmes ne se rendent pas compte de ce qu'elles font pendant la nuit et, quand elles se réveillent le matin, elles n'en ont aucun souvenir. Cela fait sept nuits que ça dure et une chape de terreur recouvre la ville. Nous n'avons plus d'espoir! »

Vous réfléchissez à ce qu'il vient de vous dire et puis vous demandez à votre interlocuteur qui est le Gouverneur en charge.

« Canice bien sûr! » vous répond-t-il immédiatement.

C'est incroyable! Le Gouverneur vous a transporté dans cette sombre période de l'histoire de Ruthenia, comme il vous l'avait promis.

« Soit, j'irai lui parler! répondez-vous.

- Étranger, nous, nous ne pouvons pas abandonner notre ville, mais je te conseille de nouveau de partir au plus vite. Pour ton propre bien... »

Sans trop tenir compte de son avertissement, vous le saluez et vous cherchez votre chemin dans les ruelles de la vieille Ruthenia. Le long de votre parcours, vous croisez de nombreux cadavres d'hommes, déchiquetés par la furie des femmes possédées.

Le Palais du Gouverneur est un édifice bien plus modeste comparé à celui de votre époque et, sur la place qui lui fait face, un homme est en train d'inciter la foule.

Vous n'entendez que ses derniers mots: « ...demandé au Roi

son aide. Malheureusement il est occupé par une guerre et il n'enverra personne nous sauver. Mais, parole d'honneur de Canice, il nous le payera! »

Voilà donc celui qui vous a envoyé ici. Vous le laissez enflammer la foule jusqu'à ce que les gens s'en aillent, puis vous vous approchez de lui pour discuter en privé.

Canice vous reconnaît: « Tu as vu, étranger, ce qui qui nous est arrivé? La situation persiste depuis trop longtemps et j'ai dû prendre une décision drastique afin de résoudre cette crise en l'absence de l'aide du Roi. Que devrais-je faire selon toi? »

Si vous lui répondez que la meilleure solution est celle de passer au fil de l'épée toutes les femmes de la ville sans faire aucune distinction, allez au **100**.

Si vous suggérez que tous les hommes de Ruthenia quittent la ville, laissant ainsi toutes les femmes contaminées s'entre-tuer, allez au **497**.

Si vous lui conseillez de proclamer un édit afin d'obliger toute femme consciente de son état de se suicider, allez au **511**.

Enfin, si vous vous offrez pour aller querir de l'aide auprès des magiciens de Masbah, allez au **456**.

451

Heureusement vous parvenez, non sans mal, à calmer la foule. Vous vous rendez compte que seule une poignée de gens est vraiment en colère et mène les autres.

Une fois identifiés, vous répondez mot à mot à leurs accusations, parvenant enfin à les faire taire. Avec le soleil qui décline, les rues se font de plus en plus sombres, et la foule commence à se disperser. Seul reste un petit groupe que vous invitez à votre table pour discuter.

Devant un repas frugal, vous acquiescez à leurs demandes et vous leur promettez que bientôt les conditions de tous changeront en mieux.

Satisfait d'avoir pu exprimer toute leur colère, et de s'être rempli la panse, ils repartent vous laissant seul afin de réfléchir à la précarité de leur situation.

Rendez-vous au **86**.

452

Le long du couloir vous voyez plusieurs portes, derrière lesquelles vous n'entendez aucun bruit.

Vous en ouvrez quelques-unes, découvrant ainsi pour la plupart des entrepôts et des remises contenant des objets en tous genres: vaisselle, vêtements pour femme et pièces de mobilier.

Au bout du couloir, sur le côté ouest, une énième porte, qui semble conduire aux étages supérieurs.

Elle n'est pas fermée à clef et donne sur un escalier en colimaçon illuminé par des torches.

Vous suivez l'étroite spirale, et montez les marches pendant quelques minutes, ignorant les nombreuses portes que vous croisez.

Enfin, une fois arrivé au sommet, vous ouvrez une trappe qui donne sur une tourelle dominant le château entier. Une fête est en train de se dérouler sur le toit du corps principal. Vous entendez distinctement de la musique: flûtes, harpes et violons se mêlent avec grâce à une voix féminine.

Cachés dans l'ombre des merlons, vous êtes surpris par l'opulence du Margrave. Il a fait construire un pavillon naturel, obtenu en tressant des branches de jasmins en fleurs, dont le parfum arrive même jusqu'à vous.

En dessous, un homme, qui semble avoir dépassé la cinquantaine, chauve et replet, est en train de dévorer un gros gigot, entouré de nombreuses femmes. L'une d'entre elles lui masse les pieds, une autre les épaules et une autre encore lui fait du vent avec un éventail en plumes de paon.

La mélodie qui imprègne l'air ambiant provient des instruments de trois musiciennes qui jouent avec virtuosité,

tandis qu'une autre chante d'une voix douce et à peine perceptible.

Parmi elles, vous apercevez une elfe, aux longs cheveux roux, une femme lutin, et au moins une demi-douzaine de démons, toutes ayant une beauté et un charme singulier.

Vous ne remarquez pas de gardes, ni aucun autre homme, mis à part le Margrave.

Vous observez la scène pendant quelques minutes, puis Mirante et Gadeus vous tapent sur l'épaule: il vaut mieux partir maintenant.

Que vous souhaitiez aller parler au maître du château, ou profiter du fait qu'il ne soit pas protégé par ses gardes pour l'attaquer, vous devez de toute façon redescendre l'escalier et chercher une ouverture à hauteur du toit.

Dans ce cas lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit; si vous obtenez un nombre égal ou supérieur à 15, allez au **264**, s'il est inférieur, allez au **468**.

Si vous pensez en avoir vu assez pour aujourd'hui, vous pouvez retourner au pied de l'île et, en utilisant la barque qui y est amarrée, ramer vers le rivage où vous avez laissé les chevaux et vous reposer pour le reste de la nuit, dans ce cas allez au **449**.

453

« Ma destination est Ruthenia. Ses armes magiques nous serons très utiles en cas de conflit! »

Les ministres se regardent entre eux et approuvent votre choix.

Le Conseil se termine, et vous passez les quelques heures qui vous séparent du départ à préparer votre voyage.

Vous avez peut-être déjà sacrifié les vies de Mirante et de Gadeus et vous préférez cette fois-ci voyager sans escorte. Chaque homme en plus dans l'armée pourrait faire la différence dans un futur proche. Si vous êtes avec Latifah, la démonsse sera heureuse de venir avec vous, afin de donner

plus de poids à votre demande d'alliance.

Vous passez ainsi la journée à organiser le voyage du lendemain et, grâce à une nuit de tout repos, vous récupérez 1 point d'Énergie. Vous pouvez prendre dans l'armurerie royale une arme, n'importe laquelle parmi celles décrites dans la section des règles, ainsi qu'un carquois avec 10 flèches; tandis que dans la pharmacie royale vous pouvez obtenir des potions et des médicaments. Ne voulant pas dégarnir les réserves, en prévision des temps difficiles qui vous attendent, vous vous limitez à emporter deux doses parmi les potions suivantes:

- Artere (vous permet d'augmenter votre Force de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat)
- Miscolina (vous permet d'augmenter votre Esprit de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat)
- Staborina (vous permet d'augmenter votre Agilité de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat)
- Herbe Médicinale (restaure votre Énergie à son niveau initial),
- Tescorina (vous permet d'augmenter votre Autorité de 3 points pour la durée d'un paragraphe).
- Merfo (un faible somnifère, capable d'endormir pendant quelques heures un animal de petite taille ou pendant quelques minutes des animaux de grande taille ou un être humain)

Vous pouvez aussi remplir votre bourse jusqu'à un maximum de 100 pièces d'or. Déduisez du Trésor Royal ce que vous prenez.

À l'aube vous êtes déjà prêt pour le départ.

Si vous voulez utiliser le Ballon à Air avec lequel vous avez fui Inaus, allez au **509**, sinon vous devrez chercher un passage sur la diligence qui relie Janger avec Ruthenia et qui part aujourd'hui même. Dans ce cas allez au **254**.

454

Les deux Consuls réfléchissent sur ce que vous venez d'affirmer, indécis sur le fait de vous croire ou non.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 21 allez au **6**, sinon au **400**. Si vous êtes en compagnie de Latifah, elle ne pourra pas vous aider avec son sort Charme.

455

Le contrôle mental que vous exercez sur l'animal n'est pas assez puissant pour empêcher son maître de le faire revenir vers vous: il est trop tard maintenant pour tenter autre chose. Rendez-vous au **102**.

456

« C'est du délire! Crois-tu qu'un charlatan de magicien puisse nous aider à résoudre ce problème? Ou peut-être penses-tu offrir des sacrifices aux dieux...? Vas-t-en d'ici et ne reviens plus jamais, seule la sagacité du Gouverneur de Ruthenia peut résoudre ce problème! »

Tout comme elle s'était matérialisée, la Ruthenia ancienne disparaît de la même façon, vous ramenant dans le mausolée de Canice. Rendez-vous au **8**

457

Le messager de retour de Ruthenia vous informe que le Gouverneur Arrenhius enverra ses meilleures troupes: un bataillon de 500 cavaliers parfaitement entraînés et 100 magiciens de guerre avec leur équipement. Notez-le sur la feuille d'aventure et effacez le Sceptre en or.

Retournez au **86**.

458

Vous grognez quelque chose d'incompréhensible en indiquant les nombreux leviers qui servent à manœuvrer cet engin infernal. L'orque s'avance lourdement et commence à examiner le mécanisme: vous en profitez pour le frapper dans le dos.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force (si vous utilisez un Bâton ou une Massue) ou à votre Agilité (si vous utilisez une Épée, une Grande Épée, un Poignard ou une Dague). Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **147**, sinon au **569**.

459

Vous n'arrivez pas encore à croire combien vous avez été ingénu! Vous n'auriez jamais imaginé être un pantin dans les mains de l'Église d'Ekerion.

Quand le Grand Prêtre vous a convoqué, à la fin du printemps, vous incitant à rejoindre la conspiration contre le Régent, vous étiez convaincu de la légitimité de l'initiative, qui avait comme seul objectif son élimination et la restauration du Roi Miron au pouvoir. Vous étiez convaincu que les intérêts du Grand Prêtre étaient purement charitables. Quelle grossière erreur vous avez faite!

C'est seulement lors du *Jour des Trois Régimes*, comme il sera nommé dans les annales du Royaume, que vous vous êtes rendu compte que le seul désir du Grand Prêtre était celui d'obtenir le commandement suprême, pour établir ainsi une République Théocratique.

Son ambition était telle qu'il a sacrifié les autres Braves, qui ont perdu la vie sous les lames des Gardes Royaux qui avaient découvert votre complot.

Vous êtes sûr qu'il a dû se sentir profondément humilié, quand la foule vous a acclamé vous, et non lui, comme étant la seule autorité légitime pour reprendre le contrôle de l'État.

Mais le Grand Prêtre est une personne influente et rusée, et vous devrez garder l'œil ouvert pour éviter qu'il vous mette des bâtons dans les roues pendant cette période d'incertitude politique.

En essayant de vaincre l'émotion de cette première rencontre avec les ministres, vous passez en revue les qualités qui vous ont permis d'atteindre le sommet du Royaume et les nouvelles compétences récemment acquises.

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 de la fatigue et des blessures. 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.

Vous vous promenez pendant encore quelques minutes dans les ruelles de la ville quand un enfant, pieds nus et tout seul, s'approche de vous et vous tire par la manche, demandant de l'écouter. Sa voix est étonnamment grave et bien plus adulte de ce à quoi vous vous attendiez.

« Mon fidèle adepte, je suis le Dieu Ekerion. Écoute-moi attentivement. »

Vous le regardez incrédule, sans parvenir à prononcer quoi que ce soit.

« Oui, je sais bien que cet aspect est quelque peu inhabituel. J'ai possédé le corps de cet humain juste pour te transmettre un message. Tu es ma créature la plus réussie, celle qui est capable de façonner à sa guise le destin du monde. Ne pense pas être monté sur *l'Andromède* par simple hasard. C'est ma main qui ta guidé jusque-là afin que tu puisses prendre conscience de ta force et de ton intelligence, te permettant ainsi de revenir couvert de gloire et de richesses. Et c'était toujours moi qui t'insufflais la ruse et la détermination nécessaires à chasser ce mécréant de Zipher, tandis que le Grand Prêtre hésitait, n'ayant pas ton charisme pour mener la population à la révolte. Mais ton parcours est seulement à son début! Aujourd'hui commence pour toi un brillant avenir, où tu divulgueras ma parole dans toutes les terres connues. Il ne devra plus y avoir de fidèles de ces faux dieux que sont Rhodio, Barlesh et Aritno. Le dessein dont tu fais maintenant partie est bien plus grand que ce que tu peux imaginer. Tu es destiné à gouverner sur tout Ioscan, et moi sur les autres dieux. Voilà ta mission, mon valeureux champion! »

Encore sous le choc de la révélation que vous venez de recevoir, vous tentez de formuler une réponse sensée, mais c'est déjà trop tard. L'enfant vous regarde les yeux grands ouverts, et se met à pleurer et à crier, vraisemblablement effrayé de se retrouver en votre présence. Puis il s'enfuit dans une ruelle latérale, sans vous laisser le temps de réagir. Réfléchissant à ce que vous venez d'entendre, vous reparcourez le chemin vers la Salle du Conseil.

Rendez-vous au **599**.



460

Vous vous rappelez les mots de la vieille tante de l'Empereur. Derrière le miroir dans la chambre de l'Impératrice se trouve un passage secret qui conduit à l'extérieur du palais.

Vous en examinez la superficie et, avec une chaise, vous brisez le verre. Effectivement le miroir dissimulait un passage faiblement éclairé par des sphères magiques.

Après avoir parcouru un couloir étroit et avoir franchi de nombreuses portes, vous vous retrouvez à l'extérieur sur la place qui fait face au palais. Une grande plante ornementale cache à la vue des passants l'alcôve de laquelle vous sortez. Vous vous mêlez ensuite à la foule afin de brouiller les pistes. Rendez-vous au **159**.

461

Après un petit déjeuner copieux, Attanasio vous informe de la situation: ce qui reste de l'armée ennemie est éparpillé dans les montagnes. Vos éclaireurs rapportent que le gros des troupes campe près du col marquant la frontière avec Huary et ne semble pas avoir l'intention de redescendre de nouveau vers vous.

Bien qu'ensoleillée, la journée est très froide, ce qui probablement est en train de causer des victimes parmi les blessés de l'armée impériale.

Malgré la tension, le moral des troupes est bon, ils ont compris que vous n'avez pas l'intention d'aller pourchasser l'ennemi. En effet, vous ne voulez pas courir le risque de le suivre et de vous retrouver bloqué dans les montagnes avec l'hiver qui approche. Vous espérez que Wolfarmio aura enfin l'idée d'abandonner cette guerre insensée.

Tandis que le soleil se couche, un éclaireur revient du versant est, criant à tue-tête: « Les démons! Les démons! Ce sont les démons! »

Tout le campement se ranime comme s'il venait d'y avoir

une explosion. Vous courez vers l'homme pour lui demander des explications.

L'éclaireur est à bout de souffle, ayant couru le plus vite possible pour rapporter la nouvelle: « Les montagnes sont noires, mon Seigneur. Ils sont aussi nombreux que des fourmis...

- Mais c'est impossible, la Porte est fermée... » répondez-vous incrédule.

Agricantus, qui jusqu'à présent a suivi les opérations militaires sans vraiment y participer activement, une fois avoir entendu la nouvelle, demande à vous parler en privé.

« Mon Seigneur, ce matin j'ai eu une sensation étrange, comme un fil qui se casse. Je me souviens quand la Porte de la Terreur Suprême fut scellée et je me souviens que le champ d'énergie qui fut créé à cet instant était tellement puissant qu'il avait épuisé l'énergie de nombreux magiciens. Aujourd'hui j'ai ressenti cette énergie disparaître, j'ai souhaité de tout mon cœur que cela n'était qu'une erreur, mais je crains...

- Folie, vieillard, ce n'est pas possible! » lui répondez-vous sèchement, mais vous êtes aussitôt interrompu par les cris des soldats qui indiquent le ciel.

« Dieux immortels! s'exclame Agricantus, les démons... »

Des démons volants apparaissent à l'horizon, s'approchant à grande vitesse. Vous donnez immédiatement l'ordre à vos hommes de décocher autant de flèches que possible, mais ils sont terrorisés. Le souvenir de la dernière évocation est encore présent dans la mémoire de tous, comme du fer incandescent sur la peau.

L'enfer a de nouveau accouché de ses fils!

Les commandants tentent de calmer leurs hommes, mais certains sont déjà en train de s'enfuir, profitant de l'obscurité de la nuit naissante.

« Je tuerai personnellement quiconque tente de désertier! » criez-vous, pendant que vous vous préparez à l'assaut des démons volants.

Les premières flèches ne font que peu de victimes, les épaisses écailles de ces créatures repoussant la majorité des projectiles sans même une égratignure.

Il n'y a qu'une petite centaine d'ennemis, mais ils ne craignent ni la douleur, ni la mort!

À peine arrivés sur Ioscan, ils sont au mieux de leurs forces et ne subissent pas encore les effets débilitant de son atmosphère qui ne leur est pas adaptée.

Quand ils plongent sur votre campement la nuit est déjà tombée, mais cela ne semble pas les affecter: leurs yeux sont habitués à de bien plus sombres territoires.

Vous vous jetez dans la mêlée, pour montrer à vos hommes comment se bat un héros, et vous affrontez un démon dont les ailes de chauve-souris ont une envergure aussi grande qu'un homme robuste.

Démon volant: Combativité 14 Énergie 22

Agricantus vous aide en lançant contre le démon des sorts offensifs, au début de chaque assaut votre adversaire perd 1 point d'Énergie. Si vous parvenez à le vaincre, allez au **339**.

462

Sous le soleil ardent, il vous est pénible de bien diriger l'embarcation qui est poussée à la dérive par la houle.

Sans eau ni vivres vous ne pourrez pas survivre longtemps!

Votre seule chance de vous en sortir est d'invoquer Ekerion, si vous pouvez le faire, il vous guidera alors vers le rivage le plus proche.

En alternative vous pouvez évoquer quatre Woerz afin qu'ils vous aident à ramer vers l'ouest (si vous êtes en compagnie de Latifah, il vous suffit d'en invoquer 2 seulement, la démonsse pouvant faire usage de son sort Multiplication).

Enfin, si vous pouvez utiliser le sort Contrôle des Végétaux et Animaux, vous appelez à votre rescousse un dauphin, que

vous chevaucherez jusqu'au rivage. Si vous êtes en compagnie de Latifah, elle utilisera son sort Multiplication pour chevaucher un autre dauphin.

Si, d'une façon ou d'une autre, vous atteignez la terre ferme, allez au **327**; autrement, votre aventure se termine ici.

463

Le jeu consiste à trouver une perle cachée dans l'une des deux mains de l'homme qui prend les paris.

« Mais celle que vous devez trouver est spéciale! Observez-bien! »

Vous vous approchez, et effectivement, à l'intérieur de la perle se trouve un insecte dont l'abdomen brille.

« Une luciole! vous exclamez-vous à haute voix sans vous en rendre compte.

- Une luciole spéciale... vous fait écho l'homme, elle n'a pas besoin de nourriture, ni d'air et elle vit éternellement à l'intérieur de cette perle. Elle pourra faire de la lumière quand vous en aurez besoin... »

Son regard est celui de l'escroc qui a trouvé une proie, mais cet objet pourrait aussi vous être utile.

Si vous êtes un Lutin, allez immédiatement au **323**.

Autrement, décidez si vous voulez parier 1 pièce d'or et tenter de trouver la perle magique, allez au **202**.

Sinon vous quittez le petit groupe pour partir à la recherche d'une monture. Rendez-vous au **120**.

464

Saisir les propriétés de l'aristocratie est un coup politique très dangereux, bien que les caisses de l'État en bénéficieraient énormément. Ce qui vous préoccupe le plus est la possible réaction de votre future belle-famille: Lord Paretus et sa fille Dame Mozia, votre promise. Vous pensez que vous ne pouvez pas renoncer à votre plan pour le bien

de l'État, mais vous devez aussi rassurer le noble, et veiller à ce qu'il lui soit réservé un traitement de faveur.

Vous vous adressez au Secrétaire du Royaume et vous lui communiquez vos ordres: « Bakra, mes ordres sont simples: toutes les propriétés de ceux qui possèdent un titre de noblesse sont confisquées, dès aujourd'hui, et font partie désormais des biens du Royaume. »

L'homme prend note avec diligence de chaque détail et, une fois qu'il a terminé d'écrire, vous ajoutez:

« Écrivez aussi un mot réservé à Lord Paretus, lui expliquant que ses biens resteront à sa disposition et que s'il préfère, il peut déménager avec sa famille au Palais Royal, où il sera traité avec le respect qu'on doit à son titre et où la belle Dame Mozia sera officiellement nommée au titre de Princesse Désignée. »

Satisfait de la façon dont vous pensez pouvoir résoudre cette épineuse situation, écrivez sur votre feuille d'aventure la Note G.

Si vous avez la Note A, allez au **115**.

Sinon retournez au paragraphe **483** pour y effectuer d'autres choix. Si vous avez Note F, vous pouvez maintenant l'effacer, car elle n'aurait plus aucun effet sur les caisses de l'État.



465

Le sort de la magicienne vous empêche de bouger librement. Les gardes musclés se déplacent et laissent passer la femme qui s'approche de vous pour mieux vous observer. Son parfum de violette caresse vos narines et fait ressortir son splendide visage et ses cheveux soyeux. Elle vous regarde droit dans les yeux et vous réalisez que pour elle vous êtes maintenant comme un livre ouvert. Elle vous gifle avant d'extraire un poignard et de le planter dans votre cœur.

« Tu as laissé derrière toi une longue traînée de sang, Héros de Cadash... »

Ce sont les derniers mots que vous entendez avant de perdre conscience. Votre aventure se termine ici.

466

Vous n'arrivez pas encore à croire combien vous avez été ingénu! Vous n'auriez jamais imaginé être un pantin dans les mains de l'Église d'Ekerion.

Quand vous avez été convoqué, à la fin du printemps, par un émissaire du Grand Prêtre pour rejoindre la conspiration des Braves, vous étiez convaincu de la légitimité de l'initiative, qui avait comme seul objectif l'élimination du Régent et la restauration du Roi Miron au pouvoir. Vous étiez convaincu que les intérêts du Grand Prêtre étaient purement charitables. Quelle grossière erreur vous avez faite!

C'est seulement lors du *Jour des Trois Régimes*, comme il sera nommé dans les annales du Royaume, que vous vous êtes rendu compte que le seul désir du Grand Prêtre était celui d'obtenir le commandement suprême, pour établir ainsi une République Théocratique.

Son ambition était telle qu'il a sacrifié les autres Braves, qui ont perdu la vie sous les lames des Gardes Royaux qui avaient découvert votre complot.

Vous êtes sûr qu'il a dû se sentir profondément humilié, quand la foule vous a acclamé vous, et non lui, comme étant la seule autorité légitime pour reprendre le contrôle de l'État. Mais le Grand Prêtre est une personne influente et rusée, et vous devrez garder l'œil ouvert pour éviter qu'il vous mette des bâtons dans les roues pendant cette période d'incertitude politique.

En essayant de vaincre l'émotion de cette première rencontre avec les ministres, vous passez en revue les qualités qui vous ont permis d'atteindre le sommet du Royaume et les nouvelles compétences récemment acquises.

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.

Rendez-vous au **79**.



467

Mirante s'élance contre l'un des gardes, tandis que vous vous opposez à l'autre aidé par Gadeus.

Garde du Pont: Combativité 10 Énergie 15

Grâce à votre compagnon vous pouvez ajouter 1 point de Combativité pour la durée du combat.

Après 3 assauts, interrompez le combat et allez au **579**.

468

« Cette fois-ci c'est toi qui passe devant, Gadeus! » ordonnez-vous à votre garde du corps.

L'homme descend les marches avec précaution, s'arrêtant devant chaque porte pour vous demander s'il faut l'ouvrir.

Quand vous estimez être à la bonne hauteur, vous acquiescez, et Gadeus ouvre la porte d'un coup sec.

Malheureusement vous avez dû commettre une erreur, car vous vous trouvez face à un groupe de ravissantes femmes à moitié dévêtues qui vous regardent d'un air surpris. Elles ne portent que des vestes transparentes, qui laissent peu de place à l'imagination. Il y a des elfes, des lutins, des démons et même une naine!

L'une d'entre elles lance un petit cri, tandis que les autres se mettent à murmurer, tout en se cachant l'une derrière l'autre. Gadeus se retourne vers vous, visiblement embarrassé, attendant que vous interveniez.

« Veuillez excuser cette intrusion, mesdemoiselles, tentez-vous de les rassurer, je crois que nous avons commis une terrible erreur. Nous devons rendre visite au Margrave, mais nous sommes arrivés ici par hasard... »

Une démonsse, de grande taille, mais avec une silhouette fine et une paire de cornes qui pointe de ses cheveux d'une teinte violette, prend la parole.

« Je ne pense pas vous avoir déjà vu ici. Cela dit, nous ne rencontrons jamais personne d'autre que notre maître. Je m'appelle Izaskun et je proviens des royaumes obscurs. Et voici Anais du royaume des bois, Zeer d'Osgaram, Nagyra la seule mi-orque d'entre nous, Vrivel originaire des Domaines du Roi du Froid, et puis...

- J'ai compris, j'ai compris! l'interrompez-vous.

- Nous sommes les épouses du Margrave, et ses hôtes sont nos hôtes. Soyez les bienvenus, chers visiteurs! et elle s'illumine d'un sourire qui laisse entrevoir ses dents aiguisées.

- Qu'entendez-vous par *maître* et *épouses*? Il a plus qu'une femme? dites-vous perplexe.

- Certainement, mon Seigneur, je pensais que vous étiez au courant que le Margrave possède un harem! Nous sommes... combien sommes-nous maintenant? dit-elle en demandant de l'aide à une elfe blonde à côté d'elle.

- Vingt-sept, avec moi, la dernière arrivée. »

C'est incroyable! Cet homme s'est exilé du monde, tenant en captivité toutes ces femmes. Vous devez absolument intervenir pour les libérer du joug du Margrave.

« Conduis-moi tout de suite à Lord Orivando, dites-vous d'un ton cordial, afin d'éviter toute tension.

- Venez avec nous, chers hôtes. »

La démonsse passe à côté de vous, vous effleurant de ses fins doigts pleins de bagues, et vous invite à la suivre. Elle bouge d'une façon sensuelle tandis qu'elle monte les quelques marches qui vous séparent de la porte donnant sur le toit.

De son corps émane une légère odeur de soufre, recouverte par son parfum de roses qui confond vos sens.

Vous tentez de récupérer votre sang froid et, quand Izaskun ouvre la porte, vous vous retrouvez comme prévu sur le toit du corps central du château: un large carré avec une cour au centre. La fête bat son plein et les notes de musiques remplissent vos oreilles, tout comme le parfum des fleurs vos narines. Entouré par au moins une douzaine de femmes,

le Margrave est encore en train de dévorer son gigot, profitant de la brise nocturne.

Mais votre irruption n'est pas passée inaperçue, et la musique s'interrompt brusquement, tandis que les femmes se retournent vers vous en lançant de petits cris effrayés.

Prêt à passer à l'attaque, vous prenez votre arme, invitant Mirante et Gadeus à faire de même. Rendez-vous au **491**.

469

Vous approchez le plus silencieusement possible, mais l'animal a une ouïe et un flair très développés et s'aperçoit immédiatement de votre présence. Rapide comme l'éclair vous bondissez sur lui: vous allez devoir faire vite pour vous débarrasser de lui, autrement il donnera l'alerte.

Chien de Garde: Combativité 6 Énergie 8

Si vous l'éliminez en un seul assaut, allez au **90**.

Si le combat a duré plus longtemps, vous courez le risque d'avoir mis en alerte tout le palais. Allez au **337** si vous pensez qu'il vaut mieux abandonner la mission, ou au **239** si vous prenez le risque de la mener à bon terme.



470

« Prince Maroldo, selon vous, qui aurait le plus à gagner dans une telle situation?

- Vous voulez dire qui pourrait bénéficier du fait que je perde la face devant mon peuple? Personne je pense... toute la population s'en retrouverait ébranlée et personne ne voudrait ça. »

Effectivement, si le couronnement du Prince n'a pas lieu,

cela aura des conséquences néfastes pour vous aussi. Si vous voulez obtenir l'aide des nains, vous devez absolument retrouver le Marteau!

Vous souhaiteriez poser d'autres questions au Prince, mais un nain, plus âgé, entre dans la salle d'un air hautain, sans se faire annoncer. Rendez-vous au **101**.

471

Une lueur d'espoir s'allume quand vous apercevez au loin un navire qui fait route dans votre direction. Il arrive à votre hauteur en quelques minutes et un marin lance vers vous une échelle de corde à laquelle vous vous agrippez. Une fois sur le pont, vous êtes accueilli par les regards méfiants d'un petit groupe d'hommes, parmi lesquels le capitaine se fraie un passage.

« Je m'appelle Almoreo et je commande ce navire. Je suis heureux de t'avoir sauvé après ton naufrage, bien que je ne voie aucun débris de ton navire... »

Vous lui expliquez comment vous vous êtes retrouvé dans cette situation et vous lui demandez des informations sur sa propre destination finale.

Le navire, qui transporte des tissus précieux, fait route vers Lapos, mais il semble évident qu'Almoreo n'ait pas entièrement confiance en ses hommes, étant donné que ses gardes du corps sont deux démons, l'un ayant d'énormes ailes de chauve-souris et l'autre quatre puissants bras. Ils sont tous les deux silencieux, et leur regard suffit pour intimider quiconque.

L'homme vous apostrophe durement, vous invitant à ne pas sortir de la cabine, sauf en cas d'urgence: « L'équipage est un ramassis d'anciens pirates, malfrats et fainéants. Une compagnie peu recommandable... » termine-t-il avec un clin d'œil.

Vous allez directement vers la cabine qui vous a été indiquée et vous vous reposez enfin. Peu avant le coucher du soleil,

un garçon vous apporte le dîner, vous remarquez qu'il a une jambe estropiée. Au moment de repartir, vous vous rendez compte qu'il observe attentivement votre cabine, avant de refermer la porte derrière lui.

Vous mangez votre repas (vous récupérez 1 point d'Énergie) et vous vous étendez sur la couchette pour dormir, quand du vacarme provenant du pont vous intrigue.

Le bruit continue pendant quelques minutes, et vous entendez aussi des cris. On dirait bien que quelque chose d'anormal est en train de se passer!

Si vous sortez de la cabine avec précaution, pour voir ce qui se passe, allez au **424**.

Si vous préférez ne pas bouger, les sens en alerte, allez au **37**.

472

Vous retournez dans la salle où le corps du Roi est exposé au public. Vous observez les personnes pour identifier quelque chose de suspect dans leur comportement, mais vous ne voyez rien qui sorte de l'ordinaire.

Une grande partie des personnes présentes est composée de nains, mais vous voyez aussi des humains et quelques démons, probablement des marchands avec leurs gardes du corps venu à Osgaram pour commercer.

Le Commandant des Gardes fait les cent pas, visiblement nerveux. Son regard martial est intimidant quand il regarde droit dans les yeux les visiteurs.

Vous passez inutilement un peu de temps dans cette salle.

Si vous demandez une audience avec le Prince, allez au **89**.

Si vous voulez visiter la taverne à proximité du Palais Royal pour y obtenir des informations, allez au **598**.



Vous prenez deux gros pichets de bière rouge et vous en offrez un au nain.

« Salut le nain, puis-je me joindre à toi pour boire un coup ensemble, je ne connais personne à Osgaram et je suis ici pour les funérailles du Roi. »

Le nain regarde la bière, puis vous, et semble émerger de ses pensées.

« Je n'aime pas quand on ne m'appelle pas par mon prénom, étranger. Je m'appelle Bindello et, comme tu le vois, je ne suis qu'un garde du palais. Si tu as besoin de faire des affaires avec un marchand, j'ai un cousin qui exerce cette profession, mais je crois qu'il est en voyage d'affaires en ce moment. Autrement, je ne sais pas comment t'aider. »

Avec une incroyable rapidité, il ingurgite tout le contenu de son pichet sous vos yeux ébahis. Il essuie sa bouche avec sa manche et termine avec un tel rot qu'il pourrait rivaliser en intensité avec le grognement d'un ours. Puis, il ramasse ses affaires et commence à partir.

Le tavernier sonne une cloche qui indique que l'heure est venue de vider les lieux, et vous êtes obligé de quitter l'établissement, non sans avoir préalablement terminé votre bière (ajoutez 1 point d'Énergie).

Vous pouvez maintenant retourner dans la salle principale du palais, où se trouve la foule qui veille sur la dépouille du Roi, et chercher le prince, en espérant qu'il se soit débarrassé de l'encombrante présence de l'oncle. Notez que la taverne est fermée et que vous ne pourrez plus vous y rendre.

Rendez-vous au **472**,



Vous n'avez plus le contrôle de votre corps, mais votre force de volonté est solide et ne fléchit pas face au pouvoir surnaturel de la magicienne. Vous savez que vous pouvez la vaincre et vous concentrez votre esprit sur vos muscles, les obligeant à réagir (vous perdez 2 points d'Énergie à cause de l'effort).

Vous ressentez un léger fourmillement au bout de vos doigts. Vous pouvez les bouger!

La chaleur envahit votre corps et en un instant vous vous libérez de cette contrainte surnaturelle. Vous dégainez votre arme et la lancez contre la magicienne, qui ne se trouve qu'à quelques pas de vous. Trop lente pour réagir, elle est touchée en plein visage et tombe à terre avec une large blessure au front. Elle ne s'en remettra pas rapidement!

L'effet de l'enchantement ainsi brisé, Gadeus et Mirante aussi retrouvent le contrôle de leur corps et dégainent leurs armes, prêts à se défendre contre les gardes qui avancent, l'air menaçants.

Le couloir est assez large pour permettre un combat à deux contre deux.

Si l'arme que vous avez lancée était la seule en votre possession, vous êtes maintenant désarmé.

Voici les valeurs des six adversaires, tous armés d'un cimeterre:

Premier Garde:	Combativité	7	Énergie	10
Second Garde:	Combativité	6	Énergie	7
Troisième Garde :	Combativité	9	Énergie	12
Quatrième Garde:	Combativité	7	Énergie	9
Cinquième Garde:	Combativité	7	Énergie	6
Sixième Garde:	Combativité	6	Énergie	12

Les caractéristiques de vos compagnons sont les suivantes:

Gadeus:	Combativité	9	Énergie	15
Mirante:	Combativité	10	Énergie	21

Les règles du combat sont les mêmes que d'habitude mais, s'agissant d'un combat à deux contre deux, à chaque tour vous devez décider qui d'entre vous, Gadeus ou Mirante n'attaque pas.

Vous devrez ensuite lancer les dés pour tous les combattants impliqués (les gardes, par contre, vous affrontent dans l'ordre). Trois tours de combat consécutifs passés à l'arrière à se reposer, permettent à vous ou à vos compagnons de récupérer 1 point d'Énergie.

Vous ne pouvez pas attaquer en même temps le même adversaire, à moins que ce ne soit le dernier encore en vie.

Les gardes du Margrave se battent jusqu'à la mort, tandis que Mirante et Gadeus quittent le combat si leur énergie tombe en dessous de 5 points. Il est donc possible que vous ayez à affronter seul plusieurs ennemis en même temps le cas échéant.

Si vous le souhaitez, vous pouvez évoquer un démon Woerz à n'importe quel moment et l'utiliser comme renfort (il agira alors avec les mêmes règles qui valent pour Mirante et Gadeus).

Si vous parvenez à vous défaire de tous vos adversaires, écrivez la Note N et rendez-vous au **353**.

475

« Le Gardien du Royaume d'Abalone... entre mes mains... »
Le demi-démon reste imperturbable tandis qu'il réfléchit à ce qu'il pourrait bien faire de vous.

« Je pourrais demander une rançon digne d'un roi, ou te tuer, plongeant le Royaume encore plus dans le chaos...

- Ou tu pourrais nous libérer, ajoutez-vous. Étant donné que vous désirez émigrer à Abalone, vous aurez besoin de soutiens à haut niveau, sinon, tôt ou tard, vous devrez fuir de

là aussi... »

Le demi-démon tape rythmiquement ses griffes sur la table, sa réponse se faisant attendre.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **417**, sinon au **190**.

476

Vous relâchez votre prise et donnez l'ordre à l'homme de rejoindre ses compagnons: « Retourne à ton poste, et remercie que je te laisse la vie sauve. Peu sont ceux qui m'ont affronté et sont toujours en vie pour le raconter! »

Vous l'éloignez d'un bon coup de pied, ce qui provoque un rire général parmi les marins, et vous restez sur le pont afin de vérifier que tout se déroule sans problèmes.

Tandis que vous criez vos ordres, vous perdez de vue l'homme à la tresse. Soudainement, vous ressentez une forte douleur dans le dos et du sang dans votre gorge vous empêche de respirer. Le souffle court, vous vous retournez pour observer le visage de votre assaillant, qui vous enfonce son poignard en plein cœur! La dernière chose que vous voyez est son sourire ironique, qui vous rappelle que la pitié n'est pas toujours récompensée comme il le faudrait.

Votre aventure se termine ici.

477

Le projectile siffle, ne trouvant aucun obstacle sur sa trajectoire, mais vous avez manqué d'adresse et la pointe vient frapper la porte derrière votre cible, juste à côté de sa tête. Effacez le Poignard de votre feuille d'aventure, ou une Flèche, si vous avez utilisé un Arc.

Entretemps, Mirante et Gadeus ont réussi à maîtriser le garde le plus proche de vous, l'empêchant ainsi de crier.

Vous êtes trop loin pour atteindre l'autre adversaire qui

s'enfuit par la porte, rapide comme l'éclair, tout en criant pour appeler au secours.

« On doit quitter cet endroit immédiatement, dit Mirante, nous ne savons pas combien de personnes gardent ce château! »

Vous devez prendre une décision, et rapidement, car bientôt vous risquez d'être encerclés par des forces bien trop supérieures.

Si vous reprenez le petit escalier, pour vous enfuir avec le bateau arrimé à l'île, allez au **296**; si vous maintenez votre position actuelle et que vous utilisez le garde capturé comme otage, allez au **345**.

478

Vous fermez les yeux et vous invoquez l'aide de votre Dieu. « Libère-moi de cette menace, mon Guide. Ton serviteur te le demande... »

Peu après vous les voyez chuter pendant une centaine de mètres, avant de plonger dans l'eau où ils disparaissent.

Ils sont probablement morts tous les deux...

Si vous étiez en route pour Lapos, allez au **591**.

Si vous voliez vers Janger, allez au **338**.

Si votre objectif était Beozia, allez au **228**.

479

« Bakra, dites-vous en vous adressant au Secrétaire du Royaume d'un ton sérieux, je vais te communiquer une décision que je dois prendre malgré moi, mais qui est essentielle pour le bien de tous dans ce moment d'urgence. » L'homme vous regarde avec son habituelle attitude détachée, mais vous ressentez sa tension par rapport à ce que vous allez dire.

« Les impôts pour tous les citoyens du Royaume sont doublés, avec un effet immédiat! Le Ministre du Trésor te

communiquera tous les détails pour s'assurer que personne n'en soit exempté. Que les dieux nous protègent de la colère de la population... »

Malgré son air imperturbable, Bakra ne parvient pas à cacher sa préoccupation pour les effets néfastes que cette loi pourrait causer.

Écrivez sur la feuille d'aventure la Note H et puis retournez au paragraphe **483** pour effectuer d'autres choix. Si vous avez les Notes B, C, F ou J, effacez-les, car ce décret les incorpore toutes.

480

Avec un effort surhumain, vous parvenez à grimper le long de la corde, tandis que le cavalier tente de vous frapper avec une dague. Mais vous êtes plus habile que lui et vous l'attrapez par sa botte droite, parvenant ainsi à lui faire perdre pendant un instant l'équilibre et vous garantissant le temps nécessaire afin de vous asseoir à califourchon sur la monture volante.

L'homme jure de rage et vous attaque. Il est armé d'une dague, tandis que vous êtes désarmé pendant les 2 premiers assauts, après quoi vous parvenez à attraper votre arme. Si vous possédez un Bâton ou une Grande Épée, vous pouvez augmenter votre Combativité de 1 point car vous pouvez maintenir votre adversaire à distance.

Cavalier Volant: Combativité 8 Énergie 14

Si vous l'éliminez, allez au **379**.



« Soyons prêts au combat! »

Vous encouragez vos hommes, juste avant qu'un groupe de quatre gardes ne fasse irruption: ils sont tous habillés et armés de la même manière que ceux que vous venez d'éliminer.

« Ne tentez rien! » leur intime Gadeus.

« Je veux parler avec le Margrave, immédiatement! » ajoutez-vous.

Les gardes vous observent, puis, soudainement, vous sentez vos muscles se raidir, vous interdisant tout mouvement. Vous essayez de vous retourner vers vos compagnons, mais vous n'y parvenez pas, et probablement eux aussi sont dans votre même condition.

Par la porte arrive une très belle femme, habillée en magicienne. Elle regarde les cadavres et puis s'écrie furieuse: « Mes hommes... qu'avez-vous fait?! Vous êtes des assassins et je vous tuerai de mes propres mains! »

Vous sentez que vous êtes en train de perdre le contrôle de vous-même et vous devez réagir, si vous voulez espérer pouvoir vous sortir de cette situation difficile.

Si vous êtes un Moine et que vous invoquez Ekerion, allez au **28**; sinon vous tentez de briser le contrôle mental de la femme en faisant recours à vos propres facultés mentales. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **196**, sinon au **465**.

Vous faites signe au commandant, lui faisant comprendre que vous avez à lui parler.

« Le Prince Maroldo m'a donné le mot de passe Quaddog, à utiliser dans le cas où j'aie besoin de votre aide... » lui murmurez-vous à l'oreille une fois qu'il s'est approché.

Le militaire reste impassible et vous conduit à l'écart.

« Il y a de nombreuses oreilles ici... »

Il fait signe à un subalterne pour qu'il le remplace et vous guide le long des couloirs du palais.

« Parle, étranger, que veux-tu? »

Vous lui expliquez la raison qui fait que vous l'avez abordé, et le nain vous autorise à interroger le garde enfermé. La caserne où il se trouve est située juste en dehors du palais et le commandant vous y conduit en passant par une entrée secondaire.

« Je ne veux pas prendre le risque qu'on nous voit. La discrétion est fondamentale dans la situation actuelle... »

Vous arrivez enfin devant la cellule du garde mis aux arrêts. Allez au **568** pour entendre ce qu'il a à vous dire.

483

Le moment est arrivé de promulguer vos premiers décrets de loi afin de stabiliser les finances et pouvoir renforcer l'armée. C'est seulement une fois que cela sera accompli que vous pourrez envisager de lancer une offensive pour récupérer les colonies au-delà du Grand Fleuve. Mais vous devez faire attention à bien équilibrer vos choix avec l'impact qu'ils auront sur l'opinion publique, le risque d'émeutes reste concret.

Le Conseil des Ministres a permis d'identifier plusieurs options, et le Secrétaire du Royaume Bakra est prêt à noter les ordres que vous allez donner. Vous avez le choix entre appliquer toutes les options ci-dessous ou juste certaines d'entre elles.

Si vous voulez imposer les biens des différentes religions, allez au **199**, si vous optez pour les confisquer dans leur intégralité, allez au **262**.

Si vous voulez imposer les biens des nobles, allez au **553**, si vous les confisquez dans leur intégralité, allez au **223**.

Si vous rétablissez le service militaire obligatoire pour tout

homme en âge de se battre, allez au **169**.

Si vous augmentez les taxes sur le commerce, allez au **136**.

Si vous augmentez les impôts (déjà assez lourds) pour tous les citoyens, allez au **479**.

Si vous voulez diminuer la valeur des pièces d'or en circulation dans le Royaume, allez au **305**.

Une fois vos choix terminés, rendez-vous au **548**.

484

« Mon frère, ne me reconnais-tu pas? » vous lui racontez votre dévotion pour Ekerion et lui parlez du lieu où vous avez appris la grandeur de votre Dieu.

« Cela me réjouit qu'un voyageur soit venu dans notre temple pour rendre hommage au vrai Dieu. Mon frère, prions ensemble, afin que nos louanges parviennent plus fort à notre créateur! »

L'idée vous tente, mais vous êtes aussi intéressé par les techniques de combats des moines qui s'entraînent dans la cour.

Si vous priez avec le vieux moine, allez au **219**.

Si vous préférez rejoindre le petit groupe qui s'entraîne, allez au **122**

Enfin, vous pouvez tout aussi bien retourner à l'ambassade, ayant déjà perdu assez de temps comme ça en visitant la ville. Dans ce cas, allez au **186**.



485

La surprise et le contact avec les pattes de l'araignée vous font perdre l'équilibre: vous tombez dans le fleuve!

Vos poumons se remplissent immédiatement d'eau et, tandis que vous tentez de remonter à la surface, vous sentez que vos membres sont entravés par des algues visqueuses. Elles ont l'air vivantes, et plus vous vous débattiez, plus elles s'enroulent autour de vous, vous interdisant tout mouvement. Vous luttez de toutes vos forces pendant quelques instants, mais vous perdez rapidement connaissance.

Un sommeil éternel vous attend au fond du fleuve.

Votre aventure se termine ici.

486

Vous avancez sur une dizaine de mètres, avec Mirante en tête du groupe. Soudainement votre garde du corps crie de terreur. Vous tentez de voir ce qui l'a effrayé et votre sang se fige: une créature vaguement humaine, avec des ailes membraneuses, se trouve au milieu du passage. Son corps est entièrement recouvert par un fin duvet brun qui la fait ressembler à une chauve-souris géante. Son visage rappelle celui d'un homme, mais sa bouche n'est qu'une large fente aux dents acérées...

Elle est penchée sur une personne dont elle suce le sang directement de sa bouche. Vous êtes dégoûté par ce spectacle ignoble, tandis que Gadeus est plus réactif et s'élance pour tenter de sauver la victime.

La créature interrompt son repas et déploie ses ailes pour vous intimider.

Chauve-souris Humaine: Combativité 8 Énergie 12

La créature est insensible au sort Contrôle des Végétaux et Animaux.

À cause de l'exiguïté du passage, votre Agilité est diminuée de 2 points pour la durée du combat, mais, grâce à l'aide de Mirante et Gadeus, à chaque coup que vous portez vous pouvez ajouter 2 points de dommage supplémentaires.

Si vous parvenez à la vaincre, vous retenez votre nausée et vous examinez le corps de la victime: c'est un garçon, il ne doit pas avoir plus de seize ans. Il est revêtu d'une simple tunique verte dont la capuche recouvre la moitié de son visage.

Il n'y a plus rien à faire pour lui. Tout en murmurant une prière, Mirante lui ferme les yeux où vous pouvez encore lire la terreur qu'il a dû ressentir. Rendez-vous au **575**.

487

Vous reprenez le combat.

Femme Possédée Combativité 12 Énergie 25
(moins les points déjà perdus)

Si vous parvenez à la vaincre allez au **25**.

488

Vos hommes décochent plusieurs volées de flèches, et elles sont nombreuses à atteindre leur cible ce qui permet de ralentir les cavaliers ennemis. Toutefois vous n'avez pas assez de troupes à disposition pour contrer efficacement leur avancée qui, même si avec quelques difficultés, se poursuit et atteint vos soldats sur le flanc opposé.

Ils sont maintenant pris entre deux feux, au nord et au sud!

La mêlée se transforme rapidement en massacre, tandis que l'infanterie ennemie reprend son avancée le long de tout le front, causant la débandade dans vos rangs.

Vous réagissez immédiatement à cette menace et donnant

l'ordre de repli, mais ainsi faisant vos troupes reculent dangereusement et se retrouvent acculées vers le Fleuve Vert. Au milieu de la poussière causée par la mêlée générale, vous entendez les cris d'agonie provenant des premières lignes. Vous voudriez rejoindre vos troupes, mais vous ne pouvez pas vous exposer à des risques inutiles. Et surtout vous savez bien que, malgré toutes vos capacités en tant que combattant, vous ne seriez d'aucune aide.

La bataille se poursuit jusqu'au coucher du soleil, mais elle tend de plus en plus en votre défaveur: des sections entières ont déjà quitté le champ de bataille, démoralisées ou, pire encore, en pleine déroute face à l'avancée de l'armée impériale.

Vous maudissez les déserteurs et vous vous promettez de les punir pour s'être enfuis, mais au fond de vous-même vous savez que vous n'en aurez pas la possibilité. Allez au **560**.



489

La faible lueur du matin vous tire de votre sommeil. Vos compagnons se lèvent aussi, et font des assouplissements pour détendre leurs muscles endoloris par une nuit passée sur un sol dur; ils baillent bruyamment.

Si vous aviez établi des tours de garde, vous aussi avez dû faire votre part, vous ne récupérez donc aucun point d'Énergie n'ayant pas pu dormir tout votre soûl.

Si, par contre, vous aviez décidé de dormir tous les trois en même temps, vous vous réveillez en pleine forme, vous pouvez récupérer 4 points d'Énergie. Toutefois, si vous aviez encore vos montures, vous vous rendez compte que quelqu'un a profité de votre sommeil pour voler vos chevaux.

Vous ramassez vos affaires et, après vous être dégourdi les jambes, vous vous apprêtez à poursuivre votre voyage.

Si vous avez encore vos chevaux, allez au **3**; si vous n'en avez pas, allez au **272**.

490

Les ministres sont très surpris de constater que vous avez autorisé une étrangère à assister au Conseil. Ils tentent de dissimuler leur mécontentement, mais vous étouffez immédiatement toute polémique.

« L'Impératrice de Dueshe est une alliée précieuse, elle a décidé de quitter Inaus et de s'allier avec Abalone. Elle a de nombreuses informations à partager avec nous, et j'exige qu'elle ait liberté de parole en ce lieu! »

Rendez-vous au **250**.

491

Vous dégainez votre arme, tout de suite imité par vos compagnons.

« Mon Seigneur, pas d'entourloupes, ou vous allez le regretter ... »

Les femmes, se mettent à crier de façon hystérique et s'enfuient par le passage situé derrière le pavillon. Figé, le Margrave vous regarde terrorisé.

Vous levez le ton afin que tous vous entendent:

« Que personne ne bouge, ne faites pas un pas de plus! »

Malheureusement les femmes sont bien trop nombreuses pour parvenir à les poursuivre toutes, et quelques-unes parviennent à s'enfuir. Vous devez faire vite, car elles pourraient aller chercher de l'aide.

« Lord Orivando, j'ai su que vous retenez prisonnières toutes ces femmes contre leur volonté. Je ne tolérerai pas que dans le royaume dont je suis le gardien des pratiques

aussi barbares aient lieu. Je vous ordonne de les libérer immédiatement, ou c'est moi qui le ferai!

- Mais, mais... bégaye le noble.

- Silence! Comment osez-vous discuter mes ordres?! »

Si vous avez la Note N, allez au **39**, sinon au **368**

492

Le contremaître accepte avec plaisir de vous décrire le Marteau de Throringa. Il connaît bien cet artefact, car il l'a étudié dans les moindres détails, étant un vestige de l'histoire des nains. Il vous montre un croquis où sont détaillés toutes les caractéristiques de l'objet, dimensions et poids inclus.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 19, allez au **281**, sinon au **420**.

493

Midras est grièvement blessé, mais il reste debout et, tandis qu'il vacille, un homme sortant des ténèbres vient le soutenir. D'autres hommes apparaissent à leur tour et donnent l'assaut au chariot où dort le reste de la compagnie.

Vous n'avez pas le temps de comprendre si des affrontements ont lieu ou si les autres ont déjà été tués, car vous faites face à trois hommes qui, armés de haches, vous bloquent toute possibilité de fuite. Un quatrième adversaire, plus en retrait, tente de vous abattre avec son arc et ses flèches.

Homme 1: Combativité 6 Énergie 9

Homme 2: Combativité 8 Énergie 8

Homme 3: Combativité 7 Énergie 5

À chaque tour de combat, lancez un dé.

Si vous obtenez 1, 2 ou 3, une flèche siffle à proximité, sans toutefois vous toucher.

Si vous obtenez un 4, vous êtes blessé au bras qui tient votre arme, vous perdez 2 points d'Énergie et, si votre Combativité est représentée par la Force ou l'Agilité, vous perdez 2 points de Combativité jusqu'à la fin du combat.

Si vous obtenez un 5 ou 6, la flèche frappe dans le dos un de vos adversaires, celui avec la valeur d'Énergie la plus basse, le tuant sur le coup.

Si vous parvenez à vous débarrasser de vos assaillants, l'archer laisse tomber son arc et s'enfuit dans les ténèbres, tandis que vous observez préoccupé le massacre qui se déroule sur le chariot.

Si vous affrontez les autres assaillants, allez au **216**, si vous préférez récupérer un cheval et fuir au plus vite vers le sud, allez au **391**.

Si vous avez laissé Latifah dormir à l'intérieur du chariot, vous ne pouvez pas l'abandonner à la merci de ces criminels, et vous devez obligatoirement tenter de la sauver en allant au **216**. Si, par contre, elle est avec vous, vous pouvez choisir librement quoi faire.

494

Vous donnez les 6 pièces d'or à la femme, qui les empoche rapidement et fait signe à une autre des *roses*. Celle-ci pose avec force trois énormes pichets de bière sur la table, que vous buvez goulûment pour tenter d'apaiser la soif que la longue journée de chevauché a causé. Vous en avez déjà bu plus de la moitié quand enfin vous commencez à vous sentir mieux.

Les saucisses sont délicieuses et ce bon repas vous permet de récupérer 1 point d'Énergie. Vous nettoyez avec un morceau de pain jusqu'à la dernière goutte de gras de votre assiette et, après avoir salué les quatre femmes, vous

remontez à cheval, soucieux de parcourir les dernières lieues qui vous séparent d'Inaus avant la tombée de la nuit.

Peu avant le coucher du soleil, vous arrivez enfin devant les murs de la ville que vous franchissez rapidement par la porte au sud, pour ensuite vous diriger vers le siège de l'ambassade du Royaume d'Abalone, qui se trouve à proximité, afin d'y passer la nuit. Rendez-vous au **517**.

495

Avec une dernière botte vous vous débarrassez enfin de votre adversaire. La place est presque vide maintenant et l'agitation que vous avez causée a attiré l'attention des autres gardes, qui se rapprochent, menaçants. Vous ne croyez pas qu'après avoir éliminé deux de leurs camarades ils auront pitié de vous...

Le ballon est attaché à une nacelle suffisamment grande pour contenir deux personnes au moins. Vous sautez dedans à la surprise de son propriétaire.

« Mais que diable... » crie-t-il, avant que d'une droite au menton vous ne le mettiez à terre.

Pendant que les gardes se rapprochent toujours plus, vous tirez sur les cordes en tentant de faire s'envoler le ballon.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 19 allez au **367**, sinon au **130**. Si Latifah est avec vous ajoutez 1 au tir du dé.

496

Vous ne pouvez pas demander à votre cavalerie des efforts supplémentaires. Ils sont à bout de forces, et il vaut mieux préserver le plus d'hommes possibles pour la suite du combat.

Vous donnez donc l'ordre d'attaquer l'infanterie ennemie de front, concentrant contre elle tous vos hommes.

Au milieu de la poussière causée par la mêlée générale, vous entendez les cris d'agonie provenant des premières lignes. Vous voudriez rejoindre vos troupes, mais vous ne pouvez pas vous exposer à des risques inutiles. Et surtout vous savez bien que, malgré toutes vos capacités en tant que combattant, vous ne seriez d'aucune aide.

La bataille se poursuit jusqu'au coucher du soleil, mais elle tend de plus en plus en votre défaveur: des sections entières ont déjà quitté le champ de bataille, démoralisées ou, pire encore, en pleine déroute face à l'avancée de l'armée impériale.

Vous maudissez les déserteurs et vous vous promettez de les punir pour s'être enfuis, mais au fond de vous-même vous savez que vous n'en aurez pas la possibilité. Allez au **560**.

497

« Qu'est ce qui te porte à croire que les femmes contaminées vont s'en prendre à leurs semblables? Jusqu'à présent cela ne s'est jamais passé et je doute que ça puisse arriver! Vas-t-en d'ici et ne reviens plus jamais, seule la sagacité du Gouverneur de Ruthenia peut résoudre ce problème! »

Tout comme elle s'était matérialisée, la Ruthenia ancienne disparaît de la même façon, vous ramenant dans le mausolée de Canice. Rendez-vous au **8**.

498

Pour contrer la force de frappe de votre ennemi vous avez jugé opportun d'envoyer aussi une bonne partie de vos cavaliers. Mais ceux-ci étaient en train de défendre vos flancs afin d'empêcher toute tentative d'encerclement ennemi. Vous vous trouvez maintenant dans une situation délicate, et sur votre flanc gauche vous voyez s'avancer les cavaliers nomades des steppes du nord-est d'Inaus. Ils montent des animaux lourds et robustes, habitués au climat

ingrat de ces terres qui est torride en été et glacial en hiver. Les quelques forces à votre disposition tentent de résister désespérément, chargeant avec leurs lances. Les combats sont partiellement masqués par la poussière soulevée par les sabots des chevaux qui tapent avec frénésie le sol, ce qui vous empêche d'avoir une bonne vue d'ensemble.

Pendant ce temps, le reste des armées s'affronte en de multiples escarmouches suivies de brefs replis, et puis de nouveau de reprises de positions. On dirait bien que la bataille va se décider sur le flanc gauche, où les combattants lancent des cris de terreur et de souffrance!

Dans un premier temps, vos cavaliers semblent avoir le dessus, mais, après une heure de combats acharnés, ils plient face au nombre de leurs adversaires, qui les repoussent et les mettent en déroute! De nombreux animaux tombent à terre, entraînant avec eux leurs cavaliers qui se font piétiner par les autres en fuite.

Modifiez le Registre de Bataille en considérant que les seuls cavaliers encore en vie sont ceux qui se trouvent au centre de votre déploiement (calculés dans le paragraphe précédent), tandis que du côté impérial les pertes se limitent à 500 cavaliers.

Wolfarmio vient d'obtenir un avantage tactique considérable sur ce flanc et il envoie les survivants à cet assaut dans une manœuvre téméraire: les cavaliers s'élancent au galop sur tout le front, au sud des deux armées, avec comme objectif d'écraser votre flanc droit.

Vous devez réagir immédiatement!

Si vous faites reculer votre infanterie pour contrer cette attaque, notez sur le premier Registre de Bataille disponible le nombre de soldats et le type de troupes que vous utiliserez et allez au **540**.

Si, par contre, vous voulez maintenir vos positions, vous pouvez faire attaquer vos archers (avec l'éventuel soutien des magiciens). Dans ce cas notez sur le premier Registre de Bataille disponible le nombre de soldats et le type de troupes

que vous utiliserez et allez au **205**.

Comme alternative vous pouvez détacher ce qu'il reste de votre cavalerie sur le flanc droit pour intercepter ces assaillants et, en même temps, déplacer une partie de vos fantassins pour empêcher l'avancée ennemie sur le flanc droit. Dans ce cas notez sur le premier Registre de Bataille disponible le nombre de soldats et le type de troupes que vous utiliserez et allez au **316**.

499

La potion a un effet immédiat sur l'elfe et il semble retrouver un peu ses forces. Il est condamné, mais vous lui avez accordé quelques minutes de plus.

Il ferme les yeux, et pendant un long moment vous pensez qu'il est mort, mais sa faible respiration vous fait comprendre qu'il est en train de trouver la paix intérieure avant la fin. Ses derniers mots sont pour vous: « Cherche Verena, l'elfe noir qui vit dans les collines au nord. Il y a peut-être encore de l'espoir... »

L'elfe rend son dernier souffle dans vos bras. Vous êtes obligé de l'abandonner par terre, nourriture pour les chacals qui à l'aube reprendront leurs ripailles.

Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre son Pendentif en Argent en forme de feuille qu'il porte au cou (rendez-vous immédiatement au **82**), sinon, vous récupérez sur le cadavre de l'orque 4 pièces d'or. Son cimenterre ne vous est d'aucune utilité et la nourriture qu'il transportait a une odeur nauséabonde.

Si vous suivez la recommandation d'Andrius, vous vous dirigez vers le nord, laissant derrière vous la forêt en flammes, allez au **319**. Si vous pensez que ce n'est que le délire d'une personne désespérée, vous poursuivez vers la forêt en flammes au **442**, à la recherche d'autres survivants.

« Je pourrais certes te dire le nom de cette personne, en échange de quelques objets, étranger. »

Vous acquiescez et vous prenez votre bourse pour compter combien de pièces d'or ils vous restent.

« Je les prends toutes, merci, dit-il en arrachant la bourse de vos mains, et puis je prendrai aussi tes armes et le reste de ton équipement... »

Vous jurez en regardant d'un œil torve le marchand nain qui reste impassible.

« Bon, si cela ne t'intéresse pas, ce n'est pas grave. Je garde l'information pour moi. »

Si vous vous pliez à son chantage, effacez tout l'or, l'équipement et les armes en votre possession et allez au **584**. Sinon, vous récupérez votre bourse et le maudissez pour son avidité avant de partir faire un tour au marché. En visitant les échoppes vous pouvez acheter les objets suivants:

- Artere (15 pièces d'or la dose): vous permet d'augmenter votre Force de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat.
- Herbe Médicinale (25 pièces d'or la dose): vous permet de récupérer toute votre Énergie perdue.
- Giodalina (15 pièces d'or la dose): vous permet de récupérer 4 points d'Énergie.
- Miscolina (15 pièces d'or la dose): vous permet d'augmenter votre Esprit de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat.
- Staborina (15 pièces d'or la dose): vous permet d'augmenter votre Agilité de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat.

Dépité par la tournure des événements vous quittez le marché. Rendez-vous au **89** pour demander audience avec le Prince Maroldo.

501

Vous vous agrippez à une pierre qui dépasse du mur et vous commencez l'escalade. Les aboiements se font de plus en plus proches, mais vous êtes déjà à une bonne hauteur et les chiens ne pourront pas vous atteindre. Vous perdez prise plusieurs fois, mais avec un effort titanesque vous parvenez au sommet. Bordant le mur, se trouve une ruelle plongée dans le noir et personne dans les alentours. Si vous êtes en compagnie de Latifah, vous l'aidez à son tour.

Vous commencez à redescendre le mur, mais vous faites un faux pas et vous tombez la tête en premier. La hauteur est telle que vous ne parvenez pas à amortir la chute et vous vous brisez le cou sur les pavés. Consolez-vous, vous n'avez pas trop souffert... Votre aventure se termine ici.

502

Dès que vous dites à Alisea que vous avez l'intention de passer la nuit avec elle, Sativa vous lance un regard froid plein de désapprobation. Vous tentez de l'amadouer, mais elle s'en va irritée sans même vous saluer.

Soit, pensez-vous, il reste toujours l'elfe pour me tenir chaud cette nuit.

La jeune femme est mince, mais ses yeux sont grands et profonds. Ses lèvres parfument de miel et elle vous murmure des mots doux au creux de l'oreille.

C'est vraiment une très belle créature, bien qu'elle lui manque un petit quelque chose qui fasse que vous puissiez tomber amoureux d'elle.

Vous saluez Mirante et Gadeus en leur ordonnant de se tenir prêts pour repartir dès l'aube.

« Si vous êtes en retard, je viendrai vous chercher. Et ce ne sera pas agréable pour vous, je vous l'assure! » terminez-vous.

Vos gardes du corps vous font signe de la tête pour

confirmer qu'ils ont compris, et vous partez les laissant entre les bras des filles, tandis qu'Alisea vous emmène loin d'eux, la main dans la main.

De sa voix mélodieuse typique des femmes de sa race, elle vous invite à vous détendre: « Voyageur, accorde-moi quelques minutes pour un bain purificateur, puis je serai à ta disposition. Ou désires-tu t'unir à moi maintenant? »

L'allusion à votre aspect négligé à cause du voyage, auquel s'ajoute très probablement une odeur peu rassurante, est plus qu'évidente, vous décidez donc de la suivre.

Elle vous conduit dans la salle de bain, où trône en son centre une baignoire circulaire, pleine d'eau chaude parfumée.

Elle enlève vos bottes pleines de poussière, puis vous déshabille complètement. Vous vous immergez dans l'eau chaude tout en l'observant pendant qu'elle se déshabille à son tour. Ses mains extraordinaires opèrent des mouvements sensuels pour masser vos muscles noués, qui finissent par se détendre. Elle semble si légère que c'est à peine si elle crée de petites vagues quand elle entre dans la baignoire.

La nuit se poursuit dans sa chambre, le lit est constitué d'un matelas en laine qui semble être très confortable, et des meubles d'un style exotique complètent la décoration.

« Les souvenirs de mon pays, voyageur... »

Assez maladroitement elle vous demande les raisons de votre voyage, mais vous préférez ne rien révéler sur vous ou sur vos compagnons. L'elfe commence alors à raconter son histoire et de la lumineuse forêt où elle est née et d'où elle s'est enfuie il y a quelques mois, après être tombée amoureuse d'un étranger qui a fini par la tromper.

« J'étais perdue, sans foyer et je ne pouvais pas retourner dans la forêt. Je n'y aurais plus été acceptée. Heureusement j'ai rencontré le Margrave, un homme charitable qui a eu le bon cœur de m'héberger et de m'offrir une vie agréable. Sur cette île nous vivons en paix avec le monde et avec nous-mêmes...

- Oh, j'en suis sûr, répondez-vous en souriant.
- Quoi qu'il en soit, si un jour tu visites mon pays, demande à parler à Andrius, mon frère. C'est le seul parent qui me reste. Dis-lui que je vais bien et il en sera heureux. »

Rapidement la conversation commence à vous lasser, car vous réalisez qu'elle pourrait continuer ainsi jusqu'au matin et vous aimeriez bien passer à autre chose.

Bien qu'elle soit mince, Alisea est une amante passionnée, et c'est seulement un peu avant l'aube que vous parvenez à la faire s'endormir, et que vous pouvez enfin dormir un peu vous aussi.

À votre réveil le soleil brille déjà; vous êtes conscient d'être resté trop longtemps dans la demeure du Margrave. Votre mission a une importance bien supérieure aux plaisirs de la chair et, après avoir déposé un dernier baiser sur le front de l'elfe, qui dort encore profondément, vous partez à la recherche de vos gardes du corps. Elle porte au poignet un bracelet avec une Clef en Fer (si vous le souhaitez, vous pouvez la prendre et la noter dans votre équipement).
Rendez-vous au **561**.

503

Vous rattrapez le militaire avant qu'il ne sorte de la taverne.
« Je connais ton cousin Bartemio et il me doit un grand service... »

Le nain s'arrête surpris et vous donne une autre possibilité:
« Soit, étranger, dis-moi ce qui t'amène ici. »

Vous lui racontez la disparition du Marteau, chose dont il est à connaissance. L'information n'est pas un secret pour aucun des gardes, et Bindello vous confirme que leur camarade qui était de garde dans la salle des trophées est actuellement en état d'arrêt à la caserne.

« J'ai besoin de lui parler » lui dites-vous.

Le nain semble y réfléchir un instant, puis accepte de vous aider.

« J'espère de ne pas le regretter... mais si quelque chose va de travers, je nierai toute implication. »

Vous acquiescez et le nain vous conduit à la caserne vous faisant passer par une entrée secondaire. Grâce à son aide personne ne vous remarque et vous atteignez la cellule du garde mis aux arrêts. Allez au **568** pour entendre ce qu'il a à vous dire.

504

« Nous ne pouvons pas courir un tel risque, mes Ministres! annoncez-vous solennellement, nous allons réussir par nos propres forces! Et maintenant, que chacun retourne à ses devoirs, le Conseil est terminé. »

Tiburzio et Attanasio hochent la tête, votre décision ne semble pas les satisfaire, tandis que dans les regards des deux membres plus anciens, Agricantus et Evanio, vous percevez de la peur, mais aussi du soulagement.

Vous retournez dans votre chambre où vous tentez de vous reposer un peu. Cela fait combien de temps que vous n'avez pas pu dormir? Exténué, vous vous écroulez sur le lit.

Vous êtes réveillé par du vacarme provenant du couloir qui donne sur votre chambre. Vous vous levez en sursaut et vous récupérez votre arme, qui n'est jamais loin de vous. Vous ne savez pas combien de temps vous avez dormi, mais à l'extérieur il fait déjà noir, quelques heures au moins doivent s'être écoulées.

Vous prenant par surprise, une douzaine de gardes du palais fait irruption dans votre chambre, ils sont tous lourdement armés. Vous les connaissez tous personnellement, et parmi eux il y a aussi le Commandant des Gardes qui, tentant de dissimuler sa gêne, vous explique ce qui est en train de se passer: « Mon Seigneur, je dois vous informer que vous êtes mis aux arrêts pour haute trahison. Le poste de Gardien du Royaume a temporairement été confié au Grand Prêtre d'Ekerion qui m'a donné personnellement cet ordre. Je vous

prie de ne pas opposer de résistance, car nous avons l'ordre d'utiliser la force si nécessaire. »

Vous êtes sidéré par ce que vous venez d'entendre. Le Commandant fait signe de vous désarmer, et on vous attache avec une corde. On vous traite avec déférence mais d'une façon ferme. Allez à **L'ÉPILOGUE 5.**

505

Le demi-démon ferme les yeux, il semble réfléchir à ce qu'il va vous dire: « À Dueshe nous ne sommes plus les bienvenus et nous devons continuellement fuir les patrouilles impériales. Nous souhaiterions émigrer à Abalone mais, d'après ce qu'on a entendu dire, la situation là-bas est des plus instables. Donnez-nous des informations plus récentes! »

Vous commencez à mieux comprendre. Ces brigands savent que leurs jours sont comptés et ont conscience de leur position de faiblesse. Vous pouvez peut-être tirer avantage de leur situation!

Si vous dites que, malgré la mort du Roi et la fuite du Régent, Abalone est encore forte et que la famine est finie, allez au **14.**

Si vous leur conseillez de trouver un autre royaume où s'installer, car Abalone est destinée à péricliter, allez au **190.**

506

« Chien d'estropié, ose répéter ce que tu viens de dire et je couperai ta tête pour nourrir les poissons! Informe tes amis que si vous tentez quoi que ce soit contre moi, je suis prêt à leur faire passer un mauvais quart d'heure. »

Le garçon murmure quelque chose et puis jure avant de repartir. Il ne s'attendait pas à une telle résistance!

Après quelques minutes vous entendez de nombreux pas se rapprocher, ainsi que les rires des marins.

Une voix désagréable vous appelle et vous ordonne d'ouvrir la porte: « ...sinon nous allons entrer sans demander la permission... » termine-t-il.

Vous vous préparez à affronter un bon nombre d'ennemis et, quand les premiers coups de pieds viennent frapper la porte, vous êtes prêt à faire périr vos assaillants.

Avec quelques difficultés, un petit groupe de six marins parvient enfin à faire irruption, mais, étant donné l'étroitesse de la cabine, ils ne peuvent vous attaquer que deux à la fois. Quand l'un d'eux meurt, il est immédiatement remplacé par le suivant. Ils sont tous armés de poignards avec un seul objectif : vous éliminer!

Marin 1:	Combativité	7	Énergie	12
Marin 2:	Combativité	6	Énergie	8
Marin 3:	Combativité	8	Énergie	14
Marin 4:	Combativité	7	Énergie	6
Marin 5:	Combativité	8	Énergie	8
Marin 6:	Combativité	9	Énergie	12

Quand vous aurez tué les cinq premiers adversaires et que le sixième se retrouve avec moins de 4 points d'Énergie, rendez-vous au **545**.

507

Tenter de fuir serait inutile et trop dangereux, d'ailleurs, si ces brigands avaient voulu vous éliminer, ils l'auraient déjà fait.

« Mirante, Gadeus, baissez vos armes et descendez de cheval. Restez calmes... »

Vos gardes du corps acquiescent et mettent pied à terre sans s'opposer aux brigands qui s'emparent de vos armes, équipement, or et bijoux (notez-les entre parenthèses sur votre feuille d'aventure, car il est possible que vous les récupériez plus tard). Puis ils vous bandent les yeux et vous

attachent les mains avec une corde en 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 campement, alors qu'il me suffirait de suivre le cours d'eau pour le retrouver...

L'après-midi touche à sa fin et quelques brigands sont en train d'allumer un feu de camp. La communauté ne compte pas plus de vingt-cinq personnes, uniquement des demi-démons.

On vous conduit vers une cabane construite contre une paroi rocheuse sur le côté plus au sud.

En entrant vous sentez une forte odeur de saleté et comprenez qu'il doit s'agir de l'habitation personnelle du chef des brigands. 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:

« Vous dites venir d'Abalone... »

Vous confirmez d'un hochement de la tête. Le silence qui s'ensuit se fait lourd.

Allez-vous intervenir en disant qu'il est en train de commettre une erreur et que vous devez rejoindre Inaus dans les plus brefs délais, allez au **190**, ou attendez-vous en silence qu'il reprenne la parole, allez au **505**.

508

Le Commandant Rotger finit lui aussi par se jeter en mer avec tout son équipage.

Resté tout seul, il vous est impossible de gouverner le navire, qui poursuit sa course inarrêtable vers le récif...

Quand le choc se produit, la sirène est déjà partie, emportant avec elle le corps de Rotger, tandis que vous êtes projeté

contre le mat principal (vous perdez 2 points d'Énergie).

Vous ne pouvez pas rester plus longtemps à bord. Une fois que le navire aura coulé, vous serez bon pour nourrir les poissons! Non sans difficultés, vous descendez à la mer un canot de sauvetage et vous commencez à ramer vers l'ouest de toutes vos forces. Vous espérez pouvoir atteindre la terre ferme avant que la nuit tombe.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **327**, sinon au **462**.

509

Une fois encore, le Ballon à Air est un formidable moyen de transport qui vous permet de parcourir de très longues distances en un minimum de temps.

Profitant de cette belle journée ensoleillée, vous filez tout droit vers Ruthenia, survolant la mer pendant quasiment tout le voyage.

Au coucher du soleil, vous êtes déjà en vue des toits de la ville et vous commencez doucement votre descente vers le côté nord, près d'une colline qui semble inhabitée.

Vous dégonflez le ballon et vous le repliez à l'intérieur de la nacelle, puis vous le cachez avec quelques branches et vous avez la présence d'esprit d'emmener avec vous la boîte métallique qui contient la précieuse Pierre Magique (notez-la dans votre équipement, vous ne pourrez pas vous en débarrasser tant que vous ne serez pas revenu dans ce lieu, si vous n'avez pas assez de place, vous devez renoncer à quelque chose d'autre).

Rendez-vous au **151**.



« Soit, voyageur... »

La démonsse vous prend les mains et les serre dans les siennes. Elles sont chaudes comme des braises, et vous voudriez vous dégager de cette poigne, mais la cartomancienne ne desserre pas sa prise. La douleur se fait insupportable et vous cause la perte de 5 points d'Énergie, dont 1 de façon définitive (modifiez votre feuille d'aventure).

Vous allez vous évanouir, quand la démonsse relâche enfin vos mains et se met à regarder le ciel de ses yeux vides, passant sa fine langue sur ses lèvres bleues.

Elle émet un petit gémissement de plaisir et puis, d'une voix plus fluette, reprend la parole: « Merci voyageur... un repas excellent... » termine-t-elle, tandis qu'un frisson vous parcourt le dos.

Elle semble enfin retrouver son état normal et d'une voix plus grave vous dit: « Passons à toi maintenant... ».

Elle dispose ses cartes en éventail, vous invitant à en choisir une. Sans trop y réfléchir vous prenez la carte la plus à gauche et vous la faite glisser vers la démonsse.

« Mmm, je vois en toi du caractère et de la force de volonté. Les indécis choisissent toujours au centre, les faibles n'atteignent jamais ce point... »

Elle prend la carte de ses deux mains, sans vous la montrer, et semble réfléchir à ce qu'elle doit vous dire.

« Ton futur est à un tournant, voyageur! Tu ne pourras plus faire marche arrière, et aujourd'hui ton destin se liera de façon indissoluble à celui des deux mondes. On parlera de toi pendant des années et tous connaîtront ton nom. Je ne sais pas dire si ce sera en bien ou en mal...

- Ce n'est pas suffisant, dites-vous irrité. Le prix que j'ai payé dépasse de loin la valeur des informations que tu m'as données. Dis-moi autre chose, serf de l'obscurité! »

La démonsse baisse la tête: « Tu voudrais peut-être savoir comment tu mourras? Je perdrais mes pouvoirs si je te

révélaï d'autres choses... contente-toi de ça, voyageur! »
Vous aimeriez protester, mais vous réalisez que ce serait inutile. Déçu par cette énorme perte, vous retournez à l'ambassade afin de vous préparer à la rencontre avec l'Empereur Wolfarmio, allez au **186**.

511

« Ta proposition semble sensée... mes citoyennes sont très respectueuses de la loi et je pense qu'elles s'y soumettront! »
Canice sourit, énigmatique.

« Mais combien de victimes y aura-t-il selon toi? » dit-il à brûle-pourpoint.

Si vous êtes capable de dire combien de femmes sont possédées à Ruthenia, rendez-vous au paragraphe correspondant à ce chiffre. Si le texte a un sens, cela voudra dire que la réponse est correcte. Si votre réponse n'est pas correcte ou si vous ne savez pas quoi répondre, allez au **430**.

512

La traversée est agréable et vous atteignez votre destination en un jour de voyage, pendant lequel vous récupérez 2 points d'Énergie. Une fois arrivé à Lapos vous cherchez le moyen de rencontrer le Duc de la ville. Rendez-vous au **537**.

513

Les messagers repartent et vous faites le point sur la situation avec Attanasio. Vous ne connaissez pas la nature de forces à disposition de Wolfarmio, mais le Ministre de la Guerre, en tant que commandant en chef de toutes les forces armées, suggère de positionner vos troupes au nord, à la frontière entre Dueshe, Abalone et Huary, entre le Fleuve Vert et les montagnes. De cette façon vous pourrez agir

immédiatement en cas d'invasion.

La nouvelle du début de la guerre s'est répandue en ville et, avec l'hiver qui approche, vous espérez que la tension diminuera, en attente du retour de la belle saison. Malheureusement vos éclaireurs vous rapportent de mauvaises nouvelles: par-delà les montagnes, une puissante armée aux étendards de l'Empire est en route vers Abalone. Wolfarmio a tenu sa promesse...

Les contingents envoyés par vos alliés arrivent enfin en ville et vous passez en revue les troupes à votre disposition.

Si vous avez un Globe en Marbre, allez tout de suite au **410**.

Le moment est venu de partir avec toute votre armée!

À l'aube de cette journée de mi-automne, un long cortège quitte la décadente Janger, laissant derrière lui la misère de la métropole. Nombreux sont ceux qui ne reverront jamais plus leur maison et ne savent même pas ce qui les attend maintenant.

Si Wolfarmio a osé défier Abalone c'est qu'il est stupide, ou qu'il sait qu'il peut vous écraser: au fond de vous, vous espérez que la première option soit la bonne.

Vous installez le quartier général au sud du Fleuve Vert, le long de la rive au nord de Janger, de façon à garder sous contrôle le col qui conduit à Huary.

Vous envoyez les éclaireurs parcourir sans relâche la frontière au nord pour repérer d'éventuelles escouades ennemies provenant du passage souterrain qui relie directement Abalone à Dueshe.

Les jours passent, et les soldats sont de plus en plus anxieux. Puis la nouvelle tant redoutée arrive: l'armée impériale est en train de traverser la frontière, l'invasion a commencé!

Votre éclaireur vous informe de ce qu'il a vu:

« Une armée sans fin, mon seigneur, peut-être cinquante mille hommes. Il y a des créatures monstrueuses, nées de la sorcellerie des magiciens de Wolfarmio, des barbares des glaces, des hommes cornus et... »

Vous interrompez l'homme, le réprimandant:

« Mon garçon, garde pour toi tout ce que tu as vu. Ce ne sont pas des divinités et ils peuvent être tués avec une épée. C'est tout ce dont tu as besoin de savoir pour les affronter. » Avec Attanasio, vous donnez l'ordre de mobilisation immédiate: si vous vous déplacez rapidement vous allez pouvoir les affronter en un lieu étroit, la plaine entre le Fleuve Vert et les montagnes.

Alors que le bruit des roulements des tambours ennemis commence à se faire entendre, vous tentez de remonter le moral de vos troupes afin de les inciter à la victoire:

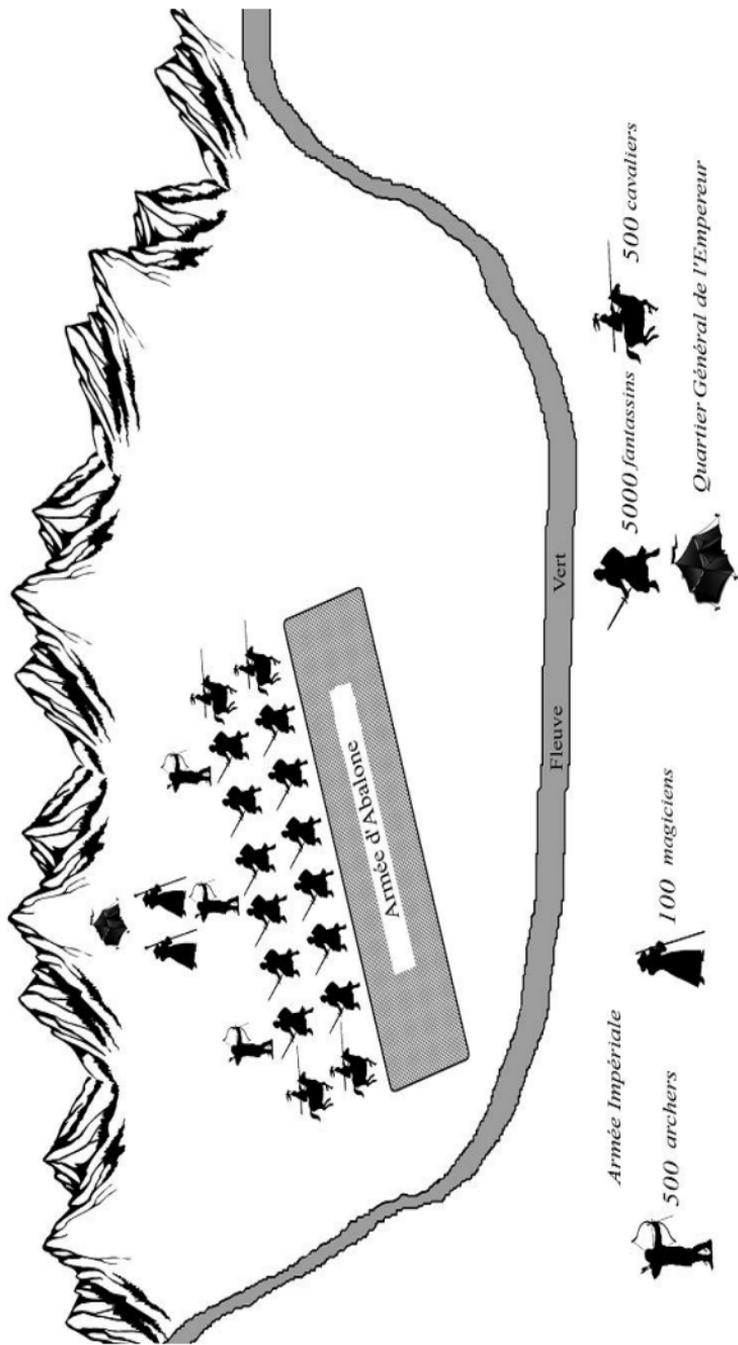
« Mes frères, nous sommes à nouveau menacés par la jalousie et la folie d'un homme ambitieux, mais qui a déjà goûté à la défaite. L'Empire a déjà été repoussé par le passé, et aujourd'hui aussi il ne parviendra pas à vaincre la volonté des justes. Je vous promets un retour triomphal, et quand vous retrouverez vos familles elles seront fières de vos exploits! Et maintenant, mes frères, sus à l'ennemi! »

Le cri de guerre de votre armée balaie les tambours impériaux, et les bataillons s'avancent dans l'ordre, guidés par vos commandants.

L'armée impériale a déjà traversé les montagnes et commence à se déployer à son tour. Avant que le début des hostilités ne soit donné, un messager de Wolfarmio se dirige vers vous à cheval. C'est le baron Juno, l'ambassadeur de l'Empire, venu négocier votre reddition:

« Gardien du Royaume d'Abalone, mon Seigneur m'a envoyé pour vous ramener à la raison. Pliez-vous à sa clémence et il promet d'immédiatement retirer ses troupes et de ne pas répandre de sang innocent. Si vous refusez, les âmes de ceux qui mourront viendront vous hanter. Acceptez cette magnanime offre de l'Empereur... »

Vous repoussez avec force ces déclarations qui n'ont comme seul objectif de vous discréditer face à vos hommes: « Vous avez envahi notre territoire! Dis à ton maître qu'Abalone ne cédera pas, et que son Gardien n'aura aucune clémence. Pars avant que mes hommes n'oublient les bonnes manières! »



Le cheval de Juno hennit et l'homme peine à le contrôler. Après avoir longtemps soutenu votre regard, il tourne bride et repart au galop vers son quartier général. Au loin vous apercevez la position surélevée où s'est installé l'Empereur pour mieux observer le champ de bataille.

En Annexe (à la fin du livre) se trouvent les règles à utiliser pour gérer cette bataille rangée. Lisez-les attentivement et puis revenez ici afin de décider de la stratégie à prendre. Regardez l'image 10, où sont disposées les troupes ennemies composées de:

60000 fantassins

2000 cavaliers

1500 archers

200 magiciens

Attanasio et Agricantus vous proposent les options suivantes: Vous pouvez tenter d'effectuer une percée sur le flanc droit (notez dans la case du premier tour du Registre de Bataille le nombre et le type de troupes que vous allez employer pour attaquer). Les autres troupes se disposeront sur toute la longueur du front pour contrer l'avancée ennemie.

Dans ce cas allez au **398**.

Vous pouvez tenter d'enfoncer le centre de la formation ennemie, en regroupant vos forces (notez dans la case du premier tour du Registre de Bataille le nombre et le type de troupes que vous allez employer pour attaquer).

Dans ce cas allez au **176**.

Vous pouvez tenter d'effectuer une percée sur le flanc gauche (notez dans la case du premier tour du Registre de Bataille le nombre et le type de troupes que vous allez employer pour attaquer). Les autres troupes se disposeront sur toute la longueur du front pour contrer l'avancée ennemie. Dans ce cas allez au **225**.

Vous pouvez concentrer les tirs de vos archers vers les magiciens ennemis, mais ils devront pour cela se rapprocher dangereusement près du centre du déploiement adverse (notez dans la case du premier tour du Registre de Bataille le

nombre et le type de troupes que vous allez employer pour attaquer). Les autres troupes se disposeront sur toute la longueur du front pour contrer l'avancée ennemie.

Dans ce cas allez au **366**.

Rappelez-vous aussi de décider de quelle façon faire intervenir vos magiciens (pour soigner les troupes ou appuyer leur attaque) et avec combien d'unités.

514

« Les quelques fois où j'ai fréquenté ce genre d'endroit, je suis entré la bourse pleine et j'en suis ressorti sans un rond, vous dit Mirante qui ne cache pas ses expériences passées, et puis, le plaisir de conquérir le cœur d'une femme a une toute autre saveur... »

Gadeus fait la moue, mais il est obligé de vous suivre.

Vous marchez dans les grandes avenues de la ville à la recherche d'un endroit qui puisse vous offrir un peu de quiétude.

Dans ce qui semble être la place principale, de nombreuses personnes sont en train de faire leurs courses au marché local, alors que le ciel commence à s'assombrir.

Vous êtes fatigués et vous n'avez ni l'envie, ni le temps de vous mêler à cette confusion, mais peut-être que visiter quelques étalages pourrait s'avérer utile.

Pour visiter un marchand d'animaux exotiques, allez au **562**, si vous optez pour un vendeur de potions, allez au **62**, si, alléché par l'odeur, vous vous approchez du stand d'un homme corpulent qui est en train de faire frire quelque chose dans une grande poêle, allez au **298**.

Enfin, vous pouvez quitter la place et chercher un endroit plus calme au **106**.



« Commandant Rotger, je ne suis pas très à l'aise sur un navire et je pense avoir l'estomac barbouillé: je préférerais éviter de salir votre cabine, dans le cas où je boive un peu trop. J'espère que vous m'excuserez... »

L'homme fait une grimace de désapprobation et s'en va en murmurant: « Ah ces blancs-becs de la ville! Même pas capables de boire un verre de bonne gnole... »

Vous souriez en le voyant s'éloigner, probablement il pensait que vous étiez le seul à bord capable d'apprécier sa liqueur... Cela vaut mieux ainsi et, quand au coucher du soleil vous appontez enfin dans le grand port de Beozia, vous êtes satisfait d'y être arrivé sans tracas.

Vous décidez d'éviter les auberges malfamées du quartier et vous pénétrez dans les ruelles adjacentes à la recherche d'une zone moins dangereuse.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou inférieur à 16 vous ne vous apercevez de rien lorsqu'un voleur vous fait les poches et repart avec la moitié de vos pièces d'or ainsi que le premier objet noté sur votre feuille d'aventure.

S'il est supérieur, vous lui attrapez le bras juste avant qu'il puisse commettre son larcin et vous le chassez à coup de pieds dans le postérieur.

Vous ne pouvez pas utiliser de sorts ou boire une potion pour augmenter votre Agilité car vous êtes pris par surprise.

Après cette petite mésaventure, vous trouvez enfin une ruelle suffisamment éclairée et vous vous mettez à la recherche d'une auberge. Rendez-vous au **286**.



Vous apercevez un voile de doute dans le regard des gardes.
 « Nous n'en savons rien et cela ne nous concerne pas. Si vous voulez traverser le pont ce sera 10 pièces d'or chacun, chevaux inclus. »

Ils gardent leur main sur les épées pour montrer qu'ils ne rigolent pas.

« Mais c'est du v... Mirante ne parvient pas à se retenir.

- Tais-toi, Mirante! » l'interrompez-vous.

Effectivement c'est du vol et vous n'êtes pas très enclin à gaspiller ainsi l'argent en votre possession.

Comme alternative vous pourriez tout simplement les éliminer, même si tuer deux gardes impériaux ne serait certainement pas interprété comme un geste amical.

Si vous payez, déduisez 30 pièces d'or de votre bourse et allez au **372**, sinon, vous dégainez votre arme et vous affrontez les deux hommes avec le soutien de vos compagnons. Rendez-vous au **467**.



Un soldat portant l'uniforme des gardes d'Abalone surveille l'entrée de l'ambassade, un palais austère et gris.

Vous lui murmurez le mot d'ordre pour vous faire reconnaître et, sans sourciller, il vous donne accès à la vaste salle de réception.

L'ambassadeur et son épouse étaient en train de dîner, mais ne semblent pas surpris par votre arrivée.

« Mes hommages, mon Seigneur », l'homme vous adresse une profonde révérence, aussitôt imité par sa jeune épouse, aux longs cheveux blonds.

Vous échangez une poignée de main et vous vous présentez. L'homme s'appelle Rygario et appartient à une ancienne famille de comtes. Il y a quelques années, il s'est fiancé avec la belle Isarca, provenant de l'aristocratie de Dueshe et, grâce à ses bons rapports avec les gouvernants des deux États, il a été nommé comme représentant d'Abalone auprès de l'Empire.

« On vous attendait, mon Seigneur. Le baron Juno m'a fait parvenir un message m'informant que vous alliez venir pour une mission de la plus haute importance. Il a précisé que la rencontre avec l'Empereur Wolfarmio se tiendra demain soir, lors de la fête de la mi-été. Ce peuple a la coutume de fêter le jour le plus chaud de l'année avec des banquets, musiques et danses. Vous ne le regretterez pas! »

Vous acquiescez satisfait par l'accueil qui vous attend, mais Rygario doit s'être rendu compte des gargouillements de vos estomacs, car il vous invite à vous asseoir à sa table et donne l'ordre aux deux serviteurs démons d'apporter au plus vite de quoi vous sustenter. La soirée se poursuit agréablement, adoucie par un chant de Dame Isarca dont la voix est mélodieuse et envoûtante. Il est tard quand vous rejoignez votre chambre où vous passez une nuit de tout repos (vous récupérez 2 points d'Énergie).

Le lendemain vous profitez du temps à disposition pour visiter la ville: elle est très grande et, d'un point de vue architectural, vraiment impressionnante. Les édifices sont hauts et majestueux, mais la grisaille qui imprègne Inaus est presque tangible et laisse une sensation étrange, comme si une malédiction touchait ce peuple.

À côté du grand parc de la villa impériale, où ce soir vous ferez la connaissance de Wolfarmio, les vendeurs ambulants ont créé un grand marché où s'activent saltimbanques, chanteurs, ménestrels et poètes racontant des histoires d'héros d'autres temps et d'autres endroits pour le plus grand plaisir des passants.

Un énorme ballon flotte dans l'air au centre de la place:

vous n'avez jamais rien vu de semblable.

Si vous allez voir ce que c'est, allez au **352**, sinon, vous pouvez aller voir ce que les autres marchands ont d'intéressant à offrir. Dans ce cas allez au **181**.

Comme alternative, vous pouvez vous rendre au Temple d'Ekerion pour prier et méditer avant la rencontre de ce soir, allez au **33**.

518

« Je sais à quoi tu penses... poursuit le chef des brigands, descendez immédiatement de cheval et suivez-nous! »

La situation ne se présente pas bien, si vous voulez tenter de fuir, vous devez le faire maintenant.

Si vous fuyez en tentant de surprendre vos adversaires, allez au **261**; sinon vous obéissez aux ordres du demi-démon en allant au **507**.

519

Il serait trop dangereux de vous approcher des flammes, vous atterrissez donc en douceur derrière une colline.

Vous dégonflez le ballon pour éviter qu'on le voie et vous emportez la boîte avec la Pierre Magique. Notez l'objet dans votre équipement, si vous n'avez pas assez de place vous devez renoncer à quelque chose d'autre.

Vous vous mettez en route, quand dans l'obscurité vous entendez le bruit d'armes qui s'entrechoquent.

Si vous voulez voir ce qui se passe, allez au **152**, si, par contre, vous poursuivez vers la forêt en feu, allez au **442**.



Mirante est en train de seller son cheval, et vous en profitez pour faire un clin d'œil à Gadeus: vous avez reconnu en lui un membre de la confrérie de Lord Sirlonio. Lui aussi possède à l'annulaire gauche un anneau avec un faucon dont les serres entourent le doigt.

Gadeus vous répond d'un hochement de la tête, signe que lui aussi vous a reconnu. Ceci vous laisse pensif, l'organisation a des ramifications partout, même dans la Garde Royale, en direct contact avec les membres les plus importants du Royaume.

Est-il possible qu'il ait reçu l'ordre d'influencer vos actions au bénéfice de la confrérie?

« Mon Seigneur... l'appel de Mirante vous sort de vos pensées, dans quelle direction devons-nous lancer nos montures? »

Si vous prenez le chemin le plus à l'ouest, celui qui traverse sur une petite partie le territoire de Huary, allez au **35**.

Si vous préférez longer le Lac Neger au nord et emprunter le passage souterrain pour franchir les montagnes, allez au **114**.

À partir de maintenant vous pouvez demander à vos compagnons leur opinion sur les événements qui se déroulent dans certains paragraphes. Pour ce faire, ajoutez 30 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez. Si le texte débute par « *Vous arrivez ici du paragraphe...* » cela signifie que Mirante et Gadeus auront quelque chose à vous suggérer, autrement vous devez retourner au paragraphe où vous étiez. Dans ce cas vous perdez 1 point d'Autorité pour les avoir interpellés inutilement.



Votre exhortation fait mouche, le Ministre du Commerce reprend la parole.

« Mon Seigneur, nous devons récupérer les droits sur les colonies de Cadash, sinon, nous ne ferons pas long feu. Mon conseil est donc celui de chercher un puissant allié et de contraindre la République de Huary à se rendre. L'Empire de Dueshe n'est plus aussi fort et menaçant comme autre fois, mais il n'y a pas d'alternatives. Et nous n'avons pas les fonds nécessaires pour engager des mercenaires ou des pirates. Nos voisins de Ruthenia et Lapos possèdent d'imposantes flottilles de guerre et leur inimitié envers Beozia est historique. Mais ce sont des villes dédiées au commerce et qui rarement se mêlent des affaires politiques. Je pense qu'il sera difficile de les avoir comme alliées. »

Il termine son argumentation en demi-ton, puis laisse la parole à Agricantus.

« Mon Seigneur, nous ne vaincrons personne sans l'aide de la magie. L'Académie est prête à faire son devoir et à mettre à disposition ses sorts. Mais, afin de préparer toutes les armes destructrices que nous nécessitons, il faut du temps ou de l'argent, ou les deux, ce serait mieux. Les ingrédients sont chers et pas tous faciles à obtenir. Les magiciens doivent être formés à la perfection, autrement nos propres armes pourraient se retourner contre nous.

- De combien de temps auriez-vous besoin, Agricantus, et de combien d'or? demandez-vous.

- Voyons, la magie de guerre nous sera extrêmement utile et j'ai besoin d'entraîner au moins cent de mes meilleurs étudiants. Mon seigneur, je pense que deux mois seraient suffisant pour y parvenir, ainsi que quarante mille pièces d'or... »

Les autres ministres laissent échapper un cri de stupeur en entendant ces mots, mais, vous souvenant de la dispute d'il y a peu, vous ne laissez pas de place aux polémiques et vous

intervenez immédiatement.

« Bakra, prend note! Quelqu'un sera chargé de trouver les fonds nécessaires. »

Intervient alors Attanasio: « Mon Seigneur, en deux mois il est exclu que je puisse renforcer notre flotte. Mais nous pourrions entraîner dix mille fantassins ainsi que mille cavaliers. Pour cela nous avons besoin d'armes, de chevaux et de machines de guerre...

- Je vous écoute, continuez... vous sentez qu'Attanasio est embarrassé.

- Hem, mon seigneur... nous devrions avoir besoin de... quarante mille pièces d'or. »

L'homme est ému en envisageant la possibilité d'augmenter les effectifs de l'armée.

« Bien. Evanio, je pense que c'est à votre tour de nous dire comment vous allez récupérer les fonds nécessaires. »

Vous vous adressez à l'homme, qui hésite un peu comme s'il pesait ses mots.

« Mon Seigneur et mes chers collègues, la situation du trésor royal, vous la connaissez déjà. Nous avons à peine les fonds pour maintenir tant bien que mal la situation actuelle, nous ne pouvons donc pas rêver les yeux ouverts. Je crois que nous devons rester les pieds sur terre, en attente de temps meilleurs.

- Allons, Ministre, je sais bien que vous êtes capable de trouver des solutions à des problèmes bien plus grands. Soyez un peu plus inventif... »

Le vieux noble tripote nerveusement un bouton de sa veste.

« Eh bien, premièrement on pourrait imposer les temples religieux et récupérer ainsi quelques fonds. D'un plus grand impact serait la saisie de toutes les propriétés appartenant aux quatre Églises et de les utiliser pour financer notre effort de guerre.

- Poursuivez, Evanio, dites-vous en l'écoutant avec intérêt.

- Pour récupérer de l'or, nous pourrions couper celui des pièces en circulation dans le Royaume avec du cuivre et de

l'argent: la masse de monnaie en circulation doublerait rapidement, et mois après mois nous obtiendrions plus de fonds. »

Le Ministre du Commerce l'interrompt: « Mais ainsi la valeur des pièces d'or s'effondrerait de façon drastique!

- Oui, effectivement ceux qui ont beaucoup d'argent verraient leur valeur effective diminuer de moitié, mais je crois que ce n'est pas un problème qui concerne le Royaume... les mots d'Evania sont sans ambiguïté. Une autre option serait d'imposer les marchands, qui ne semblent pas trop ressentir la misère actuelle. Les prix des marchandises sont de plus en plus élevés... ici aussi il y aurait de quoi remplir les caisses... »

Il est interrompu par Tiburzio, visiblement agacé, qui ajoute d'un ton âcre: « C'est cela, oui, pour qu'ils fuient tous Abalone! Et à la fin on aurait encore plus de difficulté à trouver de quoi manger... Et pourquoi ne pas imposer les nobles et les riches propriétaires terriens? Je pense qu'il y en a plus qu'assez, et on pourrait même résoudre tous nos problèmes en abolissant la noblesse et en confisquant tous leurs biens! »

Le Ministre du Trésor ne cède pas à la provocation, mais répond rapidement: « Peut-être que vous n'êtes pas correctement informé, mais d'après ce que j'en sais, les citoyens n'ont déjà plus de quoi se nourrir, étant donné que des parasites gardent haut les prix des denrées alimentaires... Nous pourrions tout aussi bien imposer tous les citoyens sans faire de distinction, bien que je doute qu'on puisse récupérer de grosses sommes ainsi.

- Juste, dites-vous.

- Bien que cela puisse paraître comme un choix assez impopulaire, continue Evania, afin d'augmenter nos troupes on pourrait rétablir le service militaire obligatoire pour tout homme entre dix-huit et quarante ans. Cela nous ferait économiser beaucoup d'argent... »

Attanasio le scrute pendant qu'il termine sa phrase.

« Et que pensez-vous des nains d'Osgaram, ou des elfes de la Forêt Lumineuse? Pourraient-ils s'allier à nous? » dites-vous enfin.

Tiburzio, en tant que grand connaisseur du monde, prend la parole: « Mon Seigneur, de mon point de vue, les nains n'ont pas vraiment d'intérêt à entrer en guerre. Leur domaine est caché au-delà d'infranchissables montagnes, qu'ils creusent en profondeur à la recherche d'or et de pierres précieuses. Ils sont plus avides d'argent de ce que l'on pourrait imaginer et ils ne nous aideront en aucune façon, à moins de grassement les payer. Bien qu'ils soient des guerriers hors pair, je ne crois pas qu'ils pourront être utiles. Pour ce qui en est des elfes de la Forêt Lumineuse, cela pourrait être une bonne option effectivement. J'ai entendu dire que les orques, leurs ennemis naturels, osent pénétrer de plus en plus dans leur royaume, pillant et brûlant les bois. Les elfes sont en train de perdre le contrôle de leur territoire et ils savent avoir besoin d'alliés. Je ne serais pas surpris qu'ils acceptent, en échange de notre aide pour repousser les orques. »

Atanasio intervient en soutien de son collègue: « Et, de plus, ce sont de formidables archers. Ils possèdent des armes magiques d'une précision surnaturelle. Ils seraient un apport essentiel pour compléter notre armée.

- Très bien, mes Ministres, je pense avoir toutes les informations nécessaires pour prendre une décision. Je déclare le Conseil fini. Je vous informerai de mes choix. »

Votre ton est ferme et n'admet aucune réplique, vous vous levez en premier et vous retournez à l'ancien Palais Royal qui est devenu maintenant votre demeure. Les quatre ministres vous saluent avec déférence et vous observent partir d'un pas rapide.

Vous allez devoir prendre des décisions cruciales pour le futur du Royaume et il est nécessaire que vous fassiez les bons choix. Vous passez donc le reste de la journée seul à étudier les différentes propositions.

Il semble évident que vous devez accepter l'invitation du Baron de Meconia et partir en mission à Inaus, afin de rencontrer l'Empereur Wolfarmio. Vous devrez bien écouter ce qu'il a à vous offrir et essayer d'obtenir le maximum d'avantages pour Abalone.

Vous appelez Donabedian: « Mon fidèle Donabedian, envoie une lettre à l'Ambassadeur Juno et confirme-lui que d'ici deux semaines je me rendrai à la capitale de l'Empire de Dueshe. Et informe les Ministres de ma décision. (Votre serviteur acquiesce). Tu peux t'en aller maintenant. »

Silencieux comme à son habitude, il repart et vous laisse seul dans la salle du trône, tandis que vos gardes à l'entrée baillent bruyamment.

Le lendemain matin Donabedian se présente à vous avec une nouvelle inattendue.

« Mon seigneur, j'ai reçu une requête de la part d'un noble d'Abalone. C'est Lord Sirlonio, qui réside au nord de Janger. Il dit qu'il souhaite vous rendre hommage. Puis-je l'informer de votre disponibilité? »

Si vous voulez le rencontrer, allez au **322**; si vous refusez, allez au **530**.

Si vous avez l'anneau de Lord Sirlonio, vous ne pouvez pas refuser de le recevoir, allez directement au **322**.

522

Le messager envoyé chez le Roi des Elfes fait son retour accompagné par le lieutenant du Roi lui-même, Virendal, que vous avez déjà rencontré pendant l'attaque des orques. Il est à la tête d'un important bataillon d'elfes qui bougent à l'unisson, silencieux comme la brise du matin. Les gens qui les aperçoivent sont surpris, ils n'avaient jamais vu des soldats aussi disciplinés et menaçant à la fois!

Virendal vous informe que le Roi des elfes n'a pu envoyer que 500 archers: « Les orques sont encore actifs aux abords de la forêt et mon seigneur doit maintenir une certaine

pression afin d'éviter tout nouveau danger. Toutefois mes frères combattront jusqu'à la mort. Vos ennemis, Gardien et Héros, seront repoussés par nos flèches! » conclut Virendal, d'un ton hardi. Retournez au **86**.

523

Vous tirez de toutes vos forces la jambe entravée et vous parvenez enfin à vous dégager de cette maudite algue visqueuse.

« Eh, vous deux! Attendez-moi! criez-vous à vos gardes du corps qui ne s'étaient rendu compte de rien. Ces algues sont dangereuses, nous devons rester à proximité les uns des autres pour plus de sécurité! »

Les deux acquiescent et, une fois que vous les avez rejoints vous poursuivez ensemble les derniers mètres qui vous séparent de l'île.

L'obscurité commence à tomber sur l'île du Margrave et plusieurs lumières s'allument, signalant ainsi la présence de ses habitants.

À proximité d'une barque de petites dimensions, une échelle en bois, en piteux état, mène vers une ouverture dans la roche faiblement éclairée par les derniers rayons du soleil. Vous la remontez l'un après l'autre et vous débouchez dans une petite salle creusée à même la roche. Du côté opposé d'où vous vous trouvez, un escalier en colimaçons, lui aussi grossièrement entaillé dans la roche, monte dans l'obscurité. Rendez-vous au **233** pour explorer ce lieu.

524

« Sartorius? vous le regardez d'un air ennuyé, oui, il me semble avoir déjà entendu ce nom... il y a quelques jours j'ai rencontré un de vos amis nécromants. Mais je ne saurai dire ce qu'il est advenu de lui... » dites-vous sarcastique.

- Chien! crie le magicien, cet homme possède des connaissances qu'aucun mortel ne pourra jamais rassembler dans le courant d'une seule vie. Si je découvre que tu lui as fait du mal, sache que tu le regretteras! »

- Ils disent tous pareil... mais à la fin, tous ceux qui ont eu la malchance de me croiser ont fui la queue entre les jambes. Du moins, ceux qui ont été assez rapides pour s'enfuir... »

Vous terminez par un rire qui ne fait qu'irriter encore plus le magicien. Il semble évident que vous n'avez plus rien à faire avec lui, vous retournez donc rejoindre vos gardes du corps. Rendez-vous au **443**.

525

« Eh! Il y a quelqu'un? Nous sommes en voyage vers l'Empire, nous pourrions parcourir un peu de chemin ensemble!» criez-vous en essayant de garder un ton rassurant.

L'écho se répercute pendant quelques instants, puis s'éteint dans l'obscurité silencieuse du passage souterrain.

Vous tendez l'oreille et une sorte de réponse vous parvient, vous n'arrivez pas à comprendre ce que c'est, on dirait un gémissement de souffrance.

« Allons-y! ordonnez-vous à vos compagnons, et soyez prêts à intervenir! »

Vous conduisez vos chevaux par les brides en accélérant le pas. Vous entendez maintenant distinctement des bruits de lutte et, après une dizaine de mètres, vous en comprenez l'origine.

Une silhouette vaguement humaine, avec des ailes membraneuses, se trouve au milieu du passage. Son corps est entièrement recouvert par un fin duvet brun qui la fait ressembler à une chauve-souris géante. Son visage rappelle celui d'un homme, mais sa bouche n'est qu'une large fente aux dents acérées. Elle est en train de sucer le sang directement de la bouche de sa victime, un garçon revêtu

d'une simple tunique verte dont la capuche recouvre la moitié du visage.

Il a encore des forces pour se débattre, mais si vous n'intervenez pas, il mourra bientôt! La créature interrompt son repas et déploie ses ailes pour vous intimider.

Chauve-souris Humaine: Combativité 8 Énergie 12

À cause de l'exiguïté du passage, votre Agilité est diminuée de 2 points pour la durée du combat, mais, grâce à l'aide de Mirante et Gadeus, à chaque coup que vous portez vous pouvez ajouter 2 points de dommage supplémentaires.

Si vous parvenez à la vaincre, rendez-vous au **134**.

526

Le visage du magicien s'approche de plus en plus, tandis que vous ne pouvez pas bouger. Son rictus s'agrandit d'une oreille à l'autre quand il sort d'un tiroir un poignard aiguisé duquel s'écoule un liquide transparent.

Votre vie se termine lors d'une expérimentation de nécromancie du magicien d'Inaus. Vous ne rencontrerez jamais l'Empereur et votre aventure se termine ici.

527

Le tavernier ne se montre pas très intéressé par vos questions: « Toujours en train de poser des questions, vous autres étrangers... tu me prends vraiment pour un idiot? »

Il semble bien que vous n'obtiendrez rien de lui, qu'allez-vous faire? Si vous offrez une bière au garde assis tout seul dans un coin, effacez 2 pièces d'or et allez au **473**.

Si vous quittez la taverne et que vous retournez dans la salle principale du palais où la foule veille sur la dépouille du Roi pour y retrouver le Prince, en espérant qu'il se soit libéré de l'encombrante présence de son oncle, allez au **472**.

Dès que vous vous levez de table, la patronne fait signe à la serveuse qui se dirige dans les cuisines. Elle en ressort accompagnée d'une elfe, elle est mince, mais ses yeux sont grands et profonds.

C'est vraiment une très belle créature, bien qu'elle lui manque un petit quelque chose qui fasse que vous puissiez tomber amoureux d'elle.

Même si ses lèvres ont le parfum du miel, comme l'attentionnée patronne vous a dit, pour l'instant vous ne sentez que l'odeur de gras de cochon qui s'est accroché à elle après une soirée en cuisine.

Alisea semble s'en rendre compte car elle vous adresse la parole de sa voix mélodieuse typique des femmes de sa race, elle vous invite à vous détendre: « Voyageur, accorde-moi quelques minutes pour un bain purificateur, puis je serai à ta disposition. Ou désires-tu t'unir à moi maintenant? »

L'allusion à votre propre aspect négligé après deux jours de voyage, auquel s'ajoute très probablement une odeur peu rassurante, est plus qu'évidente, vous décidez donc de la suivre.

Vous faites glisser sur le comptoir de la patronne 27 pièces d'or et puis vous vous dirigez vers la salle de bain où se trouve une grande bassine pleine d'eau chaude. Alisea vous aide à vous déshabiller et vous vous immergez dans l'eau tout en l'observant pendant qu'elle se déshabille à son tour. Ses mains extraordinaires opèrent des mouvements sensuels pour masser vos muscles noués, qui finissent par se détendre. Elle semble si légère que c'est à peine si elle crée de petites vagues quand elle entre dans la bassine.

La nuit se poursuit dans sa chambre, le lit est constitué d'un matelas en laine qui semble être très confortable, et des meubles d'un style exotique complètent la décoration.

« Les souvenirs de mon pays, voyageur... »



Assez maladroitement elle vous demande les raisons de votre voyage, mais vous préférez ne rien révéler sur vous ou sur vos compagnons. L'elfe commence alors à raconter son histoire et de la lumineuse forêt où elle est née et d'où elle s'est enfuie il y a quelques mois, après être tombée amoureuse d'un étranger qui a fini par la tromper.

« Mais en réalité ce que je fais ne me déplaît pas. Dans notre royaume la vie s'écoule monotone, chaque jour se ressemble. Il n'y a jamais de nouveautés et je me suis lassée de tout cela. Je ne te cache pas que le chien qui m'a fait partir de là, m'a juste fourni un bon prétexte pour fuir.

- Voilà donc la raison de toutes ces questions à propos de mes voyages... mais je ne peux pas t'emmener avec moi, Alisea. Tôt ou tard tu finiras par trouver un bon gars...

- Oh, j'en suis sûre... que crois-tu! dit-elle en dissimulant un petit sourire gêné. Quoi qu'il en soit, si un jour tu visites mon pays, demande à parler à Andrius, mon frère. C'est le seul parent qui me reste. Dis-lui que je vais bien et il en sera heureux. »

Rapidement la conversation commence à vous lasser, étant donné que les pièces d'or payées à la patronne représentent une somme rondelette, vous aimeriez bien passer à autre chose...

Vous êtes réveillé par quelqu'un qui cogne à la porte.

C'est Gadeus qui est passé vous chercher.

« Mon Seigneur, il se fait tard. Le soleil est déjà haut dans le ciel, et il nous reste encore beaucoup de route à parcourir. »

Vous vous rhabillez en toute vitesse, et vous déposez un dernier baiser sur le front de l'elfe, qui dort encore profondément, fatiguée par cette nuit si intense. Elle porte au poignet un bracelet avec une Clef en Fer (si vous le souhaitez, vous pouvez la prendre et la noter dans votre équipement).

Quelques minutes après vous sortez tous les deux par la porte principale, en riant de bon cœur, prêts à affronter une nouvelle journée de voyage.

A l'extérieur vous retrouvez Mirante qui vous attendait. Vous récupérez 4 points d'Énergie grâce au repos et au copieux dîner. Si vous avez encore vos chevaux, allez au **3**; si vous n'en avez pas, allez au **272**.

529

Si vous êtes un Lutin, un Démon ou un Guerrier, votre connaissance de l'écriture humaine est trop sommaire et, à part quelques images, vous ne comprenez pas grand-chose. Retournez immédiatement au **5** et effectuez un autre choix. Toutefois, si vous êtes avec Latifah, vous lui demandez de lire le livre et la démonsse vous aide à comprendre le contenu: poursuivez la lecture de ce paragraphe.

Si vous êtes un Magicien, un Moine ou un Voleur, vous lisez avec attention les nombreuses pages où un poète, probablement humain, décrit la geste épique des rois nains, depuis Throringa à Farolfo, avec lequel se termine le poème. Le Prince héritier fera probablement compléter la suite pour Faroldo.

À la dernière page se trouve un intéressant arbre généalogique, où vous reconnaissez clairement les noms des deux fils de Farolfo: Faroldo et Carolfo. Ce dernier serait le deuxième en ligne de succession après Maroldo.

Vous avez passé beaucoup de temps dans la bibliothèque (notez qu'une heure vient de s'écouler), et vous pensez qu'il vaut mieux quitter cet endroit (rappelez-vous que si 3 heures se sont écoulées, vous devez immédiatement vous rendre au **426**).

Si vous voulez lire le livre qui décrit la construction du Palais Royal, allez au **376**.

Si, par contre, vous voulez quitter la bibliothèque, vous pouvez demander à Surconio de vous faire visiter la salle des trophées, au **543**, ou l'armurerie, au **188**, la salle du trône, au **95** ou le quartier du personnel, au **52**.

Comme alternative, vous pouvez tout simplement demander une chambre pour pouvoir réfléchir au calme, en attendant l'heure des funérailles. Dans ce dernier cas, allez au **426**.

530

« Dis-lui que je n'ai pas l'intention de perdre mon temps avec le premier noble qui passe par la capitale. Hem, utilise un langage plus adéquat, bien entendu... »

Donabedian se dépêche de rapporter votre message à l'émissaire du noble, vous laissant terminer votre petit déjeuner. Il revient peu après assez agité, portant un petit coffre ouvert rempli de pièces d'or.

« Seigneur! Seigneur! L'émissaire m'a dit de vous remettre ce présent si vous acceptez la rencontre. Il y en a au moins pour mille pièces d'or! »

Si vous persistez à ne pas vouloir rencontrer le noble, allez au **446**; si vous changez d'avis, notez l'or sur votre feuille d'aventure et allez au **322**.

531

L'elfe rend son dernier souffle dans vos bras. Vous êtes obligé de l'abandonner par terre, nourriture pour les chacals qui à l'aube reprendront leurs ripailles.

Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre son Pendentif en Argent en forme de feuille qu'il porte au cou, puis, en fouillant l'orque, vous récupérez 4 pièces d'or. Son cimenterre ne vous est d'aucune utilité et la nourriture qu'il transportait a une odeur nauséabonde.

Vous regardez autour de vous et, au milieu d'un silence glacial, vous poursuivez vers la forêt en flammes au **442**, à la recherche d'autres survivants.

532

Vous donnez le Pendentif en Argent à Verena, qui le soupèse un instant...

« Un artefact elfique... je l'accepte avec plaisir, mais ne pense pas que grâce à ce don je serai plus indulgente avec toi. Fais voir ce que tu as en main! »

Effacez le Pendentif de votre équipement et choisissez votre prochaine action.

Si vous voulez montrer le caillou à Verena, lancez 2 dés, notez le résultat et puis allez au **26**. Si vous voulez invoquer Ekerion et lui demander de le faire devenir blanc, quelle que soit sa couleur d'origine, allez au **265**. Si vous vous refusez de le montrer, allez au **294**.

533

Les yeux charmeurs de la femme vous attirent, ses lèvres voilettes effleurent les vôtres, et vous ressentez de nouveau cette sensation de froid.

« Ceci est un vrai baiser... » murmure-t-elle.

Vous passez une nuit torride ne vous endormant qu'à l'aube, tandis que Torlam peigne ses cheveux ébouriffés.

Vous vous réveillez un peu plus tard, seul! Plus aucune trace de la belle actrice. En souvenir de cette nuit d'amour il ne reste qu'une Clef en Argent (que vous pouvez ajouter à votre équipement) et le bleu sur votre avant-bras gauche, causé par une morsure dans un élan de passion.

Vous vous apercevrez bientôt que cette marque ne peut pas guérir et que vous la garderez pour toute votre vie. Vous vous sentez comme quelqu'un qui revit, plus conscient de vous-même et de vos capacités. Augmentez de 1 point une de vos caractéristiques au choix et, en même temps, diminuez-en une autre de 1 point (avec l'exception de l'Énergie).

Réfléchissant à cet étrange événement, vous repartez immédiatement pour poursuivre votre mission.

Si vous avez la Note R, vous devez retourner à Janger. Allez au **541** pour décider comment faire.

Si vous avez la Note Q, effacez-la et écrivez la Note R; puis allez au **535**.

Si vous avez la Note P, effacez-la et écrivez la Note Q; puis allez au **535**.

Si, par contre, vous n'avez aucune de ces trois annotations, écrivez sur la feuille d'aventure la Note P; puis allez au **535**.

534

L'édifice est soutenu par de robustes piliers qui entourent une vaste salle bondée de monde. Les clients semblent être des travailleurs journaliers venus passer la soirée avant de rentrer chez eux. Sur la droite se trouve le comptoir, où une femme dans la quarantaine est penchée vers un jeune gamin et lui murmure quelque chose. Juste à côté, une fille en tenue légère porte un plateau avec plusieurs gros pichets de bière, elle semble attendre de savoir à qui les servir.

Quand vous entrez, personne ne fait attention à vous et, une fois que la patronne est enfin disponible, vous lui demandez une chambre pour la nuit.

Son ton est lascif et plein de sous-entendus: « Bien, trois voyageurs... et quelle prestance avec tous ces muscles... mes filles et moi saurons certainement faire reposer leurs membres... »

Son regard s'arrête un instant sur la bourse que vous portez à la ceinture.

« Ce sera 2 pièces d'or chacun pour un repas chaud accompagné d'une bonne bière, et 10 pièces d'or pour... hem... la couverture... »

Vous êtes entrés dans un bordel!

Encore une fois, l'impétueux Mirante vous précède: « Mais pour qui nous prends-tu! Une paillasse sera plus que

suffisante pour nous. »

De son côté, Gadeus semble visiblement embarrassé, et vous ne pouvez pas ne pas remarquer son regard qui s'attarde un peu trop sur le généreux décolleté de la serveuse. Qui à son tour lui lance un petit clin d'œil malicieux!

La patronne rompt enfin le silence et, en indiquant votre jeune compagnon, propose une alternative: « Je crois que votre ami se trouvera bien ici. Je peux lui proposer de se reposer entre les douces mains de Fermilla, mais seulement une fois qu'elle aura terminé son service en salle. Pour ce qui est de ce grincheux guerrier, poursuit-elle en caressant l'épaisse barbe de Mirante, je peux comprendre qu'il ne soit pas intéressé par ce genre de plaisirs. Heureusement nous avons un emplacement pour lui aussi, et pour 1 pièce d'or nous pouvons l'héberger dans l'écurie avec les chevaux...

- Cela me convient, femme! l'interrompt impoliment Mirante.

- Et pour toi voyageur? Il y a Alisea l'elfe, qui n'a pas encore trouvé de compagnie pour la nuit. Ses lèvres sentent le miel et sa peau la vanille. Tu ne le regretteras pas... »

Vous vous sentez rougir un instant, avant de lui répondre. Qu'allez-vous faire?

Vous pourriez sortir immédiatement d'ici et chercher un autre endroit où passer la nuit. Dans ce cas, allez au **514**.

Si vous décidez de rester juste le temps nécessaire pour manger quelque chose et puis vous repartez chercher un endroit pour la nuit, allez au **586**.

Si vous restez ici pour la nuit, vous autorisez Gadeus à passer la nuit avec Fermilla et vous devez décider si vous partagez votre lit avec l'elfe ou pas. Après quoi allez au **2**.



535

Qu'allez-vous faire maintenant?

Vous pouvez choisir n'importe quelle destination ci-dessous que vous n'avez pas déjà visitée.

Si vous voulez vous rendre à Beozia en utilisant le Ballon à Air (s'il est toujours à votre disposition), allez au **123**, sinon vous devrez voyager à bord d'un navire marchand qui part aujourd'hui même, allez au **258**.

Si vous voulez vous rendre chez les nains d'Osgaram, la meilleure option est de passer par Beozia. Suivez donc les indications précédentes.

Si vous désirez vous rendre à Ruthenia avec le Ballon à Air, allez au **509**; si, par contre, vous ne pouvez ou ne voulez pas utiliser ce moyen de transport, vous vous faites remettre un cheval des écuries du Duc et vous parcourez ainsi la distance qui vous sépare de la ville. Allez au **248**.

Si vous préférez chercher les elfes de la Forêt Lumineuse, vous devez prendre la direction de l'est. Allez au **170** si vous utilisez le Ballon à Air, ou au **377** si vous voyagez à cheval.

536

Le sorcier décrit sommairement son équipement et puis vous demande ce qui vous intéresse le plus.

« Des sorts offensifs, puissant Sartorius... » lui-répondez-vous.

Le magicien prend un livre d'une étagère et l'ouvre à hauteur d'un marque-page.

Les pages écrites à la main sont poussiéreuses et l'homme souffle dessus causant ainsi un petit nuage de particules qui sent mauvais, et que vous ne parvenez pas à éviter d'inhaler. Votre tête se fait lourde et vous titubez. En essayant de vous agripper à une table, vous renversez deux fioles d'un liquide corrosif qui vous éclabousse, vous causant la perte de 2

points d'Énergie.

Sartorius se penche sur vous, tout comme le ferait une araignée sur sa proie piégée dans sa toile.

Ses paroles vous parviennent confuses, et vous craignez ne pas vous en sortir cette fois-ci. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 20, allez au **346**, sinon au **526**.

537

La ville de Lapos est le port commercial le plus actif et fréquenté de tout le continent, supérieur même à Beozia pour ce qui est de la quantité de marchandises en transit et le nombre de races qui y habitent. Mais il ne peut rivaliser avec la capitale de la République de Huary pour ce qui est de la propreté des édifices. Lapos est une ville très négligée, et à chaque coin de rue vous avez la sensation d'avoir mille yeux qui vous observent vous et votre or.

Vous essayez de ne pas y prêter d'attention et vous demandez le chemin pour rejoindre le Palais Ducal qui domine la ville depuis une petite colline. Construit à l'extérieur du chaos du quartier portuaire, sa position privilégiée permet d'observer tout ce qui se passe sur les quais, jusqu'à l'horizon.

Deux gardes, postés à l'entrée de l'édifice, vous demandent la raison de votre présence.

« Je viens d'Abalone et j'apporte l'amitié du Royaume et de son Ministre Tiburzio. Je sais que ma visite fera plaisir au Duc. »

L'un des gardes rentre dans l'édifice pour informer ses supérieurs de votre demande d'audience, tandis que l'autre ne vous quitte pas des yeux.

Quelques minutes après on vous accompagne dans le hall du palais, à l'intérieur duquel on est en train d'installer ce qui semble être une scène de théâtre. De nombreux serviteurs disposent des décors et préparèrent des instruments

musicaux avec une extrême minutie.

Vous restez pendant un instant à les observer, jusqu'à ce qu'un homme corpulent, richement vêtu, vous appelle par votre titre.

« Ah, j'ai enfin l'honneur d'avoir comme hôte le Gardien du Royaume d'Abalone! » il vous serre la main avec courtoisie, vous traitant comme si vous étiez un vieil ami.

Votre regard surpris est tellement évident que l'homme ajoute: « Ah, j'ai oublié de te préciser que mon ami Tiburzio m'avait déjà informé de ta venue.

- Et comment aurait-il fait? demandez-vous un peu surpris.

- Ah, secret de marchands... tout bon marchand sait que la chose la plus importante est l'information, et la rapidité avec laquelle elle est transmise. Il a maintenant des obligations d'État mais il n'en a pas pour autant oublié son ancien métier... Mais revenons à nous, Héros. Tiburzio a mentionné quelque chose d'important pour la survie du Royaume et peut-être du continent entier. Si je le puis, je t'aiderai avec plaisir. Mais après ton long et difficile voyage, tu as peut-être besoin de repos. »

Il tape dans ses mains et deux valets s'approchent pour prendre vos armes et votre équipement (notez-les entre parenthèses sur votre feuille d'aventure, vous les récupérez lors de votre départ).

Ils vous accompagnent ensuite dans une chambre pour les hôtes, avec une baignoire, où vous pouvez vous reposer quelque temps.

Alors que vous êtes encore immergé dans l'eau, un démon serviteur entre dans la chambre, vous invitant pour le spectacle qui se tiendra en votre honneur dans l'après-midi.

« Mon Seigneur, le Duc Avicedo désire vous informer que pendant le repas qui se tiendra dans le hall d'ici une heure, il y aura un spectacle de théâtre interactif. »

Après vous être rhabillé, vous descendez dans le hall où tout est prêt pour un somptueux banquet. De nombreux courtisans sont présents et attendent l'arrivée du Duc.

Celui-ci ne tarde pas à arriver et est accueilli par une pluie d'applaudissements, qu'il partage avec vous: « Mesdames et messieurs, veuillez faire une ovation encore plus forte à mon ami d'Abalone, celui qui fut le premier à atteindre Cadash, en revenant couvert de gloire et honneur. Celui qui est le Gardien du Royaume depuis le deuil qui l'a frappé... »

N'étant pas habitué à autant d'ostentation vous souriez un peu gêné. Vous vous installez ensuite à côté du Duc, en attente qu'on serve les plats. Ce copieux repas ainsi que le bain chaud vous ont remis en forme et vous récupérez tous les points d'Énergie que vous aviez perdus.



Le spectacle commence à la moitié du pantagruélique banquet.

Les magnifiques décors servent de fond aux acteurs, parmi lesquels vous remarquez une jeune femme, d'une beauté féerique. Ses cheveux noirs scintillent à la lumière, en renvoyant des reflets dorés, et sa récitation est tellement

parfaite et captivante, que vous avez l'impression d'être vous-même le protagoniste de l'histoire.

L'histoire se déroule dans un château. De la fenêtre d'une tour, la princesse Torlam semble plongée dans ses pensées, l'air inconsolable, tandis que le roi, son père, déclame en s'adressant au public:

« Mon Royaume touche à sa fin. Je suis vieux et fatigué, et bientôt mes forces viendront à manquer. De tous les membres de ma famille seule ma fille est encore en vie, et je lui ai donné l'ordre de se marier, mais elle refuse de façon obstinée. Mes nobles spectateurs, que dois-je faire selon vous pour la convaincre? »

Le Duc vous murmure à l'oreille que ces acteurs ont la particularité d'improviser l'intrigue en se basant sur les requêtes du public, il ne faut donc pas être surpris s'ils demandent des conseils.

« Incroyable... » lui murmurez-vous en réponse.

Soudainement tous les regards se portent sur vous. Vous êtes l'invité d'honneur et vous comprenez que ce sera à vous de donner le ton de l'histoire afin que la fête soit un succès.

Si vous proposez que la princesse doit trouver un époux, de force s'il le faut, sous peine d'être emprisonnée dans le donjon du château, allez au **191**.

Si vous suggérez que la princesse prenne les rênes du Royaume en tant que reine non mariée, allez au **174**.

Si vous proposez d'organiser un tournoi en invitant au palais le plus grand nombre de jeunes chevaliers possible, dans l'espoir qu'elle tombe amoureuse de l'un d'eux, allez au **403**.

Si vous pensez ne pas être à la hauteur de ce que l'on vous demande de faire et que vous préférez déléguer cette décision au Duc Avicedo, allez au **429**.



538

Dès que Latifah se rend compte de vos intentions, elle lance un cri.

Le démon volant que vous chevauchez se cabre et fait une embardée, vous désarçonnant avant que vous ne puissiez réagir de quelque façon que ce soit.

Vous faites une chute telle que vous n'avez aucune chance de vous en sortir! Rendez-vous à **L'ÉPILOGUE 4**.

539

Vous grognez quelque chose d'incompréhensible et vous reculez de quelques mètres vers une zone plongée dans l'obscurité et déserte, qui se trouve entre la catapulte et les chariots qui transportent les projectiles. L'orque, armé d'un cimenterre crochu, s'approche de vous en se grattant le menton. Vous en profitez pour l'attaquer.

Orque: Combativité 9 Énergie 12

Si vous l'éliminez en 3 assauts ou moins, allez au **147**, sinon au **67**.

540

La menace est trop sérieuse pour être ignorée, vous faites donc reculer l'infanterie pour intercepter l'avancée ennemie au sud. Mais vos fantassins sont trop lents et ne peuvent contrer efficacement des cavaliers lancés au galop. De plus, la manœuvre est exécutée dans le désordre et nombreux sont ceux qui tombent écrasés par leurs propres compagnons. La puissante infanterie ennemie en profite et gagne un avantage décisif.

C'est la panique dans vos rangs!

Vos soldats ne savent plus comment réagir et nombreux sont ceux qui jettent leurs armes ou feignent d'être mort pour tenter de sauver leur vie dans une situation désespérée.

Peu nombreux sont ceux qui tentent encore vaillamment de combattre face à un ennemi bien trop supérieur en nombre. Rapidement vos hommes sont encerclés, et la bataille se transforme en un vrai massacre.

Rendez-vous au **560**.

541

Cela fait maintenant trop longtemps que vous êtes absent de Janger et le moment est venu de rentrer à Abalone, car la situation pourrait se dégrader d'un moment à l'autre.

Si vous êtes venu ici avec le Ballon à Air et que vous pouvez encore l'utiliser, vous le récupérez et vous vous envollez vers la capitale, poussé par des vents favorables. L'absence de mauvais temps facilite votre voyage et, au beau milieu de la nuit, parvenez enfin à destination.

Si vous êtes obligé de voyager par mer, vous embarquez sur un navire marchand qui transporte aussi quelques passagers. Après deux jours de navigation (pendant lesquels vous récupérez 2 points d'Énergie) vous arrivez enfin à Janger.

Le coût du voyage est de 4 pièces d'or (8 si vous êtes accompagné par Latifah), mais si vous n'avez pas assez d'argent vous devez effectuer quelques travaux en transportant des caisses de marchandises pour gagner la somme nécessaire (non seulement vous ne gagnez aucun point d'Énergie, mais vous en perdez 2 à cause de l'extrême fatigue).

Si vous voyagez à cheval, l'animal a encore assez de forces et il vous permet de rentrer à la capitale sans inconvénients.

Votre voyage vous a tenu éloigné de la capitale pendant de nombreux jours, et vous êtes curieux de savoir comment la population a réagi à vos édits.

Donabedian est comme toujours à votre complète

disposition et, à votre demande, il convoque aussitôt le Conseil: vous allez bientôt vérifier les conséquences de vos choix.

Les quatre ministres arrivent les uns après les autres, vous observant en silence, ils espèrent que votre voyage a permis d'obtenir des alliances utiles pour le Royaume.

« Ministres, avant de vous raconter ce qui m'est arrivé, je veux savoir comment les sujets d'Abalone ont réagi aux nouvelles lois. Dites-moi tout! »

Si vous avez la Note A, allez immédiatement au **555**, sinon vérifiez dans l'ordre les Notes que vous avez écrites sur la feuille d'aventure et rendez-vous aux paragraphes indiqués.

Note B, paragraphe **436**.

Note C, paragraphe **165**.

Note D, paragraphe **200**.

Note E (et que vous êtes accompagné par Latifah), paragraphe **343**.

Note F, paragraphe **149**.

Note G, paragraphe **434**.

Note H, paragraphe **75**.

Note I, paragraphe **112**.

Note J, paragraphe **27**.

Après avoir terminé de lire toutes les Notes en votre possession, rendez-vous au **45**.

542

Vous arrivez ici du paragraphe 492.

« Latifah, quel est ton avis sur cet artefact?

- Il n'est pas aussi compliqué que ce que j'imaginai. C'est un simple marteau en or, même pas trop grand. »

Vous la regardez sévèrement pour lui faire comprendre d'éviter ce genre de commentaires face au contremaître, qui ne semble pas pour autant offensé.

« Oui, effectivement avec quelques heures de travail je pourrai en fabriquer une copie identique...

- Combien d'heures? demande Latifah.
- Disons que... avec l'aide de mes meilleurs ouvriers et ayant à disposition de l'or pur, en trois heures cela pourrait être faisable. »

Si vous avez 100 pièces d'or et s'il ne s'est pas encore écoulé une heure depuis le début de votre investigation, vous pouvez demander au contremaître de réaliser une copie du Marteau de Throringa. Dans ce cas, allez au **22**.

Si vous n'avez pas le temps, ou pas assez d'argent, vous pouvez demander une armure, au **334**, ou une arme, au **361**.

Si, par contre, vous ne voulez pas perdre plus de temps dans cet endroit, vous pouvez choisir l'une des options suivantes:

Visiter la salle des trophées, au **543**.

Aller à la bibliothèque royale, au **5**.

Visiter la salle du trône, au **95**.

Inspecter le quartier du personnel, au **52**.

Comme alternative, vous pouvez tout simplement demander une chambre pour pouvoir réfléchir au calme, en attendant l'heure des funérailles. Dans ce dernier cas, allez au **426**.

543

La salle des trophées est un musée privé qui rassemble des artefacts en tout genre, le plus souvent enchantés. Il y a des butins de guerre mais aussi des dons reçus en signe d'amitié par d'autres souverains.

Surconio vous indique la vitrine où était exposé le Marteau de Throringa, elle est intacte. Celui qui l'a dérobé a eu tout le temps qu'il voulait pour l'emporter. Il semble évident que c'était un voleur expert ayant tout planifié à l'avance...

Vous cherchez rapidement d'éventuelles traces, mais rien ne semble sortir de l'ordinaire.

Si vous voulez examiner plus attentivement la vitrine et la zone autour, allez au **156**.

Si vous parcourez toute la salle des trophées, en cherchant des indices dans chaque recoin de la salle, allez au **431**.

Si, par contre, vous ne voulez pas perdre plus de temps dans cet endroit, vous pouvez demander à Surconio de vous faire visiter la bibliothèque royale, au **5**, ou l'armurerie, au **188**, la salle du trône, au **95** ou le quartier du personnel, au **52**.

Comme alternative, vous pouvez tout simplement demander une chambre pour pouvoir réfléchir au calme, en attendant l'heure des funérailles. Dans ce dernier cas, allez au **426**.

544

Dépité par cet énième coup du sort, il semble bien que la dernière option qu'il vous reste pour atteindre Inaus soit celle de marcher sous le soleil...

Soudain une alternative se présente!

Un vieux sorcier, qui ne cache pas sa profession vu qu'il est habillé d'une ample robe assez extravagante recouverte de runes anciennes, vous interpelle:

« Voyageurs, permettez-moi de vous déranger. J'ai remarqué que vous êtes à la recherche d'un moyen pour rejoindre notre capitale. Eh bien, le hasard veut que moi aussi je suis en route pour la même destination, mais je me retrouve, bien malgré moi, sans escorte. Chose qui n'est point agréable par les temps qui courent. Vous me semblez trois personnes de confiance et je pense pourvoir me fier à vous. Aimerez-vous voyager en ma compagnie? Je suis sûr que n'importe quel individu malintentionné s'enfuira face à vous, me permettant ainsi de rejoindre sain et sauf Inaus malgré les dangereuses routes de l'Empire. »

Vous ne pouvez-pas laisser filer une telle occasion.

« Marché conclu! »

L'homme sourit, satisfait.

« Dans ce cas suivez-moi, messires. Vous pouvez m'appeler Menrisio, tous ceux qui me connaissent m'appellent ainsi. »

Vous traversez le terminal des diligences, et dans un coin se trouve un carrosse tiré par deux chevaux qu'un homme tient par les rênes. Le sorcier fait glisser quelques pièces dans la

poche de l'homme, puis tend les rênes à Gadeus:

« Jeune-homme, aurais-tu la courtoisie de conduire le carrosse? »

Gadeus vous regarde perplexe, mais d'un signe vous lui faites comprendre de ne pas refuser.

« Vous deux, par contre, vous voyagerez avec moi... »

Vous montez dans le carrosse, vous installant sur un banc très confortable, recouvert de satin rouge. Le sorcier s'assoit face à vous et donne l'ordre de départ à Gadeus.

Le ton de sa voix, charmeur au début, est en train de devenir quelque peu impoli, comme si vous l'embêtez.

Vous décidez donc que garder le silence est la meilleure tactique pour ne pas le contrarier encore plus.

Mirante s'endort rapidement, tandis que les roues vous transmettent de temps en temps quelques secousses.

Vous aussi vous avez les paupières lourdes, et un petit somme vous ferait certainement du bien.

Si vous restez éveillé, allez au **435**; si vous vous endormez, vous récupérez 2 points d'Énergie avant d'aller au **441**.

545

Le dernier marin, un homme de taille moyenne, avec une longue tresse de cheveux noirs, implore pitié alors que vous alliez l'achever. Il vous dit que c'est lui qui est à l'origine de la mutinerie et qu'il reconnaît votre supériorité. Si vous le laissez en vie, il ne tentera plus jamais de vous faire du mal.

Vous attrapez le poignard d'un de ses compagnons et vous le pointez sous sa gorge, ensuite vous le traînez sur le pont extérieur. Un vrai massacre s'offre à vos yeux! Il n'y a aucune trace d'Almoreo, tandis que les deux démons ont été écartelés, répandant leur sang noir un peu partout. De nombreux autres cadavres de marins sont éparpillés un peu partout et vous réalisez que seule une poignée d'hommes a survécu, parmi lesquels le garçon estropié.

« Très bien, canailles... votre ton est intentionnellement

méprisant, maintenant c'est moi qui commande! Reprenez vos postes et mettez le cap vers Lapos, sinon vous allez rejoindre vos amis! »

Pour renforcer votre menace, vous pressez encore plus la lame sur le cou de votre prisonnier.

Les hommes murmurent quelque chose, puis jettent leurs armes à terre.

Tout marin apte à gouverner le navire est important, car en cas de tempête vous ne seriez pas capable de réagir promptement pour faire face à un éventuel problème. Toutefois vous n'avez pas tellement confiance dans le chef des mutins et vous vous demandez s'il ne serait pas mieux de vous débarrasser de lui.

Si vous lui tranchez la gorge, comme avertissement aux autres marins, allez au **129**; si vous considérez qu'il vaut mieux lui épargner sa vie, allez au **476**.

546

Les sens toujours en alerte, vous préférez ne pas vous arrêter même pour manger. Un morceau de pain sec et de la viande séchée sont plus que suffisant pour calmer votre faim tandis que vous parcourez le passage souterrain.

De temps en temps vous croisez des signes du passage des voyageurs qui vous ont précédés: la roue d'un carrosse cassée, des pièces de tissus arrachées ou encore des fragments de métal maintenant rouillés.

Au moins deux heures après votre rencontre avec le monstre, vous apercevez enfin la sortie du passage souterrain. Le parcours devient tout droit sur une centaine de mètres, montrant ainsi le contour d'un portail illuminé par la lumière du jour.

Soulagé par la fin de cette aventure vous accélérez le pas, ayant hâte de vous retrouver enfin à ciel ouvert. Vous n'auriez jamais pensé que l'obscurité aussi dense que vous venez de traverser vous causerait autant d'effroi!

« Au retour nous prendrons une autre route », dites-vous à vos compagnons, eux aussi assez secoués par cette mauvaise expérience.

La puanteur du souterrain laisse enfin place à la fraîcheur des arbres et, quand vous voyez de nouveau le soleil, qui a déjà dépassé le zénith, vous rangez votre arme, chassant en même temps les mauvaises sensations qui vous ont accompagnées pendant la traversée du passage.

C'est à cet instant, alors que votre garde est baissée, qu'un piège se referme sur vous!

Une flèche siffle toute proche, se logeant dans un arbre: sortent alors des buissons des hommes cagoulés, armés d'arcs, qui vous encerclent. Ils sont une douzaine et tous pointent leur flèche sur vous.

Un frisson vous parcourt le dos, évaluez bien la situation et décidez quoi faire.

Vous pouvez tenter une action de force, en lançant vos montures au galop et en reversant les brigands qui vous font obstacle. Dans ce cas allez au **261**.

Ou parlementer, en affirmant que vous êtes des hommes libres et que personne ne peut vous empêcher de continuer votre route. Dans ce cas, allez au **381**.

547

Le Gouverneur Arrenhius a mentionné le fait qu'il avait conféré avec l'Esprit de Canice le Sagace. Si vous parvenez à vous mettre en contact avec lui, vous aurez peut-être encore une possibilité: on dirait bien qu'il est toujours très influent, bien que mort il y a de cela deux siècles.

Cette nuit, profitant de l'obscurité, vous allez retourner au palais pour trouver le moyen de convaincre Arrenhius.

Vous remerciez le majordome, et vous repartez en essayant d'identifier des passages que vous pourriez utiliser et, en rentrant dans la ville, vous examinez chaque centimètre du mur d'enceinte.

Au coucher du soleil vous êtes prêt à entrer en action!
Si vous voyagez avec Latifah, vous pouvez décider si elle vous accompagne ou pas lors de cette mission: ceci pourrait s'avérer dangereux car elle n'est pas aussi adroite que vous pour ce genre d'action. Notez maintenant votre choix.
À l'extérieur de l'énorme mur, dans une zone peu éclairée, se trouve un chêne, dont les branches atteignent son sommet. Vous grimpez à l'arbre, agile comme un chat, et peu après vous vous laissez glisser du côté intérieur du mur.
Vous n'avez fait aucun bruit et, le plus silencieusement possible, vous marchez vers le mausolée de Canice, vos pas éclairés par la lumière de la lune.
C'est alors que vous apercevez un chien qui semble être de garde à l'entrée de la construction. Celui-ci ne s'est pas encore rendu compte de votre présence, mais il semble agité et ce ne sera pas simple de vous en débarrasser.
Si vous lancez le sort Contrôle des Végétaux et Animaux, vous parvenez à facilement le contrôler et vous pouvez aller au **90** pour poursuivre votre aventure.
Si vous avez un Arc et une Flèche vous pouvez tenter de l'atteindre de loin. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, vous avez fait mouche, allez au **90**. S'il est inférieur, allez au **362**.
Vous pouvez tout aussi bien demander l'aide d'Ekerion qui endormira l'animal vous permettant d'aller au **90**.
Si vous ne pouvez effectuer aucune de ces options, il ne vous reste plus qu'à l'affronter au corps à corps en tentant de le prendre par surprise. Allez au **469**.

548

Une fois que vos décisions sont prises, vous donnez l'ordre à Bakra de les communiquer aux ministres et de préparer les parchemins avec les nouvelles lois.
« D'ici deux jours, mon fidèle serviteur, je partirai pour une

mission diplomatique de haute importance, je veux signer ces décrets avant mon départ. Je t'invite donc à ne pas perdre de temps.

- Certainement, mon Seigneur, je m'y mets tout de suite », vous répond l'homme en fermant le Registre Royal et, après l'avoir mis dans une grande sacoche, il quitte vos appartements.

Vous allez ensuite à la recherche de Donabedian et vous lui donnez l'ordre de préparer votre équipement de voyage.

« Mais fais bien attention, ma mission doit rester la plus confidentielle possible. Je ne veux pas que se propagent des informations sur ma destination.

- Mon Seigneur, si vous me le permettez, je peux faire préparer le carrosse le plus élégant de la Maison Royale. Vous aurez aussi besoin d'au moins cinq domestiques en tant que suite, ainsi qu'une douzaine de cavaliers d'escorte. Je m'occupe de tout... »

Vous l'interrompez immédiatement:

« Oui, une belle façon de garder cette mission secrète. Mon fidèle Donabedian, j'ai affronté des voyages bien plus dangereux avec mes seules forces... j'aurai juste besoin d'un cheval, de vêtements de pèlerin et de quelques potions. Et, bien sûr, de mes armes, dont je commence à ressentir l'absence depuis trop longtemps... »

Effectivement, vous ne vous sentez pas complètement à l'aise en tant que chef d'État. Le frisson de l'action et du danger vous a accompagné pendant toute votre vie, et ce ne sera certainement pas un serviteur un peu trop zélé qui pourra changer votre tempérament.

« Mais, mon Seigneur, je vous suggère au moins d'emmener avec vous une escorte d'hommes armés. »

Le majordome insiste et peut-être a-t-il bien raison.

« Soit, Donabedian, j'accepte ton conseil. Convoque Mirante, le Commandant des Gardes Royaux. Je vais lui en parler. »

Alors que les derniers rayons de soleil disparaissent à

l'horizon, vous effectuez quelques exercices tout seul dans le jardin du Palais Royal. Vous n'auriez jamais pensé que quelques semaines d'inactivité vous auraient rendu aussi mou et, quand arrive Mirante, vous le remerciez intérieurement de pouvoir enfin vous accorder une pause.

Une épaisse barbe grisonnante cache une partie du visage de l'homme qui a servi l'État lors de la Guerre des Races, gagnant ainsi la confiance du Roi qui l'a nommé Capitaine de sa Garde personnelle.

Sa voix est grave et son attitude très martiale:

« Votre Excellence, on m'a informé que vous nécessitez ma présence, il fait une profonde révérence et puis poursuit, je suis à vos ordres.

- Commandant, après-demain à l'aube je dois partir pour une mission diplomatique. Je rendrai visite à l'Empereur Wolfarmio à Inaus. Dans des conditions normales je pourrais effectuer ce voyage tout seul, mais en cette période de troubles il est peut-être opportun que je me fasse accompagner par des hommes capables. J'aurais besoin de deux hommes, astucieux, intelligents et courageux. Penses-tu pouvoir identifier deux éléments qui correspondent à ces critères parmi tes effectifs? »

Les yeux du militaire s'illuminent pendant un instant, tandis qu'il caresse sa barbe: « Mon Seigneur, tous mes hommes sont ainsi. Mais je pense que vous voulez dire que vous cherchez les meilleurs. Si vous me le permettez, je pourrais être l'un d'eux. Ma présence n'est pas requise au palais, si vous ne vous trouvez pas à Janger. Et puis... oui! Gadeus, un jeune homme qui a des compétences et qui a envie de faire carrière pourrait être un bon choix. »

Vous ne cachez pas votre regard perplexe, mais Mirante ne vous laisse pas le temps d'intervenir.

« C'est un homme efficace et je l'observe déjà depuis quelque temps: je pense que le jour où mon âge ne me permettra plus de m'occuper des gouvernants du Royaume, il sera mon remplaçant. Je me porte garant pour lui! »

Après cette explication vous ne pouvez pas refuser et, ayant encore le souffle court à cause des exercices que vous venez de faire, vous lui dites de se préparer.

« Je vous attends dans deux jours à l'aube, près des écuries du palais. Et surtout gardez la chose secrète. »

Après qu'il soit reparti, vous dédiez le reste de la journée aux préparatifs pour le voyage.

Deux parcours s'offrent à vous pour atteindre Inaus.

Le plus fréquenté inclut de passer par le territoire de la République de Huary, en franchissant les montagnes qui forment la frontière naturelle du Royaume d'Abalone. Une fois celles-ci franchies, il faut faire cap au nord et traverser le Fleuve Dolonio, pénétrant ainsi dans l'Empire de Dueshe. Vous pourrez ensuite vous arrêter dans la ville de Meconia, dont l'Ambassadeur Juno est le Baron. Enfin, l'étape finale jusqu'à Inaus requiert de voyager par une vaste zone vallonnée, où de temps en temps on trouve de petits villages ou des maisons isolées où il sera possible de se reposer.

Comme alternative il existe une voie moins fréquentée, en prenant vers le nord afin de longer la rive septentrionale du Lac Neger, un splendide plan d'eau au pied de la chaîne montagneuse qui sépare Abalone de Dueshe. Un profond passage souterrain, creusé par des esclaves et des démons lors de la Guerre des Races, permet d'éviter les dangereux cols en haute altitude, qui restent traîtres même en été.

Le passage souterrain se termine à proximité de la Porte de la Terreur Suprême, le portail dimensionnel ouvert par les sorciers de l'Empire afin d'introduire les démons sur Ioscan et causant ainsi la catastrophe que tout le monde connaît.

Grâce à de puissants sorts, l'ouverture est scellée depuis de nombreuses années, et la seule façon de la réouvrir est une clef magique, qui a été séparée en trois parties par les nations ayant gagné la guerre. Le fragment détenu à Abalone est gardé par le Ministre de la Magie et de la Culture Agricantus, protégé par de nombreux sorts dans une salle de l'Académie de Magie. À Huary, les deux Consuls

s'échangent chaque jour leur fragment, le gardant à tour de rôle, tandis qu'à Ruthenia la tâche en revient au Gouverneur, qui le garde dans la Salle du Gouvernement.

Une fois les montagnes franchies, atteindre Inaus n'est plus qu'une question d'heures, car la route est bien indiquée sans plus aucun obstacle particulier.

Dans les deux cas il vous faudra compter dans les trois jours de voyage pour pouvoir ainsi rencontrer l'Empereur Wolfarmio.

Vous passez une nuit pleine de doutes et le lendemain vous vous réveillez tôt, afin de préparer l'équipement.

Vous pouvez prendre dans l'armurerie royale deux armes, n'importe lesquelles parmi celles décrites dans la section des règles, ainsi qu'un carquois avec 10 flèches.

Vous pouvez transporter 8 objets au maximum, répartis entre les poches de vos vêtements et votre besace.

Dans la pharmacie royale vous pouvez obtenir des potions et des médicaments. Vous avez à disposition une dose de chaque potion:

- Artere (vous permet d'augmenter votre Force de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat)
- Miscolina (vous permet d'augmenter votre Esprit de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat)
- Staborina (vous permet d'augmenter votre Agilité de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat)
- Herbe Médicinale (restaure votre Énergie à son niveau initial),
- Tescorina (vous permet d'augmenter votre Autorité de 3 points pour la durée d'un paragraphe).

Chaque dose compte comme 1 objet de votre équipement.

Vous pouvez aussi remplir votre bourse: vous devez prendre au moins 20 pièces d'or, jusqu'à un maximum de 100 pièces. Déduisez du Trésor Royal la somme que vous prenez.

Rendez-vous au **314**.

Vous montrez le Pendentif en Argent au Roi.

« Le pendentif d'Andrius... comment as-tu fait pour l'avoir, étranger? »

Puis, sans attendre de réponse, il s'adresse à l'un des gardes: « Convoquez-le immédiatement. Je dois lui parler. »

Peu après l'elfe vous rejoint, il a un aspect complètement différent de quand vous l'avez vu mourir.

Son expression est sereine et résolue, prêt à en découdre pour défendre sa terre.

Le Roi lui tend le pendentif et Andrius en reste bouche bée, il porte ensuite sa main sous sa tunique et en sort son propre pendentif. Il est identique en tout point, même les petites éraflures...

« Comme je vous le disais, Majesté, je rencontrerai cet homme demain soir. Il n'est pas souhaitable de prédire la mort d'autrui, mais Andrius me donnera son amulette peu avant de rendre son dernier souffle. Des autres elfes, il n'en restera plus rien... »

Les deux elfes vous regardent surpris, puis le Roi rompt le silence: « En fin de comptes, il se peut que tu ne sois pas un messager de mauvais augure, étranger. »

« Virendal, fait évacuer la forêt, femmes et enfants doivent fuir vers le nord. Avant le coucher du soleil, la forêt doit être déserte. Exécution! »

Le lieutenant du Roi part immédiatement accomplir son devoir, vous laissant discuter entre vous.

« Étranger, que sais-tu de leurs armes... et pourquoi cette fois-ci devraient-ils parvenir à nous anéantir? Cela fait des siècles qu'ils essayent... ce sont des êtres rustres, incapable de lire ou d'écrire, parvenant à peine à compter jusqu'à un.

- Votre Majesté, la forêt sera écrasée par des projectiles enflammés tombant du ciel, lui répondez-vous.

- Une catapulte... et de la magie noire... ajoute le Roi.

Andrius intervient à son tour:

« Il suffirait de détruire la machine et ils ne pourront pas nous attaquer à l'intérieur de la forêt. Aucun n'en sortirait vivant. Nous devons saboter la catapulte.

- Je peux m'en occuper, dites-vous, en tant qu'elfes vous êtes trop facilement reconnaissables, tandis que moi, déguisé comme il le faut, je pourrais m'introduire dans leur camp et saboter la machine. »

Le Roi réfléchit un instant, puis esquisse un sourire.

« On devrait avoir des vêtements d'orques de ta taille... on s'est déjà débarrassé de quelques-uns d'entre eux... »

Peu après vous êtes pratiquement identique à un vrai orque et, la visière du heaume baissée vous couvrant le visage, vous vous sentez prêt à accomplir cette mission. Les elfes vous remettent aussi un cimenterre: bien que vous ne puissiez l'utiliser au combat, il servira comme un élément de votre déguisement. Si vous êtes désarmé ils vous donnent un Poignard Elfique (il inflige 1 point de dommage en plus, mais uniquement contre les orques) et, si vous êtes blessé, ils vous font boire une décoction d'herbes médicinales qui ramène votre Énergie à sa valeur initiale.

Au coucher du soleil vous sortez de la forêt et vous vous dirigez d'un pas ferme vers le sud-est. Vous trouvez rapidement le camp ennemi où règne une grande confusion.

Courageusement, vous vous approchez en silence, observant le comportement de ces terribles combattants. Certains d'entre eux sont en train de jouer aux dés, d'autres encore s'affrontent lors de duels à mains nues. Mais ce qui attire le plus votre attention est la grande catapulte située à la limite méridionale du camp. Derrière elle, des énormes chars transportent des projectiles colossaux, fait d'un matériel réfléchissant la lumière.

Vous devez vous approcher suffisamment pour saboter cette machine infernale, vous pénétrez donc avec précaution dans le camp, essayant de ne pas attirer l'attention.

Personne ne semble s'intéresser à vous et, le cœur au bord des lèvres, vous vous approchez de plus en plus jusqu'à

parvenir enfin à la catapulte.

Elle est construite avec un bois solide, et vous commencez à examiner son mécanisme de fonctionnement quand un raclement de gorge vous fait sursauter.

Un gros orque vous regarde, menaçant! Qu'allez-vous faire? Si vous l'attaquez immédiatement en espérant pouvoir l'éliminer rapidement sans attirer l'attention, allez au **539**. Si vous tentez de le tromper, allez au **458**.

550

« Comandant Rotger, ce sera pour moi un plaisir que de partager une bonne bouteille de rhum en votre compagnie! dites-vous à l'homme qui se frotte les mains joyeusement.

- J'avais mis de côté une bouteille de rhum spécial, justement pour ce genre d'occasion. Il est rare d'avoir des hôtes à bord, et le boire avec l'équipage serait comme donner des perles à des cochons. »

L'homme sort d'un coffre de sa cabine une bouteille poussiéreuse et la regarde la larme à l'œil.

« Elle provient d'un navire qui a coulé tout près des Iles Interdites il y a des décennies de cela... »

D'une belle couleur ambrée, sa saveur est forte et vous le dégustez avec plaisir. Vous conversez aimablement de tout et de rien, tandis que Rotger boit quasiment toute la bouteille à lui tout seul. Bientôt il commence à avoir des difficultés à articuler des phrases ayant un sens.

Vers la moitié de l'après-midi, un mousse entre dans la cabine en criant: « Capitaine! Capitaine! Une sirène! »

Le commandant braille à cause de l'arrivée impromptue du garçon puis, d'une démarche incertaine, rejoint le reste de l'équipage sur le pont.

Effectivement, sur un récif au milieu de la mer, se trouve une femme dont la partie inférieure prend la forme d'une queue de poisson, dont les écailles reflètent la forte lumière du soleil vers vous.



La lueur en est presque aveuglante, et la créature, souriante, vous invite à la rejoindre de sa voix mielleuse.

Extasiés, les marins se jettent à l'eau les uns après les autres, et le capitaine tente de récupérer un peu de lucidité en secouant la tête.

Vous-même vous ressentez l'envie d'aller embrasser la sirène et vous avez l'impression que vous allez perdre le contrôle.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 14, allez au **203**, sinon au **246**.

Si vous êtes en compagnie de Latifah, ajoutez 2 au résultat, car la démonsse, qui ne semble pas subir les effets charmeurs de la créature, tente de vous ramener à la raison.



551

En tant que représentant de l'Église d'Ekerion, vous ne pouvez pas imposer les biens de votre religion, mais vous pouvez le faire pour celles d'Aritno, Rodhio et Barlesh. Ce serait un choix très dangereux, cela vous exposerait à de nombreuses critiques, auxquelles vous ne pourriez que difficilement répondre.

Si vous renoncez à votre idée, retournez au **483**, sinon, vous formalisez officiellement votre décision au Secrétaire du Royaume: « Bakra, prend bien note de ce que je te dis. À partir de maintenant les prêtres devons contribuer au bien-être du Royaume, ils devront donc eux aussi payer les impôts. Sont exemptés pour l'instant, les administrateurs du culte d'Ekerion. Le Ministre du Trésor te fournira tous les détails nécessaires. »

L'homme continue de tremper la plume dans l'encrier, sans redresser la tête. Une fois qu'il a terminé, il lève les yeux vers vous: « Y a-t-il autre chose, mon Seigneur? »

Retournez au **483** pour effectuer d'autres choix et écrivez la Note B sur la feuille d'aventure.

Si vous avez déjà la Note D, les édits que vous venez de prendre sont inutiles, n'écrivez donc aucune autre note.

552

Le corps du dernier garde s'écroule au sol dans une flaque de sang, rejoignant les autres cadavres de ses compagnons.

La femme ouvre les yeux, secouant sa tête endolorie, mais elle n'a pas le temps de se rendre compte du carnage que Mirante est déjà sur elle, la menaçant avec son arme.

Au même moment Gadeus rejoint Lord Orivando pour le maîtriser.

Si vous le souhaitez, vous pouvez ramasser un ou deux Cimenterre(s) des gardes, que vous pouvez utiliser comme une épée.

« Ne bouges pas, femme! » lui enjoignez-vous, avant qu'elle ne puisse réagir.

Elle regarde autour d'elle et éclate en pleurs.

« Mes hommes... qu'avez-vous fait?! Comment vais-je faire maintenant? »

- Tais-toi femme, c'est vous qui nous avez attaqués! Et toi, Margrave, comment oses-tu t'en prendre au Gardien du Royaume?! »

La magicienne tente de se libérer de la prise de Mirante, avec comme seule conséquence de se tordre un poignet.

« J'enverrai un messenger à Janger avec l'ordre d'envoyer un bataillon de soldats pour vous faire arrêter. Margrave, ta maison est déchue! »

Le noble proteste vigoureusement, mais vos pensées ne sont que pour les femmes réduites en esclavage par la dépravation de cet homme.

« Vous, femmes, à partir de maintenant vous êtes libres d'aller là où vous le souhaitez. Ceci n'est plus votre prison. Demain vous pourrez retourner dans vos familles. Vous avez mon approbation. »

Les femmes semblent encore effrayées par le massacre auquel elles viennent d'assister, mais une elfe parvient enfin à surmonter sa peur pour vous adresser la parole :

« Mon Seigneur, dit-elle en sanglotant, personne dans ce château n'est prisonnier. J'étais une misérable sans un toit pour dormir et le Margrave m'a accueillie. Je lui dois plus que ma vie. Et mes compagnes aussi ont toujours été traitées de façon respectable, après avoir subi nombre de cruautés à l'extérieur de ce château. Nous vous prions de libérer notre noble époux.

- Tais-toi, femme! lui répondez-vous, ton esprit divague face à la liberté. Même les oiseaux en cage ne connaissent d'autre monde en dehors de leur cage, mais bientôt vous vous habituerez à la vraie vie. Allez vous reposer maintenant, nous aussi nous en avons besoin. »

Vous avez beaucoup à faire pour calmer les femmes qui sont encore sous le choc de la violence dont elles ont été les témoins.

Vous emmenez le Margrave et la magicienne dans deux cachots séparés, situés dans les sous-sols, et vous les y enfermez à double tour. Notez la Clef du Cachot dans votre équipement. Vous pourrez vous en débarrasser seulement à votre retour à Janger.

Vous donnez l'ordre aux femmes de vous préparer à manger et, après un bon dîner, vous rejoignez les chambres pour les hôtes où vous passez une bonne nuit de sommeil qui vous permet de récupérer 5 points d'Énergie.

Le lendemain matin vous vous préparez pour le départ et vous vous assurez que les femmes ne libéreront pas le noble. Vous quittez l'île en utilisant la petite embarcation amarrée au pied du rocher, et vous retournez à l'écurie où vous aviez laissé les chevaux. Rendez-vous au **168**.

553

Si vous avez la Note G, cette option n'est pas possible car vous avez déjà confisqué la totalité des biens des nobles. Retournez au paragraphe **483** pour effectuer d'autres choix.

Sinon, quelque peu nerveux, vous réfléchissez à ce que vous allez dire au Secrétaire du Royaume qui attend vos ordres:

« Bakra, j'ai l'intention de récupérer le plus d'or possible des riches propriétaires terriens et des nobles d'Abalone. Je sais bien que ce décret sera hautement critiqué, mais nous ne pouvons pas faire autrement. Prend note: mon prochain décret établit un impôt extraordinaire pour tous ceux qui se parent d'un titre de noblesse. Le Ministre du Trésor te fournira tous les détails nécessaires. »

Bakra termine de noter vos paroles et puis vous demande si vous avez d'autres instructions à lui communiquer.

Écrivez sur la feuille d'aventure la Note F et puis retournez au paragraphe **483**.

554

Le demi-démon crie à ses hommes: « Nous ne pouvons pas nous fier à ces imposteurs! Ce sont des abominations qui se cachent sous un déguisement. Attaquez! »

Il se jette à terre, tandis qu'une salve de flèches vole vers vous. L'attaque est si rapide que vous n'avez aucune possibilité de vous défendre: vous êtes touché en plusieurs endroits et vous mourez en quelques instants.

Votre aventure se termine ici.

555

Le Ministre de la Guerre Attanasio vous décrit la situation d'un ton affligé:

« Mon Seigneur, le malfrat qui a pris votre place s'est révélé

être une vraie plaie pour le Royaume! Il a lâché ses sbires dans la ville et m'a donné l'ordre de ne pas intervenir. Ce ne sont que des délinquants de bas étage, qui sucent le peu de d'essence vitale restée au peuple: ils volent, pillent, prennent possession des biens des citoyens honnêtes. Vous devez mettre un terme à ce vol légalisé!»

Le regard de ses collègues vous confirme que ce qu'il dit est vrai.

Diminuez votre Autorité de 2 points, effacez les Notes G et F (si vous les avez) et retournez au **541**.

556

Sartorius vous arrache le Calepin des mains, ses yeux trahissant sa surprise, et commence à bégayer sous l'effet de l'émotion.

« Ce... ce livre contient des informations inestimables, étranger! »

Le magicien tourne les pages une à une, plongeant son regard dans les secrets qui y sont contenus.

Puis il vous demande comment vous êtes entré en possession de cet objet.

« Je l'ai acheté chez un brocanteur à Meconia, mentez-vous en reprenant le Calepin et le remettant dans votre poche.

- Étranger, nous sorciers nous n'avons pas trop de familiarité avec l'or mais, si tu veux bien me suivre, je pense pouvoir t'offrir quelque chose qui pourrait t'intéresser en échange de cet objet! »

Vous avez l'impression que ses lèvres esquissent un imperceptible sourire quand il finit sa phrase. Il se retourne sans rien dire, vous invitant à le suivre.

Si vous partez avec lui, allez au **386**.

Autrement, malgré ses insistances, vous le laissez et vous retournez vers vos compagnons au **443** sous le regard insistant de l'homme.

557

Vous sortez de la trappe et, avec une rage meurtrière, vous vous débarrassez d'un mutin qui a eu la malchance de vous apercevoir. En passant par-dessus son cadavre, vous vous approchez des combats et vous faites signe à Almoreo et à son unique garde du corps encore en vie que vous avez l'intention de les aider.

Surpris par votre intervention, les marins sont désorientés pendant un instant, mais finissent par se réorganiser et deux d'entre eux s'élancent vers vous armés de poignards.

Vous les affrontez simultanément.

Premier Marin:	Combativité	7	Énergie	8
Second Marin:	Combativité	7	Énergie	10

Si vous êtes en compagnie de Latifah, vous lui ordonnez de retourner dans sa cabine. La situation est trop dangereuse et vous ne voulez pas courir le risque de devoir la défendre. Pour ce combat vous ne pouvez donc pas bénéficier de ses sorts. Si vous les éliminez en 6 assauts ou moins, allez au **21**. Si après 7 assauts vous êtes encore en train de vous battre, allez immédiatement au **384**.

558

Le noble acquiesce en silence pendant que vous lui parlez et il vous invite, d'un ton amical, à vous asseoir avec lui. Puis il appelle une démonsse: « Sativa! Apporte un peu de ce vin que nous gardons pour les occasions spéciales. Et aussi des fruits pour nos hôtes qui ont parcouru un long chemin avant d'arriver ici! »

Son large sourire met encore plus en évidence les plis de son double menton. En attendant le retour de la démonsse vous conversez aimablement. Il vous questionne à propos de la situation dans la capitale et la raison de votre voyage, mais

vous préférez rester vague.

Sativa revient avec quatre verres de vin blanc, qu'elle distribue à chacun de vous.

« C'est le meilleur vin produit par les vignes autour du lac. Probablement, le meilleur vin de tout le Royaume! » dit-il avant de le siroter par petites gorgées.

Le bouquet est doux, avec une pointe de fruité, et quand vous le buvez vous ressentez toute sa puissance.

« Vraiment exceptionnel, Margrave! dites-vous pour le complaire.

- Oui, vraiment exceptionnel... » répond-il.

Vous bavardez ainsi pendant quelque temps encore, mais bientôt la fatigue du voyage se fait ressentir. Mirante et Gadeus aussi semblent avoir des difficultés à rester éveillés et, pendant que vous cherchez à vous excuser avec le noble, vous perdez connaissance.

Vous vous réveillez après un laps de temps indéterminé. Il fait encore nuit, et quand vous tentez de bouger vous vous rendez compte que vous êtes ligoté. Vous êtes encore sur le toit du château mais la scène a changé du tout au tout: plus de jeunes femmes ni de musique.

À côté du Margrave se trouve une femme habillée avec une robe de magicienne.

« Mon cher frère, que vas-tu faire de ces intrus? »

Le gros se frotte les mains: « Myrnah, j'ai tout de suite compris qu'ils cachaient quelque chose... on ne peut pas espérer tromper le Margrave du Lac Neger aussi facilement!

- Tu les tueras immédiatement, alors?

- Et pourquoi donc? Ce sera plus amusant de voir comment ils vont réagir à mes pièges.

- Emmenons-les dans la salle des jeux... »

Vous tentez de protester, mais le Margrave pointe un poignard vers votre gorge pour vous faire taire. Gadeus et Mirante sont eux aussi ligotés et vous lisez dans leurs regards la terreur qui les submerge.

On vous fait descendre un escalier et puis on vous pousse

sans ménagement dans une salle. Elle est remplie d'instruments de torture et de nombreuses armes. Le Margrave prend une épée qu'il attache à une corde par le pommeau, avant de la suspendre au-dessus de votre tête. Puis il effectue la même opération avec Mirante et Gadeus. Tout en jouant avec son poignard, il vous décrit son plan diabolique:

« Je vous accorde une possibilité de vous sauver, voyageurs. Si vous êtes dégourdis, vous aurez la vie sauve et vous pourrez repartir... mais je ne pense pas que vous y parviendrez. »

Son rire sardonique n'est vraiment pas de bon augure.

Il vous fixe droit dans les yeux: « Tu sembles être le chef, ta vie et le sort de tes compagnons sont entre tes mains. Résous cette devinette et vous pourrez partir, libres! Mais si tu commets une erreur... je couperai avec ce poignard les cordes qui vous maintiennent encore en vie.

« Tu es cynique, Margrave, mais je te promets que dès que je me libérerai, tu me le payeras... » répondez-vous.

La magicienne s'approche et vous gifle violemment.

« Silence, intrus! Et remercie la magnanimité de mon frère, sinon je vous aurais déjà tués de mes propres mains. »

Et elle vous crache au visage.

Impuissant, vous retenez votre colère.

Avec de la craie blanche le Margrave dessine sur le sol des chiffres selon le schéma ci-dessous:

30	40	50	60	70
6	8	9	8	

« À toi de jouer, intrus, donne-moi la solution! » vous exhorte le noble.

Réfléchissez bien et puis rendez-vous au paragraphe correspondant à la solution. Si votre réponse est correcte, la suite du texte aura un sens. Si votre réponse est erronée ou si vous ne trouvez pas de solution, allez au **55**.

559

Vous regardez vos compagnons et tentez de les rassurer:

« Je ne pense pas qu'ils aient de mauvaises intentions.

- Souhaitons que ce soit le cas », dis Gadeus en vous faisant écho, d'un ton pas trop convaincu.

Le temps passe et votre estomac commence à gargouiller bruyamment.

Enfin, un petit groupe de brigands ouvre la porte et vous traîne à l'extérieur où vous attend leur chef.

Ses mots sont ceux d'une condamnation à mort, qui ne tarde pas et prend la forme d'une flèche qui vous transperce la poitrine de part en part. Votre aventure se termine ici.

560

Vos soldats ont été massacrés par l'offensive de l'armée impériale. Les quelques survivants s'enfuient, en traversant le Fleuve Vert, ou implorant pitié face à leurs ennemis.

Les Ministres Attanasio et Agricantus vous incitent à vous unir à eux, et de monter en selle sur des chevaux dont les cavaliers ont été tués lors des combats. Il n'y a plus rien que vous puissiez faire pour vos hommes et, à contrecœur, vous quittez le champ de bataille en abandonnant les nombreux cadavres de vos soldats.

Si Latifah est avec vous, elle vous suit silencieusement.

La nuit est tombée, et personne ne semble avoir l'intention de vous poursuivre. Probablement les soldats de Wolfarmio aussi ont subi de sérieuses pertes et ils ont besoin de récupérer des forces.

Vous chevauchez pendant toute la nuit ne rencontrant, de temps à autre, que quelques petits groupes de soldats à pied qui vous ont précédés. Vous les incitez à atteindre Janger le plus vite possible où vous pourrez organiser la défense de la ville. Vous savez que Wolfarmio ne s'arrêtera pas ici, malheureusement.

Aux premières lueurs de l'aube vous atteignez enfin la ville, où la nouvelle de la défaite s'est déjà répandue.

Vous courez immédiatement au palais afin de convoquer en urgence un Conseil des Ministres.

Leurs visages sont crispés, ils savent qu'il n'y a plus d'espoir. Vous avez au mieux encore quelques jours à disposition, puis Janger sera assiégée.

Attanasio s'occupera de renforcer les murailles et les portes de la ville, tandis que les autres enverront des émissaires dans tout Ioscan à la recherche d'alliés.

Mais c'est la proposition du Ministre du Commerce Tiburzio qui vous gèle le sang: « Mon Seigneur, il y aurait une autre possibilité... la Porte de la Terreur Suprême... nous possédons l'une des trois clefs qui ouvrent le sceau qui protège la porte. Si nous pouvions nous emparer des deux autres clefs, actuellement en possession des Consuls de Huary et du Gouverneur de Ruthenia, nous aurions à disposition une armée formidable. Wolfarmio se trouverait entre deux fronts et il n'aurait d'autre choix que celui de battre en retraite!

« C'est de la Folie! s'exclame Agricantus, nous ne pourrions jamais contrôler la violence des démons à peine libérés. Ils n'ont aucun autre but que celui d'assouvir leur soif de sang et il ne fait aucun doute qu'ils finiront par se retourner contre nous. Ce que tu dis n'est que blasphème!

- Peut-être est-ce insensé, mais si je devais choisir entre une mort certaine et une probable, j'opterais pour la deuxième. L'idée est bonne. Je partage le même avis que Tiburzio! » dit Attanasio.

Le Ministre du Trésor Evanio, par contre, se range du côté d'Agricantus: « J'ai vu assez de dévastations dans ma longue vie. Mon Seigneur, ce serait une terrible erreur si on ouvrait le portail! »

La décision finale est entre vos mains!

Si vous avez les deux Fragments de la Clef de la Porte de la Terreur Suprême de Huary et de Ruthenia, et que vous

ordonnez à Agricantus de vous donner celui en sa possession, allez au **582**, si vous êtes en compagnie de Latifah, ou au **571**, dans le cas contraire.

Si vous n'avez pas le Fragments, ou si vous les avez mais que vous ne voulez pas ouvrir le portail, allez au **504**.

561

Quand vous trouvez Mirante et Gadeus, ils sont encore dans les bras de leurs amantes. Vous les réveillez d'un bon coup de pied bien placé et vous les menacez: « Si dans cinq minutes vous n'êtes pas à l'embarcation, vous pouvez vous considérer comme dispensé de votre tâche! Au fait non, considérez-vous comme renvoyés et n'osez plus revenir à Janger... »

Les deux hommes comprennent le message et sans perdre de temps vous suivent jusqu'à l'embarcation, qu'ils font avancer assidus au milieu de la brume matinale recouvrant le lac. Peu après vous retournez à l'écurie où vous aviez laissé les chevaux. Rendez-vous au **168**.



Les animaux emprisonnés dans les cages métalliques poussent une cacophonie de cris différents, et il vous semble impossible de ne pas devenir fou en restant toute la journée en leur compagnie. Mais le commerçant ne semble en rien dérangé par la chose et échange or et bestioles sans sourciller.

Les habitants de Meconia doivent apprécier ce genre de créatures, car ils se pressent devant le petit stand pour observer les oiseaux aux plumages de toutes les couleurs, les reptiles qui font siffler leur langue fourchue et les mammifères qui, effrayés, ne cessent de montrer leur crocs à l'imprudent client qui tente de les toucher à travers les barreaux.

Bon nombre de ces animaux sont juste des animaux de compagnie, mais certains pourraient vous être utiles pour la suite de votre aventure. En particulier, deux attirent votre attention: un faucon aux plumes dorées et une minuscule grenouille.

« Ils sont beaux, pas vrai étranger? »

Le commerçant trouve enfin un peu de temps pour s'occuper de vous.

« Le faucon est un animal indispensable en extérieur et il est capable d'explorer pour vous de vastes zones en un temps réduit. La grenouille semble certes minuscule, mais elle est enchantée, et sa salive a des pouvoirs curatifs. »

Si vous souhaitez les acheter, chaque animal coûte 25 pièces d'or. Après avoir mis à jour votre bourse, allez au **162**.

Si vous n'avez pas assez d'or à disposition ou si vous ne voulez pas les acheter, vous saluez le vendeur et vous sortez du quartier marchand pour chercher un endroit tranquille pour la nuit. Rendez-vous au **106**.



563

Vous prenez des deux mains le lest sur votre droite et vous le traînez du côté opposé de la nacelle, afin de ralentir le ballon et inverser sa direction. Toutefois, votre tentative est maladroite et le lourd sac de sable vous glisse des mains, ce qui rend l'aéronef encore plus instable.

Avec une réaction instinctive, vous vous protégez la tête, mais le choc est tel que vous êtes éjecté retombant, heureusement, sur la coupole, vous perdez tout de même 3 points d'Énergie.

Le toit en pierre, mouillé par la pluie, n'offre aucun point d'appui, et vous commencez à glisser sur quelques mètres le long d'une pente qui se fait de plus en plus raide.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **445**, sinon au **329**. Si vous lancez le sort Arrêter le Temps, vous pouvez ajouter 4 points bonus au lancer des dés, tandis que si vous invoquez Ekerion, vous pouvez vous rendre directement au **445**.

564

Vous vous déplacez rapidement du côté opposé à celui de la direction du ballon. Vous traînez aussi quelques sacs de lest, afin de vous assurer d'inverser le mouvement du ballon, lequel reste immobile pendant quelques secondes au-dessus de l'incendie.

Une flambée monte de la forêt, enveloppant la nacelle et vous brûlant l'avant-bras gauche, vous perdez 2 points d'Énergie.

Pendant un instant vous pensez que votre dernière heure a sonné, mais heureusement le ballon s'éloigne et vous parvenez à éteindre le début d'incendie de la nacelle.

Soulagé, vous conduisez l'aéronef en lieu sûr, à quelques centaines de mètres de la bordure de la forêt, et vous le

faites atterrir en douceur derrière une colline.

Après avoir contrôlé qu'ils n'y aient pas trop de dommages, vous dégonflez le ballon pour éviter qu'on le voie et vous emportez la boîte avec la Pierre Magique. Notez l'objet dans votre équipement, si vous n'avez pas assez de place, vous devez renoncer à quelque chose d'autre.

Vous vous mettez en route, quand dans l'obscurité vous entendez le bruit d'armes qui s'entrechoquent.

Si vous voulez voir ce qui se passe, allez au **152**, si, par contre, vous poursuivez vers la forêt en feu, allez au **442**.

565

Vous vous approchez de la femme. Elle est lourdement maquillée, avec l'objectif évident de cacher son âge, mais le résultat est assez grotesque à vos yeux. Elle est habillée de façon voyante, ce qui souligne encore plus la discordance avec ce que devrait être son comportement de noble.

Vous vous présentez comme étant un voyageur en provenance d'Abalone, restant vague en ce qui concerne la raison de votre présence à cette fête.

La dame vous sourit chaleureusement, montrant de l'appréciation pour l'attention que vous lui portez.

« Un voyageur! Quel plaisir d'avoir au palais des invités provenant d'aussi loin. Vous savez, ici il n'y a quasiment rien de neuf qui se passe... mon neveu n'invite jamais personne et les nobles d'Inaus sont terriblement ennuyés...

- Votre neveu, dites-vous?

- Oui, l'Empereur. Je suis sa tante paternelle, la sœur de son prédécesseur... »

Vous avez failli avaler de travers le vin que vous sirotiez, mais vous parvenez à garder un semblant de respectabilité. C'est avec une attention redoublée que vous l'écoutez parler des temps précédant la Guerre des Races, avant que Wolfarmio ne cause ce terrible conflit.

La femme est de bonne humeur, et vous narre les

nombreuses anecdotes qui ont caractérisé la vie de l'Empire. Vous avez presque envie de vous confier à elle, mais il est évident qu'elle aime bien bavarder et vous risqueriez de trop vous exposer.

Si vous lui dites que ce soir vous avez une audience avec l'Empereur, allez au **131**; si vous évitez le sujet et que vous retournez vers vos compagnons après l'avoir saluée, allez au **443**.

566

Vous murmurez les paroles du sort (modifiez vos points d'Énergie) et vous donnez mentalement l'ordre à l'oiseau de s'en aller et de ne pas revenir.

L'animale fait une embardée, ce qui semble énerver son cavalier qui se met à crier des ordres et tente de le rediriger vers vous.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18 allez au **56**, sinon au **455**. Si vous êtes en compagnie de Latifah, la démonsse a lancé son sort Multiplication qui renforce le vôtre vous permettant d'aller directement au **56**.





Le vol se passe sans inconvénients, et vous atteignez votre destination alors que le soleil n'est pas encore levé. La Porte de la Terreur Suprême se remarque tout de suite, elle est flanquée par deux énormes braseros où brûle un feu magique bleuâtre. Ils ne se sont jamais éteints en tant d'années de service, comme une mise en garde pour tous ceux qui oseraient s'approcher de ce lieu interdit.

Vous atterrissez en douceur, évitant d'un cheveu un rocher pointu, et vous observez l'immense portail. Il y a de nombreuses inscriptions dans toutes les langues, gravées sur du bronze, et un petit trou qui semble faire office de serrure. Les yeux de milliers de visages gravés dans la roche semblent vous scruter sévèrement, tandis que vous sortez de votre poche la clef et que vous la regardez, hésitant une dernière fois. Vous l'insérez enfin dans le trou et vous la tournez, vous entendez le bruit sec d'un mécanisme se déclenchant. Le feu des braseros augmente d'intensité et la couleur passe du bleu au vert, puis au jaune et enfin au rouge vif. Après une autre bouffée, le feu s'éteint complètement, tandis qu'une lumière crépusculaire filtre par la porte qui commence à s'ouvrir toute seule petit à petit.

Face à vous se dresse maintenant un mur de feu qui n'émet aucune chaleur.

Vous l'effleurez pour tenter d'en comprendre la nature et vous ressentez la puissante magie qui constitue la dernière barrière avant d'accéder aux mondes des enfers.

Vous entrez d'un pas ferme, et un bruit semblable à celui d'un miroir qui se brise retentit.

Vous vous trouvez dans un vaste passage souterrain plongé dans l'obscurité, au bout duquel vous apercevez une lueur blanche.

Au milieu, un chien à trois têtes pataugeant dans un liquide noir, fétide et visqueux. Quand vous vous approchez il se relève et commence à aboyer.

« Tais-toi, serviteur! Conduis-moi à quelqu'un qui comprend ma langue! »

Les six yeux de la créature s'enflamment, mais le chien baisse la tête et se met à courir vers la lumière.

Vous le suivez à quelques pas de distance, jusqu'à ce que vous arriviez à l'ouverture. Vous devez attendre quelques secondes avant que vos yeux s'habituent à la luminosité. Vous vous trouvez à l'extérieur, sous un ciel blanc laiteux, au sommet d'une colline qui domine un terrain de roches volcaniques, plat et aride. Partout où porte votre regard vous voyez des lacs d'un liquide noir et bouillonnant, et des ouvertures dans le sol d'où s'échappent des vapeurs sulfureuses.

Vous essayez d'avancer, mais vos pas sont lourds et vous ne parcourez que quelques mètres. Toutefois cela ne sert à rien, car des silhouettes s'approchent: des démons!

Une fois devant vous, vous les affrontez sans crainte. Ils sont au nombre de neuf, et le plus grand prend la parole:

« Le sceau est brisé! La voie est libre!

- Démon, c'est moi qui ai enlevé cet obstacle et qui vous ai appelé. Mais en échange j'exige votre obéissance! » dites-vous d'une voix forte et assurée.

Le démon vous regarde avec des yeux voraces et s'approche. Vous pouvez sentir son haleine fétide quand il recommence à parler.

« Cet endroit est devenu trop petit pour nous. Les territoires du dessus nous attendent. Dégage! ordonne-t-il, son rire résonne ironique et menaçant.

- Démon, j'ai ouvert la porte pour vous soumettre et je n'ai nulle intention de renoncer! Montre-moi qui tu es! » dites-vous en prenant votre arme.

Le démon laisse échapper une fumée noire de ses narines et bande ses muscles. Les huit autres vous entourent comme dans une arène.

Il n'est pas armé, mais il a le considérable avantage de se trouver dans un environnement idéal pour lui et, à moins que

vous ne soyez le Démon, vous devez réduire votre Combativité de 2 points.

Démon Supérieur: Combativité 16 Énergie 30

Si vous parvenez à le vaincre, lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité (ajoutez 2 points de bonus si vous êtes un Démon).

Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 21, allez au **54**.

S'il est inférieur, allez au **317** si vous avez la Note S, ou au **34** si vous ne l'avez pas.

568

Par le vasistas de la robuste porte en chêne, vous murmurez au prisonnier qui vous êtes et la raison de votre présence.

« Le Prince m'a assuré qu'il a une entière confiance en toi et je suis ici pour obtenir des informations. »

De l'autre côté de la porte vous entendez un soupir de soulagement. Après un long silence le nain vous raconte son histoire.

« Il ne m'arrive jamais de m'endormir pendant le service et je ne comprends toujours pas ce qui s'est passé. J'avais pris mon poste depuis peu et comme d'habitude j'étais en train de faire ma ronde dans la salle des trophées. Après... le vide, je ne me souviens plus de rien jusqu'au moment de mon réveil, quand j'ai constaté que le marteau n'était plus là!

- Tu as vu ou entendu quoi que ce soit d'étrange? demandez-vous.

Le nain réfléchit un instant avant de répondre.

« Je ne sais pas. Quand je me suis réveillé j'ai senti une odeur écœurante qui semblait provenir de mon propre nez. Douce et amère: comme une fleur de bière, mais tellement forte qu'elle me donnait la nausée. Ça a duré quelques instants puis l'odeur a disparu complètement. Il se peut que j'ai trop bu hier soir, mon Seigneur.

- Est-il possible que quelqu'un ait drogué ta nourriture?
- Non! J'ai commencé mon tour de garde ce matin peu avant l'aube, ma femme m'a préparé une tarte aux pommes, à peine cueillies. Je jurerais de sa loyauté comme de ma propre vie! »

Ce nain ne doit pas tellement tenir à sa vie pour dire ce genre de choses, toutefois il est improbable que la femme d'un simple garde ait des intentions hostiles envers la Maison Royale.

« Très bien. Je pense avoir compris! Bonne chance... »

Il doit avoir été drogué d'une autre façon.

Tout en réfléchissant au témoignage du nain, vous sortez de la caserne par le même passage par où vous êtes entré.

Notez sur votre feuille d'aventure l'Indice SOIE.

Vous décidez d'aller enquêter dans la zone du marché souterrain d'Osgaram, où il est facile d'obtenir des informations.

L'endroit est très fréquenté et vous y trouvez des bouchers en train de dépecer des animaux, des armuriers qui polissent leurs marchandises, des orfèvres qui observent leurs clients afin d'identifier les plus riches d'entre eux...

Mais vous n'êtes pas ici pour ce genre de marchands, ceux qui vous intéressent sont les herboristes. Parmi eux vous en repérez un avec bon nombres de produits, qui se frotte déjà les mains en vous voyant intéressé par sa marchandise.

« Bonjour étranger, dis-moi, en quoi puis-je te servir? »

Vous lui expliquez ce que vous recherchez et le nain se met à réfléchir à voix haute.

« Tu parles certainement de la Taraborella... mais tu dois savoir qu'il n'est pas autorisé d'en vendre à Osgaram. D'ailleurs, tu n'es pas le premier à m'en demander ces derniers jours. »

Le marchand doit avoir aperçu la lueur d'intérêt qui a brillé dans vos yeux car il continue: « Mais il se peut que tu sois plus intéressé au nom de mes clients qu'à autre chose... »

Vous avez l'impression que son visage devient aussi fin que

celui d'une fouine, mais c'est peut-être une sensation due à votre état d'esprit.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 19, allez au **584**, sinon au **500**. Si vous êtes un expert en Science des Plantes, ou si vous possédez un livre qui couvre le sujet, ajoutez 3 points au lancer de dés.

569

Vous portez un coup violent et rapide à l'orque qui, enragé, lance un cri pour appeler ses semblables.

Vous êtes rapidement encerclé et vous ne pouvez pas fuir!

Vous tentez de lutter pour vendre chèrement votre peau, mais les orques sont bien trop nombreux et toute résistance est futile. Votre aventure se termine ici, déchiqueté par les crocs des orques.

570

« Je crois avoir déjà assez bu comme ça pour ce soir, Latifah », 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... »

Rendez-vous au **290**.



« Lors de mes voyages, j'ai mis la main sur les clefs de Huary et de Ruthenia. Nous sommes au bord du gouffre et nous ne pouvons pas perdre cette occasion. Agricantus, je t'ordonne de me remettre la clef d'Abalone! »

Le vieux magicien ouvre grand les yeux de surprise.

« C'est de la folie, mon Seigneur! Mais je suis obligé de respecter vos ordres. Laissez-moi le temps d'aller à l'Académie et de revenir. »

Vous concluez le Conseil et vous vous retirez dans vos appartements. Peu après, Agricantus vous rejoint, le visage sombre, il porte avec lui une petite sacoche en cuir noir. Il l'ouvre devant vous et vous montre la clef de la Porte de la Terreur Suprême, ou plutôt le fragment en possession d'Abalone. Il a la forme d'un petit cercle en argent avec un embout sur le côté externe. Vous prenez les autres fragments que vous avez récupérés et vous les examinez tous ensemble. Il suffit de les assembler et ils prennent la forme d'une clef de grande dimension.

Le regard sévère d'Agricantus ne vous quitte pas un instant pendant que vous manipulez les fragments.

« Mon Seigneur, je me permets de vous répéter que vous êtes en train de commettre une très grave erreur.

- Tais-toi vieillard! La colère de Wolfarmio va nous submerger si je n'agis pas tout de suite. Et mon devoir est de trouver une solution à cette crise. Maintenant laisse-moi seul!»

Le ministre vous laisse à contrecœur, et vous vous préparez pour cette nouvelle mission. Vous n'avez pas une minute à perdre. L'armée Impériale doit être déjà en train de marcher vers Janger, et vous devez la contourner.

Se vous avez encore le Ballon à Air, allez au **438**.

Se vous ne l'avez pas, mais que vous avez un Sifflet en Cuivre, allez au **109**.

Autrement, rendez-vous au **126**.

572

« Je suis le Héros de Cadash, celui qui a libéré Abalone du joug du tyran Zipher. Comment osez-vous m'interdire de rencontrer l'un de mes sujets!? »

Vous allez devoir combattre. Mirante s'occupe de l'un d'eux, tandis que Gadeus et vous de l'autre.

Garde: Combativité 10 Énergie 12

Grâce à l'aide de Gadeus vous pouvez ajouter 2 points de Combativité, mais rappelez-vous que si vous êtes désarmé vous subissez une pénalité.

À cause du grand nombre de personnes dans la salle, si vous combattez avec la Force ou l'Esprit, vous devez diminuer votre Combativité de 1 point.

Si vous éliminez votre adversaire en 3 assauts ou moins, allez au **42**; si vous en nécessitez 4 ou plus, allez au **358**.

573

En prenant Sativa avec votre bras droit et Alisea avec le gauche, vous leur demandez de passer la nuit avec vous. Elles vous regardent malicieusement, mais ne semblent ni offensées, ni encore moins surprises.

« Viens avec nous, Héros. Nous savons comment rendre honneur à une personne de ton rang... »

Vous saluez Mirante et Gadeus en leur ordonnant de se tenir prêts pour repartir dès l'aube.

« Si vous êtes en retard, je viendrai vous chercher. Et ce ne sera pas agréable pour vous, je vous l'assure! » terminez-vous.

Vos gardes du corps vous font signe de la tête pour confirmer qu'ils ont compris, et vous partez les laissant entre les bras des filles, tandis que Sativa et Alisea vous emmènent loin d'eux, la main dans la main.

De sa voix mélodieuse typique des femmes de sa race, Alisea vous invite à vous détendre:

« Voyageur, accorde-nous quelques minutes pour un bain purificateur, puis on sera à ta disposition. Ou désires-tu t'unir à nous maintenant? »

L'allusion à votre aspect négligé à cause de votre voyage, auquel s'ajoute très probablement une odeur peu rassurante, est plus qu'évidente, vous décidez donc de les suivre.

Elles vous conduisent dans la salle de bain, où trône en son centre une baignoire circulaire, pleine d'eau chaude parfumée.

Elles enlèvent vos bottes pleines de poussière, puis vous déshabillent complètement. Vous vous immergez dans l'eau chaude tout en les observant pendant qu'elles se déshabillent à leur tour. Alisea est mince, avec une peau blanche comme le lait; quand elle se déplace, on dirait qu'elle est suspendue dans les airs. Sativa par contre à un corps plus ferme et mûr, parfait dans ses proportions.

Cela faisait longtemps que vous n'aviez plus goûté aux plaisirs de la chair et, quand les premiers rayons du soleil commencent à apparaître, vous n'avez pas encore fermé l'œil. Les deux femmes vous enduisent la peau d'onguents parfumés, et vous embrassent une dernière fois avant de s'endormir.

Vous fermez les yeux vous aussi, mais vous êtes conscient d'être resté trop longtemps dans la maison du Margrave. Votre mission a une importance bien supérieure à ce genre d'activité et, après vous être accordé deux heures de sommeil, vous partez à la recherche de vos gardes du corps. Vous perdez 3 points d'Énergie pour le manque de sommeil, mais vous pouvez augmenter de 1 point votre Autorité.

Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter à votre équipement la Clef en Fer qu'Alisea porte accrochée à un bracelet, ainsi que la Clef en Étain de la chambre de Sativa.

Rendez-vous au **561**.

574

Tandis que de nombreuses flèches volent tout autour de vous, vous tentez de remonter le mur en vous agrippant à la branche d'un chêne qui dépasse du côté extérieur.

Les aboiements des chiens se font de plus en plus proches, et quand vous êtes mordu à la cheville, vous ne pouvez retenir un cri de douleur.

Le chien pèse de tout son poids sur votre jambe et vous perdez prise tombant à la renverse. Les chiens se jettent immédiatement sur vous et vous mourez dévoré par les crocs des gardiens du Palais du Gouverneur.

Votre aventure se termine ici.

575

Vous ne parvenez pas à retenir vos larmes en voyant une si jeune vie brisée dans la fleur de l'âge.

Pendant ce temps, Gadeus fouille le cadavre de la créature et trouve un Poignard, probablement celui d'une précédente victime. Vous pouvez le garder si vous le souhaitez.

Vous pouvez aussi décider de transporter le cadavre du jeune garçon avec vous, afin de lui donner une digne sépulture une fois que vous serez sorti de cet endroit. Vous pouvez facilement le mettre sur votre cheval. Si vous procédez ainsi écrivez la Note O sur votre feuille d'aventure et réduisez votre Énergie de 1 point, car vous devrez avancer à pied.

Encore troublé par cette rencontre, vous poursuivez votre route dans un silence qui ne fait qu'accroître votre sensation de tristesse à tous les trois. Rendez-vous au **546**.



« Mauvaise décision, mon seigneur... dans ce cas je ne pense pas pouvoir intervenir. »

Le ton de Gadeus est moqueur et irritant.

« Sois maudit, traître! »

Vous tentez de bondir sur lui, mais la foule qui était restée pour observer l'évolution de la situation vous en empêche. Vous êtes agressé de tous les côtés et une pluie de coups tombe sur vous. Mirante tente de vous protéger en vain, il n'y a plus rien à faire pour vous. Vous agonisez dans une flaque de sang. Votre aventure se termine ici.

Le sort de la magicienne vous empêche de bouger.

Les gardes musclés se déplacent et laissent passer la femme qui s'approche de vous pour mieux vous observer. Son parfum de violette caresse vos narines et fait ressortir son splendide visage et ses cheveux soyeux. Elle vous regarde droit dans les yeux et vous réalisez que pour elle vous êtes maintenant comme un livre ouvert. Elle caresse votre menton de sa fine main, un frisson court le long de votre échine.

« Tu as laissé derrière toi une longue traînée de sang, Héros... Janger, Beozia et même Cadash furent terrains de conquêtes pour toi. Je devrais peut-être te laisser partir, ou peut-être pas? »

Pendant ce temps le Margrave retrouve ses esprits:

« Mais Myrnah, il est venu ici pour nous tuer! Comment peux-tu penser à le laisser partir? »

Son contrôle se fait de plus en plus fort et vous entendez dans votre tête la même phrase se répéter:

« Tue-le pour moi... tue-le pour moi... tue-le... »

Ne pouvant par vous opposer à ses ordres, vous lancez votre arme vers le noble, il est touché à la tête et s'écroule tué sur

le coup!

Les femmes se mettent à crier et à pleurer de façon hystérique, tandis que la magicienne, avec un incroyable sang-froid, continue de vous murmurer dans la tête ce que vous devez faire.

Votre bouche parle de façon mécanique et vous êtes surpris en entendant votre voix lointaine, comme si elle ne vous appartenait pas.

« Je suis celui qui a fait fuir le Régent Zipher et je suis le Gardien du Royaume. J'ai le pouvoir absolu de vie ou de mort dans tout le Royaume d'Abalone. Maintenant prêtez-moi toute votre attention. Avec la mort de Lord Orivando, la nouvelle maîtresse du château est Dame Myrnah ici présente. À partir de maintenant vous tous lui devez obéissance! »

La femme prend la parole d'une façon ineffable.

« Dame Myrnah... oui, ça sonne bien... je pense pouvoir accepter de devenir la nouvelle Margrave du Lac Neger. »

Elle vous sourit et, s'approchant de vous à tel point que ses lèvres frôlent les vôtres, rompt l'enchantement.

Ses fins doigts, aux ongles vernis de rouges, effleurent votre visage, puis la femme se tend vers vous et vous embrasse sur la bouche.

« Je te serai reconnaissante... pour toujours, Héros. » dit-elle d'un ton plein de sensualité.

« Mirante, Gadeus, faites en sorte que les femmes ne manquent de rien. Et puis trouvez-vous quelque chose à faire. Demain matin nous partirons dès le lever du soleil. Je vais discuter en privé avec Dame Myrnah et je la conseillerai sur la façon d'exercer le pouvoir. »

Mirante et Gadeus acquiescent, et tentent d'apaiser les femmes toujours en larmes.

Ils se sont bien rendu compte que vous n'étiez qu'une marionnette dans les mains de la magicienne et vous devez diminuer votre Autorité de 1 point.

Tout en réfléchissant sur ce qui vient de se passer, vous accompagnez Dame Myrnah dans ses appartements au **266**.

Vos cavaliers sont fatigués, mais ils puisent dans leurs dernières forces afin d'effectuer cet assaut décisif.

Profitant de la temporaire couverture des magiciens qui, avec des sorts destructeurs incinèrent les flèches ennemies alors qu'elles sont encore dans les airs, sans qu'aucune n'atteigne vos hommes, votre manœuvre a un succès total et aucun de vos cavaliers n'est blessé.

Les archers ennemis sont inefficaces au corps à corps, surtout face à une telle force de frappe. L'arrière-garde de l'infanterie ennemie tente d'intervenir pour les protéger, mais elle est constituée par de jeunes recrues, armées légèrement et donc inaptes à soutenir un combat à mort. Bon nombre s'enfuit, se busculant les uns les autres.

C'est le moment décisif!

Vous donnez l'ordre à votre infanterie, qui jusqu'à présent a résisté seule à la force de frappe des fantassins ennemis, d'avancer.

La situation se fait chaotique, de nombreux ennemis abandonnent leurs armes implorant pitié, des mercenaires font défection et passent directement de votre côté, et d'autres encore se jettent à terre feignant d'être mort.

Les combats se poursuivent jusqu'au crépuscule, penchant de plus en plus en votre faveur, mais vos hommes sont maintenant épuisés et nombreux sont les ennemis qui parviennent à s'enfuir, se dirigeant vers le quartier général de Wolfarmio.

Quand vous entendez enfin le son de la retraite, on ne voit déjà presque plus rien. Vous avez réussi! Vous venez de repousser l'ennemi vers ses terres! Rendez-vous au **427**.



579

Votre Épée encore tachée de sang, vous regardez Gadeus, il est blessé à l'épaule et aurait besoin de se reposer un peu. Soudain, vous entendez le bruit de nombreux hommes arriver: c'est un bataillon entier de soldats!

De l'autre côté du pont se trouve le quartier général des gardes de frontière, ils ont dû se rendre compte que quelque chose n'allait pas et sont venus secourir leur compagnons.

La situation est critique et vous devez prendre une décision rapide.

Si vous continuez à vous battre, en espérant que vos gardes du corps vous fassent honneur, allez au **87**.

Si vous fuyez, allez au **58**.

580

Vous lancez le sort (rappelez-vous de diminuer votre Énergie) et de vos mains ouvertes se forment deux rayons lumineux qui vont frapper l'oiseau en pleine tête. Ses plumes blanches prennent feu et l'animal se cabre désarçonnant son cavalier.

Vous le voyez chuter pendant une centaine de mètres avant de plonger dans l'eau où il disparaît, tandis que l'aigle s'enfuit vers le nord, abandonnant son maître.

Si vous étiez en route pour Lapos, allez au **591**.

Si vous voliez vers Janger, allez au **338**.

Si votre objectif était Beozia, allez au **228**.

581

Vos paupières se font de plus en plus lourdes, mais votre force de volonté parvient à briser la tentative d'hypnose du vieux sorcier.

Vous secouez violemment Mirante, mais il semble être

tombé dans un profond sommeil.

« Debout! Allez, Mirante! » mais vos paroles sont vaines.

Le reflet du soleil sur une lame attire toute votre attention. Le poignard du sorcier pénètre dans votre épaule gauche vous causant la perte de 2 points d'Énergie ainsi que la diminution de 1 point de Force et d'Agilité jusqu'à la fin de cette journée, si toutefois vous parvenez à survivre pour voir le coucher de soleil.

Vous allez devoir affronter un adversaire qui, malgré l'âge, se bat comme un lion en utilisant aussi ses sorts.

Menrisio: Combativité 8 Énergie 12

Vous ne pouvez utiliser qu'un Poignard, une Dague ou une Massue car le carrosse est trop étroit pour que vous puissiez utiliser une arme plus encombrante. Si vous devez combattre main nues, n'oubliez pas l'éventuelle pénalité. Vous ne pouvez pas évoquer de Woerz, ni utiliser le sort Mutation à cause du manque d'espace.

Votre adversaire possède une résistance naturelle à la magie et le sort Eclair Foudroyant ne lui cause que la moitié des dommages. Au terme de chaque assaut, il lance un sort de Vampirisme grâce auquel il vous enlève 2 points d'Énergie, augmentant la sienne de 1 point. Vous devez vous débarrasser de ce terrible adversaire au plus vite!

Si vous y parvenez, rendez-vous au **267**.

582

Latifah, qui jusqu'à présent a été une fidèle compagne, laisse échapper un petit cri attirant l'attention de tous. Elle rougit de honte pour vous avoir interrompu et puis éclate en sanglots: « Mon Seigneur, ne vous laissez pas tenter par cette solution, ce serait un péché mortel! Renoncez tant que vous le pouvez encore... »

Sa supplique vous atteint droit au cœur, mais votre décision

est ferme et vous ne changerez pas d'avis, la survie du Royaume en dépend!

« Non! dites-vous enfin, Latifah, ce ne sont pas des affaires qui te regardent. Je te dispense de tout devoir envers moi. »

La démonsse baisse le regard, humiliée, et quitte la Salle du Conseil. Écrivez la Note S et rendez-vous au **571**.

583

Les heures passent, l'une égale à l'autre, mais vous vous sentez de plus en plus faible. À l'horizon vous ne voyez rien qui puisse vous donner de l'espoir et petit à petit les forces viennent à vous manquer. Vous sombrez dans la mer où vous nourrirez les poissons. Votre aventure se termine ici.

584

« Maintenant dis-moi le nom de cette personne et ne me fais pas perdre patience! »

Le nain garde le silence un instant, puis vous donne l'information: « Je ne peux pas te révéler le nom, étranger. Toutefois je peux te dire que je lui en ai vendu.

- Mais, si la vente est inter... » votre phrase est interrompue par le marchand qui s'aperçoit de l'arrivée d'autres clients.

Il ne montre plus aucun intérêt pour vous, et vous savez que vous n'en tirerez rien de plus.

Écrivez sur la feuille d'aventure l'Indice SANG et rendez-vous au **89** pour demander audience au Prince Maroldo.

Avant de partir vous pouvez visiter le marché où vous pouvez acheter les objets suivants:

- Artere (15 pièces d'or la dose): vous permet d'augmenter votre Force de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat.
- Herbe Médicinale (25 pièces d'or la dose): vous permet de récupérer toute votre Énergie perdue.

- Giodalina (15 pièces d'or la dose): vous permet de récupérer 4 points d'Énergie.
- Miscolina (15 pièces d'or la dose): vous permet d'augmenter votre Esprit de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat.
- Staborina (15 pièces d'or la dose): vous permet d'augmenter votre Agilité de 3 points pour la durée d'un paragraphe ou d'un combat.

585

« Je n'aime guère ce village, confiez-vous à vos compagnons de voyage, la dernière fois que je suis passé par ici j'ai failli me faire voler mon cheval... »

Vous regardez vers l'ouest, où une petite colline, plongée dans la brume, cache l'horizon.

« On va contourner la pente en essayant de ne pas se faire remarquer, je ne veux pas laisser de traces derrière nous », dites-vous enfin à vos gardes.

L'un derrière l'autre vous quittez le sentier en terre battue et, au petit trot, vous atteignez la colline que vous contournez, le relief vous cachant de la vue de quiconque. Il vous faut une demi-heure pour en faire le tour et vous retrouver du côté opposé, sans que vous ayez rencontré qui que ce soit.

Une fois que vous avez retrouvé le chemin, vous lancez vos montures au galop, qui laissent derrière elles des nuages de poussière.

Vous perdez 2 points d'Énergie à cause de la chaleur étouffante et du manque de repos. Rendez-vous au **402**.

586

La femme semble contrariée par votre décision, tout comme Gadeus, dont le regard semble trahir cette occasion manquée.
« Sache que le vrai amour n'a pas de prix ! »

Mirante, inopportun comme jamais dans ce moment, tente de consoler son compagnon plus jeune.

Vous vous installez à une petite table que Fermilla se dépêche de dresser, non sans se pencher de façon exagérée vers Gadeus et l'effleurant plus d'une fois. Enfin, sans pudeur aucune, elle lui murmure quelque chose à l'oreille le faisant rougir.

« Remarque bien qu'elle est en train de te faire les yeux doux uniquement à cause du fait qu'autrement elle devra passer la nuit avec ce vieux gros lard. »

Et vous indiquez un corpulent seigneur, bien habillé, en train de converser avec deux jeunes femmes qui le maintiennent à distance, malgré les sourires de circonstances.

On vous sert un magnifique repas à base de rôti de porc et de pommes de terre, accompagné d'une excellente bière qui est un plaisir à déguster.

À la fin du repas vous avez conversé et ri abondamment, et il semble que Gadeus aussi soit plus serein. Vous payez les 6 pièces d'or à la patronne, qui n'a désormais plus aucun intérêt pour vous, et vous repartez dans les ruelles malpropres de la ville afin de trouver un endroit pour y passer la nuit. Vous récupérez 2 points d'Énergie et puis vous vous rendez au **106**.

587

Vous vous mettez en position, tandis que deux acteurs se disposent l'un devant vous et l'autre dans votre dos. Tandis que le troisième se rend du côté opposé de la porte, sans qu'il puisse voir aucun d'entre vous.

Après quoi la belle princesse s'approche et vous effleure la main. Son parfum d'eau de mer vous rappelle vos nombreux voyages et vous êtes heureux que son regard se soit posé sur vous... Elle pose délicatement un chapeau sur votre tête, sans que vous puissiez en déterminer la couleur.

Elle vous fait un clin d'œil puis pose un chapeau blanc sur

l'acteur juste devant vous qui regarde la porte. Puis se dirige derrière vous pour répéter la même opération et ensuite passe derrière la porte pour compléter la tâche.

Elle retourne enfin devant le rebord de la fenêtre et sollicite la réponse: « Or donc, mes prétendants... lequel d'entre vous a l'intelligence requise pour deviner la couleur de son propre chapeau? Rappelez-vous, si un seul d'entre vous se trompe, vous mourrez tous... »

Un long moment s'écoule, mais personne n'ose prendre la parole. Si vous gardez le silence en espérant que quelqu'un d'autre se décide à répondre, allez au **341**. Si vous prenez l'initiative et vous dites que votre chapeau est blanc, allez au **253**. Si au contraire vous dites qu'il est noir, allez au **124**.

588

Les toits de la ville sont trop dangereux avec ce temps imprévisible et vous décidez d'atterrir plus loin, dans une zone protégée des vents.

Malgré la pluie, vous parvenez à perdre facilement de l'altitude et vous vous dirigez tout droit vers un champ de blé où se trouve une grande bâtisse blanche.

L'atterrissage est bien maîtrisé et vous ne subissez aucun dommage, mais vous avez attiré l'attention du fermier qui sort de sa maison armé d'une fourche et entouré de ses nombreux fils.

Vous vous excusez de les avoir effrayés et vous leur dites n'être qu'un simple voyageur à la recherche d'un refuge contre les intempéries. L'homme se calme mais reste tout de même sur ses gardes, méfiant.

Vous lui offrez 2 pièces d'or (effacez-les de votre feuille d'aventure, si vous les avez, sinon effacez un objet ou une arme de votre équipement) pour une assiette de soupe et un toit pour la nuit, ce qu'il accepte, vous gratifiant d'un sourire que seuls les paysans parviennent à faire.

Après avoir mis le Ballon à Air dans l'étable, vous

consommez votre repas avec appétit et vous dormez d'un sommeil calme et reposant (vous récupérez 1 point d'Énergie). Le lendemain, dans une belle matinée ensoleillée, vous saluez le fermier et vous vous mettez en route vers Beozia, dont vous atteignez la périphérie en une demi-heure. Rendez-vous au **207**.

589

« Un visiteur dans notre temple... c'est un honneur de vous avoir comme hôte dans notre humble demeure. »

Les yeux du vieil homme semblent s'illuminer. Il vous prend par le bras et vous raconte la présence de Dieu dans le monde et les nombreux bénéfices en devenant un fidèle.

Vous ne comprenez guère la signification de ses paroles, mais sa façon de faire, conciliante et sage, vous attire, et vous avez l'impression qu'à ses côtés vous apprendrez beaucoup. Toutefois vous ne pouvez pas oublier votre objectif en venant à Inaus, et vous craignez que vous lancer dans des discussions théologiques risque de vous prendre trop de temps.

Si vous restez encore un peu en compagnie du moine, allez au **354**.

Si vous préférez rejoindre le petit groupe qui s'entraîne, allez au **122**.

Enfin, vous pouvez tout aussi bien retourner à l'ambassade, ayant déjà perdu assez de temps comme ça en visitant la ville. Dans ce cas, allez au **186**.

590

À votre réveil vous êtes conscient qu'en soirée auront lieu les funérailles du Roi, et vous avez l'intention de profiter de cette occasion pour présenter vos condoléances au Prince, qui assumera son nouveau rôle à partir de ce soir. Vous

espérez ainsi faire bonne impression et vous garantir son appui au cas où l'Empereur décide d'attaquer Abalone.

Le Palais Royal se trouve au centre de la ville et, pendant que vous le cherchez, vous voyez les milliers d'individus qui s'affairent pour les obsèques du Roi. Il y a aussi de nombreux représentants d'autres races que celle des nains, chose qui vous surprend assez.

La tradition veut que la dépouille soit montrée en public, sous la surveillance sans faille des Gardes Royaux et de leur commandant. Vous vous frayez, non sans peine, un passage parmi la foule et vous arrivez enfin à proximité de la dépouille. À ses pieds, un jeune nain se plaint à haute voix: « Père, comment vais-je faire sans ton soutien?! »

Voici le Prince!

Vous attendez le moment propice, et quelques minutes après, vous parvenez à attirer son attention l'invitant à s'approcher. « Prince Maroldo, je suis le Gardien du Royaume d'Abalone. Je suis venu pour... »

Dans la stupeur générale, le nain vous interrompt et vous prend par la main, vous accompagnant loin de la foule dans une salle réservée où vous vous retrouvez seuls.

« Ce sont les dieux qui t'envoient, Gardien! J'ai entendu parler de toi, on raconte des choses légendaires... »

À cause de l'émotion il parle vite, et vous sentez qu'il est assez éprouvé par tout ce qui s'est passé ces derniers jours.

Il vous raconte enfin son histoire.

« Le Marteau de Throringa est un instrument que les princes utilisent pour ouvrir les portes du mausolée où sont inhumés les défunts rois. Il fut forgé par le fondateur de la dynastie royale, il est en or massif et représente le symbole du pouvoir. Ce soir je devrai l'utiliser pour livrer mon père au repos éternel, mais... il a disparu! C'est un déshonneur sans pareil pour moi, mais heureusement cette information n'est pas encore publique et seuls quelques nains fidèles sont au courant. Ta présence est une bénédiction, aide-moi à le retrouver et tu auras ma gratitude éternelle! »

C'est une occasion en or que vous ne pouvez pas laisser passer. Vous acceptez de l'aider et vous lui posez une question.

Si vous lui demandez s'il suspecte quelqu'un, allez au **173**.

Si vous lui demandez qui aurait le plus à y gagner si on ne retrouve pas le Marteau, allez au **470**.

Si vous voulez entendre les détails sur la disparition, rendez-vous au **444**.

591

Vous dirigez le ballon vers Lapos, en espérant ne plus rencontrer d'imprévu. Après un jour et une nuit de vol sans interruption, vous finissez par apercevoir au loin les toits de la ville que vous atteignez au petit matin, quand il y a encore peu de gens dans les rues.

Vous atterrissez dans un vaste espace vert au cœur des quartiers les plus distants du port. Vous dégonflez le ballon, puis vous le cachez sous de la paille sèche dans une petite étable. Vous emportez avec vous la boîte avec la Pierre Magique (notez-la dans votre équipement, si vous n'avez pas assez de place, vous devez renoncer à quelque chose d'autre) et vous vous dirigez vers le cœur de la vieille ville pour y rencontrer le Duc de Lapos.

Rendez-vous au **537**.





L'infanterie ennemie ne trouve pas de résistance face à elle et pénètre vos rangs comme un couteau dans du beurre. Le premier effet visible est celui de séparer votre armée en deux gros blocs, chacun desquels est ensuite rapidement encerclé par la cavalerie impériale qui a manœuvré de façon à enfermer vos hommes dans un piège mortel.

Au milieu de la poussière causée par la mêlée générale, vous entendez les cris d'agonie provenant des premières lignes. Vous voudriez rejoindre vos troupes, mais vous ne pouvez pas vous exposer à des risques inutiles. Et surtout vous savez bien que, malgré toutes vos capacités en tant que combattant, vous ne seriez d'aucune aide.

La bataille se poursuit jusqu'au coucher du soleil, mais elle tend de plus en plus en votre défaveur: des sections entières ont déjà quitté le champ de bataille, démoralisées ou, pire encore, en pleine déroute face à l'avancée de l'armée impériale.

Vous maudissez les déserteurs et vous vous promettez de les punir pour s'être enfuis, mais au fond de vous-même vous savez que vous n'en aurez pas la possibilité. Allez au **560**.



Le bruit que font les morveux ne vous permet pas de vous reposer comme vous le souhaiteriez et, après quelques minutes, vous commencez à avoir mal à la tête à cause de la confusion.

Vous ragez intérieurement contre la femme, incapable de contrôler ses enfants, et vous passez le reste du temps à jouer nerveusement avec votre arme.

Rendez-vous au **396**.

Une fois votre adversaire mort, vous vous approchez des deux autres combattants. Dès que l'autre orque se rend compte que vous avez éliminé son compagnon, il grogne de frustration et s'enfuit sans demander son reste.

Vous vous approchez de la silhouette au sol qui porte sa main à sa poitrine ensanglantée. C'est un elfe et il a de nombreuses blessures sur tout le corps. Vous ne pensez pas qu'il pourra survivre encore longtemps...

« La forêt! Elle est détruite... sanglote-t-il avec le peu de force qu'il lui reste, les orques nous ont attaqué par surprise. Ce fut un massacre! »

Il tousse et crache du sang.

Incrédule, vous l'incitez à poursuivre.

« Fuis étranger! Sinon ils t'attraperont toi aussi. Ma dernière pensée va à ma sœur Alisea, elle a bien fait de partir.. »

Si vous avez rencontré Alisea, allez au **340**.

Si vous voulez l'aider en lui donnant de l'Herbe Médicinale, ou de la Giodalina, allez au **499**.

Dans tout autre cas, allez au **531**.



Vous n'arrivez pas encore à croire combien vous avez été ingénu! Vous n'auriez jamais imaginé être un pantin dans les mains de l'Église d'Ekerion.

Quand vous avez été convoqué, à la fin du printemps, par un émissaire du Grand Prêtre pour rejoindre la conspiration des Braves, vous étiez convaincu de la légitimité de l'initiative, qui avait comme seul objectif l'élimination du Régent et la restauration du Roi Miron au pouvoir. Vous étiez convaincu que les intérêts du Grand Prêtre étaient purement charitables. Quelle grossière erreur vous avez faite!

C'est seulement lors du *Jour des Trois Régimes*, comme il sera nommé dans les annales du Royaume, que vous vous êtes rendu compte que le seul désir du Grand Prêtre était celui d'obtenir le commandement suprême, pour établir ainsi une République Théocratique.

Son ambition était telle qu'il a sacrifié les autres Braves, qui ont perdu la vie sous les lames des Gardes Royaux qui avaient découvert votre complot.

Vous êtes sûr qu'il a dû se sentir profondément humilié, quand la foule vous a acclamé vous, et non lui, comme étant la seule autorité légitime pour reprendre le contrôle de l'État. Mais le Grand Prêtre est une personne influente et rusée, et vous devrez garder l'œil ouvert pour éviter qu'il vous mette des bâtons dans les roues pendant cette période d'incertitude politique.

En essayant de vaincre l'émotion de cette première rencontre avec les ministres, vous passez en revue les qualités qui vous ont permis d'atteindre le sommet du Royaume et les nouvelles compétences récemment acquises. Pendant l'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 la deuxième aventure de *l'Hérétique* vous avez fait la connaissance de Dame Mozia et que vous avez promis de l'épouser, allez au **232**, sinon au **79**.



Avec une manœuvre rapide, vos cavaliers qui ont tout juste mené un assaut victorieux sur le flanc droit, lancent leurs chevaux au galop vers l'ouest, traversant ainsi tout le camp ennemi. Les généraux impériaux, pressentant le danger, donnent l'ordre à leurs archers d'interrompre votre avancée en décochant autant de flèches que possible afin de permettre à la cavalerie impériale en fuite de se réorganiser. De loin, vous ne voyez que la poussière soulevée par les chevaux et, au fond de vous-même, vous ne pouvez qu'espérer que vos ennemis en soient gênés au moment de tirer.

Quelques unités de cavalerie se détachent du flanc gauche pour contrer vos soldats et au final les deux forces qui s'affrontent sont plus ou moins équivalentes.

Toutefois, vos soldats se trouvent dans une position défavorable, car l'infanterie ennemie est puissante et des bataillons font mouvement bloquant l'unique échappatoire vers l'est. Encerclés, vos cavaliers succombent après une héroïque résistance.

Notez sur le Registre de Bataille que tous vos cavaliers utilisés lors de cette attaque ont été éliminés. Du côté ennemi les pertes s'élèvent à seulement 100 cavaliers et 500 fantassins.

Le rapport des forces a changé de nouveau, mais cette fois pas en votre faveur.

La cavalerie ennemie s'étant réorganisée, elle commence à faire pression le long de tout le front, à la recherche d'un affrontement direct.

Multipliez par 10 le nombre de vos cavaliers et additionnez le résultat au nombre de vos fantassins. Après quoi multipliez ce nouveau résultat par 1,5 si vous avez 100 magiciens, ou par 2 si vous avez 150 magiciens, ou par 2,5 si vous en avez 200. Le résultat final constitue votre Force d'Attaque. Comparez-la avec celle de l'armée impériale, qui

se calcule exactement de la même façon.

Si votre Force d'Attaque est égale ou supérieure à celle ennemie, allez au **427**.

Si elle est inférieure, allez au **560**.



597

Vous utilisez la lame en essayant de crocheter la serrure. Avec adresse vous la faites tourner de quatre-vingt-dix degrés dans le sens des aiguilles d'une horloge.

Clac!

La serrure produit un faible bruit métallique. Vous avez réussi! Vous gagnez 1 point d'Autorité pour l'adresse dont vous avez fait preuve devant vos compagnons.

Toutefois, vous ne pouvez pas encore chanter victoire, car vous devez vous éloigner le plus vite possible du camp des brigands. Pour cela, il est nécessaire de récupérer vos chevaux, les brigands connaissent bien la forêt et à pied vous n'auriez aucune chance de vous enfuir.

Vous entrebâillez la porte juste ce qu'il faut pour jeter un rapide coup d'œil à l'extérieur. Vous voyez deux brigands appuyés contre une roche en train de boire d'une bouteille et de discuter. Ils ne vous ont pas vu et, bien que vous soyez désarmés, vous pourriez les éliminer rapidement.

Le reste du campement est plongé dans la pénombre et il n'y a pas âme qui vive dans les alentours.

Vous murmurez à Mirante et Gadeus de s'occuper du brigand le plus robuste, celui qui en ce moment tient la bouteille, tandis que vous affronterez l'autre.



Une fois prêts, vous vous élancez avec vos compagnons réussissant à surprendre vos adversaires qui n'ont pas le temps de dégainer leurs armes.

Brigand: Combativité 6 Énergie 8

Si vous vous en sortez vainqueur, allez au **259**.

598

L'ambiance à la taverne n'est pas des plus joyeuses. Les funérailles du Roi Faroldo plombent l'atmosphère et les rares clients présents ne daignent vous gratifier que d'un regard distrait quand vous entrez.

En majorité vous voyez des gardes du palais, en train de boire de la bière et jouer aux dés.

L'un d'eux est assis tout seul à l'écart, le regard dans le vague.

Vous vous dirigez vers le tavernier, qui semble irrité quand il se rend compte de votre présence.

« Dépêche-toi, étranger. Je ferme dans quelques minutes. C'est un jour de deuil pour notre peuple. »

Si vous lui demandez des informations, allez au **527**.

Si vous offrez une bière au garde assis tout seul dans un coin, effacez 2 pièces d'or et allez au **473**.

Si vous quittez la taverne et que vous retournez dans la salle principale du palais où la foule veille sur la dépouille du Roi pour y retrouver le Prince, en espérant qu'il se soit libéré de l'encombrante présence de son oncle, allez au **472**.

599

Réalisant que vous êtes un peu en retard vous accélérez le pas en direction de la Salle du Conseil. Les Gardes Royaux se mettent au garde à vous dès qu'ils vous reconnaissent et vous laissent pénétrer dans le hall principal. D'ici vous avez accès aux bureaux des ministres et à la Salle du Conseil, dont les larges portes sont ouvertes, vous invitant à entrer.

L'endroit pullule de soldats, car vous ne vouliez pas d'imprévus, et les quatre dignitaires sont déjà là en attente de votre arrivée.

Montrant une déférence exagérée ils s'inclinent pour vous saluer. Vous avez l'impression qu'ils sont en train eux aussi, comme l'ont déjà fait d'autres pendant ces derniers jours, de

vous étudier afin de comprendre quelle serait la meilleure façon de se comporter avec vous.

Le premier est Attanasio, Ministre de la Guerre, facilement reconnaissable aux nombreuses décorations militaires qu'il porte sur sa veste. Il est aussi le Commandant en Chef de l'armée, où il a fait carrière jusqu'à ce qu'il soit nommé ministre, par le Roi en personne, il y a quelques années de cela. Selon les conjectures, le Régent Zipher lui aurait préféré le Commandant des gardes citadines, le Général Casbeno, et le changement au ministère était imminent, du moins avant le *Jour des Trois Régimes*.

Son regard est sévère et martial, sa poignée de main vigoureuse.

À sa gauche se trouve Evanio, Ministre du Trésor, un vieux notable du Royaume, riche propriétaire terrier. Vous l'avez déjà consulté au lendemain de la fuite du Régent afin de vérifier l'état des caisses du Royaume, qui sont malheureusement vides.

Juste à côté il y a Agricantus, un ancien maître de l'Académie de Magie, qui occupe la charge de Ministre de la Culture et de la Magie. Quand vous vous présentez, ses doigts osseux semblent s'agripper à votre main, et son regard pénétrant reflète son érudition. Vous ressentez qu'il a de nombreuses questions à vous poser et de bons conseils à vous donner.

Enfin vient Tiburzio, Ministre du Commerce, le plus jeune des quatre et riche marchand. Il s'est établi dans la capitale pour exercer son activité. Malgré la terrible famine qui a frappé Abalone ses richesses n'ont point diminués. C'est un homme sûr de lui, capable de lire dans les gens qui lui font face et de tirer profit de n'importe quelle situation.

« Bon, venons-en aux faits, suivez-moi! » dites-vous en prenant la tête du petit groupe et en entrant en premier dans la Salle du Conseil. Vous vous installez au bout d'une grande table, tandis que les ministres se disposent des deux côtés. Bakra, le Secrétaire du Royaume, est placé du côté

opposé au votre, prêt à noter dans les Registres Royaux toutes les décisions prises.

Vos premiers mots officiels sont dramatiques, mais en même temps ils se veulent conciliants. Vous savez que vous avez besoin de leur aide afin de pouvoir gérer l'administration du Royaume.

« Mes frères, permettez-moi de vous appeler ainsi. Je n'ai pas besoin de souligner la difficulté de la situation actuelle. Nos concitoyens sont à bout et nombreux sont ceux qui ont déjà quitté Abalone à la recherche d'un avenir meilleur. Nous avons perdu les droits d'exploitation des colonies de Cadash que mon prédécesseur, ce scélérat, a cédé à nos voisins. Mais j'ai bien l'intention de récupérer les droits sur ce territoire, d'autant plus que c'est moi qui en ai foulé le sol en premier! C'est pour cela que je vous ai convoqués, afin de bénéficier de vos meilleurs conseils. En premier lieu, je vous informe avoir reçu une invitation de la part de l'Empereur Wolfarmio de Dueshe, à me rendre dans la capitale de l'Empire, Inaus. Il m'a fait part de son désir de finaliser une alliance avec Abalone. Qu'en pensez-vous? »

Tandis que Bakra continue de noter ce que vous venez de dire, les ministres s'observent l'un l'autre, visiblement indécis. C'est Tiburzio qui prend la parole en premier.

« Mon Seigneur, je ne puis qu'être d'accord avec votre idée. Nous devons reconquérir les colonies de Cadash, cela ne fait aucun doute. Ses montagnes regorgent d'un or tellement pur que je n'en avais jamais vu pareil auparavant, et ses vastes territoires peuvent devenir des champs fertiles pour y cultiver la nourriture qui nous fait défaut. Vous avez tout mon soutien pour récupérer les droits sur ces terres. Et il est de mon avis qu'un accord avec Wolfarmio ne sera que bénéfique pour le Royaume. Ensemble nous pourrons attaquer la République de Huary et la détruire! »

Il est aussitôt interrompu par Attanasio, qui semble plus prudent. « Mon Seigneur, en principe je ne serais pas contre, mais nous devons considérer le fait que Huary possède la

flotte navale la plus puissante au monde. Et que ses magiciens de guerre sont dotés de terribles sorts, qui en font des adversaires redoutables. Avant de les attaquer nous devrions bien évaluer nos forces...

- Et de combien d'hommes disposons-nous, Ministre? lui demandez-vous.

- Mon Seigneur, l'infanterie est constituée de cinq mille hommes armés. En support il y a deux cents archers entraînés et dotés d'arcs longs capables d'infliger des blessures mortelles même à grande distance. Pour ce qui est de la cavalerie, nous avons à peu près cinq cents unités. Peu de chose en effet. Peut-être qu'Agricantus pourra nous fournir plus d'informations en ce qui concerne nos magiciens et sur la façon dont ils pourraient enfin se rendre utiles... »

Son ton est sans équivoque agressif, mais le vieux magicien est un homme qui sait peser ses mots et il ne se laisse pas provoquer.

Agricantus prend enfin la parole, avec son habituel air conciliant: « Mon Seigneur, la pauvreté qui s'est répandue dans notre pays a fait fuir les meilleurs professeurs d'Abalone, qui se sont dispersés sur tout Ioscan pour enseigner leurs arts magiques. L'Académie de Masbah, à Huary, est particulièrement riche de professeurs talentueux et les meilleurs jeunes gens se pressent pour s'y inscrire. Nous avons besoin de plus de ressources et d'argent pour renouveler notre école... »

Evania, jusqu'à présent silencieux, interrompt abruptement son collègue.

« Toujours en train de demander de l'argent, vous autres ensorceleurs! Les caisses de l'État sont désespérément vides et cela ne me surprendrais pas si d'ici un mois nos soldats ne désertent, mon cher Attanasio. Cette armée, un trou sans fond dont vous vous vantez tout le temps, a dépouillé les richesses du Royaume et maintenant il ne reste plus que 10000 pièces d'or. Somme à peine suffisante pour arriver à

la prochaine pleine lune! »

Attanasio, de caractère assez susceptible, ne peut se retenir de répondre sur le même ton. « Notez, collègue, que si ce n'était pour le louable travail que j'ai effectué, aujourd'hui Abalone ne serait plus qu'un fief de Dueshe. Et cela ne me déplairait pas trop de vous voir tous enchaînés... »

La situation est en train de dégénérer et vous devez intervenir au plus vite pour apaiser les esprits.

Si vous les faites taire, en leur rappelant qui d'entre vous est celui qui commande, allez au **240**.

Si vous préférez utiliser un ton plus conciliant, en essayant de résumer les différents points et de leur demander de faire des propositions utiles, allez au **274**.

Mais avant cela, notez sur la feuille d'aventure, dans la section Armée, les forces à votre disposition et, dans la section Trésor, les 10000 pièces d'or qu'Evanio a dit posséder.

600

Les tours de la ville se rapprochent de plus en plus et, avec d'habiles manœuvres, vous parvenez à les éviter, mais une soudaine rafale pousse le ballon qui va cogner violemment contre une coupole. Vous tombez à la renverse (si vous êtes en compagnie de Latifah, vous perdez 1 point d'Énergie car vous vous cognez la tête contre son genou).

Vous vous relevez rapidement, mais vous observez avec préoccupation la flèche de la coupole qui se rapproche. Vous devez effectuer une manœuvre d'urgence!

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **363**, sinon au **563**. Si Latifah est avec vous, ajoutez 1 point car elle vous aide.



EPILOGUE 1

Le vent balaye le sable noir, obscurcissant le ciel. Le désert continue de conquérir du terrain et de tuer les dernières formes de vie restantes sur Ioscan.

Je me souviens encore de ce jour où l'apocalypse arriva, ce matin d'il y a trente ans, au début de l'hiver. Je n'étais alors qu'une jeune recrue de l'armée qui s'opposait à la deuxième invasion de l'Empire de Dueshe. Un nom qui a maintenant été effacé de l'histoire du monde. Je me souviens encore de notre Commandant Aglabraz: c'était un brave, capable d'actions extraordinaires et conquérant de territoires des deux côtés du Grande Fleuve. Nombreux pensèrent que ce fut lui qui ouvrit la Porte de la Terreur Suprême, mais je ne crois pas à ces histoires. Je sais que ce fut l'Empereur fou Wolfarmio le responsable, lors de sa tentative de soumettre Abalone, victime de cette jalousie aveugle qui caractérise l'homme humilié.

J'eus le grand privilège de connaître personnellement Aglabraz et je me souviens qu'il me sauva la vie lors de la première grande bataille de l'apocalypse. Il affronta un démon qui venait de surgir des enfers, tout seul, sans l'aide de personne, tandis que nous autres soldats nous nous retirions dans l'obscurité, terrifié par ces envahisseurs que rien ne semblait arrêter et dont la violence dépassait tout entendement. Il lutta vaillamment, nous donnant ce courage qui nous manquait... Mais il disparut. Nul ne sut où il allât ou s'il mourut à cause des blessures reçues, seul et abandonné par l'armée en fuite.

On ne sut plus rien de lui!

Les hommes tentèrent de résister, mais les démons ne trouvaient pas d'obstacles. Guidés par la Reine Latifah, qui fut impératrice des hommes avant de trahir le peuple qui l'avait accueillie, ils conquièrent villes et États, écrasant toute forme de résistance. L'horreur ne faisait que se répandre année après année, obligeant les humains à vivre dans des

contrées reculées et cachées, dans l'impossibilité de se réorganiser afin de repousser l'invasion.

Aujourd'hui l'espoir aussi est mort, Ioscan est devenu un enfer et nous sommes des hôtes indésirables. Nous serons bientôt exterminés, mais je veux laisser ces mémoires, dans l'improbable cas où des yeux humains puissent un jour lire mes mots.

Demain j'affronterai ma dernière bataille contre l'armée de la Reine Latifah. Je me battrai valeureusement et sans peur, après quoi je mourrai sereinement, tandis que les démons chanteront des hymnes à leur Reine...

Le Commandant Suprême de la Résistance, Togelen

EPILOGUE 2

Le vent balaye le sable noir, obscurcissant le ciel. Le désert continue de conquérir du terrain et de tuer les dernières formes de vie restantes sur Ioscan.

Je me souviens encore de ce jour où l'apocalypse arriva, ce matin d'il y a trente ans, au début de l'hiver. Je n'étais alors qu'une jeune recrue de l'armée qui s'opposait à la deuxième invasion de l'Empire de Dueshe. Un nom qui a maintenant été effacé de l'histoire du monde. Mais bientôt, la vérité sur les subterfuges qui nous menèrent à la destruction fit surface. Ce fut notre propre chef, aveuglé par la défaite et par l'humiliation qui ouvrit la Porte de la Terreur Suprême. Que les dieux, qui nous ont maintenant abandonnés, maudissent son nom pour l'éternité!

Je l'ai connu personnellement et je me souviens de la soif de pouvoir qui le consumait. Nous nous sommes fiés aveuglement, alors qu'il nous guidait vers la fin. Nous fûmes stupides! Quand l'armée des démons se répandit dans toutes les terres connues, nous réalisâmes alors qu'il n'y avait plus d'espoir.

Les hommes tentèrent de résister, mais les démons ne trouvaient pas d'obstacles. Guidés par la Reine Latifah, qui fut impératrice des hommes avant de trahir le peuple qui l'avait accueillie, ils conquièrent villes et États, écrasant toute forme de résistance. L'horreur ne faisait que se répandre année après année, obligeant les humains à vivre dans des contrées reculées et cachées, dans l'impossibilité de se réorganiser afin de repousser l'invasion.

Aujourd'hui l'espoir aussi est mort, Ioscan est devenu un enfer et nous sommes des hôtes indésirables. Nous serons bientôt exterminés, mais je veux laisser ces mémoires, dans l'improbable cas où des yeux humains puissent un jour lire mes mots.

Demain j'affronterai ma dernière bataille contre l'armée de la Reine Latifah. Je me battrai valeureusement et sans peur, après quoi je mourrai sereinement, tandis que les démons chanteront des hymnes à leur Reine...

Le Commandant Suprême de la Résistance, Togelen

EPILOGUE 3

Le vent balaye le sable noir, obscurcissant le ciel. Le désert continue de conquérir du terrain et de tuer les dernières formes de vie restantes sur Ioscan.

Je me souviens encore de ce jour où l'apocalypse arriva, ce matin d'il y a trente ans, au début de l'hiver. Je n'étais alors qu'une jeune recrue de l'armée qui s'opposait à la deuxième invasion de l'Empire de Dueshe. Un nom qui a maintenant été effacé de l'histoire du monde. Je me souviens encore de notre Commandant Aglabraz: c'était un brave, capable d'actions extraordinaires et conquérant de territoires des deux côtés du Grande Fleuve. Nombreux pensèrent que ce fut lui qui ouvrit la Porte de la Terreur Suprême, mais je ne crois pas à ces histoires. Je sais que ce fut l'Empereur fou

Wolfarmio le responsable, lors de sa tentative de soumettre Abalone, victime de cette jalousie aveugle qui caractérise l'homme humilié.

J'eus le grand privilège de connaître personnellement Aglabraz et je me souviens qu'il me sauva la vie lors de la première grande bataille de l'apocalypse. Il affronta un démon qui venait de surgir des enfers, tout seul, sans l'aide de personne, tandis que nous autres soldats nous nous retirions dans l'obscurité, terrifié par ces envahisseurs que rien ne semblait arrêter et dont la violence dépassait tout entendement. Il lutta vaillamment, nous donnant ce courage qui nous manquait... Mais il disparut. Nul ne sut où il allât ou s'il mourut à cause des blessures reçues, seul et abandonné par l'armée en fuite.

On ne sut plus rien de lui!

Les hommes tentèrent de résister, mais les démons ne trouvaient pas d'obstacles. Guidés par la Reine Latifah, qui fut impératrice des hommes avant de trahir le peuple qui l'avait accueillie, ils conquièrent villes et États, écrasant toute forme de résistance. L'horreur ne faisait que se répandre année après année, obligeant les humains à vivre dans des contrées reculées et cachées, dans l'impossibilité de se réorganiser afin de repousser l'invasion.

Aujourd'hui l'espoir aussi est mort, Ioscan est devenu un enfer et nous sommes des hôtes indésirables. Nous serons bientôt exterminés, mais je veux laisser ces mémoires, dans l'improbable cas où des yeux humains puissent un jour lire mes mots.

Demain j'affronterai ma dernière bataille contre l'armée des démons guidée par le Roi Zagrabal.

Il naquit sur cette terre, engendré par la Reine Latifah juste après l'apocalypse. On disait que le père était Aglabraz lui-même, et peut-être que cette légende est vraie, car Zagrabal est un demi-démon.

Quoi qu'il en soit, une fois adulte, il assassina sa mère et d'une poigne de fer et autoritaire il mena les démons à la

conquête de tout Ioscan. Demain, les survivants des anciens habitants d'Ioscan vont s'éteindre et sa victoire sera complète.

Les démons chanteront alors des hymnes à leur Déesse Latifah...

Le Commandant Suprême de la Résistance, Togelen

EPILOGUE 4

Le vent balaye le sable noir, obscurcissant le ciel. Le désert continue de conquérir du terrain et de tuer les dernières formes de vie restantes sur Ioscan.

Je me souviens encore de ce jour où l'apocalypse arriva, ce matin d'il y a trente ans, au début de l'hiver. Je n'étais alors qu'une jeune recrue de l'armée qui s'opposait à la deuxième invasion de l'Empire de Dueshe. Un nom qui a maintenant été effacé de l'histoire du monde. Mais bientôt, la vérité sur les subterfuges qui nous menèrent à la destruction fit surface. Ce fut notre propre chef, aveuglé par la défaite et par l'humiliation qui ouvrit la Porte de la Terreur Suprême. Que les dieux, qui nous ont maintenant abandonnés, maudissent son nom pour l'éternité!

Je l'ai connu personnellement et je me souviens de la soif de pouvoir qui le consumait. Nous nous sommes fiés aveuglement, alors qu'il nous guidait vers la fin. Nous fûmes stupides! Quand l'armée des démons se répandit dans toutes les terres connues, nous réalismes alors qu'il n'y avait plus d'espoir.

Les hommes tentèrent de résister, mais les démons ne trouvaient pas d'obstacles. Guidés par la Reine Latifah, qui fut impératrice des hommes avant de trahir le peuple qui l'avait accueillie, ils conquièrent villes et États, écrasant toute forme de résistance. L'horreur ne faisait que se répandre année après année, obligeant les humains à vivre dans des

contrées reculées et cachées, dans l'impossibilité de se réorganiser afin de repousser l'invasion.

Aujourd'hui l'espoir aussi est mort, Ioscan est devenu un enfer et nous sommes des hôtes indésirables. Nous serons bientôt exterminés, mais je veux laisser ces mémoires, dans l'improbable cas où des yeux humains puissent un jour lire mes mots.

Demain j'affronterai ma dernière bataille contre l'armée des démons guidée par le Roi Zagrabal.

Il naquit sur cette terre, engendré par la Reine Latifah juste après l'apocalypse. On disait que le père était Aglabraz lui-même, et peut-être que cette légende est vraie, car Zagrabal est un demi-démon.

Quoi qu'il en soit, une fois adulte, il assassina sa mère et d'une poigne de fer et autoritaire il mena les démons à la conquête de tout Ioscan. Demain, les survivants des anciens habitants d'Ioscan vont s'éteindre et sa victoire sera complète.

Les démons chanteront alors des hymnes à leur Déesse Latifah...

Le Commandant Suprême de la Résistance Togelen

EPILOGUE 5

Profitant de l'obscurité, les gardes vous conduisent vers la Citadelle, les prisons du Royaume, où se trouve pour vous accueillir le Grand Prêtre d'Ekerion lui-même: « En ce jour d'été, je t'avais promis qu'il y aurait eu une suite... tu es la cause de ta propre fin et de celle des gens d'Abalone. Maintenant, une armée de proportions énormes a envahi le Royaume pour demander ta tête. Demain à midi tu seras exécuté pour haute trahison! Ainsi soit-il! »

Vous tentez de répondre, mais un coup de poing de la part d'un garde étouffe vos paroles et vous vous écroulez à terre

le souffle coupé. Quand vous vous relevez enfin, le Grand Prêtre est déjà reparti.

On vous conduit dans une cellule sans fenêtres où vous passez les heures qui suivent sans sommeil, réfléchissant à votre parcours: d'aventurier inconnu à explorateur de nouvelles terres au-delà du Grande Fleuve, jusqu'à commandant suprême d'un Royaume. Commandement qui est en train de vous échapper.

Quand les gardes reviennent vous chercher le soleil est déjà haut dans le ciel. Votre dernière heure est arrivée!

Enchaîné, on vous traîne jusqu'à la place devant le Palais Royal, où entretemps un échafaud a été construit. Vos quatre ministres s'y trouvent déjà, eux aussi enchaînés, dévêtus de leurs riches apparats. La foule est en train de les insulter, menée par le ménestrel Vedder.

Ceci est pour les percepteurs d'Evanio.

Qui revêtent la veste d'honneur dans leur fausse arrogance

Et la justice était étrangère aux plus misérables

Quand il accepta le Gardien, ce fut le début de cette guerre.

Oh, ceci est pour la terre dont tu as arraché le cœur

Evanio, cherche-toi un autre endroit où aller.

Et ceci est pour le ministère d'Attanasio.

Avec les criminels qui agissent comme conseillers à la couronne

En espérant que personne ne voit ce spectacle

Et que personne n'écoute les sons

Car les discours de notre Gardien sont comme ceux d'un bouffon.

Oh, ceci est pour la terre dont tu as arraché le cœur

Attanasio, cherche-toi un autre endroit où aller.

Et ceci est pour l'Académie d'Agricantus.

Ou comment une baguette magique en argent est devenue toute rouillée

*Et ses sorts inspirent la peur aux hommes
Et seul Ekerion le sait, tous doivent se confier à lui.
Oh, ceci est pour la terre dont tu as arraché le cœur
Agricantus, cherche-toi un autre endroit où aller.*

*Et ceci est pour le sale commerce de Tiburzio
Et le Conseil qui le réconforte dans la panique de la journée
Et ses profits, argent ensanglanté qui se déverse dans la mer
de Janger
Noyant la liberté dans un océan de décadence
Oh, ceci est pour la terre dont tu as arraché le cœur
Tiburzio, cherche-toi un autre endroit où aller.*

*Et ceci est pour les assassins du Gardien Aglabraz.
Qui a voulu trahir l'intérêt d'Abalone en faveur de Dueshe
Et j'ai même entendu dire que parler est dangereux
Et pour garder l'emprise sur le pouvoir, il utilise la terreur
Tandis que les hommes meurent
Je ne sais pas de quel côté
Peu importe de quel côté
Tandis que les hommes meurent
Oh, ceci est pour la terre dont tu as arraché le cœur
Aglabraz, cherche-toi un autre endroit où aller.
Oh, ceci est pour la terre dont tu as arraché le cœur
Aglabraz, cherche-toi un autre endroit où aller.*

Le Grand Prêtre exalte le foule, déclamant un à un vos crimes.

Le premier à tomber sous les griffes du bourreau est Tiburzio, doublement haï par la population en tant qu'homme riche et étranger. D'un précis coup de hache, sa tête est décollée du corps et roule dans un seau, pour être ensuite donnée en pâture à des chiens!

Après lui Attanasio, puis Agricantus et Evanio.

Vient enfin votre tour de vous agenouiller devant la souche déjà ensanglantée. Le bourreau fait balancer sa hache, tandis

que le Grand Prêtre enflamme encore plus la foule, rappelant vos erreurs et le discrédit que vous avez apporté à Abalone.

« Ce prétendu Gardien nous a conduit à la défaite, victime de sa luxure sans fin. Oubliez son nom! Nous renaîtrons sous la protection d'Ekerion et de son représentant sur terre...»

Le bourreau reporte toute son attention sur vous.

Vous fermez les yeux, les dernières paroles du ménestrel résonnant dans votre tête.

« ...cherche-toi un autre endroit où aller. »



ANNEXE

REGLES POUR LA BATAILLE RANGEE

Lors de cette bataille, vous aurez la possibilité de déplacer vos troupes pour attaquer l'armée impériale ou pour vous défendre de ses assauts. Dans les deux cas, un nombre supérieur de soldats engagés assure normalement le succès. Toutefois, vos troupes n'attaquent pas toutes avec la même force de frappe. En particulier on distingue quatre catégories de troupes:

L'INFANTERIE

D'une mobilité réduite à cause de son lourd équipement, composé de boucliers carrés, capables de bloquer flèches et autres projectiles, de lances et d'épées. C'est la partie la moins vulnérable de votre armée, mais aussi la plus lente dans ses mouvements.

LA CAVALERIE

Les cavaliers sont agiles, rapides et dévastateurs. Avec leurs charges ils peuvent renverser la résistance de presque tous les adversaires et leur intervention est souvent décisive. Ils ne peuvent pas être facilement arrêtés par des fantassins, à moins que le nombre de leurs opposants ne leur soit grandement supérieur.

LES ARCHERS

Les archers peuvent attaquer de loin et donc maintenir à distance leurs ennemis, mais ils ne sont pas entraînés au corps à corps, qu'ils tentent toujours d'éviter. Ils ne portent aucun équipement capable de les protéger comme boucliers ou armures, car ils doivent être agiles et rapides dans leurs actions. Ils n'attaquent que rarement les mêlées, car le risque de blesser leurs propres camarades est trop grand.

LES MAGICIENS

Les magiciens n'interviennent quasiment pas de façon directe lors d'un combat, n'étant ni combattants, ni entraînés à utiliser des armes. Toutefois ils soutiennent les autres troupes de cette façon:

- Soigner les soldats blessés en usant des sorts de guérison.

Chaque magicien peut guérir jusqu'à deux personnes à la fin d'un tour de combat (voir le chapitre suivant sur ce point).

Exemple: 50 magiciens soignant vos troupes permettent à la fin du tour de combat de diminuer les pertes subies par vos soldats de 100 unités, selon le type de troupes engagées dans l'assaut. Si les troupes engagées sont mixtes, vous pouvez choisir lesquelles soigner.

- Augmenter la force des autres soldats.

Grace à des magies de guerre, un magicien peut rendre plus efficaces épées, lances et flèches, en augmentant les dommages qu'elles infligent.

À chaque tour de combat vous pouvez décider combien de magiciens utiliser pour guérir les troupes et combien pour les renforcer. L'important est que la somme ne soit jamais supérieure au nombre total de magiciens à votre disposition.

TOURS DE COMBAT

La bataille est divisée en tours de combat. Dans le Registre de Bataille, en début du livre, vous trouverez un résumé où vous pouvez noter après chaque phase de combat les modifications relatives au nombre de troupes restantes à Abalone et à ses alliés, ainsi qu'à celles impériales.

À chaque tour de combat vous serez amené à choisir des troupes que vous engagerez pour attaquer ou défendre des positions. Vous pouvez librement décider de leur nombre (et de leur catégorie) et vous devez noter ces valeurs dans la première case disponible du Registre de Bataille.

Le texte vous indiquera ensuite le résultat de l'affrontement et les pertes subies par chaque camp qui sont à enregistrer dans le Registre de Bataille.

FIN ANTICIPÉE DE LA BATAILLE

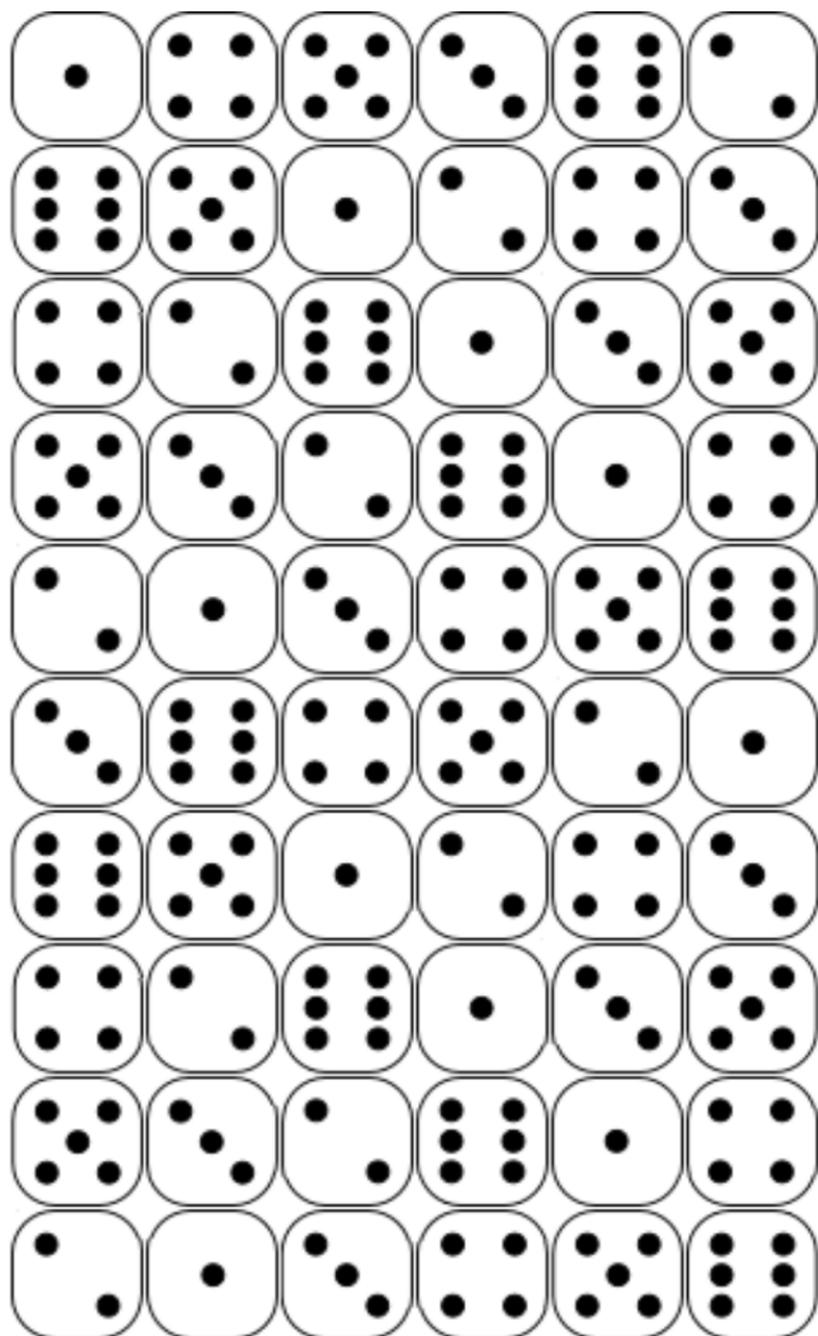
Le texte vous indiquera comment poursuivre les affrontements, jusqu'à la victoire ou la défaite. Mais au début de chaque tour de combat vous devez comparer le nombre de vos soldats avec celui de vos adversaires.

Si à n'importe quel moment, la somme totale de vos soldats est égale ou inférieure à 20% des troupes impériales, rendez-vous immédiatement au **560**.

Si, au contraire, le nombre de vos troupes est le double de celles impériales, rendez-vous immédiatement au **427**.

Pour l'instant retournez au **513**.

TABLEAU DES DÉS



Une Nouvelle Guerre

L'Hérétique /4



*Traduit de l'Italien
par Alessandro Perna*

La conspiration des Braves a permis de chasser le Régent Zipher, et le Grand Prêtre en a profité pour obtenir le pouvoir absolu à Abalone. Mais les citoyens de la capitale en ont décidé autrement, et c'est de vive voix qu'ils ont confié cette charge à l'Héros de Cadash. La tâche qui vous attend maintenant requiert des capacités différentes de celles qui vous ont permis d'affronter vos précédentes aventures. Serez-vous apte à utiliser la diplomatie, l'autorité et la capacité de prévoir l'évolution des événements afin d'assurer la stabilité du Royaume d'Abalone?

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