

Gilles Saint-Martin

Le Grand Tournoi

Médiéval Fantastique / 2

*SVH : un Site dont VOUS êtes le Héros !
<http://svh.escadencia.fr>*



Avis aux Héros !

Lisez attentivement les règles du jeu. Elles sont très proches de celles qui sont appliquées dans la série *Sorcellerie ! de Livres Dont Vous Êtes Le Héros*. Ce choix constitue en effet un excellent compromis entre simplicité d'application et richesse des possibilités de jeu. Quelques variantes et sortilèges supplémentaires ont cependant été ajoutés afin d'améliorer le réalisme du jeu et la diversité des actions magiques.

Dans ce jeu de rôle solitaire, vous pourrez choisir d'être un simple Guerrier ou un Sorcier. Si vous décidez d'être seulement un Guerrier, vous combattrez les créatures à l'aide de règles du jeu qui ne font intervenir aucune magie. Si vous préférez en revanche devenir Sorcier, il faudra vous initier à un système de Formules Magiques. Comme le ferait tout grand Sorcier, vous devrez apprendre ces formules et savoir par cœur quels sont leurs effets et leurs conditions d'utilisation.

Les divers sortilèges dont vous pourrez vous servir figurent dans le *Livre des Formules Magiques*. Pour vous préparer à votre aventure, il vous faudra apprendre certaines de ses Formules. Vous n'aurez pas besoin de les savoir toutes cependant, car seul un Sorcier accompli pourrait se rappeler par cœur tous les sortilèges qui composent le livre. Il vous suffira, pour la présente aventure, de connaître les six sortilèges de base pour entreprendre votre quête.

Que vous ayez choisi d'être un Guerrier ou un Sorcier, l'aventure qui vous attend sera extrêmement périlleuse, et vous aurez à affronter toutes sortes de pièges et de difficultés, sans parler des créatures malfaisantes qui feront tout pour vous empêcher d'atteindre votre but.

Au long des pages de ce livre, vous pourrez décider vous-même des chemins à prendre, des combats à mener et de la façon dont il convient de résoudre les problèmes auxquels vous serez confronté. Si vous venez à mourir, vous devrez recommencer l'aventure au début mais si vous faites preuve d'habileté et si la chance - et les dieux - vous aident, vous parviendrez alors à réussir.

Le Jeu Simple et le Jeu du Sorcier

Les débutants souhaiteront peut-être commencer cette aventure en se contentant du Jeu Simple, c'est-à-dire sans avoir recours à la magie. Les règles qui déterminent les combats sont semblables à celles de la série *Défis Fantastiques ! de Livres Dont Vous Êtes Le Héros*. Une paire de dés vous suffira pour affronter vos adversaires à l'aide d'armes traditionnelles.

Les joueurs plus expérimentés, en revanche, préféreront le Jeu du Sorcier dans lequel votre adresse à combattre est quelque peu limitée, mais qui vous donne la possibilité d'utiliser la magie, une arme bien plus puissante que celles du simple Guerrier. En vérité, l'apprentissage du Jeu du Sorcier ne présente pas de difficultés particulières et même les débutants devraient pouvoir le choisir dès le départ. Pour apprendre les Formules Magiques cependant, il vous faudra un peu de temps et d'entraînement et le choix du Jeu Simple s'adresse surtout à ceux qui veulent entreprendre cette aventure sans tarder.

FEUILLE D'AVENTURE



HABILETE
Total
de départ =

ENDURANCE
Total
de départ =

CHANCE
Total
de départ =

OR ET RICHESSES

PROVISIONS
Régas =
Pris ce jour =

EQUIPEMENT ET OBJETS

NOTES DIVERSES

CASES RENCONTRES AVEC UNE CREATURE

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Comment combattre les créatures

Avant de vous lancer dans votre aventure, vous devrez tout d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Vous trouverez ci-après une *Feuille d'Aventure* qui constitue une sorte de journal de voyage dans lequel vous consignerez tous les détails de votre quête. Vous y inscrirez le total de vos points d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE ainsi que les armes, objets et trésors que vous découvrirez au fur et à mesure. Vous serez amené à faire de fréquentes modifications sur cette *Feuille d'Aventure* et il est donc conseillé de prendre rigoureusement toutes les notes nécessaires.

Habilité, Endurance et Chance

Lancez un dé. Si vous jouez en tant que simple *Guerrier*, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILETE de la *Feuille d'Aventure*. Si vous jouez comme *Sorcier*, vous n'ajouterez que 5 au chiffre donné par le dé. Les Sorciers, en effet, ne sont pas aussi habiles au combat que les Guerriers, mais ils compensent largement ce handicap par leur maîtrise de la magie. Lancez ensuite deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE de la *Feuille d'Aventure*. Il existe également une case CHANCE. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE. Ces trois caractéristiques constituent vos *points de départ*.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, vos points d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points. N'effacez jamais vos *points de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos *points de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seront alors signalées. Utilisez donc l'espace situé en-dessous de vos *points de départ* afin de noter l'évolution de vos caractéristiques au cours de l'aventure.

Vos points d'HABILETE reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général ; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général ; plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire qui vous allez découvrir.

Batailles

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite, sinon - ou si vous décidez de toute façon de combattre - il vous faudra mener la bataille comme suit :

Tout d'abord, inscrivez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de l'adversaire dans les cases prévues à cet effet de la *Feuille d'Aventure*. Ces points vous sont systématiquement donnés dans le texte. Le combat se déroule alors ainsi :

1- Lancez deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au score obtenu. Ce total vous donne la *Force d'Attaque* de l'adversaire.

2- Lancez deux dés pour vous-même. Ajoutez vos points d'HABILETÉ au score obtenu. Ce total vous donne votre *Force d'Attaque*.

3- Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de l'adversaire, vous le blessez et vous passez à l'étape 4. Si la *Force d'Attaque* de l'adversaire est supérieure à la votre, vous êtes blessé et vous passez à l'étape 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, chacun esquive le coup de l'autre et vous poursuivez alors le combat à l'étape 1.

4- Lorsque vous blessez l'adversaire, vous diminuez son ENDURANCE de deux points. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE (voir la rubrique Chance). Puis vous pouvez passer à l'étape 6.

5- Lorsque l'adversaire vous blesse, vous enlevez deux points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir la rubrique CHANCE). Puis vous pouvez passer à l'étape 6.

6- Une fois les points d'ENDURANCE, voire de CHANCE, modifiés en fonction des événements précédents, vous pouvez commencer le deuxième assaut en reprenant à l'étape 1. Lorsque l'un des deux combattants voit son ENDURANCE tomber à 0, il est mort.

Combat avec plus d'une créature

Si vous croisez plus d'une créature, lors de certaines rencontres, les instructions vous permettant de mener la bataille vous seront alors indiquées. Parfois, vous les affronterez comme si elles n'étaient qu'un seul monstre ; parfois, vous les combattrez une par une.

Chance

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance, vous aurez la possibilité de faire appel à votre chance pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais attention ! L'usage de la chance comporte de grands risques et, si vous êtes *Malchanceux*, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

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

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

Utilisation de la Chance dans les Combats

En plusieurs occasions, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez *Chanceux* ou *Malchanceux*. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours *choisir* d'utiliser votre chance, soit pour infliger une blessure plus grave à un adversaire que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* de la manière décrite plus haut. Si vous êtes *Chanceux*, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter deux points de plus au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous en ôtez quatre). Si vous êtes *Malchanceux*, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure et vous devez rajouter un point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté qu'un seul point).

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

Rappelez-vous que vous devez soustraire un point de votre total de CHANCE à chaque fois que vous *Tentez votre Chance*. Et oui, on ne peut pas être éternellement chanceux...

Comment rétablir votre Habilité, votre Endurance et votre Chance

Habilité

Vos points d'HABILETE ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre score d'HABILETE. Une arme magique peut augmenter cette HABILETE, mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois ! Vous ne pouvez revendiquer deux bonus d'HABILETE sous prétexte que vous disposez de deux épées magiques. Vos points d'HABILETE ne peuvent jamais excéder leur *total de départ* sauf en certaines circonstances spécifiques.

Endurance et Provisions

Vos points d'ENDURANCE changeront beaucoup au cours de l'aventure, en fonction des combats que vous devrez livrer ou des tâches ardues qu'il faudra accomplir. Lorsque vous approcherez du but, votre total d'ENDURANCE sera peut-être dangereusement bas, ce qui rendra les combats très aléatoires. Aussi, soyez prudent !

Votre Sac à Dos contient des Provisions suffisantes pour neuf repas. Vous êtes libre de vous reposer et de vous restaurer à tout moment, sauf pendant un combat, mais vous ne pourrez manger qu'un seul repas à la fois. La consommation d'un repas majore votre ENDURANCE de trois points et diminue vos Provisions d'un point sur la *Feuille d'Aventure*. Cette règle est valable dans la limite de trois repas par jour. Des repas supplémentaires au cours d'une même journée ne vous apporteront en effet aucun gain supplémentaire. Par ailleurs, si vous ne consommez pas le moindre repas au cours d'une journée, la première chose que vous aurez à faire en vous réveillant le matin sera de minorer de deux points votre total d'ENDURANCE, car vous serez affamé et donc affaibli. La case *Pris ce jour* vous aidera à gérer vos Provisions journalières. N'oubliez pas que vous avez beaucoup de chemin à faire : alors, ménagez vos Provisions ! Rappelez-vous aussi que vos points d'ENDURANCE ne peuvent excéder leur *total de départ*, sauf si cela est explicitement précisé dans un paragraphe déterminé.

A certains moments, au cours de votre aventure, on vous indiquera que vous devez obligatoirement prendre un repas. Dans ce cas (et non pas dans le cas d'une simple suggestion), réduisez vos Provisions d'un point sur la *Feuille d'Aventure* mais, cette fois, ne majorez pas votre ENDURANCE. Si vous devez manger un repas et que vos Provisions sont épuisées, déduisez deux points de votre total d'ENDURANCE du moment.

A cours de votre aventure, vous aurez probablement l'occasion de vous procurer d'autres Provisions à ajouter à votre stock. Cela vous permettra de conserver un niveau élevé d'ENDURANCE. Néanmoins, vous ne pourrez jamais transporter plus de neuf repas dans votre Sac à Dos ; ce dernier devant en effet conserver un minimum de place pour accueillir vos objets et autres richesses.

Chance

Vos points de CHANCE augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement Chanceux. Les détails vous seront alors donnés. Rappelez-vous que, comme pour l'ENDURANCE et l'HABILETE, vos points de CHANCE ne peuvent excéder leur *total de départ* sauf si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet.

Vos points d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE peuvent être ramenés à leur *niveau de départ* en faisant appel à votre déesse (voir plus loin).

Pour les Sorciers : comment se servir de la Magie

Si vous avez choisi d'entreprendre cette aventure en tant que Sorcier, vous aurez la possibilité d'utiliser des Formules Magiques. Tous les sortilèges appartenant au patrimoine des Sorciers sont consignés dans le *Livre des Formules Magiques* et vous devrez étudier cet ouvrage avant de vous lancer dans votre aventure.

Chaque formule est désignée par un code de trois lettres ; vous devrez apprendre certains de ces codes, ainsi que les effets des sortilèges auxquels ils correspondent. Chaque sortilège utilisé vous coûtera un ou plusieurs points d'ENDURANCE. Les Formules Magiques de base dont l'étude vous est conseillée au début, vous permettront de

commencer à jouer rapidement, mais leur coût en points d'ENDURANCE est élevé : un Sorcier avisé n'utilisera de telles formules que s'il ne connaît pas celles qui lui sont proposées par ailleurs, ou s'il ne dispose pas des objets magiques indispensables pour recourir à certains sortilèges.

Vous trouverez toutes les règles concernant la magie dans le *Livre des Formules Magiques*. Mais n'oubliez pas ! Dès que vous aurez commencé votre aventure, vous n'aurez plus le droit de vous référer à ce Livre !

Libra, déesse de la justice

Tout au long de votre aventure, Libra, votre déesse personnelle, veillera sur vous. Si vos épreuves se révèlent particulièrement difficiles, pourrez l'appeler à l'aide, mais elle ne viendra à votre secours *qu'une seule fois lors de chaque aventure*.

Elle vous aidera de trois manières :

- Par la *revitalisation* : vous pourrez lui demander à tout moment de ramener à leur *total de départ* vos points d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE. Cette possibilité ne vous sera pas rappelée dans le texte, mais vous pourrez y recourir quand vous le souhaitez ; souvenez-vous cependant que ce droit de retrouver vos *points de départ* ne vous sera accordé qu'une seule fois au cours de chaque aventure.

- Par la *fuite* : parfois, lorsque vous serez menacé par un grave danger, vous aurez la possibilité de demander à Libra de vous venir en aide. Les précisions nécessaires vous seront alors données en temps utile.

- Par la *neutralisation des mauvais sorts et la guérison des maladies* : Libra a le pouvoir de neutraliser les mauvais sorts ou de guérir les maladies. Rien ne vous sera indiqué à ce sujet au long du texte mais vous aurez le droit, à tout moment, de recourir à ce pouvoir de la déesse, à condition, cependant, de n'en faire usage qu'une seule fois lors de chaque aventure.

Equipement et Provisions

Au départ d'une aventure, vous ne disposez que du strict nécessaire. Vous serez en possession d'une épée et d'un Sac à Dos dans lequel vous rangerez tout votre équipement, objets divers, provisions, richesses acquises en cours de route, etc. Vous n'aurez pas le droit d'emporter avec vous le *Livre des Formules Magiques*, car les Sorciers ne peuvent prendre le risque de le voir tomber entre de mauvaises mains au cours de votre voyage ; aussi n'aurez-vous pas la possibilité de vous référer à ce livre, sitôt que vous aurez entrepris votre aventure.

Une bourse est accrochée à votre ceinture : elle contient 20 Pièces d'Or, l'Or constituant la seule monnaie en usage dans les contrées que vous allez traverser. Cet argent vous servira à acheter des objets et de la nourriture, à vous loger et à corrompre certaines créatures. Avec 20 Pièces d'Or, vous n'irez toutefois pas très loin et vous aurez très vite besoin d'acquérir d'autres Pièces à mesure que vous progresserez dans votre aventure.

Vous emportez également des Provisions (nourriture et boissons) qui représentent l'équivalent de neuf repas. Comme vous ne tarderez pas à vous en apercevoir, la nourriture est précieuse dans ces terres sauvages, et vous devrez en faire un usage très avisé. Faites bien attention de ne pas gâcher vos vivres : vous feriez là une grave erreur. Gardez toujours de quoi manger.

Derniers Conseils

Il vous faudra peut-être plusieurs tentatives pour parvenir à réussir votre aventure. N'hésitez pas à prendre des notes et à dessiner une carte au fur et à mesure de votre exploration. Il n'y a en général qu'un minimum de risques à prendre pour réussir dans votre entreprise. N'importe quel personnage est potentiellement capable de sortir vainqueur ; mais ce sont surtout vos choix qui lui permettront de le faire.

Puisse la chance et les dieux vous accompagner dans votre aventure !

Le Grand Tournoi

Assis sur un tertre dominant la campagne environnante, vous contemplez calmement le coucher du soleil teintant le ciel de subtils mélanges pourpres.

Le souvenir de votre récente rencontre avec Nën occupe vos pensées, depuis maintenant plusieurs jours. Ce matin, vous êtes même retourné dans les bois afin de tenter de la revoir, mais sans succès. Pourtant, alors que vous marchiez au milieu des arbres ruisselants de rosée, vous avez clairement ressenti une étrange et rassurante sensation de bienveillance à votre égard. A n'en pas douter, la fée était bien là, mais elle n'a pas souhaitée apparaître à vos yeux.

« Tu peux maintenant rentrer chez toi avec la certitude d'être bien vite appelé à un destin fait d'aventures et de gloire. D'ici quelques jours, tu auras l'occasion de te lancer dans un voyage qui te permettra de côtoyer les plus illustres et les plus influentes personnalités du royaume de Lumina. J'ai ressentie qu'elles avaient besoin de toi... Sache que celui qui viendra te chercher est déjà en route... Quoi qu'il advienne, tu resteras toujours le seul maître de ton destin... »

Ses paroles, vous les répétez sans cesse dans votre esprit, mais elles restent toujours pour vous aussi excitantes que mystérieuses. Attendre : voilà bien la seule chose que vous puissiez faire. Attendre et voir ce que l'avenir vous réserve.

La nuit tombée, vous vous relevez afin de retourner chez vous. A l'approche de votre village, vous apercevez soudain une troupe de cavaliers, escortant un chariot chargé à ras bord, arrivant par la route de l'est. Gêné par la pénombre, et encore ébloui par votre contemplation de l'astre suprême, vous ne parvenez pas à identifier ces personnes.

Pressant le pas afin de voir plus nettement à qui vous avez affaire, vous devinez rapidement qu'il s'agit de soldats en armes. Leur allure est soutenue, mais ils ne semblent cependant pas être animés d'intentions hostiles. Ils sont seulement pressés de toute évidence. N'ayant guère l'habitude de croiser autant de soldats par ici, vous vous mettez à courir en direction du village afin d'aller à leur rencontre.

Vous parvenez sur la place centrale peu après eux. Aussi curieuse qu'inquiète, la population s'est déjà rassemblée. Les cavaliers ont fait halte et descendent de leurs montures. Vous reconnaissez immédiatement, sur leurs tuniques et leurs oriflammes, un cerf noir sur fond argent. Il s'agit des armoiries du Baron Galim de Thrénéac : le seigneur gouvernant la région où se trouve situé votre village. Le Baron Galim fait lui-même partie de la troupe. Dès votre arrivée, et à votre grande surprise, il se dirige immédiatement vers vous.

« Bonjour mon ami, vous dit-il sur un ton chaleureux. Je suis heureux de vous avoir trouvé. Le temps presse et je dois vous demander de m'accompagner au plus vite. »

Bien que fatigué par un voyage probablement long et éprouvant, il semble réellement soulagé de vous parler. Pourtant, vous ne connaissez cet homme que de nom, et vous ne l'avez rencontré qu'en de rares occasions, et de manière succincte. En tout cas, vous êtes certain qu'il n'a aucune raison de vous connaître personnellement, et ses paroles sont donc surprenantes.

« Je vous expliquerai en route, reprend-il en vous prenant par l'épaule. N'ayez aucune crainte, mes intentions à votre égard sont aussi amicales que sérieuses. J'ai besoin de vous. Lumina a besoin de vous. Préparez votre paquetage, nous partons sur le champ pour Fangor et son grand tournoi ! »

Le tournoi de Fangor, vous en avez toujours entendu parler comme étant un événement incontournable pour tout seigneur qui se respecte. Il s'agit d'un rassemblement regroupant les meilleurs chevaliers et les plus redoutables guerriers du royaume de Lumina, qui rivalisent d'adresse et de bravoure dans des jeux spectaculaires et festifs. Vous avez toujours souhaité assister à cette compétition, et même rêvé d'y participer. Cette invitation inattendue comble vos désirs, et vous comprenez alors que Nën a tenue sa promesse. Vous êtes probablement à l'aube d'une aventure qui marquera votre vie. C'est là votre récompense et votre destinée.

Sans trop savoir ce que l'on attend de vous, vous vous empressez néanmoins de regagner à votre domicile. Devant le regard anxieux de votre famille, vous préparez votre équipement en toute hâte. Après des adieux rapides, mais non moins sincères, vous allez retrouver le Baron Galim.

Cet homme est très apprécié dans la région. Il a la réputation d'avoir un sens aiguisé de l'honneur et de la justice. Sa stature athlétique et son visage franc en font un seigneur respecté de ses vassaux. Arrivé auprès de lui, il vous tend le licol d'un cheval.

« En selle maintenant, vous dit-il. Nous devons nous presser si nous ne voulons pas manquer le tournoi. »

Vous montez prestement sur l'animal qui ne bronche pas ; signe d'un dressage parfait. Galim et ses soldats font de même, et votre convoi prend aussitôt la route de l'est, sous les yeux abasourdis de la population.

Et maintenant, rendez-vous au **1**.

En ces premières heures de la nuit, le convoi avance au petit galop, sur la route sinueuse et vallonnée qui vous éloigne de votre village natal. Vous vous contentez pour l'instant de suivre le rythme, ressassant des questions sans réponses dans votre esprit. Mais, menant jusqu'ici la troupe de cavaliers, le Baron Galim ne tarde pas à se porter à votre hauteur afin de converser avec vous.

« Vous devez vous poser de nombreuses questions mon ami, vous dit-il en esquissant un sourire pincé. Je dois avouer que m'en pose aussi beaucoup. Figurez-vous qu'il y a quatre jours de cela, nous étions en route pour Fangor et son tournoi. Je désirais m'entretenir avec le Roi, avant l'événement, afin de lui parler d'une affaire très grave sur laquelle je reviendrais. C'est alors que j'ai eu une sorte de vision : la vision d'un visage angélique, qui me suggérait d'aller vous chercher et de vous recruter pour m'accompagner au tournoi, car l'avenir du royaume en dépendait. C'est pourquoi mes hommes et moi avons fait immédiatement demi-tour, et sommes venus dans votre village. Je ne m'explique vraiment pas ce qu'il s'est passé, mais cette vision avait quelque chose de magique que je ne saurais braver. Maintenant que vous êtes devant moi, j'espère que vous êtes en mesure de m'expliquer ce qu'il m'est arrivé, et pourquoi votre présence à ce tournoi est si importante pour notre royaume. »

Vous restez malheureusement incapable de répondre à Galim concernant votre lien avec la destinée de Lumina. Cependant, vous lui avouez que sa vision était vraisemblablement l'œuvre de Nën, la fée des bois, à qui vous avez rendu service il y a peu, en récupérant un objet très précieux volé par de dangereux gobelins.

« Je vois que vous êtes toujours prêt à défendre la justice et à combattre le mal, reprend-il visiblement convaincu. J'apprécie ces qualités et je reconnais bien là le jeune homme dont j'ai déjà entendu parler. La manière dont vous avez lavé notre belle forêt de Langal d'une dangereuse brigande, et l'immense service que vous avez rendu au village de Sanjä, sont parvenus à mes oreilles. Je vous félicite pour ces actes mon ami. Mais cependant, je ne vois toujours pas pourquoi votre importance est aussi grande pour le royaume. Quoi qu'il en soit, vous êtes maintenant à mes côtés et, comme vous êtes un fidèle sujet, je suis prêt à vous mettre dans la confiance. »

Vous remerciez le Baron pour la confiance qu'il vous accorde, et vous lui promettez de garder le secret, et de le servir avec honneur et loyauté.

« Si je désirais m'entretenir avec le Roi, c'est parce que j'ai récemment découvert que le Baron Selyan de Torrial, le seigneur d'une baronnie voisine, était en train de lever une grande armée. Dans quel but ? Je l'ignore, mais cet acte est à coup sûr motivé par des desseins belliqueux, qui ne peuvent que nuire à la stabilité de notre royaume. Je sais que Selyan sera présent et participera au tournoi de Fangor. Aussi, je compte bien en profiter pour lui demander des comptes devant notre suzerain commun. Bien qu'il soit un combattant valeureux, je n'ai jamais porté cet homme dans mon estime, car il n'a cure des valeurs qui me sont chères. Je le suspecte même de s'être rapproché de l'ennemi, lorsque nous étions au plus mal dans la grande guerre qui nous a jadis opposés au royaume d'Occidya. Je sais qu'il n'a jamais été satisfait du territoire qui lui a été confié lors du grand partage faisant suite à l'armistice, et il faudra donc le surveiller de près. Vous le reconnaîtrez aisément à ses armoiries, qui représentent deux épées noires entrecroisées sur fond blanc. »

Vous écoutez avec attention les paroles de Galim. Intérieurement, vous jubilez devant l'aventure qui se présente à vous. En quelques heures, votre domaine d'intérêt est passé des abords de votre village à l'ensemble du royaume. Mais légitimement, vous demandez au Baron la nature de la mission qu'il a l'intention de vous confier.

« Je ne sais pas, vous répond-il sur un ton dubitatif. Mais si une fée a jugé que vous deviez être présent à ce tournoi, c'est qu'elle a de bonnes raisons de croire que vous pouvez aider notre royaume. De plus, si c'est à moi qu'elle s'est adressée, c'est peut-être parce que l'affaire que je viens de vous exposer est justement la cause de troubles futurs pour Lumina, et que quelque chose doit se passer durant cet événement. Aussi, je crois que le mieux est de vous fonder dans le tournoi et son ambiance, afin d'enquêter et d'en apprendre le plus possible. Je vous conseille de participer à certaines épreuves, afin de ne pas éveiller les soupçons. A ce sujet, sachez que toute forme de magie est prohibée dans l'enceinte du champ clos. Vous sachant capable de lancer des sortilèges, je préfère vous prévenir. Si on vous demande quoi que ce soit, dites que vous êtes un de mes vassaux, et que vous êtes ici pour participer au tournoi. Pour ma part, sachez que je concourrai comme chaque année à la Grande Joute. Cette compétition vous restera cependant inaccessible, car elle est réservée aux seuls nobles du royaume. J'espère que d'ici la fin de l'événement, nous en saurons plus. »

Votre conversation se poursuit ainsi, jusqu'au milieu de la nuit. Vous continuez par la suite à faire connaissance avec votre suzerain local. Vous découvrez en Galim un homme réellement bon et prêt à tout pour préserver la paix ; ce qui décuple votre motivation pour l'aider à comprendre ce qui se trame.

Fangor est normalement à plus de quatre jours de cheval, mais votre convoi poursuit sa route sur un rythme soutenu, s'offrant de très courtes pauses, afin de parvenir à la capitale avant le début des épreuves, programmé pour le surlendemain.

Après deux très grosses journées de voyage (vous n'avez pas besoin de puiser dans vos réserves afin de vous nourrir car les repas pris durant ce voyage vous sont offerts par le Baron Galim), vous parvenez enfin aux portes de Fangor. Tout le monde est éreinté, mais vous avez réussi à atteindre la cité à temps pour le grand tournoi. Rendez-vous au

2

Lorsque vous questionnez le prisonnier, celui-ci vous répond derechef.

« Je suis ton pire cauchemar et ce que je fais ici ne regarde que moi. Par contre, je sais que toi tu n'as pas à te trouver là. Alors, dépêche-toi de me faire sortir, ou j'alerte les gardes ! »

Face à cette réponse et à ces menaces, vous comprenez qu'il vaut mieux faire un autre choix.

Si vous décidez d'écouter le détenu, et d'aller au fond du couloir, afin de récupérer les clés des cellules, rendez-vous au **244**. Si vous préférez calmer ce dangereux criminel, vous n'avez guère d'autre possibilité que celle d'utiliser la magie. Si tel est votre décision, choisissez une des Formules suivantes :

| | | | | |
|------------|------------|------------|------------|------------|
| ZAP | ZAQ | LOI | FEU | FEV |
| 352 | 376 | 383 | 365 | 392 |

3

Vous combattez le vieil herboriste à l'épée.

| | | |
|-------------------|----------|-----------|
| | HABILETE | ENDURANCE |
| HERBORISTE | 4 | 5 |

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **175**.

4

En entrant dans l'échoppe, vous découvrez une petite pièce poussiéreuse, contenant à un bric-à-brac totalement désordonné de vieilleries en tout genre. Un homme hirsute vous accueille et vous propose une multitude de babioles, aussi inutiles les unes que les autres. Vous êtes cependant attiré par quatre objets : une amulette qu'il vous assure être magique mais dont il ne connaît pas réellement l'effet, un anneau censé porter chance à son porteur, une soutane bleue cousue au fil d'or subtilisée à un prêtre du grand temple, et un rouleau de corde qui peut toujours servir pour une quelconque escalade.

Si vous souhaitez acheter l'amulette, il vous en coûtera 5 Pièces d'Or. L'anneau est quant à lui affiché au prix de 4 Pièces d'Or, tout comme la lunette d'approche, et la corde demande que vous vous délestiez de 3 Pièces d'Or.

Si vous décidez de prendre l'amulette et de payer le prix demandé, rendez-vous au **195**. Si vous préférez essayer de la marchander, il vous faut au minimum disposer de 4 Pièces d'Or dans votre bourse, et vous devez vous rendre dans ce cas au **308**.

Si vous décidez de prendre l'anneau et de payer le prix demandé, rendez-vous au **242**. Si vous préférez essayer de le marchander, il vous faut au minimum disposer de 3 Pièces d'Or dans votre bourse, et vous devez vous rendre dans ce cas au **45**.

Si vous décidez de prendre la soutane et de payer le prix demandé, rendez-vous au **23**. Si vous préférez essayer de la marchander, il vous faut au minimum disposer de 3 Pièces d'Or dans votre bourse, et vous devez vous rendre dans ce cas au **321**.

Si vous décidez de prendre la corde et de payer le prix demandé, rendez-vous au **129**. Si vous préférez essayer de la marchander, il vous faut au minimum disposer de 2 Pièces d'Or dans votre bourse, et vous devez vous rendre dans ce cas au **347**.

Si enfin vous n'êtes pas intéressé par ces objets, ou que vous avez acquis ce que vous souhaitiez, vous ressortez de l'échoppe et vous reprenez votre chemin en vous rendant au **279**.

5

Vous approchez du groupe de nains. Ils sont en train de faire rôti un agneau bien charnu, tout en aiguisant leurs haches et en plaisantant bruyamment sur des histoires d'elfes.

« Pourquoi les chemins elfes ne sont pas éclairés ? demande l'un d'eux... Parce que les elfes se prennent pour des lumières !!! Ajoute-t-il en déclenchant une hilarité générale. »

Quelque peu hésitant, vous les abordez finalement, un sourire complice au coin des lèvres. Ils sont d'humeur joyeuse, et vous avez tôt fait de sympathiser avec eux. En discutant, vous apprenez qu'ils accompagnent Ränin, leur chef de clan, qui s'est pour l'heure absenté. Il est le champion en titre de l'épreuve de Jet de Hache, et cette année encore, il sera le grand favori.

Lorsque vous leur demandez s'ils peuvent répondre à quelques questions au sujet du Baron Selyan de Torrial, ils vous font comprendre qu'ils ne connaissent pas du tout cette personne.

Quant à ce qui concerne d'éventuels faits étranges ou anormaux, ils n'ont rien remarqué du tout, à part la trop forte représentation des elfes à ce tournoi.

Comprenant que vous n'apprendrez rien de plus ici, vous remerciez les nains pour leur aide, et vous vous éloignez de leurs tentes.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez choisir d'autres personnes à interroger.

Un groupe d'humains, dont les armoiries correspondent à une serre de rapace blanche sur fond mauve (rendez-vous au **43**).

Un groupe d'humains, dont les armoiries représentent une licorne cabrée blanche sur fond bleu nuit (rendez-vous au **135**).

Un homme isolé, portant pour armoiries un dragon pourpre sur fond or (rendez-vous au **293**).

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités, et que le campement est le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner votre tente. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre le campement est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le château royal (rendez-vous au **14**).

Le champ clos (rendez-vous au **267**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**).

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous en êtes bien à la mi-journée, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et si vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

6

Vous montez sur l'estrade et vous tournez la roue en espérant qu'elle fera honneur à son nom. Elle finit par s'arrêter devant un symbole synonyme pour vous d'un gain de 5 Pièces d'Or. Vous récupérez donc votre mise, et votre seule satisfaction est d'avoir fait tourner la roue et d'avoir cru à la fortune durant quelques instants. Vous pouvez maintenant vous rendre au **118** afin de faire un nouveau choix.

7

Les heures sont passées très vite. Si l'académie de sorcellerie est le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner le campement. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre l'académie de sorcellerie est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le château royal (rendez-vous au **14**).

Le campement (rendez-vous au **178**).

Le champ clos (rendez-vous au **267**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**).

Cependant, si vous en êtes bien à la mi-journée, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et si vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

8

Vous bondissez hors de votre cachette, et vous vous ruez vers le seuil de la porte. Une fois à l'intérieur, vous constatez avec soulagement que personne ne s'y trouve. Vous regardez rapidement quelles options s'offrent à vous mais déjà, des sons de voix au-dehors vous signalent le retour des soldats. Vous prenez donc l'issue la plus proche : un petit escalier en colimaçon que vous pouvez emprunter vers le haut (rendez-vous au **240**) ou vers le bas (rendez-vous au **206**).

9

Votre prestation n'a pas été suffisante face à la démonstration de puissance d'Ulgar. Il est donc logiquement déclaré vainqueur de l'épreuve de Jet de Lance. La foule l'applaudit et l'honore pour sa superbe performance, qui a de quoi impressionner. Après avoir effectué un tour d'honneur du champ clos, il se présente devant la tribune où il reçoit les félicitations du Roi. Lors du banquet final du tournoi, il aura l'honneur d'être invité à sa table, où il recevra sa récompense bien méritée.

Pour votre part, lorsque le public commence à descendre des tribunes, et que les concurrents se dispersent, vous reprenez le chemin du campement voisin. Rendez-vous au **151**.

10

Le choix est bien moindre et les prix sont plus élevés que dans la cité de Fangor, le matin du premier jour du tournoi. Vous recensez cependant les possibilités d'achats suivantes :

| <i>Objets</i> | <i>Prix (Pièces d'Or)</i> |
|----------------------------------|-------------------------------|
| Rouleau de Corde | 3 |
| Pitons d'Escalade | 3 |
| Petit Miroir | 3 |
| Lampe à Huile et Briquet | 4 |
| Epée d'Escrime | 6 |
| Hache de Jet | 6 |
| Lance de Jet | 6 |
| Arc et Carquois 10 Flèches | 9 |
| Arbalète et Carquois 10 Carreaux | 12 |
| Bouclier | 6 |

Une fois vos achats effectués, retournez au **100** pour choisir ce que vous allez faire aujourd'hui.

11

Vous lui expliquez la raison de votre présence, évoquant en particulier le nom de Faërbius, et votre désir d'en savoir plus sur la potion qui lui a été livrée.

« Ne bougez pas, répond-il après une brève hésitation. Je vais chercher la fiole. »

Si vous choisissez de lui faire confiance et de le laisser faire, rendez-vous au **248**. Si vous préférez lui sauter dessus et le forcer à parler en utilisant votre épée, rendez-vous au **36**.

12

Vous vous êtes battu bravement, mais les trois défaites que vous avez subies contre des adversaires de grande valeur vous condamnent à devoir accepter votre échec dans ce concours, éminemment relevé.

C'est finalement Albéric de Serrinéal, le dresseur de dragons, qui est déclaré vainqueur. Cet homme robuste, au visage marqué par le feu, est venu des lointaines montagnes du nord pour démontrer la puissance de sa caste. Il a atteint son objectif, et le public lui réserve une ovation enthousiaste alors qu'il défile dans le champ clos, l'épée levée vers le ciel. Devant la tribune officielle, il reçoit les félicitations du Roi. Lors du banquet final du tournoi, il aura l'honneur d'être invité à sa table où il recevra son trophée.

Cette journée a été très éprouvante, et vous êtes épuisé par vos efforts répétés. Alors que le public commence à quitter les tribunes, vous prenez pour votre part le chemin du champ clos. Rendez-vous au **201**.

13

Vous approchez votre visage de la trappe par laquelle vous avez aperçu une personne endormie, et vous vous apprêtez à l'appeler afin de la réveiller. Soudain, deux mains masculines d'une grande force surgissent du noir et vous empoignent fermement par le cou. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE.

« Sors-moi tout de suite de là, ou je t'étrangle ! dit une voix rauque de l'autre côté de la porte. »

Le souffle coupé, vous tentez d'expliquer au prisonnier que vous êtes prêt à l'aider, mais que vous ne possédez pas les clés de la cellule.

« Au bout du couloir, dans la chambrée des gardes, dit-il en serrant encore plus ses puissantes phalanges. Les clés sont là-bas. Va les chercher, et reviens ouvrir ce fichu cachot. »

Souhaitant surtout vous libérer de ce forcené, vous faites mine d'accepter. L'homme relâche alors sa prise. Rendez-vous au **142**.

14

Vous pensez que le château royal – siège du pouvoir de la famille de Thellan – est un lieu intéressant à visiter, afin d'y mener votre enquête. Vous le savez, qui plus est, en partie accessible durant les quelques jours que dure le tournoi ; ceci afin de donner l'occasion aux visiteurs – souvent venus de très loin – de découvrir le bâtiment abritant le cœur du royaume de Lumina.

Vous vous rendez donc au château, espérant y obtenir des informations intéressantes. Bâti sur une petite colline bordant le fleuve Lumî, et autour de laquelle s'est développée durant des siècles la cité de Fangor, le château royal a fière allure, du haut de ses grandes tours d'enceinte, et de son donjon au profil élancé. Lorsque vous parvenez au niveau du pont levé de l'entrée principale, une foule importante venant de tous horizons se presse afin de visiter les lieux. Vous suivez le courant des badauds, et vous vous retrouvez bien vite dans la cour principale.

Les murs et les fenêtres sont ornés de bannières et autres oriflammes aux couleurs des armoiries royales : une soleil bleu nuit sur fond argent. Partout, diverses décorations, telles que des rubans accrochés aux arbres et aux arbustes, ou des guirlandes de satin, rappellent ces coloris, et donnent au château un note festive fort plaisante à contempler.

Observant le flot du public, qui se divise en plusieurs branches plus ou moins distinctes, vous en déduisez que plusieurs endroits peuvent être visités librement. Il faut bien commencer par quelque part, et vous devez choisir une de ces possibilités.

Un cloître bordé de rosier blancs, s'étendant de part et d'autre du mur d'enceinte, et contournant le bâtiment central (rendez-vous au **168**).

Le bâtiment central, abritant entre autres la grande salle de réception et les quartiers de la famille royale (rendez-vous au **287**).

Les sous-sols, où l'on peut accéder en empruntant un escalier, et dont l'entrée se situe au milieu de la cour principale (rendez-vous au **232**).

Le chemin de ronde du mur d'enceinte, qui permet de faire le tour du château, et qui doit offrir un excellent point de vue sur la cité de Fangor (rendez-vous au **140**).

15

Avez-vous remporté au moins une épreuve du tournoi de Fangor ? Si tel est le cas, rendez-vous au paragraphe correspondant à la somme du présent paragraphe et du numéro associé à votre victoire. En cas de victoires multiples, choisissez un des numéros qui vous a été communiqué. Sinon, rendez-vous au **220**.

16

Sur de vos capacités, vous accordez à votre adversaire la revanche qu'il demande. Dès que la nouvelle est annoncée, l'euphorie envahit à nouveau la foule qui se presse pour reprendre les paris. Cette fois, vous n'êtes plus un inconnu et vous êtes coté à deux contre un. Si vous remportez ce second bras de fer, vous remporterez néanmoins 10 Pièces d'Or.

Procédez comme pour la rencontre précédente. Lancez deux dés, et ajoutez le score obtenu à votre total d'HABILETE et à votre total d'ENDURANCE (oubliez pas que vous avez perdu 1 point d'ENDURANCE durant votre premier affrontement). Faites de même pour Le Taureau, et comparez les deux résultats.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|-------------------|----------|-----------|
| ROBERT DIT | | |
| LE TAUREAU | 7 | 19 |

Si votre score est supérieur à celui de votre adversaire, rendez-vous au **262**. Si les deux scores sont identiques, recommencez un nouvel échange. Si enfin votre score est inférieur à celui de votre adversaire, rendez-vous au **265**.

17

Vous terminez cette première phase du tournoi à la seconde place de votre poule. Cela vous permet d'accéder aux combats de classement, qui vous permettront peut-être de participer aux quarts de finale. Les meilleurs seconds, issus des six poules, doivent effectuer deux combats supplémentaires contre des adversaires tirés au sort. Lancez un dé, et rendez-vous au paragraphe correspondant au score obtenu.

| SCORE | PARAGRAPHE |
|-------|----------------|
| 1 | Relancez le dé |
| 2 | 166 |
| 3 | 245 |
| 4 | 87 |
| 5 | 218 |
| 6 | 307 |

18

Vous vous ruez dans la salle, l'épée à la main. Les deux Chiens se lèvent d'un bond et se préparent à défendre chèrement leur territoire. Ils vous attaquent simultanément.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|----------------|----------|-----------|
| CHIEN 1 | 6 | 4 |
| CHIEN 2 | 7 | 3 |

Si vous avez raison de ces deux molosses, appartenant vraisemblablement à un des membres de la famille royale, rendez-vous au **177**.

19

Vous montez sur l'estrade et vous tournez la roue, en espérant qu'elle fera honneur à son nom. Malheureusement, elle finit par s'arrêter sur un symbole perdant. Alors que vous redescendez en maudissant votre malchance, vous vous apercevez soudain que votre bourse est ouverte. En y plongeant la main, vous constatez avec dépit qu'elle a été vidée de la moitié de son contenu. Vous avez été victime d'un détrousseur, qui a probablement œuvré au beau milieu de la foule. Cette mésaventure vous fait perdre 1 point de CHANCE. Enlevez donc la moitié (en arrondissant le cas échéant à l'entier immédiatement supérieur) de vos Pièces d'Or sur votre *Feuille d'Aventure*. Jetant un regard noir à cette roue qui ne vous a vraiment pas été favorable, vous pouvez maintenant retourner au **118** pour faire un nouveau choix.

20

Lorsque vous passez devant eux, les occupants du quartier vous regardent sans réellement vous voir. Votre accoutrement est parfaitement adapté à l'ambiance des lieux, et cela vous permet de passer quasiment inaperçu. Rendez-vous **86**.

21

De retour à l'extérieur, vous commencez à réfléchir à la façon de sortir au plus vite de ce quartier peu recommandable. Les nombreuses ruelles, que vous avez emprunté pour venir jusqu'à l'échoppe de Faërbius, ont en effet mis à mal votre sens de l'orientation.

En vous rappelant que la rue qui vous avait permis d'arriver dans les bas-fonds était descendante, vous décidez finalement de vous fier au relief, et vous cherchez donc à remonter. Vous parcourez plusieurs ruelles, sous les regards inquisiteurs de la plupart des passants et des habitants du secteur.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **136**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **215**.

22

Désormais équipé pour le tournoi, vous quittez la cité afin de regagner le campement, et de ranger vos affaires dans votre abri de toile. L'activité qui règne autour des tentes ne laisse aucun doute quant à la motivation des personnes présentes en ce lieu. Beaucoup de participants se préparent aux diverses disciplines. Ici, certains s'affrontent à l'épée. Plus loin, d'autres s'entraînent à la hache ou à la lance. Ailleurs, les tireurs règlent leurs arcs et leurs arbalètes. L'ambiance est à la fois studieuse et sympathique.

C'est la mi-journée, et le soleil est maintenant au plus haut dans le ciel. Le concours du Jeu de l'Anneau ne va pas tarder à débiter. Si vous avez décidé d'y participer, rendez-vous sans plus tarder au **298**. Si cette compétition ne fait pas partie de votre sélection, vous pouvez profiter de l'après-midi pour enquêter dans un lieu de votre choix :

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le château royal (rendez-vous au **14**).

Le campement (rendez-vous au **178**).

Le champ clos (rendez-vous au **267**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**).

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

23

Vous payez le prix demandé, et le tenancier vous donne votre bien avec un grand sourire de satisfaction. L'objet que vous venez d'acheter est une authentique Soutane bleue cousue au fil d'or, qui appartenait jadis à un prêtre du grand temple. Associez-y le numéro 73.

Satisfait de votre acquisition, vous pouvez acheter un autre objet en retournant au **4**, ou bien ressortir de l'échoppe, et reprendre votre chemin, en vous rendant au **279**.

24

Vous vous approchez de la tente et vous frappez le bouclier se trouvant à son pied. Peu après, un homme a l'aspect particulièrement sévère, portant un bandeau sur son œil droit, et dont le visage est partiellement brûlé, sort en tenant son heaume sous le bras et son épée dans l'autre main. Il s'agit d'Albéric de Serrineal ; un Chevalier dont le territoire est situé au beau milieu des montagnes grises, à l'extrémité nord du royaume. Cet homme fait partie de la caste des dresseurs de dragons, et sa présence à Fangor est une véritable surprise car ces personnes préfèrent, en général, rester dans leurs montagnes. Il vous salue respectueusement, quelque peu surpris par votre audace, puis s'équipe, et se rend au milieu de l'aire de combat.

Il est maintenant temps d'affronter votre adversaire.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|---------------------------------|----------|-----------|
| ALBERIC DE SERRINEAL | 11 | 14 |

Une fois le combat achevé, qu'il soit gagné ou perdu, notez son résultat et retournez ensuite au **348** pour faire le choix qui convient.

Vous abordez un groupe d'elfes assistant avec intérêt à la prestation d'un de leurs compatriotes. Ils viennent de la forêt de Langal ; un endroit que vous connaissez bien pour y avoir il y a peu visité votre oncle Melchior, et surtout pour y avoir occis une dangereuse voleuse prénommée Zara.

Lorsque vous les interrogez sur le Baron Selyan de Torrial, ils déclarent avoir remarqué, au cours de quelques escapades en-dehors de leur territoire, qu'il était en train de lever une puissante armée. Ces dires confirment ce que vous a révélé le Baron Galim. Mais vous n'apprenez cependant rien de plus concernant ce personnage.

A la question de savoir s'ils ont constaté des faits anormaux durant le tournoi, ils répondent par la négative.

La conversation se poursuit mais les informations fournies par les elfes ne sont pas d'un grand intérêt pour vous.

Comprenant qu'ils ne pourront rien vous révéler de plus, vous mettez un terme à la discussion, et vous vous retirez.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez choisir d'autres personnes à interroger.

Des prêtres, rendez-vous au **328**.

Des humains locaux (rendez-vous au **182**).

Des humains étrangers (rendez-vous au **124**).

Des nains (rendez-vous au **58**).

Le Roi ou son fils (rendez-vous au **76**).

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités, et que le champ clos est le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner le campement. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre le champ clos est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le château royal (rendez-vous au **14**).

Le campement (rendez-vous au **178**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**).

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous en êtes bien à la mi-journée, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et si vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

Pour participer au concours de Tir à l'Arc, vous devez impérativement posséder un Arc et un carquois de 10 Flèches. Si ce n'est pas le cas, retournez immédiatement au **100** pour faire un nouveau choix. Si vous êtes correctement équipé pour participer à cette épreuve, poursuivez votre lecture.

Après avoir positionné le carquois dans votre dos, vous empoignez votre Arc et vous vous dirigez vers le champ clos, en saluant vos compagnons d'un geste guidé par la motivation et l'envie de vaincre. Lorsque vous parvenez sur les lieux, vous constatez que l'étendue de terre battue a été divisée en deux parties. La première est dédiée au concours de Tir à l'Arc, et la seconde au tournoi de Lutte. Vous allez vous présenter aux officiels, et vous rejoignez les nombreux concurrents qui sont déjà en train d'attendre. Vous voyez parmi eux de nombreux humains, nobles pour la plupart, mais aussi des elfes dont les vêtements variés montrent qu'ils viennent probablement de plusieurs régions de Lumina. Des elfes, vous avez rarement eu l'occasion d'en voir de près. Mais leur adresse naturelle à l'arc est connue par tout le monde. Vous aurez donc fort à faire si vous voulez remporter ce concours.

Le public est une nouvelle fois venu en nombre, et les gradins sont comblés. Le Roi et son fils sont évidemment présents dans la tribune officielle, impatients d'assister aux épreuves de la journée.

Après quelques dizaines de minutes d'attente, durant lesquelles les derniers concurrents arrivent sur place, le concours est déclaré ouvert par le héraut responsable de l'arbitrage. La prestation, dont doit s'acquitter chaque concurrent du concours de Tir à l'Arc, consiste à envoyer une volée de dix flèches en direction d'une cible circulaire distante de soixante mètres. L'objectif fait à peine un mètre de diamètre. Il est confectionné en paille colorée, tressée, et compactée. Une zone centrale en forme de cercle correspond au but à atteindre, et rapporte 5 points par flèche qui vient s'y loger. Autour d'elle sont répartis quatre secteurs de couleurs différentes, qui comptent moins de points : 4 pour celui se trouvant en haut et à gauche, 3 pour celui qui est situé en bas et à droite, 2 pour l'autre secteur du bas, et 1 pour celui qui est positionné en haut et à droite. Le vainqueur sera l'archer qui aura totalisé le plus grand nombre de points à l'issue de sa série de 10 flèches.

En observant les oriflammes qui parsèment le champ clos, vous constatez qu'un léger vent tournoyant s'est invité aujourd'hui. Cela risque de sérieusement compliquer la tâche des concurrents, y compris la votre. Mais après tout, vous vous dites que ces conditions météorologiques capricieuses sont les mêmes pour tout le monde, et que le meilleur gagnera certainement, pour peu que la chance soit avec lui.

C'est alors que le premier concurrent est invité à décocher ses flèches. Il s'agit d'un jeune Baron nommé Arthus de Brignac. Il paraît quelque peu fébrile au moment d'armer sa première flèche. Des chuchotements de concurrents voisins vous font comprendre qu'il participe pour la première fois au tournoi, et vous comprenez donc mieux sa situation. A l'issue des dix tirs requis, il totalise seulement 28 points. Quatre de ses flèches sont en effets passées à côté de la cible, et les applaudissements du public à son égard sont, en toute logique, plus que réservés.

La journée se poursuit ainsi, au rythme des tirs. De temps à autre, vous regardez de loin les combats de Lutte qui se déroulent de l'autre côté du champ clos. C'est alors que vient le tour du concurrent présenté comme étant le favori de l'épreuve. Il s'agit d'une elfe prénommée Gwën, à la stature si gracieuse qu'elle paraît surnaturelle. En passant devant vous et les autres concurrents, elle jette un regard un tantinet malicieux. Un de vos voisins vous annonce qu'elle a déjà remporté le trophée cinq fois consécutivement ; ce qui en dit long sur son habileté avec cette arme. Elle s'avance lentement dans la zone de tir et, après s'être concentrée quelques secondes en regardant attentivement l'oriflamme se trouvant au plus près de la cible, elle décoche ses dix flèches à une vitesse phénoménale. Au final, tous ses projectiles sont bel et bien solidement plantés dans la cible. Le score annoncé est de 46 points. Une superbe performance, compte tenu des conditions de vent présentes aujourd'hui. La foule ne s'y trompe pas, et Gwën quitte le champ de tir sous une salve d'applaudissements enthousiastes.

Peu après, votre nom est enfin appelé. Vous approchez de la zone de tir, le cœur battant la chamade. Arrivé à votre position, vous vous accordez quelques instants pour reprendre votre calme. Puis, vous vous concentrez à votre tour sur l'oriflamme située dans l'alignement de la cible, qui semble exagérément petite de l'endroit où vous vous trouvez.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, le vent tombe soudainement et cela vous permet de décocher vos flèches sans handicap particulier. Si vous êtes Malchanceux, le vent forçit quelque peu et continue de tournoyer ; ce qui va se traduire par une pénalité de 1 point à chacun de vos dix tirs.

Vient alors pour vous le moment de tirer. Voici comment vous allez procéder. Pour chacune de vos dix flèches, lancez deux dés, et ajoutez le cas échéant 1 si vous avez été Malchanceux et que le vent vous joue des tours. Si le score obtenu est inférieur à votre total d'HABILETE, vous parvenez à planter votre flèche dans la zone centrale et vous marquez 5 points. Si le score des deux dés est égal à votre total d'HABILETE, lancez un dé. Pour les résultats 1, 2, 3 et 4, votre flèche se plante respectivement dans les zones rapportant 1, 2, 3 et 4 points. Pour les résultats 5 ou 6, votre flèche touche la cible mais rebondit dessus, et vous ne gagnez aucun point. Enfin, si le total obtenu au lancer des deux dés est supérieur à votre total d'HABILETE, votre flèche manque totalement la cible, et vous ne remportez aucun point.

Réitérez dix fois cette démarche, et totalisez le nombre de points remportés. Si vous obtenez moins de 46 points, rendez-vous au **84**. Si vous obtenez 46 points, rendez-vous au **247**. Si vous obtenez plus de 46 points, rendez-vous au **153**.

27

Vous sortez les Pitons de votre Sac à Dos, et vous commencez à les planter entre les énormes pierres de taille du mur d'enceinte. Malgré vos outils, cette escalade n'en reste pas moins risquée, car la paroi est parfaitement verticale. Lancez deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, vous parvenez sans encombre au sommet de la muraille et vous pouvez vous rendre au **198**. S'il est supérieur, vous chutez lourdement sur le talus herbeux situé au pied de l'enceinte, et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Dans ce dernier cas, vous devrez alors vous rendre au **88** pour recommencer votre ascension, sans bénéficier cette fois des Pitons d'Escalade, qui sont restés sur le mur, et sont maintenant invisible dans l'obscurité ambiante.

28

Lorsque vous ouvrez les yeux, vous mettez beaucoup de temps à comprendre ce qu'il vous arrive. Bâillonné et le cou engourdi par le choc que vous avez reçu, vous constatez que vous êtes allongé sur une table de bois massif. Des chaînes retiennent vos quatre membres et vous meurtrissent poignés et chevilles. Il vous est impossible de faire le moindre mouvement, ou d'appeler à l'aide. Apercevant une fenêtre, vous en déduisez rapidement qu'il fait nuit noire au-dehors.

Une silhouette s'approche alors et se penche vers vous. Malgré la pénombre du lieu, vous reconnaissez le prêtre Aymeric.

« Te voilà hors d'état de nous nuire maudit aventurier, vous lance-t-il sur un ton narquois. Je suis heureux que tu te sois réveillé à temps. Tu as été bien trop curieux et cela va te coûter très cher. Dans quelques minutes, tu vas entendre sonner l'alarme générale au château tout proche. Le Roi aura rejoint ses illustres aïeux, son fils sera désavoué, et le Duc de Blansqua sera proclamé Roi. Nous tenions à ce que tu sois témoin de notre victoire avant de t'exécuter. Profite bien de tes derniers instants, car ils seront très courts. »

Vous constatez horrifié que vous vous êtes fait berner par ce prêtre, qui vous a sournoisement écarté de la route à suivre. Maintenant, il est trop tard, et vous n'avez guère que vos yeux encore mobiles pour pleurer la mort de votre suzerain, et constater amèrement l'échec de votre mission. Votre aventure se termine, et votre vie aussi.

29

Le choix est bien moindre et les prix sont plus élevés que dans la cité de Fangor, le matin du premier jour du tournoi. Vous recensez cependant les possibilités d'achats suivantes :

| <i>Objets</i> | <i>Prix (Pièces d'Or)</i> |
|----------------------------------|-------------------------------|
| Lampe à Huile et Briquet | 5 |
| Epée d'Escrime | 7 |
| Hache de Jet | 7 |
| Lance de Jet | 7 |
| Arbalète et Carquois 10 Carreaux | 12 |
| Bouclier | 7 |

Une fois vos achats effectués, retournez au **200** pour choisir ce que vous allez faire aujourd'hui.

30

L'épreuve du Jeu de l'Anneau ne vous a pas réussie. Le concours se termine finalement par la victoire du Baron Fergal de Jatë, qui a enfilé la bagatelle de 7 anneaux sur sa lance lors de la dernière manche. Le vainqueur défile dans le champ clos, et reçoit les félicitations du Roi. Lors du banquet final, il aura l'honneur d'être à sa table, où il recevra sa récompense. Vous repartez quant à vous vers le campement, au milieu des autres concurrents qui n'ont pas été plus heureux que vous. La journée est déjà bien avancée, et le premier jour du tournoi touche à sa fin. Vous ramenez Coquin à son enclos, et vous regagnez votre tente. Rendez-vous au **51**.

31

Vous restez auprès de la dépouille de votre ami Galim. A vos côtés, ses hommes sont profondément attristés, car ils viennent de perdre un suzerain qui était bon et juste. Connus et appréciés dans une grande partie du royaume de Lumina, le Baron de Thrénéac ne méritait décidément pas une telle fin. Mais le destin en a décidé autrement et, frustré de ne pas avoir su empêcher sa mort, vous espérez être désormais à la hauteur pour déjouer le complot qui se trame autour de vous. Rendez-vous au **123**.

32

Vous pénétrez dans un couloir à l'ambiance feutrée, débouchant rapidement sur un escalier recouvert d'un tapis bleu, et permettant d'accéder à l'étage.

Les murs sont décorés de lambris surplombés de sobres et élégantes tapisseries, de chandeliers d'argent finement ouvragés, et de tableaux représentant pour la plupart des scènes de batailles menées par les nombreux souverains qui se sont succédés depuis des siècles à la tête du royaume de Lumina.

Vous gravissez les marches pas à pas, pour finalement aboutir à une nouvelle porte de bois sculpté.

Si vous souhaitez ouvrir cette porte, rendez-vous au **272**. Si vous préférez faire demi-tour dans l'escalier et retourner dans le petit hall, rendez-vous au **349**.

33

Vous montez sur l'estrade et vous tournez la roue, en espérant qu'elle fera honneur à son nom. Elle finit par s'arrêter devant un symbole synonyme pour vous d'un gain de 5 Pièces d'Or. Vous récupérez donc votre mise, et votre seule satisfaction est d'avoir fait tourner la roue, et d'avoir cru à la fortune durant quelques instants. Vous pouvez maintenant vous rendre au **118** afin de faire un nouveau choix.

34

L'un des deux Gardes restants se rue soudain vers une cloche qu'il fait sonner aussi fort qu'il le peut. En quelques secondes, trois soldats déboulent dans la pièce, bientôt suivis par un grand nombre de leurs camarades.

Vous êtes pris au piège, et vous n'avez pas d'autre choix que celui de vous rendre. Vous ne tardez pas à vous retrouver au fond d'une des cellules crasseuses des geôles royales.

Durant le tournoi, tous les jugements sont suspendus, et vous ne pourrez donc plaider votre cause, et espérer sortir, que bien trop tard pour mener à bien votre mission. Votre aventure se termine ici, d'une manière bien peu glorieuse.

35

Vous partagez les doutes de Galim, et l'approche de la fin du tournoi ne vous rassure guère. Quelque chose vous dit que la journée de demain risque d'être capitale.

Le dernier jour du tournoi est réservé à l'épreuve de la Grande Joute : le bouquet final des festivités. Galim y prendra part, et il a toutes les chances de la remporter.

Fatigué par votre journée et tourmenté par ces mystères, vous finissez par rentrer dans vos quartiers de toile, afin de prendre un repos bien mérité. Rendez-vous au **250**.

36

Vous dégainez votre épée et vous vous ruez sur lui sans crier gare. Lancez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au **238**. S'il est supérieur, rendez-vous au **306**.

37

Vous suivez l'homme à bonne distance. Dès sa sortie des bois, il prend la direction de la cité et y pénètre par l'entrée principale. C'est alors que vous vient l'étrange pressentiment d'être vous-même suivi. Ne voulant surtout pas compromettre votre anonymat et votre couverture, vous faites mine d'aller vous soulager à l'écart du campement, puis vous retournez innocemment auprès de votre groupe et du Baron Galim. Rendez-vous au **269**.

38

Si vous désirez miser sur un affrontement dont vous resterez spectateur, rendez-vous au **277**. Si vous choisissez de défier le champion : un colosse au crâne chauve prénommé Robert, dont le visage halé arbore une longue et épaisse moustache noire, et que l'on surnomme Le Taureau, rendez-vous au **152**.

39

Le concours de Jet de Hache ne vous a pas réussi. Il faut dire que vous êtes tombé sur une concurrence de grande valeur en la personne du nain Ränin. Ce dernier remporte le concours haut la main et reçoit les félicitations du Roi. Lors du banquet final, il aura l'honneur d'être à sa table, où il recevra sa récompense bien méritée. Cette journée a été intense et stressante, et vous retournez pour votre part au campement avec un sentiment de déception très profond. Rendez-vous au **201**.

40

En tant que vainqueur du tournoi d'Escrime, vous êtes invité au banquet de clôture, où vous aurez l'honneur d'être à la table du Roi aux côtés de tous les autres champions du tournoi. Le soleil se couche derrière les collines, et l'heure du banquet approche. Vous prenez donc le chemin de la cité afin de vous rendre au château. Rendez-vous au **317**.

41

Maintenant débarrassé des deux Chiens, vous prenez le temps de découvrir la pièce dans laquelle vous vous trouvez. Vous remarquez tout d'abord un grand tableau représentant le Prince Olivier de Thellan, monté sur un superbe étalon blanc. Vous pensez alors que cette antichambre est certainement celle du Prince et, le sachant au champ clos avec son père, vous êtes assuré de son absence pour un long moment. En citoyen loyal, vous savez que vous ne pouvez pas vous permettre de fouiller ou de voler quoi que soit à un membre de la famille royale. Vous faites donc abstraction du grand bureau sur lequel sont déroulés des cartes et des parchemins. Vous ne jetez qu'un bref regard sur la bibliothèque contenant de nombreux ouvrages témoignant de l'érudition du jeune Prince, et vous vous contentez d'entrouvrir la porte du fond de la salle pour constater qu'elle donne sur une grande et magnifique chambre.

Vous en venez alors à admettre que la seule chose à faire maintenant est de quitter les quartiers du Prince, et de redescendre dans le petit hall. Rendez-vous au **349**.

42

Vous vous êtes bien battu, mais vous avez malheureusement trouvé plus fort que vous. Votre prestation durant ce tournoi de Lutte est cependant honorable, et c'est sous une véritable salve d'applaudissements que vous quittez la compétition. Épuisé par vos affrontements répétés, vous passez le reste de la journée à contempler les autres lutteurs. Le règlement du tournoi obligeant les participants à rester dans le champ jusqu'à la fin de la finale, par respect pour les autres combattants, vous profitez de ces quelques heures pour essayer d'apprendre les prises et les coups qui vous ont fait défaut pour aller plus loin dans la compétition. En fin de journée, la finale opposant Darack dit Le Borgne à Asslim dit Le Terrible tient toutes ses promesses. Elle se solde finalement par la victoire de Darack, qui recevra son trophée lors du banquet final où il sera invité à la table du Roi. Ce dernier ne manque pas de le féliciter lorsqu'il se présente devant la tribune officielle, sous les clameurs de la foule. Il a été le plus fort et sa victoire est indiscutable. Rendez-vous au **101**.

43

Vous vous approchez du groupe et vous les abordez poliment. Il s'agit d'une troupe accompagnant le Comte Ariel de Colotar, qui s'est pour l'heure absenté. Comme vos interlocuteurs sont plutôt sympathiques, vous entamez la discussion avec eux, et vous apprenez que le Comte de Colotar est le champion en titre de l'épreuve de Tir à l'Arbalète. Ils vous précisent également qu'il est aussi connu pour avoir combattu à de nombreuses reprises aux côtés du Roi Norbert de Thellan.

Lorsque vous leur demandez s'ils peuvent répondre à quelques questions au sujet du Baron Selyan de Torrial, ils vous font comprendre qu'ils ne fréquentent pas cette personne. Ils vous précisent par contre que ses hommes ont la réputation d'être des tricheurs aux jeux et que leur compagnie est souvent lourde à supporter. Ils ont cependant entendu parler ces dernières semaines d'importants recrutements d'hommes d'armes dans la baronnie du seigneur de Torrial, mais ils n'en savent pas plus.

Quant à ce qui concerne d'éventuels faits étranges ou anormaux, ils n'ont rien remarqué du tout, excepté quelques querelles verbales entre des elfes et des nains.

Comprenant que vous n'apprendrez rien de plus ici, vous remerciez les hommes pour leur aide et vous vous éloignez de leurs tentes.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez choisir d'autres personnes à interroger.

Un groupe d'humains, dont les armoiries correspondent à une licorne cabrée blanche sur fond bleu nuit (rendez-vous au **135**).

Un groupe de nains, dont les armoiries représentent une hache argentée sur fond noir (rendez-vous au **5**).

Un homme isolé, portant pour armoiries un dragon pourpre sur fond or (rendez-vous au **293**).

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités, et que le campement est le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner votre tente. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre le campement est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le château royal (rendez-vous au **14**).

Le champ clos (rendez-vous au **267**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**).

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous en êtes bien à la mi-journée, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et si vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

44

Vous vous approchez de la tente et vous frappez le bouclier se trouvant à son pied. Peu après, un homme à la stature svelte mais non moins puissante, sort en tenant son heaume sous le bras et son épée dans l'autre main. Il s'agit du Baron Théodore de Sérénac ; un seigneur venant des grandes plaines centrales du royaume. Il vous salue respectueusement, puis s'équipe et se rend au milieu de l'aire de combat. Il est maintenant temps d'affronter votre adversaire.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|--------------------------------|----------|-----------|
| THEODORE DE SERENAC | 9 | 14 |

Une fois le combat achevé, qu'il soit gagné ou perdu, notez son résultat et retournez ensuite au **348** pour faire le choix qui convient.

45

Vous proposez au vendeur 2 Pièces d'Or pour l'anneau. Pour réaliser ce marchandage, additionnez vos totaux d'ENDURANCE et de CHANCE et divisez le résultat par trois en arrondissant à l'entier immédiatement supérieur. Lancez ensuite deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal au résultat de votre calcul, le vendeur se méfie de vous et accepte de baisser son prix à 3 Pièces d'Or. Dans le cas contraire, vous ne l'impressionnez guère et il réitère sa demande à hauteur de 4 Pièces d'Or. Si vous décidez de payer le prix final issu de cette négociation, rendez-vous au **242**. Sinon, vous pouvez acheter un autre objet en retournant au **4**, ou bien ressortir de l'échoppe et reprendre votre chemin en vous rendant au **279**.

46

Quittant la petite place et sa roue de la chance, vous poursuivez votre chemin dans les ruelles animées de Fangor. Peu après, vous remarquez sur votre gauche une auberge, où l'ambiance est particulièrement animée. Vous pénétrez dans le bâtiment et vous découvrez, au milieu d'un épais nuage de fumée d'herbe à pipe, de nombreuses personnes aussi excitées que bruyantes, rassemblées en cercle et regardant le sol. Vous vous glissez au milieu d'elles afin de voir ce qui peut ainsi les faire trépigner. Vous ne tardez pas à comprendre qu'elles s'apprêtent à suivre un combat de scorpions. Il semble que des paris soient lancés autour de cet affrontement animal. Si vous souhaitez parier vous aussi, vous pouvez miser la somme de votre choix. Si vous pariez sur le scorpion vainqueur, vous remporterez le double de votre mise moins une Pièce d'Or de commission pour le gérant des paris ; un homme solidement bâti au crane chauve, arborant de nombreux tatouages, et auprès de qui il ne vaut mieux pas chercher querelle. Si vous pariez sur le scorpion vaincu, vous perdez tout simplement votre mise. Les deux adversaires sont redoutables. Le premier est un scorpion doré venant d'un désert du royaume de Nashiir. Le second est noir et arrive tout droit des lointains Territoires Orientaux. Ils sont aussi redoutables l'un que l'autre et le choix n'est pas facile. Si vous souhaitez miser sur le scorpion doré, rendez-vous au **205**. Si vous préférez miser sur le scorpion noir, rendez-vous au **149**. Si vous jugez ce pari trop hasardeux, et que vous ne souhaitez pas risquer votre argent, vous pouvez quitter l'auberge en vous rendant au **333**.

47

Vous approchez silencieusement du chef cuisinier qui est complètement obnubilé par sa marmite. D'un geste vif, vous le ceinturez et vous portez la lame de votre épée sur sa gorge. Rendez-vous au **171**.

48

Le concours de Tir à l'Arbalète ne vous a pas réussi. Il faut dire que vous êtes tombé sur une concurrence de grande valeur en la personne du Comte de Colotar. Ce dernier remporte le concours haut la main et reçoit les félicitations du Roi. Lors du banquet final, il aura l'honneur d'être à sa table, où il recevra sa récompense bien méritée. Cette journée a été intense et stressante, et vous retournez pour votre part au campement avec un sentiment de déception très profond. Rendez-vous au **151**.

Muni du jeu de clés, vous ouvrez une à une les portes des cellules. Les quatre premières sont totalement vides, mais mériteraient néanmoins un grand ménage. Lorsque vous ouvrez la porte de la cinquième, un homme à la stature impressionnante en sort aussitôt en vous bousculant. Son visage exprime la haine et la méchanceté. Il vous regarde un instant, et esquisse un sourire narquois.

Il se met soudain à courir en direction de l'escalier en colimaçon, qu'il descend, avant de disparaître de votre vue. Vous venez peut-être là de libérer un dangereux criminel qui n'a pas hésité à se jouer de votre crédulité pensez-vous, mais il en est ainsi et vous vous faites une raison.

Vous ouvrez les portes des autres cellules pour constater qu'elles sont elles aussi inoccupées à part une d'entre elles dans laquelle se trouve un vieillard en haillons et sans vie.

Comprenant que vous n'avez plus rien à faire ici, vous approchez à votre tour de l'escalier, et vous prêtez l'oreille afin d'écouter ce qu'il se passe en contrebas. Comme vous n'entendez que le son d'une discussion entre les soldats présents à l'étage en-dessous, vous vous risquez à descendre à votre tour. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **102**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **326**.

50

Vous êtes au début du premier jour du tournoi. Si vous souhaitez participer à l'épreuve du Jeu de l'Anneau, qui se déroulera dans quelques heures, ou à toute autre épreuve programmée pour les jours suivants, il vous faudra posséder l'équipement adéquat. Notez soigneusement sur votre *Feuille d'Aventure* les objets qui doivent être vôtres, en fonction des concours auxquels vous avez choisi de vous inscrire, et en tenant compte du fait que vous ne pourrez participer qu'à une épreuve par jour.

| <i>Epreuve</i> | <i>Equipement nécessaire</i> |
|------------------------------|--|
| Jeu de L'anneau (Jour 1) | Cheval Harnaché, Lance de Chevalier, Armure Légère |
| Tir à l'Arc (Jour 2) | Arc et Carquois de 10 Flèches |
| Lutte (Jour 2) | Aucun |
| Tir à l'Arbalète (Jour 3) | Arbalète et Carquois de 10 Carreaux |
| Jet de Lance (Jour 3) | Lance de Jet |
| Jet de Hache (Jour 4) | Hache de Jet |
| Escrime (Jour 4) | Epée d'Escrime, Armure légère, Bouclier |

Le programme de cette première journée se limitant à une unique épreuve, plutôt courte, vous disposez de la matinée pour faire vos achats. Pour vous procurer cet équipement, il faut vous rendre dans la cité de Fangor. Cependant, vous pouvez aussi choisir de ne participer à aucune épreuve, ou de prendre simplement part au tournoi de Lutte, qui ne nécessite aucun équipement, afin de vous consacrer à votre enquête et de récolter un maximum d'informations. Pour ce faire, il est possible de vous rendre en plusieurs lieux autres que la seule cité, tels que le château royal, le campement, le champ clos, le grand temple, ou l'académie de sorcellerie de Fangor. Retenez cependant que chaque lieu où vous enquêterez vous demandera une demi-journée pour être minutieusement passé au crible.

Notez bien le numéro de paragraphe **51** car, une fois la première journée du tournoi achevée, vous devrez vous y rendre impérativement et il ne vous sera peut-être pas explicitement rappelé.

Quelle option allez-vous choisir maintenant ?

Acheter de l'équipement, afin d'être en mesure de participer aux épreuves du tournoi (rendez-vous au **146**).

Enquêter dans les rues de la cité (rendez-vous au **224**).

Enquêter au château royal (rendez-vous au **14**).

Enquêter dans le campement (rendez-vous au **178**).

Enquêter dans le champ clos (rendez-vous au **267**).

Enquêter au grand temple de Fangor (rendez-vous au **89**).

Enquêter à l'académie de sorcellerie de Fangor (rendez-vous au **320**).

51

En ce début de soirée qui marque la fin du premier jour du tournoi, vous retrouvez avec plaisir la compagnie de vos camarades et du Baron Galim. Après un repas copieux et bien arrosé, qui vous permet de recouvrer le cas échéant jusqu'à 3 points d'ENDURANCE, Galim vous invite à venir vous entretenir avec lui dans sa tente. Vous vous retirez tous deux et commencez à converser sur vos découvertes mutuelles. Après avoir attentivement écouté ce que vous pouvez lui apprendre, Galim vous annonce qu'il a pu rencontrer le Roi.

« Ce fût une très brève entrevue, précise-t-il. Mais j'ai néanmoins réussi à le sensibiliser à ce qu'il se passait dans la baronnie de Selyan de Torrial. Il a pris acte de ces informations, et m'a encouragé à poursuivre discrètement mon enquête dans le cadre du tournoi. Il souhaite cependant en savoir plus avant de demander des comptes à Selyan. Nous devons donc continuer à rassembler des informations et des preuves, si nous voulons comprendre ce qui se trame ici. »

Vous approuvez les propos de Galim, et vous le remerciez une nouvelle fois pour la confiance qu'il vous accorde. Peu après, vous ressortez de sa tente afin de regagner la votre. Cette journée n'a pas été de tout repos, et un bonne nuit vous fera le plus grand bien. Rendez-vous au **100**.

52

En tant que vainqueur du concours du Jeu de l'Anneau, vous êtes invité au banquet de clôture, où vous aurez l'honneur d'être à la table du Roi, aux côtés de tous les autres champions du tournoi. Le soleil se couche derrière les collines, et l'heure du banquet approche. Vous prenez donc le chemin de la cité afin de vous rendre au château. Rendez-vous au **317**.

53

Vous replongez dans les douves pour prendre le chemin du campement, où le réconfort de votre couche vous attend. Ce nouveau bain forcé dans l'eau glacée vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Ensuite, vous retournez vers vos quartiers au pas de course, afin de vous réchauffer quelque peu. Une fois revenu dans votre tente, vous vous allongez et le sommeil ne tarde pas à venir. Rendez-vous au **200**.

54

Votre prestation n'a pas été suffisante face à la démonstration de puissance d'Ulgar. Les derniers concurrents du concours ont beau faire de leur mieux, aucun ne parvient à battre le colosse des montagnes. En fin de journée, une fois que le dernier compétiteur en a fini avec ses trois essais, Ulgar est déclaré vainqueur de l'épreuve de Jet de Lance. La foule l'applaudit et l'honore pour sa superbe performance, qui a de quoi impressionner. Après avoir effectué un tour d'honneur du champ clos, il se présente devant la tribune où il reçoit les félicitations du Roi. Lors du banquet final du tournoi, il aura l'honneur d'être invité à sa table, où il recevra sa récompense bien méritée. Pour votre part, lorsque le public commence à descendre des tribunes et que les concurrents se dispersent, vous reprenez le chemin du campement voisin. Rendez-vous au **151**.

55

Lorsque vous évoquez votre visite du grand temple, Näskaal vous parle en ces mots.

« Alors que nous autres Guerriers-Sorciers n'avons que Libra – la déesse de la justice – comme divinité, les prêtres du grand temple sont polythéistes. Ils célèbrent le culte de nombreux dieux, et sont de ce fait reconnus et appréciés par l'immense majorité de la population de Fangor, et du royaume de Lumina. Nous les côtoyons parfois, mais nous n'avons jamais vraiment eu l'occasion de collaborer avec eux. Ce sont des hommes de foi dont les seules armes sont dans l'esprit et le verbe. Ils ne pratiquent ni la science du combat, ni celle de la magie. Le grand temple est très proche de la famille royale, qu'il sert avec loyauté depuis des siècles. Ses prêtres ont donc toute la confiance de nos têtes couronnées. Au quotidien, ils se concentrent essentiellement sur des actions d'écoute, d'observation et de dialogue avec le peuple. Ils tiennent donc une place importante dans l'équilibre social de notre cité, et le Roi s'y réfère beaucoup pour rester informé des problèmes de ses sujets. Voilà ce que je peux vous dire sur eux. »

Si ces informations vous permettent de mieux comprendre les rouages de la société de Fangor et les fondations du pouvoir du Roi, elles ne vous sont pas d'une grande aide pour votre investigation. Vous remerciez cependant Näskaal pour son explication, et vous poursuivez votre discussion. Rendez-vous au **251**.

56

Vous aboutissez rapidement à une salle servant à stocker diverses denrées, dont l'état de fraîcheur est loin d'être garanti, et qui font le régal des nombreux rats présents en ces lieux. Vous remarquez que le plafond de la salle est pourvu d'une ouverture d'aération barrée par une grille. Vous montez sur des caisses et vous testez la solidité de l'obstacle. Les joints sont rongés par l'humidité, et il vous semble possible de la desceller moyennant un peu de patience.

Après avoir découvert cette issue potentielle, vous décidez de retourner sur vos pas, jusqu'à l'embranchement, afin de tenter de trouver le mystérieux prisonnier prénommé Tristan. Rendez-vous au **163**.

57

Vous êtes malgré tout parvenu à vaincre le Baron Fergal de Jatë. Etendu à vos pieds, il vous regarde avec haine, mais n'ose plus bouger. Vous appelez alors le héraut responsable de l'arbitrage, et vous lui montrez l'épée de votre adversaire. Ce dernier se relève aussitôt et prend une très convaincante attitude surprise en constatant que son arme n'est pas neutralisée.

« Je ne comprend pas, déclare-t-il innocemment. L'homme qui s'est chargé d'enduire la lame de cire est bien venu dans ma tente pourtant. Je ne l'ai malheureusement pas regardé faire, trop occupé que j'étais à me concentrer. Il faut arrêter immédiatement cet incompetent, et le mettre aux fers. »

Le héraut approuve la proposition de Fergal, mais tempère cependant son attitude pour le moins agressive.

« Je vous demande de regagner vos tentes sur le champ, car le concours doit se poursuivre, vous lance-t-il avec autorité. Baron de Jatë, nous allons procéder à une autre neutralisation de votre épée qui sera réalisée par un nouvel officiel. L'homme qui était en charge de cette tâche va quant à lui être arrêté, et sera jugé dès que possible. Maintenant, que le tournoi continue. »

Sur ces mots, le héraut reprend sa place en bordure de la zone de combat. En revenant vers votre tente, vous constatez que le Roi est très attentif à ce qui vient de se passer.

Retournez maintenant au **348** pour faire le choix qui convient.

58

Vous apercevez un groupe de nains assistant avec une passion débordante à la prestation d'un de leurs compatriotes. Dès que vous les abordez, les elfes avec qui vous venez de discuter vous interpellent en des termes injurieux. Ils n'apprécient visiblement pas du tout que vous alliez parler avec des nains, juste après avoir été les voir ; croyant probablement que vous désirez vérifier leurs dires.

La tension monte très rapidement entre les deux groupes, et il s'ensuit une échauffourée aussitôt détectée par la garde royale, très présente sur le site du champ clos. Ils interviennent très rapidement, et avec grande efficacité. Coincé au milieu de la rixe, vous faites évidemment partie des personnes arrêtées sans ménagement par les soldats du Roi. Peu après, vous êtes amenés à l'écart du champ clos, afin que le tournoi ne soit pas perturbé.

Un détachement de soldats vous conduit alors en direction des geôles royales, situées à l'écart de la cité, sur une colline voisine. Vous vous retrouvez ainsi enfermé au fond d'un cachot sombre et humide, sans avoir pu plaider votre cause.

Durant le tournoi, tous les jugements sont suspendus, et vous ne pourrez donc vous défendre, et espérer sortir, que bien trop tard pour mener à bien votre mission. Votre aventure se termine ici, d'une manière bien peu glorieuse.

59

Vous montez sur l'estrade et vous tournez la roue, en espérant qu'elle fera honneur à son nom. Malheureusement, elle finit par s'arrêter sur un symbole perdant. Alors que vous redescendez en maudissant votre malchance, vous vous apercevez soudain que votre bourse est ouverte. En y plongeant la main, vous constatez avec dépit qu'elle a été vidée de la moitié de son contenu. Vous avez été victime d'un détrousseur qui a probablement œuvré au beau milieu de la foule. Cette mésaventure vous fait perdre 1 point de CHANCE. Enlevez donc la moitié de vos Pièces d'Or (en arrondissant le cas échéant à l'entier immédiatement supérieur) sur votre *Feuille d'Aventure*. Jetant un regard noir à cette roue, qui ne vous a vraiment pas été favorable, vous pouvez maintenant retourner au **118** pour faire un nouveau choix.

60

Vous vous réveillez en sursaut, sans trop savoir combien de temps a duré votre inconscience. Encore sous l'effet de la puissante drogue que vous venez d'inhaler, votre vue est encore trouble et vos autres sens sont incertains. Solidement ligoté et appuyé contre un recoin, vous constatez que vous êtes toujours dans l'arrière-boutique de Faërbius. Aux côtés de ce dernier, trois hommes vous menacent de leurs épées. Leurs manteaux noirs à demi ouverts laissent apparaître des tuniques portant les armoiries du Baron Selyan de Torrial.

« Le voilà enfin réveillé, dit l'un d'eux, un sourire sadique aux lèvres. »

Vous tentez aussitôt de défendre votre cause, mais il ne vous laisse pas prononcer le moindre mot.

« Tais-toi stupide limace ! vous lance-t-il avec un dédain. Tu t'intéresses de trop près à notre seigneur, et il nous a ordonné de te faire taire à jamais. Ce brave Faërbius a été habile, et te voilà maintenant entre nos mains. Fais tes prières, et rendez-vous en enfer ! »

Il enfonce alors brutalement la pointe de son épée dans votre gorge et, alors que la vie vous abandonne, des éclats de rires résonnent dans votre esprit. Ces derniers sons précèdent un noir total et éternel. Votre aventure se termine ici.

61

« Je ne suis pas la personne adéquate pour vous renseigner sur Fangor et son tournoi, vous répond modestement le prêtre. Par contre, je puis vous parler longuement de ce temple. Veuillez donc me suivre. Je suis enchanté de trouver homme avec qui partager ma connaissance de ce lieu sacré. »

Vous suivez alors le prêtre qui, tout heureux d'avoir trouvé une oreille attentive, vous invite à vous assoir sur un banc situé au fond du grand hall d'entrée. Il commence à vous expliquer l'histoire du temple et de sa construction, qui remonte à plus de cinq siècles. Il poursuit son exposé en vous citant toutes les divinités représentées en ce lieu, et n'omet pas de vous décrire les vertus de chacune. Son discours est passionnant pour qui s'intéresse à la théologie, mais il ne vous est malheureusement d'aucune utilité pour votre enquête. Après avoir passé plusieurs heures à écouter patiemment le prêtre, il finit par vous donner une occasion de rompre la discussion, en vous demandant si vous souhaitez savoir autre chose sur le sujet. Vous ne la manquez pas, et vous lui répondez poliment que son exposé a répondu à toutes vos questions. Vous prenez donc congé, et vous quittez le grand temple, quelque peu soulé par cette cascade de paroles. Rendez-vous au **292**.

62

Convaincu que la thèse du prêtre Aymeric – confiée au chevet de la dépouille de votre ami Galim – est la bonne, vous abordez le Duc, et vous lui demandez de vous en dire plus sur les activités des Barons Selyan de Torrial et Fergal de Jatë. Sa réponse confirme les déclarations du religieux du grand temple, et il évoque même spontanément le projet de renforcement de la ligne de défense côtière du sud du royaume.

Le discours du Duc vous rassure pleinement, et vous vous en voulez intérieurement d'avoir douté de sa loyauté. Vous vous détendez donc, tout en réfléchissant à la meilleure manière de l'aider à faire cesser les machinations de ces Barons peu scrupuleux.

Lorsque les coupes d'absinthe sont servies à table, le Roi se lève et invite tout le monde à boire à la santé des valeureux concurrents du tournoi. Le Prince porte sa coupe à la bouche, et en boit une gorgée. Occupé à discuter tout en épluchant une poire, vous ne remarquez pas le Duc se pencher soudainement sur le côté pour parler au creux de l'oreille du Prince.

Soudain, le Prince se lève et plante violemment sa dague dans le cœur de son père.

Le Roi s'écroule immédiatement et son fils lâche son arme, sans réellement comprendre ce qu'il vient de faire. Le Duc de Blansqua réagit immédiatement, et ceinture le Prince afin de le maîtriser.

« Il a perdu la raison ! Je le tiens ! Je le tiens ! Occupez-vous vite du Roi ! crie le Duc en feignant l'improvisation. »

La Reine s'évanouit en voyant la scène. Personne ne comprend ce qu'il se passe, et la confusion est totale. Une panique générale envahit aussitôt l'assemblée, et les soldats présents dans la salle se ruent vers les tables.

Bien malgré vous témoin privilégié de ces événements tragiques, vous ne savez que faire pour rattraper votre naïveté, et vous vous levez pour aller porter secours au Roi. En vous voyant, le Duc s'empresse de vous mettre indirectement hors d'état de lui nuire.

« Et attrapez cet homme ! Il veut s'en prendre au Roi, c'est un traître ! déclare-t-il, immédiatement écouté par les soldats. »

Sans avoir eu le temps de réagir, vous vous trouvez immobilisé et écarté de la table. Le Roi perd tout son sang, et personne n'est en mesure de stopper son hémorragie. Alors que la vie le quitte, vous comprenez que le Duc de Blansqua est parvenu à ses fins. Le Roi n'est plus, et son héritier est désormais désavoué. La voie du trône de Lumina est donc libre pour lui.

Vous ne pouvez malheureusement que constater votre échec. Vous avez beau crier, et tenter d'expliquer la supercherie qui est en train de dérouler, personne ne vous écoute. Peu après, vous êtes amené sans ménagement vers les geôles royales. Peut-être y retrouverez-vous Tristan, au fond de son oubliette. Malgré la honte que vous éprouvez, il vous faudra alors lui expliquer que le Duc a eu le dernier mot, et que le royaume est désormais sien ; avec à l'horizon un sombre destin...

63

Prétextant un besoin naturel bien légitime, au regard de la quantité de cervoise que vous avez ingurgité, vous vous levez et vous approchez discrètement des deux hommes, qui vous tournent le dos. Le bruit environnant rend difficile la compréhension de leurs paroles, mais vous parvenez néanmoins à saisir quelques passages.

« ... Ce vieux fou me traite comme un esclave. J'en ai marre de faire ses quatre volontés en courbant l'échine ! »

« Tu lui dois respect et obéissance. Il a la confiance de notre seigneur, et il est bien plus puissant qu'il n'en a l'air. Fais attention à toi ! Vas chercher ce qu'il a demandé et ramène-le lui au plus vite. »

« D'accord, je pars sur le champ. Mais c'est bien la dernière fois que j'exécute ce genre de mission débile. »

Soudain, une voix provenant d'une tente située à proximité appelle un des hommes qui accourt aussitôt. L'autre s'en va quant à lui en direction des bois.

Voilà une bien étrange conversation pour une veille de tournoi. Votre curiosité vous pousse à en savoir plus. Mais est-ce bien raisonnable de risquer de dévoiler votre couverture, avant même le début des épreuves ? Qu'allez-vous décider de faire ? Vous diriger vers la tente dans laquelle vient de pénétrer le premier homme (rendez-vous dans ce cas au **311**) ; suivre celui qui s'est éloigné vers les bois (rendez-vous alors au **183**) ; ou bien retourner auprès de vos compagnons pour faire part de votre découverte au Baron Galim (rendez-vous au **269**) ?

64

A peine avez-vous le temps de préparer votre premier assaut qu'un éclair lumineux jaillit de son index et vous frappe en pleine poitrine. Vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Vous pouvez *Tenter votre Chance* afin de minimiser les effets du sortilège dévastateur dont vous êtes victime. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à éviter partiellement la décharge électrique et vous ne perdez que 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes Malchanceux, vous la prenez de plein fouet et vous chutez de surcroît lourdement sur un amas de verre brisé négligemment oublié sur le plancher ; ce qui se traduit par une perte totale de 10 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous pouvez affronter Faërbius à l'aide de votre arme. Cet homme est un adversaire bien plus redoutable qu'il n'en a l'air, et il connaît de toute évidence l'art de la sorcellerie. Il vous faut donc en finir avec lui le plus vite possible.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|-----------------|----------|-----------|
| FAERBIUS | 7 | 11 |

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **98**.

65

Vous ouvrez une à une les petites trappes, et vous constatez que seulement deux des dix cellules sont occupées par des détenus plongés dans un profond sommeil. Si vous décidez de les réveiller, rendez-vous au **189**. Si vous préférez passer votre chemin, et vous rendre au fond du couloir afin de tenter d'ouvrir la porte de bois, rendez-vous au **312**.

66

Vous avez tiré une bille de couleur rouge. Cela vous place dans la poule composée, en sus de vous, des trois lutteurs suivants :

| | HABILETE | ENDURANCE |
|----------------------------------|----------|-----------|
| STEPHANOS DIT LA BETE | 6 | 10 |
| HALFEN DIT LE GRAND | 5 | 13 |
| HOLMAAS DIT LE ROSEAU | 5 | 15 |

Afin de connaître votre classement dans cette poule, vous allez devoir affronter tour à tour ces trois combattants. Tous les coups sont permis dans cette forme de Lutte. C'est une des raisons pour laquelle est plâtré tant au public. Menez ces combats selon la règle normale, à l'exception près que vous remplacerez vos points d'ENDURANCE par des points de COMBAT. Ainsi, lorsque l'un des deux adversaires verra ses points de COMBAT tomber à zéro, il sera considéré vaincu, et aucunement mort. Notez cependant que chaque combat est physiquement très éprouvant et vous coûtera, qu'il soit gagné ou perdu, 1 point d'ENDURANCE. Aussi, plus vous enchaînez les combats, et plus vous serez faible au début des suivants.

Si vous remportez les trois combats, rendez-vous au **109**.

Si vous en remportez deux, rendez-vous au **17**.

Si vous n'en remportez qu'un, rendez-vous au **128**.

Enfin si vous ne remportez pas le moindre combat, rendez-vous au **331**.

La salle de réception du château est un lieu d'une rare beauté. Ce vaste espace, dédié aux audiences officielles du Roi, est délimité par des murs et des plafonds possédant une richesse décorative incomparable. Les trumeaux sont ornés de panneaux de bois sculptés, comptant certainement parmi les chefs d'œuvres des maîtres ébénistes les plus talentueux. Des plinthes aux cimaises, les lambris impressionnent par la finesse et le réalisme de leurs reliefs, représentant des scènes de batailles. Lorsque vous levez la tête, vous découvrez un plafond ornés d'innombrables moulures, aussi remarquables les unes que les autres. Au fond de la salle, sur un superbe promontoire de marbre, se dresse le trône de Norbert de Thellan. Un grand voilage de satin bleu nuit et argent entoure la place réservée au souverain, et s'élève jusqu'au plafond en une élégante convergence géométrique.

De nombreux lustres de cristal, supportant des centaines de bougies, éclairent les lieux d'une lumière intense. Ils surplombent un immense et épais tapis, représentant les armoiries royales, et au milieu duquel les visiteurs auditionnés ne peuvent être inspirés que par la modestie.

Plusieurs gardes surveillent cette salle, qui constitue assurément le clou de la visite du château. Cependant, même si vous savez apprécier à leur juste valeur de telles démonstrations architecturales, votre objectif principal reste d'enquêter, et d'obtenir le plus d'informations possibles sur ce qui se trame dans l'ombre du tournoi. Vous observez donc les lieux d'un œil plus attentif et curieux.

Deux accès sont aménagés de part et d'autre du fond de la salle. Vous êtes par ailleurs prêt à parier que le voilage, présent derrière le trône, cache un autre accès menant très probablement aux quartiers de la famille royale.

Quoi qu'il en soit, aucune de ces issues n'est ouverte aux visiteurs, et il serait idiot de tenter un quelconque passage en force, qui vous vaudrait certainement une arrestation musclée et immédiate. Possédez-vous une Soutane bleue cousue au fil d'or ? Si tel est le cas, rendez-vous au paragraphe correspondant au numéro qui vous a été communiqué lorsque vous l'avez obtenue. Sinon, vous ne pouvez aller au-delà de cette salle. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez visiter une autre partie du château.

Le couloir partant du hall d'entrée (rendez-vous au **186**).

Les sous-sols, où l'on peut accéder en empruntant un escalier, dont l'entrée se situe au milieu de la cour principale (rendez-vous au **232**).

Le chemin de ronde du mur d'enceinte, qui permet de faire le tour du château, et qui doit offrir un excellent point de vue sur la cité de Fangor (rendez-vous au **140**).

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités, et que le château royal est le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner votre tente. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre le château royal est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le champ clos (rendez-vous au **267**).

Le campement (rendez-vous au **178**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**).

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous en êtes bien à la mi-journée, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et si vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

68

Vous vous approchez de la tente et vous frappez le bouclier se trouvant à son pied. Peu après, un homme sort en tenant son heaume sous le bras et son épée dans l'autre main. Il s'agit du Baron Selyan de Torrial ; l'homme que vous suspectez le plus d'être impliqué dans une sombre machination contre le Roi. Loin d'être le fruit du hasard, votre choix affiche clairement votre volonté de le provoquer. Lorsqu'il vous voit, son regard trahit une certaine surprise. Mais il esquisse rapidement un sourire narquois, et finit de s'équiper avant de se rendre au milieu de l'aire de combat.

Il est maintenant temps d'affronter votre adversaire.

HABILETE ENDURANCE

**SELYAN DE
TORRIAL**

9

15

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **155**. Si vous êtes battu par le Baron de Torrial, rendez-vous au **301**.

69

Vous vous engagez dans le passage où l'humidité ambiante est très importante. Le bruit de vos pas dans les nombreuses flaques d'eau émet un faible écho, dont vous espérez qu'il ne sera pas entendu.

Arrivé au niveau des deux premières herses, vous observez ce qui se trouve de l'autre côté, et vous découvrez deux salles imparfaitement taillées à même la roche. Elles sont désertes, et seuls quelques rats déambulent ça et là sur le sol.

Avançant un peu plus loin, vous parvenez au niveau des deux nouvelles herses. L'une d'entre elles barre l'entrée d'une autre salle également inoccupée, mais la dernière est refermée sur deux détenus, qui sont en train de dormir sur des paillasses effilochées.

Si vous désirez réveiller les deux prisonniers, rendez-vous **345**. Si vous préférez poursuivre votre exploration, et vous rendre à l'embranchement du couloir, rendez-vous au **237**.

70

Vous montez sur l'estrade et vous tournez la roue, en espérant qu'elle fera honneur à son nom. Elle finit par s'arrêter devant un symbole synonyme pour vous d'un gain de 10 Pièces d'Or. En tenant compte de votre mise, vous gagnez donc dans l'affaire 5 Pièces d'Or ; ce qui n'est pas pour vous déplaire. Vous pouvez maintenant vous rendre au **118** afin de faire un nouveau choix.

71

Vous attendez encore un peu pour voir si la situation vous reste favorable. Soudain, un autre soldat sort du bâtiment et interpelle le premier. « Qu'est-ce qui se passe ? Tu as encore trop bu et tu ne sais plus te retenir ? dit-il sur un ton taquin. » Comme il s'éloigne lui aussi afin de rejoindre son camarade, vous voyez là une nouvelle occasion, qui sera peut-être la dernière, de vous glisser à l'intérieur. Si tel est votre choix, rendez-vous au **275**. Si vous préférez encore attendre, rendez-vous au **332**.

72

L'épreuve du Jeu de l'Anneau ne vous a pas réussi. Le concours se termine finalement par la victoire du Baron Fergal de Jatê, qui a enfilé la bagatelle de 8 anneaux sur sa lance. Le vainqueur défile dans le champ clos, et reçoit les félicitations du Roi. Lors du banquet final, il aura l'honneur d'être à sa table, où il recevra sa récompense. Vous repartez quant à vous vers le campement, au milieu des autres concurrents, qui n'ont pas été plus heureux que vous. La journée est déjà bien avancée et le premier jour du tournoi touche à sa fin. Vous ramenez Coquin à son enclos, et vous regagnez votre tente. Rendez-vous au **51**.

73

Alors que vous cherchez un quelconque moyen de pousser plus loin votre investigation dans le château, un prêtre du grand temple de Fangor pénètre soudain dans la salle d'audience, se dirige vers le trône, et passe derrière la draperie de satin. Constatant que les gardes – présents en nombre, et dont le sérieux ne peut en aucun cas être mis en doute – ne bougent pas d'un pouce, vous voyez là une occasion unique de vous rendre directement dans les quartiers de la famille royale, sans éveiller les soupçons.

Vous ressortez de la salle, et vous cherchez un endroit discret. En parcourant le couloir partant du hall d'entrée, vous finissez par trouver une porte non surveillée que vous ouvrez et refermez en silence. La petite salle dans laquelle vous pénétrez est normalement fermée à la visite, et elle constitue donc pour vous un vestiaire plutôt luxueux. Vous enfiler la Soutane bleue cousue au fil d'or et, après en avoir abaissé la capuche sur votre visage, vous profitez d'un grand miroir mural pour constater que votre déguisement de prêtre du grand temple est tout simplement parfait.

Ressortant dans le couloir, vous retournez vers la salle d'audience que vous traversez avec calme et décontraction, vous montez sur le promontoire, et écartez le drap situé derrière le trône pour passer par l'issue qu'il occulte. Comme prévu, les gardes vous voient mais ne réagissent pas ; probablement habitués à voir des prêtres emprunter ce passage. Rendez-vous au **219**.

74

Vous poursuivez votre marche dans ce quartier mal famé, portant votre regard de tous côtés, afin d'éviter d'être surpris par un quelconque adversaire.

Au détour d'un enclos à cochons puant et boueux, vous découvrez une petite échoppe arborant une enseigne sur laquelle on peut lire : « L'Antre des Objets ». Tout à l'air calme alentour et vous pouvez vous permettre d'y pénétrer si vous le désirez en vous rendant au **4**. Si vous préférez poursuivre votre chemin afin de ne pas vous attarder dans ces parages, rendez-vous au **279**.

75

Vous vous approchez de la tente et vous frappez le bouclier se trouvant à son pied. Peu après, un très jeune homme, aux cheveux aussi blonds que frisés, sort en tenant son heaume sous le bras et son épée dans l'autre main. Il s'agit du Baron Lucien de Bréan ; un noble habitant la cité de Fangor. Il vous salue nerveusement, puis s'équipe et se rend au milieu de l'aire de combat.

Il est maintenant temps d'affronter votre adversaire.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|----------------------------|----------|-----------|
| LUCIEN DE BREAN | 7 | 10 |

Une fois le combat achevé, qu'il soit gagné ou perdu, notez son résultat, et retournez ensuite au **348** pour faire le choix qui convient.

76

Vous approchez de la tribune officielle, et vous cherchez un moyen de parler au Roi ou à son fils : le Prince héritier. La tribune est fortement gardée et la meilleure solution qui s'offre à vous reste encore d'en demander l'autorisation aux soldats barrant le passage.

Vous contournez la tribune et vous vous rendez devant le passage arrière, où sont postés une dizaine de soldats et un officier portant les armoiries royales. Le carrosse du Roi, attelé à six superbes chevaux à la robe nacrée attend non loin de là. Vous abordez l'officier, et vous lui demandez de vous laissez parler au Roi au sujet d'une affaire de la plus haute importance.

Vous essayez malheureusement une fin de non recevoir, qui vous ôte tout espoir de pouvoir arriver à vos fins par la seule négociation.

Si vous souhaitez tenter de forcer le passage, rendez-vous au **234**. Si vous préférez vous retirer simplement, et porter votre intérêt vers un autre lieu d'enquête, ou d'autres interlocuteurs, rendez-vous au **309**.

77

En entendant votre réponse, le vieil homme se met aussitôt en colère, et vous demande de sortir sur le champ. Qu'allez-vous faire? Vous jeter sur lui et l'attaquer (rendez-vous dans ce cas au **231**)? Sortir de l'échoppe et retourner dans la rue (rendez-vous alors au **157**)?

78

Lorsque vous repassez devant la cellule du forcené, celui-ci se met à jurer en criant de toutes ses forces. Soudain, la porte du fond du couloir s'ouvre, et trois soldats en sortent l'épée à la main. Dès qu'ils vous voient, l'un d'eux fait demi-tour et vous entendez une cloche sonner. En quelques secondes, trois soldats déboulent de l'escalier en colimaçon, bientôt suivis par un grand nombre de leurs camarades.

Vous êtes pris au piège au milieu du couloir, et vous n'avez pas d'autre choix que celui de vous rendre. Vous ne tardez pas à vous retrouver au fond d'une des cellules crasseuses, que vous observiez il y a peu.

Durant le tournoi, tous les jugements sont suspendus, et vous ne pourrez donc plaider votre cause, et espérer sortir, que bien trop tard pour mener à bien votre mission. Votre aventure se termine ici, d'une manière bien peu glorieuse.

79

En tant que vainqueur du concours de Tir à l'Arc, vous êtes invité au banquet de clôture, où vous aurez l'honneur d'être à la table du Roi, aux côtés de tous les autres champions du tournoi. Le soleil se couche derrière les collines, et l'heure du banquet approche. Vous prenez donc le chemin de la cité afin de vous rendre au château. Rendez-vous au **317**.

80

Votre prestation a été exceptionnelle, et vous remportez ce concours in extremis devant le puissant Ulgar. La foule vous applaudit et vous honore pour cette superbe performance, qui a de quoi impressionner. Après avoir effectué un tour d'honneur du champ clos, vous vous présentez devant la tribune officielle, où vous recevez les félicitations du Roi. Lors du banquet final du tournoi, vous aurez l'honneur d'être invité à sa table, où vous recevrez votre récompense amplement méritée. Ce succès retentissant vous fait gagner 1 point de CHANCE. De plus, associez cette victoire au numéro 89, et notez-le soigneusement sur votre *Feuille d'Aventure*.

Lorsque le public commence à descendre des tribunes et que les concurrents se dispersent, vous reprenez le chemin du campement voisin. Rendez-vous au **151**.

81

Arpentant les rues et les ruelles de Fangor, vous cherchez un moyen d'obtenir des informations, sans pour autant savoir ce que vous cherchez réellement. C'est alors que vous vient l'idée d'utiliser le nom de Faërbius, entendu fortuitement.

Vous interrogez donc les commerçants et quelques passants. Vous prenez un air aussi innocent que possible, afin de ne pas attirer l'attention sur vous. Ce petit manège vous occupe durant plusieurs heures, et vous commencez à désespérer de trouver un jour qui est ce mystérieux Faërbius. Cependant, votre obstination finit par payer. Au détour d'une ruelle, vous apprenez, dans une petite auberge, que Faërbius est l'ancien guérisseur de la maison royale. Il n'exerce plus depuis longtemps et il s'est fait oublier après avoir été congédié de son poste. Un peu plus loin, on vous dit, chez un maréchal-ferrant, que Faërbius réside dans les bas-fonds de Fangor, et qu'il n'en sort jamais. Il propose aujourd'hui ses talents de guérisseur à qui veut payer. Ces précieuses informations vous font gagner 1 point de CHANCE. Les bas-fonds de Fangor constituent donc un lieu qu'il vous faudra impérativement visiter, afin de trouver ce mystérieux Faërbius, et de comprendre ce qui le lie au Baron Selyan de Torrial. Notez soigneusement sur votre *Feuille d'Aventure* le numéro 50, que vous associerez aux bas-fonds de Fangor : le lieu où se trouve Faërbius. Rendez-vous maintenant au **106**.

82

Vous avez beau insister, la Reine ne semble pas en mesure de vous en dire plus. Sentant peu à peu un certain énervement poindre dans sa voix, vous décidez de la laisser tranquille, afin de ne pas envenimer la situation. Après tout, elle vous a révélé ce qu'elle savait, et cette discussion est déjà importante.

D'un baisemain respectueux, vous la remerciez et vous vous retirez peu après par l'escalier. Rendez-vous au **349**.

83

Vous déclarez être un compagnon d'un Baron nommé Galim de Thrénéac, venu au tournoi dans le but d'enquêter sur d'étranges faits impliquant des seigneurs de Lumina. Lorsque vous lui demandez s'il a vu ou entendu parler de choses anormales ces derniers jours, il vous répond en ces mots.

« Mon rôle au grand temple de Fangor se limite à l'accueil des fidèles et, comme vous pouvez le constater, ils sont plutôt rares durant le tournoi. Je suis cantonné au grand temple, et je n'ai donc pas l'occasion de voir ou d'entendre quoi que ce soit ces jours-ci. Je suis vraiment désolé de ne pouvoir vous être plus utile. »

Vous remerciez le prêtre mais il est bien difficile de vous contenter de cette réponse. Si vous souhaitez profiter de votre présence au grand temple pour aller prier dans la chapelle de Libra et lui demander son aide (à condition toutefois de n'avoir jamais fais appel à elle depuis le début de l'aventure), rendez-vous au **110**. Si vous ne pouvez pas profiter de l'aide de Libra, ou que vous jugez inutile de vous attarder ici, rendez-vous au **292**.

84

Le concours de Tir à l'Arc ne vous a pas réussi. Il faut dire que vous êtes tombé sur une concurrence de grande valeur en la personne de l'elfe Gwën. Cette dernière remporte le concours haut la main, et reçoit les félicitations du Roi. Lors du banquet final, elle aura l'honneur d'être à sa table, où il recevra sa récompense pour la sixième fois consécutive. Cette journée a été intense et stressante, et vous retournez pour votre part au campement avec un sentiment mitigé. D'un côté vous admirez le talent de cette elfe, et de l'autre vous êtes éceuré, par sa performance qui ne semble même pas à la portée d'un humain. Rendez-vous au **101**.

85

Vous retournez sur vos pas jusqu'à l'embranchement, en prenant soin d'enjamber les restes de l'abominable Limon Vert. Pour prenez alors l'autre couloir, et vous aboutissez rapidement dans une salle servant à stocker diverses denrées, dont l'état de fraîcheur est loin d'être garanti, et qui font le régal des nombreux rats présents en ces lieux. Avez-vous libéré un prisonnier ? Si tel est le cas, rendez-vous au **221**. Sinon, rendez-vous au **174**.

86

Vous poursuivez votre visite des bas-fonds, en restant sur le qui-vive. Il est difficile d'aborder qui que ce soit tant l'ambiance et le comportement des gens sont antipathiques. Vous décidez donc de pénétrer dans une taverne nommée La Gargouille Ventrue, en espérant y trouver des personnes plus enclines à discuter.

La salle dans laquelle vous entrez est sombre, sale, et emplie d'odeurs de vin et de fumée d'herbe à pipe. Si vous portez un Manteau à Capuche, rendez-vous au **207**. Sinon, rendez-vous au **305**.

87

Le sort a désigné les deux adversaires qu'il vous faudra vaincre si vous voulez accéder aux quarts de finale.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|----------------------------------|----------|-----------|
| ARTHUS DE GESTREAN | 6 | 8 |
| VICTOR DIT LE SERPENT | 6 | 9 |

Si vous remportez ces deux combats, rendez-vous au **109**. Si vous en perdez un ou si vous perdez les deux, rendez-vous au **128**.

88

Vous entamez votre escalade éminemment risquée à mains nues, accrochant du bout des doigts les moindres aspérités de la muraille. Lancez deux dés, et ajoutez 3 au score obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, vous parvenez sans encombre au sommet de la muraille. S'il est supérieur, vous chutez lourdement sur le talus herbeux situé au pied de l'enceinte, et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Dans ce dernier cas, vous devrez alors recommencer votre escalade depuis le début, et dans les mêmes conditions.

Si vous jugez cette ascension trop difficile, vous pouvez encore faire demi-tour et retourner au campement. Si tel est votre choix, rendez-vous au **323**.

Si vous parvenez au sommet de la muraille, que ce soit après une ou plusieurs tentatives, rendez-vous au **198**.

89

Vous décidez de vous rendre au grand temple, afin de mener votre enquête. Les rues de Fangor drainent une foule très nombreuse, et votre marche sur l'avenue principale de la cité en est parfois délicate, tant les bousculades sont nombreuses. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **126**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **211**.

90

Vous pénétrez dans un couloir à l'ambiance feutrée qui débouche rapidement sur un escalier recouvert d'un tapis bleu, permettant d'accéder à l'étage après avoir bifurqué à droite.

Les murs sont décorés de lambris surplombés de sobres et élégantes tapisseries, de chandeliers d'argent finement ouvragés, et de tableaux représentant pour la plupart des paysages bucoliques.

Vous gravissez les marches pas à pas pour finalement aboutir à une nouvelle porte de bois sculpté.

Si vous souhaitez ouvrir cette porte, rendez-vous au **230**. Si vous préférez faire demi-tour dans l'escalier et retourner dans le petit hall, rendez-vous au **349**.

91

Vous poursuivez votre chemin, sans daigner jeter le moindre regard vers la cellule où le prisonnier est enfermé. Comprenant qu'il a été joué, il se met à crier de toutes ses forces afin d'alerter la garde.

En quelques secondes, trois soldats déboulent dans le couloir par l'escalier en colimaçon, bientôt suivis par un grand nombre de leurs camarades.

Vous êtes pris au piège, et vous n'avez pas d'autre choix que celui de vous rendre. Vous ne tardez pas à vous retrouver au fond d'une des cellules crasseuses des geôles royales.

Durant le tournoi, tous les jugements sont suspendus, et vous ne pourrez donc plaider votre cause, et espérer sortir, que bien trop tard pour mener à bien votre mission. Votre aventure se termine ici, d'une manière bien peu glorieuse.

92

Vous avez tiré une bille de couleur verte. Cela vous place dans la poule composée, en sus de vous, des trois lutteurs suivants :

| | HABILETE | ENDURANCE |
|-------------------------------|----------|-----------|
| LUC DIT LE RAPIDE | 10 | 8 |
| RODIN DIT LE GRAND | 5 | 13 |
| DERIANOS DIT LE RENARD | 7 | 9 |

Afin de connaître votre classement dans cette poule, vous allez devoir affronter tour à tour ces trois combattants. Tous les coups sont permis dans cette forme de Lutte. C'est une des raisons pour laquelle elle plaît tant au public. Menez ces combats selon la règle normale, à l'exception près que vous remplacerez vos points d'ENDURANCE par des points de COMBAT. Ainsi, lorsque l'un des deux adversaires verra ses points de COMBAT tomber à zéro, il sera considéré vaincu et aucunement mort. Notez cependant que chaque combat est physiquement très éprouvant et vous coûtera, qu'il soit gagné ou perdu, 1 point d'ENDURANCE. Aussi, plus vous enchaînez les combats et plus vous serez faible au début des suivants.

Si vous remportez les trois combats, rendez-vous au **109**.

Si vous en remportez deux, rendez-vous au **17**.

Si vous n'en remportez qu'un, rendez-vous au **128**.

Enfin si vous ne remportez pas le moindre combat, rendez-vous au **331**.

93

En prêtant discrètement l'oreille, vous entendez les deux hommes parler de leur chef ; un certain Gontrand. Vous faites immédiatement le rapprochement avec le nom que vous a donné Faërbius, lorsque vous l'avez interrogé.

L'occasion est trop belle pour la laisser passer. Vous attendez que les deux cuisiniers quittent les sous-sols, et vous les suivez à distance, en prenant soin de ne pas vous faire repérer. Débouchant dans la cour, ils se dirigent vers le bâtiment principal, les bras chargés de viande. Ils contournent alors la construction, et y pénètrent finalement par une porte secondaire située sur la façade arrière.

Lorsque vous approchez silencieusement de cette porte, vous ressentez aussitôt l'appétissante odeur d'une sauce au vin. Pas de doute, vous êtes à l'entrée des cuisines du château. Après avoir vérifié que personne ne se trouve dans les parages, vous vous positionnez sous une des fenêtres qui se trouve entrebâillée.

« V'là votre barbaque chef Gontrand, dit l'un des deux hommes sur un ton râleur. »

« Bien, maintenant, vous allez comprendre pourquoi je suis le chef, répond une autre voix appartenant certainement à ce fameux Gontrand. Je vais rattraper le gâchis que vous venez de faire par simple négligence espèces de sagouins ! Laissez-moi me concentrer maintenant. Je vous accorde un pause, mais revenez avant la tombée de la nuit, sans quoi je vous ferai mettre aux fers. »

Vous entendez alors des pas se rapprocher de la porte. Il faut vite vous cacher si vous ne voulez pas vous faire repérer. Votre œil alerte aperçoit immédiatement un gros arbuste, tout à fait suffisant pour masquer votre présence aux yeux des cuisiniers. Vous courez dans sa direction. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **302**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **176**.

94

Vous vous décidez alors à évoquer le nom de Selyan de Torrial, et vous lui demandez s'il a récemment réalisé quelque chose pour son compte.

Dès qu'il entend le nom du Baron, son visage se crispe et il vous répond en ces mots.

« J'ai quelques affaires avec le Baron de Torrial, qui fait parfois appel à moi pour réaliser des potions. Rien de plus. »

Lorsque vous lui demandez de quel genre de potion il s'agit, il ne daigne pas vous répondre ; se protégeant derrière le secret professionnel.

Devant son silence, vous comprenez qu'il va vous falloir être bien plus persuasif, et utiliser la force. Si c'est votre choix, rendez-vous au **196**. Sinon, vous pouvez simplement le remercier et quitter la boutique en vous rendant au **21**.

Au petit matin, vous êtes réveillé en sursaut par le son retentissant de trompettes. C'est le signal annonçant le premier rappel avant le début de la manifestation. Vous prenez un repas avec l'ensemble de vos compagnons, avant que tout le monde ne quitte le campement pour converger vers le champ clos, où doit se dérouler la cérémonie religieuse d'ouverture du tournoi. Le défilé étincelant et coloré des chevaliers et des guerriers, habillés de leurs plus belles tuniques et armures, est rapidement rejoint par des spectateurs de tous horizons, séjournant pour l'occasion dans la cité de Fangor. La foule est impressionnante, et il règne déjà une atmosphère festive. Les gens sont très excités, et impatients de voir le tournoi débiter.

Peu après, tout le monde se retrouve dans l'enceinte du champ clos. Les participants, dont vous faites partie, prennent place sur l'espace d'affrontement en terre battue, qui fait plus d'une centaine de mètres de long pour une cinquantaine de large. Ils se regroupent par clans, de manière rigoureuse et en ordre serré, sous leurs bannières respectives. Les spectateurs prennent pour leur part place autour de l'espace, et remplissent rapidement les tribunes de planches assemblées pour l'occasion.

Au milieu de cette foule, une estrade richement décorée d'oriflammes et de tentures aux couleurs royales – un soleil bleu nuit sur fond argent – reste cependant vide, à l'exception de quelques soldats qui en protègent l'accès. Cet emplacement est en effet réservé à la famille de Thellan, qui ne fera son entrée qu'au dernier moment.

Au pied de cette tribune, des prêtres du grand temple de Fangor sont en train d'effectuer les derniers préparatifs avant la cérémonie religieuse. Ils ont dressé un autel de bois brut, entouré de grandes vasques de cuivre dorées à l'or fin, dans lesquelles brûle de l'huile.

Le Baron Galim profite de ces instants d'attente pour vous présenter discrètement quelques participants. Il commence bien entendu par le Baron Selyan de Torrial et ses armoiries représentant deux épées noires entrecroisées sur fond blanc : l'homme que vous devez avant tout surveiller. Il vous annonce qu'il ne participera pas à la Grande Joute, mais qu'il sera par contre vraisemblablement engagé dans la compétition d'Escrime ; un événement qu'il serait peut-être intéressant de mettre à profit pour le rencontrer face à face. Il poursuit avec Albéric de Serrinéal ; un chevalier, membre de la caste des dresseurs de dragons, dont le territoire est situé au beau milieu des montagnes grises, à l'extrémité nord du royaume. Il vous montre ensuite une elfe, qu'il connaît bien pour avoir effectué une campagne avec elle il y a quelques années. Gwën sera vraisemblablement la favorite de la compétition de Tir à l'Arc, qu'elle a déjà remportée à de multiples reprises. Vient ensuite le tour de Ränin, un seigneur nain venant des montagnes du nord, qui a de grandes chances d'être le vainqueur du concours de Lancer de Hache. Les précisions de Galim vous permettent de mieux cerner vos adversaires potentiels dans les épreuves qui vous attendent peut-être.

« Chaque compétition a ses propres règles, vous précise Galim. Vous les apprendrez en temps utile, et vous devrez les respecter à la lettre, sous peine d'être disqualifié. Sachez de plus que toutes les épreuves de combat se pratiquent avec des armes neutralisées. Les pointes des lances de Joute sont, par exemple, protégées par une boule de bois tendre évitant tout empalement. Les fils des épées d'Escrime sont recouverts d'une épaisse cire empêchant les blessures graves. »

Vous remerciez Galim pour toutes ces précieuses informations, et vous lui demandez comment vous procurer l'équipement nécessaire pour participer aux différentes épreuves.

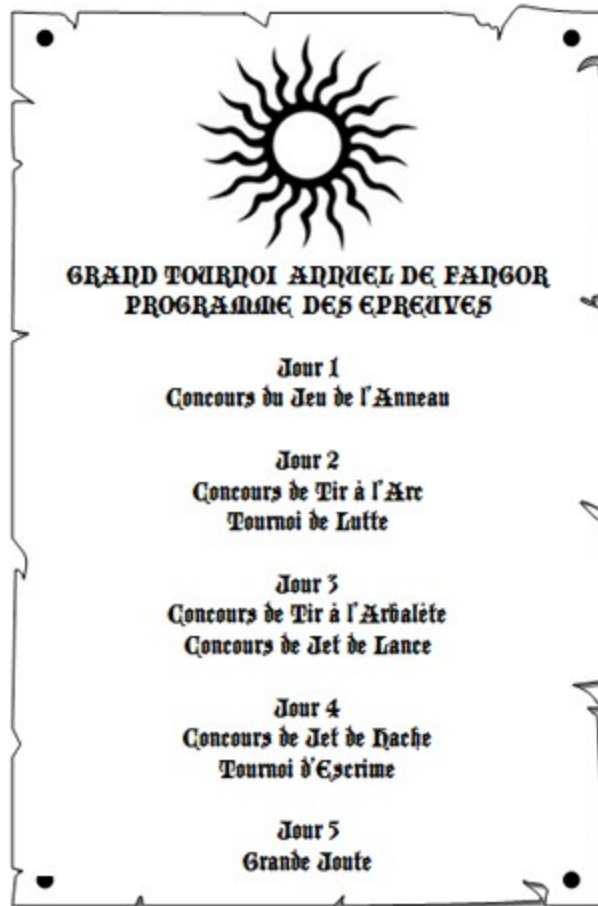
« Je ne peux pas vous procurer quoi que ce soit, car je n'ai emmené avec moi que le strict nécessaire pour participer à la Grande Joute, répond-il aussitôt. Cependant, je peux vous prêter un cheval tout harnaché si vous désirez participer à l'épreuve du Jeu de l'Anneau, qui doit en principe se dérouler aujourd'hui même, comme il est de tradition. Sachez de plus que j'ai une grande confiance en vous, et que je suis prêt à financer vos inscriptions aux différentes épreuves. Vous n'aurez donc à dépenser de l'argent que pour votre seul équipement. Vous pourrez acheter tout ce que vous souhaitez dans l'enceinte de la cité. Fangor possède nombre d'artisanats de qualité dans le domaine des armes. Sachez cependant que les meilleures affaires se font généralement en tout début de tournoi. Au fil des jours ; les prix ont en effet tendance à augmenter car les produits se raréfient. »

C'est alors que les trompettes retentissent à nouveau pour annoncer l'arrivée de la famille royale. Le Roi Norbert de Thellan, la Reine Aude et le Prince Olivier s'assoient tour à tour dans leurs fauteuils respectifs. Cette famille a fière allure. Le Roi est un homme robuste, sur qui le temps commence maintenant à faire son effet. Il a livré jadis de nombreuses batailles, dont les plus sanglantes furent sans doute celles de la guerre contre le royaume d'Occidya. Mais au fil des décennies de son règne, il a su donner à Lumina une stabilité et une indépendance que beaucoup de souverains du continent lui envient. Son épouse, la Reine Aude, est une femme que vous savez à peine plus jeune que lui, mais dont la beauté ne semble pas avoir déclinée, malgré le poids des années. Sa célèbre chevelure blond platine est maintenant abondamment cendrée, mais son charisme naturel reste intact. Le Prince héritier est quant à lui un jeune homme à la stature bien plus élancée que celle de son père, et il est apprécié pour ses grandes qualités de négociateur et sa sagesse. Il n'a pas encore pris femme, mais vous avez entendu dire qu'il était très proche d'une Duchesse de l'est du royaume, et que des fiançailles n'étaient pas exclues dans les prochains mois. La jeune femme à la peau blanche et aux cheveux dorés, se tenant à ses côtés, est probablement l'heureuse élue. De part et d'autre de la famille royale, les nobles les plus proches du pouvoir prennent également place dans la tribune d'honneur. Vous remarquez en particulier, juste à côté de la Reine Aude, un homme au visage sévère qui observe avec attention tous les participants du tournoi. Il porte pour armoiries un lion noir dressé sur fond or. En le faisant remarquer à Galim,

celui-ci vous apprend qu'il s'agit du Duc Wilfried de Blansqua, le neveu de la Reine : un homme très puissant, et connu pour être peu bavard, notamment sur son passé tourmenté durant la guerre ayant opposée jadis le royaume de Lumina à celui d'Occidya. Vous poursuivez ainsi votre observation de ces personnalités, repensant le sourire aux lèvres aux paroles de Nën, qui en savait décidément beaucoup sur votre avenir, ou qui l'a peut-être façonné.

Peu après, le Roi se lève et demande le silence d'un geste de la main. Il invite les prêtres à procéder à la cérémonie religieuse. Celle-ci dure une bonne trentaine de minutes, et célèbre les nombreuses divinités officiellement reconnues par le grand temple de Fangor ; dont Libra, la déesse de la justice dont vous êtes un fidèle adepte. Des branches de gui sont consumées dans les brasiers entourant l'autel, et un lapin blanc est même sacrifié pour porter chance aux participants du tournoi. Dès la cérémonie achevée, le Roi se relève afin de déclarer le tournoi ouvert.

Un héraut vient alors placarder, sur un grand panneau situé près du seuil d'entrée du champ clos, le programme du tournoi. Tous les participants se pressent pour en prendre connaissance. Après une brève bousculade, vous parvenez enfin devant le document.



Une fois que tout le monde eut pris connaissance du programme des épreuves, la masse colorée des participants se disperse peu à peu. Certains retournent au campement, d'autres se dirigent vers la cité, et quelques uns prennent place dans les tribunes, afin de profiter du spectacle de jonglerie que s'appêtent à donner les nombreux artistes pénétrant maintenant dans le champ clos. Rendez-vous au 50.

96

Arrivé au niveau du pont levis, vous êtes envoyé violemment, et à grands coups de pieds sur le sol pavé de la rue. Votre chute vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE.

« Et qu'on ne te revoit plus ici espèce de fouineur ! vous crie l'un des gardes. »

Vous faites profil bas, et vous vous éloignez du château, déjà bien heureux d'être en liberté.

Il est clair qu'il ne vous sera plus possible de visiter le château aujourd'hui. Au mieux, vous pourrez y retourner demain, en espérant que les gardes qui vous ont surpris dans les cuisines ne seront pas de service.

Si le château royal est le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner votre tente. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre le château royal est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le champ clos (rendez-vous au **267**).

Le campement (rendez-vous au **178**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**).

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et que vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

97

Votre prestation a été exceptionnelle, et vous remportez ce concours devant une concurrence particulièrement rude. Lorsque vous vous présentez devant la tribune officielle, afin de recevoir les félicitations du Roi, vous devinez dans le brouhaha enthousiaste de la foule que vous venez de réaliser là une très grande performance. Un inconnu qui parvient à battre le célèbre nain Ränin au Jet de Hache, on va en parler longtemps dans le royaume de Lumina. Ce succès retentissant vous fait gagner 1 point de CHANCE. De plus, associez cette victoire au numéro 117, et notez-le soigneusement sur votre *Feuille d'Aventure*.

Cette journée a été intense et stressante, et vous retournez pour votre part au campement, la tête haute ; fier de cette victoire. Rendez-vous au **201**.

98

Maintenant étendu sur le plancher crasseux de sa boutique, Faërbius ne nuira plus. Par chance, la rixe qui vient de se dérouler n'a attiré l'attention de personne. Vous traînez le corps de votre adversaire dans l'arrière-boutique afin de le cacher aux yeux de potentiels clients. Vous remarquez alors, sur les étagères, deux petites fioles de verre. La première ressemble fort à une potion de soins. Vous la prenez sans hésiter, car il s'agit là d'un bien qui vous sera probablement fort utile. Lorsque vous en ferez usage, cette potion, correspondant à une unique dose, vous permettra de récupérer votre total initial d'ENDURANCE. La seconde possède une étiquette indiquant qu'il s'agit d'une potion de bonne fortune, contenant, elle aussi, une unique dose. Lorsque vous en ferez usage, elle vous permettra de revenir à votre total initial de CHANCE. Ces découvertes vous font gagner 1 point de CHANCE.

Vous ressortez ensuite de la boutique, et vous retournez dans les ruelles inhospitalières des bas-fonds de Fangor. Rendez-vous au **21**.

99

Vous sortez la fiole de votre Sac à Dos et vous en videz fébrilement le contenu, en vous aspergeant le corps. Le Limon Vert est instantanément éradiqué par la puissance Solution Bactéricide. Rendez-vous au **145**.

Lorsque le soleil apparaît au sommet des collines orientales, le campement s'agite peu à peu et se prépare pour le deuxième jour du tournoi. Ce repos vous permet de récupérer 2 points d'ENDURANCE. Dès votre réveil, vous ne pouvez vous empêcher de ressasser les mêmes questions dans votre esprit. Vous espérez que cette journée sera profitable, et vous en apprendra d'avantage sur les desseins du Baron Selyan de Torrial.

Après une toilette rapide, vous sortez de votre tente et vous prenez un repas matinal avec vos compagnons et le Baron Galim, qui vous permet le cas échéant de récupérer 3 points d'ENDURANCE supplémentaires. Soudain, le son de flèches, frappant des troncs d'arbres du bois voisin, parvient à vos oreilles. Les participants au concours de Tir à l'Arc, qui doit avoir lieu aujourd'hui, sont déjà à l'entraînement. A l'autre bout du campement, vous discernez des lutteurs qui se préparent eux aussi à la compétition. Galim vous annonce qu'il doit se rendre à nouveau au château, afin de consulter des cartes dans la bibliothèque royale.

Notez bien le numéro de paragraphe **101** car, une fois la deuxième journée du tournoi achevée, vous devrez vous y rendre impérativement, et il ne vous sera peut-être pas explicitement rappelé. Quant à vous, quel programme allez-vous prévoir aujourd'hui ?

Participer au concours de Tir à l'Arc (rendez-vous au **26**).

Participer au tournoi de Lutte (rendez-vous au **229**).

Enquêter dans les rues de la cité (rendez-vous au **224**).

Enquêter au château royal (rendez-vous au **14**).

Enquêter dans le campement (rendez-vous au **178**).

Enquêter dans le champ clos (rendez-vous au **267**).

Enquêter au grand temple de Fangor (rendez-vous au **89**).

Enquêter à l'académie de sorcellerie de Fangor (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor et que vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26 et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

Enfin, si vous possédez un peu d'argent et que vous avez besoin de vous équiper, vous pouvez tenter d'acheter quelques objets dans le campement en vous rendant au **10**.

101

Au fur et à mesure du retour des participants du tournoi, le campement s'agite à nouveau de sons et de mouvements en tout genre. Vous retrouvez vos compagnons, et bien entendu le seigneur Galim. Comme la veille, vous profitez pleinement du souper, qui est pris en commun au milieu des tentes de votre groupe. Ce copieux et succulent repas vous permet de recouvrer le cas échéant 3 points d'ENDURANCE. Les discussions vont bon train et le temps passe vite. La nuit est tombée depuis longtemps lorsque vous vous retirez dans la tente de Galim pour vous entretenir avec lui de la journée passée.

Vous échangez vos comptes rendus respectifs, et vous apprenez qu'il a découvert dans la bibliothèque du château royal une carte très intéressante, datant de la fin de la guerre contre le royaume d'Occidya. Il n'a malheureusement pas pu emprunter ce document, mais il vous révèle qu'elle était signée de la main même du Roi Norbert de Thellan et vous confie des détails importants.

« Il s'agit du découpage de Lumina initialement proposé aux nobles du royaume, vous explique-t-il. Une nouvelle répartition a en effet été réalisée après que des informations aient filtré sur les agissements discutables de plusieurs nobles de Lumina. Plusieurs d'entre eux avaient en effet pactisé avec l'ennemi, lorsque les troupes Occidyennes avaient l'avantage ; ce qui avait parfois entraîné de lourdes pertes pour l'armée de Lumina. Selyan de Torrial était de ceux-là et, comme le Roi Norbert n'avait pas de réelle preuve des informations qui lui avaient été rapportées, il se contenta de sanctionner ses vassaux, supposés les moins fidèles, en leur octroyant des territoires de piètre valeur. »

Vous comprenez donc que les soupçons de Galim sont véritablement fondés, et que le Baron Selyan de Torrial a de quoi en vouloir à son suzerain.

« J'ai un mauvais pressentiment, rajoute Galim. J'ai peur que le royaume ne soit en danger car cet individu est capable de tout. »

Vous poursuivez ainsi votre discussion, qui vous amène tous deux à devenir de plus en plus inquiets. La nuit est déjà bien avancée et le campement est calme lorsque vous rentrez dans votre tente, pour dormir et récupérer de votre journée. Votre sommeil est lourd, mais vos rêves sont agités et de nombreuses questions harcèlent votre esprit.

Rendez-vous au **150**.

102

Arrivé au niveau du rez-de-chaussée, vous faites malencontreusement rouler un caillou qui se met à dévaler les escaliers avec grand bruit. Aussitôt, trois hommes se ruent dans votre direction et se mettent à crier dès qu'ils vous voient.

« Alarme ! Alarme ! »

Vous êtes malheureusement découvert. Pis que cela, les trois gardes sont bientôt rejoints par une multitude de soldats armés, qui débouchent du haut et du bas de l'escalier, au milieu duquel vous êtes pris au piège. Vous n'avez pas d'autre choix que celui de vous rendre, et vous ne tardez pas à vous retrouver au fond d'une cellule crasseuse.

Durant le tournoi, tous les jugements sont suspendus, et vous ne pourrez donc plaider votre cause, et espérer sortir, que bien trop tard pour mener à bien votre mission. Votre aventure se termine ici, d'une manière bien peu glorieuse.

103

Vous décidez de pénétrer clandestinement dans les geôles royales afin de rencontrer ce mystérieux Tristan : l'homme du Duc de Blansqua ayant été arrêté. Ce ne sera certainement pas facile, mais vous avez confiance en vous et en vos capacités.

La première chose à faire est d'être le plus discret possible. Assis sur votre couchette, vous attendez donc que le campement se soit endormi. Vous sortez ensuite de votre tente, en prenant bien soin de ne faire aucun bruit, et vous vous éloignez en direction de la colline sur laquelle se trouve la prison.

Vous atteignez votre objectif quelques dizaines de minutes plus tard, après un marche soutenue, dans l'obscurité de cette nuit au ciel particulièrement nuageux. Les geôles royales correspondent à une véritable forteresse, et il semble tout aussi difficile de s'en évader que d'y pénétrer. Deux hautes tours encadrent la porte d'entrée, munie d'un pont-levis permettant de franchir les larges douves entourant l'édifice. Le mur d'enceinte est également d'une grande hauteur et, à en juger par le faible nombre d'ouvertures qu'il comporte, il doit probablement entourer un bâtiment intérieur contenant les cellules. Vous pensez cependant qu'une intrusion solitaire et nocturne a quelques chances d'aboutir, et vous vous préparez donc à vous le prouver.

Le pont-levis étant évidemment relevé, le premier obstacle à franchir correspond aux douves entourant les murs d'enceinte. Elles sont remplies d'une eau, dormante et odorante, qui ne laisse aucun doute sur leur caractère malsain. Aucun semblant d'embarcation n'étant visible alentours, vous vous résignez à traverser cette difficulté à la nage. Vous descendez lentement dans l'eau, aussi froide que noire, et vous nagez silencieusement jusqu'à l'autre rive. Ce bain nocturne éprouve quelque peu votre santé et vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au **264**.

104

En tant que vainqueur du tournoi de Lutte, vous êtes invité au banquet de clôture, où vous aurez l'honneur d'être à la table du Roi, aux côtés de tous les autres champions du tournoi. Le soleil se couche derrière les collines, et l'heure du banquet approche. Vous prenez donc le chemin de la cité afin de vous rendre au château. Rendez-vous au **317**.

105

Vous ouvrez la porte, et vous découvrez une immense antichambre. Sa décoration est dans le même esprit et les mêmes tons que ceux du couloir et de l'escalier dont vous sortez à peine.

Au milieu de l'immense tapis, recouvrant les dalles de pierre, sont couchés deux énormes Chiens. A votre entrée, ils lèvent leurs têtes de concert, et dressent les oreilles. Des grognements ne tardent pas à se faire entendre, et vous marquez un temps d'arrêt sur le seuil de la porte.

Si vous souhaitez refermer la porte, faire demi-tour dans l'escalier, et retourner dans le petit hall, rendez-vous au **349**. Si vous décidez de pénétrer dans l'antichambre, il va vous falloir vous débarrasser des deux chiens qui l'occupent. Si c'est à l'épée que vous choisissez de faire cela, rendez-vous au **18**. Si vous préférez faire appel à la magie, choisissez une des Formules suivantes :

| | | | | |
|------------|------------|------------|------------|------------|
| MOU | ZAP | LOI | HOR | DOG |
| 354 | 378 | 395 | 387 | 360 |

106

Votre enquête se poursuit, et vous amène à parcourir la plupart des nombreux commerces et places de la cité de Fangor. Il est cependant difficile d'obtenir des informations utiles quand on ne sait par exactement ce que l'on recherche.

Vous tentez bien de poser des questions concernant le Baron Selyan de Torrial, mais les réponses qui vous sont données ne présentent que peu d'intérêt.

Perdu dans ce méandre de rues et dans l'ambiance bruyante de la foule, les heures passent à une vitesse folle. Si les rues de Fangor sont le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner le campement. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre la cité de Fangor est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

Le château royal (rendez-vous au **14**).

Le campement (rendez-vous au **178**).

Le champ clos (rendez-vous au **267**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**).

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous en êtes bien à la mi-journée, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et si vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

107

Vous ressortez de l'auberge en compagnie de l'homme qui, à la façon dont il titube, vous fait penser avec amusement qu'il n'avait vraiment pas besoin de cette dernière rasade de vin.

Il vous amène, tant bien que mal, à travers diverses ruelles aussi malpropres les unes que les autres, et finit par s'arrêter devant une petite échoppe dont la devanture de bois aurait grand besoin d'être rénovée. Un petit panneau métallique, suspendu au-dessus de la porte d'entrée, indique la mention : Faërbius – Herboriste et Guérisseur. Vous remerciez l'homme pour son aide, et il repart sans en attendre avec l'envie non-dissimulé d'aller dépenser en boisson l'argent qu'il vient de gagner.

Vous poussez la porte de l'échoppe, et vous pénétrez dans une petite pièce entourée de nombreuses étagères, encombrées de pots et de fagots de plantes diverses. A votre entrée, une clochette, fixée au-dessus de la porte, annonce dans un faible tintement votre présence. Un homme d'un âge avancé sort peu après de derrière un rideau.

« Bonjour, je suis Faërbius. Que puis-je faire pour vous ? demande-t-il. Si vous souhaitez aller directement au cœur du sujet, et lui demander quel lien il a avec le Baron Selyan de Torrial, rendez-vous au **324**. Si vous préférez entamer la conversation sur un sujet moins délicat, rendez-vous au **252**.

108

Soudain, la porte du fond du couloir s'ouvre, et trois soldats en sortent l'épée à la main. Dès qu'ils vous voient, l'un d'eux fait demi-tour, et vous entendez une cloche sonner. En quelques secondes, trois soldats déboulent de l'escalier en colimaçon, bientôt suivis par un grand nombre de leurs camarades.

Vous êtes pris au piège, au milieu du couloir et vous n'avez pas d'autre choix que celui de vous rendre. Vous ne tardez pas à vous retrouver au fond d'une cellule crasseuse.

Durant le tournoi, tous les jugements sont suspendus, et vous ne pourrez donc plaider votre cause, et espérer sortir, que bien trop tard pour mener à bien votre mission. Votre aventure se termine ici, d'une manière bien peu glorieuse.

109

Votre performance vous vaut de nombreux applaudissements, et vous ouvre les portes des quarts de finale, dans lesquels vous allez devoir affronter Angraad dit Le Roc. C'est un homme solidement bâti, venant de Sinévé : une cité lacustre située sur la côte sud-est du royaume de Lumina.

La journée est déjà bien avancée, et c'est alors que vous avez l'agréable surprise de voir arriver un homme du Baron Galim avec un petit panier de victuailles. Votre ami, qui connaît probablement la difficulté de cette épreuve, a pensé à vous et le repas qu'il vous offre vous permet de récupérer 3 points d'ENDURANCE. Certains des autres compétiteurs ont aussi prévu de reprendre des forces, mais tous n'ont visiblement pas la chance d'avoir une logistique aussi efficace. Désormais, chaque combat perdu est éliminatoire. Il vous faut donc impérativement vaincre votre adversaire si vous voulez accéder aux demi-finales.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|-------------------------------|----------|-----------|
| ANGRAAD DIT LE ROC | 8 | 15 |

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **190**. Si vous êtes vaincu par Angraad, rendez-vous au **42**.

110

Vous demandez au prêtre de vous conduire dans la chapelle dédiée à la déesse Libra. Il vous invite alors à le suivre. Vous vous engagez dans un couloir, le long duquel de nombreuses portes sont aménagées. Sur chacune d'elles, vous reconnaissez les symboles de différentes divinités. Puis, après être passés devant une bonne vingtaine de portes, vous parvenez finalement à celle de votre déesse.

« Je vous laisse en toute quiétude mon fils, vous dit le prêtre en vous invitant à entrer d'un signe de la main. »

Il repart dans le couloir en direction de l'entrée principale, et vous vous retrouvez seul devant la petite porte. En passant le seuil, vous découvrez une petite pièce dont l'aménagement se réduit à un simple tapis. Devant le mur du fond, une statue de pierre blanche représentant la déesse Libra vous contemple à la lumière des quelques lampes à huile accrochées aux murs.

Vous vous agenouillez devant elle et vous commencez à vous recueillir. Dans vos prières, vous lui demandez de vous aider à résoudre le mystère qui plane autour du Baron Selyan de Torrial et du tournoi. Quelques instants plus tard, les yeux de la statue se mettent à étinceler légèrement. Vous vous demandez si vous n'avez pas de visions, mais il semble bien que Libra soit bel et bien en train de répondre à votre appel. Tout à coup, une voix de femme à la sonorité étrange et irréaliste se met à résonner dans votre tête.

*Une ombre féline plane sur Lumina
Les couronnes du soleil sont menacées
Lorsque le grand tournoi s'achèvera
Des jours sombres vont commencer*

C'est alors que l'étrange lueur dans le regard de la statue se met soudainement à devenir éblouissante. Vous ne pouvez vous empêcher de fermer les yeux, afin de ne pas être aveuglé. Puis, la lumière de la chapelle reprend une intensité plus rationnelle, et vous vous permettez de regarder à nouveau dans la direction de la statue. Ses yeux ont à nouveau perdu tout éclat.

Possédez-vous une Soutane bleue cousue au fil d'or ? Si tel est le cas, rendez-vous au **210**. Sinon, rendez-vous au **179**.

111

Comme elle l'avait promis, la Reine vous a fait placer tout près du Prince héritier. En fait, vous n'êtes séparé de lui que par un seul individu ; mais il n'est cependant pas banal, car il s'agit du Duc de Blansqua en personne. En tant que vainqueur de la Grande Joute, il a en effet été placé par tradition aux côtés du Prince Olivier, qui encadre avec sa mère Aude, le Roi Norbert de Thellan.

Le repas débute avec une farandole de gibier rôti, faisandé à souhait, et présenté sur de magnifiques plateaux d'or et d'argent. Le vin et la cervoise aidant, les discussions se font de plus en plus bruyantes au fil des heures ; mais elles restent néanmoins correctes et tout le monde s'amuse et se régale.

L'animation est garantie avec une musique de fond admirablement jouée par les troubadours officiels du château, d'impressionnants numéros de jongleurs, et même un nain déguisé en bouffon qui amuse l'assemblée par ses blagues, acrobaties et autres tours d'illusionnisme.

Tout est réuni pour vous faire passer un bon moment, mais vous restez néanmoins concentré sur votre mission. Avez-vous obtenu les aveux de Tristan ? Si tel est le cas, rendez-vous au paragraphe correspondant à la somme des numéros qui vous ont été communiqués lors de vos rencontres avec la Reine Aude de Thellan et avec le prisonnier Tristan. Sinon, rendez-vous au **290**.

112

Vous approchez du rocher situé en bordure du ruisseau. A son pied, dans l'herbe humide, vous remarquez quelques petites fleurs blanchâtres à tiges épineuses qui vous sont totalement inconnues. Vous constatez que plusieurs d'entre elles ont été arrachées. Si vous le désirez, vous pouvez en cueillir une (notez-la dans ce cas sur votre *Feuille d'Aventure*). Qui sait, peut-être pourrez-vous trouver quelqu'un qui en saura plus sur cette étrange fleur. Ayant perdu l'homme de vue, vous décidez de retourner au campement pour retrouver votre groupe. Rendez-vous au **269**.

113

A peine sorti de la taverne de La Gargouille Ventruée, vous retrouvez la rue et ses regards de plus en plus hostiles à votre égard. Vous marchez au hasard, cherchant un quelconque signe du mystérieux Faërbius : but de votre présence dans ce quartier malfamé. Mais plus le temps passe et plus vous désespérez d'y parvenir. Pis que cela, votre attitude de voyageur perdu attire l'attention, et vous devenez peu à peu une proie potentielle aux yeux de bon nombre de malandrins en tout genre. C'est alors que vous vous apercevez être suivi par plusieurs hommes armés. Lorsque vous tentez d'accélérer le pas, ils le font aussi, et il vous est difficile d'envisager d'autre possibilité que la fuite. Au détour d'une ruelle, vous vous mettez soudainement à courir aussi vite que possible. Derrière vous, les hommes s'élancent à votre poursuite. Possédez-vous une Bourse de Billes Métalliques ? Si tel est le cas, rendez-vous au **288**. Sinon, rendez-vous au **173**.

114

Vous vous êtes battu avec courage et force et vous voici désormais en finale. A quelques mètres de vous, la seconde demi-finale vient de débiter. Elle oppose Asslim dit Le Terrible à Darack dit Le Borgne. Le combat est plaisant à voir et plutôt incertain, mais c'est finalement Darack qui prend un avantage décisif en empoignant son adversaire par-dessus ses épaules et en le projetant violemment sur le sol.

Après quelques minutes de repos bien mérité pour Darack et vous-même, le moment tant attendu de la finale arrive enfin. Les spectateurs enthousiastes vous encouragent tous deux pour cet ultime affrontement. Darack dit Borgne est un homme très robuste, arborant une épaisse moustache. Son œil de verre noir lui donne un air inquiétant, et sa présence à cette finale ne semble en aucun cas être due au hasard. Vous apprenez même qu'il a déjà gagné cette épreuve, il y a deux ans de cela. Quoi qu'il en soit, vous devez maintenant le vaincre si vous voulez remporter ce tournoi.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|---------------------------------|----------|-----------|
| DARACK DIT LE BORGNE | 10 | 15 |

Si vous êtes victorieux, rendez-vous au **276**. Si Darack est le plus fort, rendez-vous au **239**.

115

Vous révélez alors à la Reine ce qu'envisagent de faire les conspirateurs, parmi lesquels vous êtes certain que figure le Baron de Torrial ; une des deux personnes avec qui le Duc de Blansqua discutait lorsqu'elle les a surpris. A l'écoute de ces informations, elle manque de s'évanouir et vous invite à vous assoir à ses côtés, sur un ravissant banc sculpté et habillé de soie.

« Soit vous fabulez, et je devrais dans ce cas appeler la garde sur le champ. Soit vous dites la vérité, et je suis alors bien mal à l'aise devant ce qui se prépare lors du banquet. Mais je préfère ne pas prendre de risque, et je vais donc vous proposer la chose suivante, vous dit-elle en reprenant son flegme et sa dignité. Je ne suis pas attirée par le tournoi car je le trouve violent et sans intérêt. Cependant, j'ai toujours participé à la préparation du banquet final, et en particulier au placement des invités. Vous n'êtes pas sans savoir que si vous voulez être présent à cette soirée, il vous faut remporter une épreuve du tournoi. Pour cela, je ne peux pas vous être d'une grande aide. Par contre, je peux faire en sorte que vous soyez placé au plus près de mon fils, afin d'être en mesure de le protéger. »

Vous approuvez la proposition de la Reine. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous serez aidé par la Reine lors du banquet final, et associez à cette information le numéro 111. Cette réussite vous fait gagner 1 point de CHANCE. Elle poursuit alors en ces termes.

« J'espère que je peux vous faire confiance. Je ne sais pas exactement ce qui se prépare lors de ce banquet, mais je compte sur vous pour faire échouer cet odieux complot. Je n'en suis pas encore certaine, mais je crois que je vais parler de cette discussion à mon époux. Afin de ne pas le tourmenter inutilement durant les festivités, qui comptent énormément pour lui, je ne le ferai que quelques heures avant le banquet. Quant à notre fils, nous verrons ensemble si nous l'informons ou non de ce danger. Maintenant, veuillez partir s'il vous plait. J'ai besoin de calme et de solitude. »

D'un baisemain respectueux, vous remerciez la Reine pour l'aide qu'elle vous offre et vous vous retirez peu après par l'escalier. Rendez-vous au **349**.

116

Vous acceptez la proposition d'Aymeric qui se réjouit de l'aide que vous daignez lui apporter. Il vous invite alors à le suivre, et vous prenez tous deux la direction de la cité de Fangor.

Malgré la foule présente sur le champ clos pour assister à la Grande Joute, les rues de la ville sont très animées, et témoignent de l'importance de ce tournoi qui draine énormément de monde. Vous vous frayez un passage au milieu des passants et, une fois arrivés aux portes du château, grand ouvert pour l'occasion, le prêtre prend la direction des jardins qui s'étendent du côté opposé de l'édifice royal. Vous empruntez un cloître bordé de ravissants rosiers blancs et vous aboutissez peu après devant un petit labyrinthe de hautes haies parfaitement entretenues.

« Le Roi doit nous rencontrer au milieu de ces haies, dit Aymeric en vous invitant à y pénétrer. Il ne devrait plus tarder maintenant. Hâtons-nous avant que nous ne soyons remarqués par quelques yeux mal intentionnés. »

Vous pénétrez calmement entre les épaisses murailles de verdure, convaincu d'avoir enfin l'occasion de résoudre cette délicate et complexe affaire. Rendez-vous au **344**.

117

Vous profitez d'un étroit passage, bordé d'un amoncellement de planches et de poutres, pour provoquer un véritable barrage d'un geste vigoureux des bras. Reprenant votre course effrénée sans réfléchir, vous entendez peu après vos poursuivants frapper contre l'obstacle de fortune que vous venez de créer. Ils vous adressent des jurons et des insultes de toutes sortes, mais doivent finalement se résigner à vous laisser partir. Rendez-vous au **343**.

118

En parcourant des ruelles partant de la rue du temple, vous découvrez une petite place sur laquelle un attroupement, pour le moins bruyant, est rassemblé. En vous approchant, vous constatez que la foule entoure une petite estrade sur laquelle se trouve une roue de chariot en bois. Elle comporte onze rayons entre lesquels sont gravés des symboles. Cette roue est posée horizontalement sur un axe abondamment graissé, et un petit poteau de bois est dressé à côté d'elle. Au pied de l'estrade est accrochée une pancarte sur laquelle on peut lire : « La Roue de la Chance ». Observant la façon dont procèdent les gens, vous comprenez rapidement le principe de ce jeu. Le joueur doit miser 5 Pièces d'Or pour avoir le droit de faire tourner une fois la roue. Selon le secteur sur lequel la roue s'arrête, il peut gagner de l'argent, être uniquement remboursé, ou bien perdre tout simplement sa mise. Si vous désirez vous essayer à ce jeu, payez 5 Pièces d'Or avant de pouvoir tourner la roue. Ensuite, lancez deux dés, et rendez-vous au paragraphe correspondant au score obtenu.

| <i>Score</i> | <i>Paragraphe</i> |
|--------------|-------------------|
| 2 | 59 |
| 3 | 197 |
| 4 | 33 |
| 5 | 271 |
| 6 | 70 |
| 7 | 294 |
| 8 | 6 |
| 9 | 339 |
| 10 | 161 |
| 11 | 19 |
| 12 | 134 |

Si vous avez suffisamment joué ou si vous ne souhaitez pas participer à ce jeu, vous pouvez poursuivre votre recherche d'opportunités d'enrichissement (rendez-vous au **46**), effectuer vos achats (rendez-vous au **315**), ou bien repartir vers la rue du temple afin de quitter la cité (rendez-vous au **22**).

119

Vous remontez les marches de l'escalier, en prenant soin de ne pas faire le moindre bruit, car vous savez que des soldats sont postés au niveau du rez-de-chaussée. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **273**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **102**.

120

Vous êtes-vous rendu dans le grand temple de Fangor afin d'y mener votre enquête ? Si tel est le cas, rendez-vous au **55**. Sinon, rendez-vous au **251**.

121

Vous vous êtes battu bravement, et vous êtes déclaré vainqueur du concours d'Escrime grâce aux cinq victoires que vous avez remportées sur vos adversaires. La foule vous célèbre dans la liesse générale. L'épreuve d'escrime est, après la Grande Joute, le spectacle préféré du public, qui aime en particulier l'alternance des phases d'isolement des combattants dans leurs tentes et des moments d'affrontements intenses et spectaculaires.

Vous faites un tour d'honneur du champ clos sous les applaudissements et, lorsque vous passez devant la tribune officielle, le Roi vous félicite pour votre prestation. Cette victoire vous permettra d'être invité à sa table lors du banquet final du tournoi. Vous y recevrez alors votre trophée, et vous pourrez surtout profiter de ce moment festif avec la famille royale, et tous les autres vainqueurs du tournoi. Ce succès retentissant vous fait gagner 1 point de CHANCE. De plus, associez cette victoire au numéro 25, et notez-le soigneusement sur votre *Feuille d'Aventure*.

Cette journée a été très éprouvante, et vous êtes épuisé par vos efforts répétés. Alors que le public commence à quitter les tribunes, vous prenez pour votre part le chemin du champ clos voisin. Rendez-vous au **201**.

122

Surpris par votre voix, il se retourne brusquement et vous jette un regard noir. Vous découvrez alors un visage joufflu, rougi par la chaleur du feu, et ruisselant de sueur.

« Qui êtes-vous ? Que me voulez-vous ? demande-t-il en brandissant une grande louche de bois au-dessus de sa tête, en signe menaçant. »

Si vous décidez de rester courtois, et de lui avouer que vous venez ici à la suite d'une visite chez Faërbius, rendez-vous au **11**. Si vous préférez lui sauter dessus, et le forcer à parler en utilisant votre épée, rendez-vous au **36**.

123

Vous passez la journée avec vos compagnons, veillant le corps de Galim. Votre recueillement est cependant troublé par l'ambiance du champ clos, situé juste à côté. La Grande Joute se poursuit, et les affrontements entre les chevaliers de tous horizons arrachent à la foule de nombreux applaudissements et des cris d'émotions intenses et diverses.

Lorsque le son des trompettes annonçant la fin du tournoi retentit, vous vous permettez de sortir de la chapelle ardente pour voir ce qu'il se passe au-dehors. Vous apercevez à ce moment le Duc Wilfried de Blansqua qui est en train de défiler sur son cheval en saluant la foule en liesse. Il vient de remporter l'épreuve, et tout le monde l'honore. L'incident du début de journée, qui a coûté la vie à Galim, semble décidément bien loin, et ce constat cruel vous attriste profondément. Le Duc se présente devant la tribune officielle, où il reçoit les félicitations du Roi. Ce soir, lors du banquet final, il sera à sa table et recevra le trophée le plus prestigieux du tournoi : celui de la Grande Joute.

La foule met très longtemps à se disperser, tant elle est nombreuse. Cependant, le champ clos retrouve peu à peu une ambiance calme et apaisante convenant beaucoup mieux au recueillement.

C'est alors que vous avez la surprise de voir le Roi Norbert de Thellan, accompagné de son fils Olivier, entrer dans la chapelle ardente dédiée à Galim. Vous vous empresses de les rejoindre, en espérant pouvoir profiter de ce moment pour discuter avec eux.

Ils prient tous deux un long moment devant la dépouille de votre ami. Lorsqu'ils se retournent pour quitter la chapelle, vous abordez poliment le Roi, en vous présentant comme le collaborateur du Baron Galim pour l'investigation qu'il menait. Il consent à vous écouter, mais il vous fait aussi comprendre qu'il ne dispose que de très peu de temps.

Si vous souhaitez en savoir plus sur le projet de ligne de défense côtière dont vous a parlé le prêtre Aymeric, rendez-vous au **284**.

Si vous préférez lui demander l'autorisation d'interroger le prisonnier Tristan, rendez-vous au **185**.

Si vous pensez qu'il est plus important de lui révéler que la mort du Baron Galim de Thénéac n'est pas accidentelle, rendez-vous au **233**.

124

Vous abordez un groupe d'humains, dont l'apparence vous fait penser qu'ils viennent probablement d'un endroit éloigné de la capitale de Lumina. En commençant à discuter avec eux, vous avez la confirmation de vos suppositions, et vous apprenez qu'ils sont originaires de Sinévé : une cité lacustre située sur la côte sud-est du royaume.

Lorsque vous leurs demandez s'ils ont constaté des faits anormaux durant le tournoi, ils répondent par la négative. A part cela, en habitués passionnés par le tournoi, et faisant chaque année le déplacement, ils ajoutent apprécier le haut niveau des concurrents de cette année. Ils attendent en particulier beaucoup du tournoi d'Escrime et de la Grande Joute.

La conversation se poursuit, mais les informations fournies par ces hommes ne sont pas d'un grand intérêt pour vous.

Comprenant qu'ils ne pourront rien vous révéler de plus, vous mettez un terme à la discussion et vous vous retirez.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez choisir d'autres personnes à interroger.

Des prêtres, rendez-vous au **328**.

Des humains locaux (rendez-vous au **182**).

Des elfes (rendez-vous au **25**).

Des nains (rendez-vous au **158**).

Le Roi ou son fils (rendez-vous au **76**).

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités, et que le champ clos est le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner le campement. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre le champ clos est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le château royal (rendez-vous au **14**).

Le campement (rendez-vous au **178**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**).

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous en êtes bien à la mi-journée, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et si vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

125

Vous avez réalisé une performance exceptionnelle. Vous remportez ce concours haut la main devant le Baron Fergal de Jatë, qui était pourtant donné largement favori. Vous défilez fièrement sur votre monture et vous recevez les félicitations du Roi, sous les clameurs du public. Lors du banquet final, vous aurez l'honneur d'être à sa table, et vous recevrez votre récompense. Ce succès retentissant vous fait gagner 1 point de CHANCE. De plus, associez cette victoire au numéro 37, et notez-le soigneusement sur votre *Feuille d'Aventure*.

Après avoir profité des applaudissements enthousiastes de la foule, vous prenez finalement la direction du campement. La journée est déjà bien avancée, et le premier jour du tournoi touche à sa fin. Vous ramenez Coquin à son enclos, en ne manquant pas de le féliciter pour sa prestation, et vous regagnez votre tente la tête haute. Rendez-vous au **51**.

126

Une fois parvenu au bout de l'avenue du grand temple, vous vous retrouvez au pied de l'impressionnante voute d'entrée de l'édifice, qui porte décidément bien son nom. Il s'agit d'un immense bâtiment, aux formes généreuses, conçu de toute évidence pour accueillir énormément de public.

Aujourd'hui pourtant, l'activité devant le temple est plutôt inexistante. Lorsque vous pénétrez à l'intérieur, cette impression se confirme est vous découvrez un vaste hall complètement désert. Tout autour de vous, de nombreuses colonnes, ornées de magnifiques frises finement ciselées, délimitent les entrées de multiples couloirs, pavés de dalles de marbre usées et déformées par le temps et le passage répété des fidèles. A votre droite, quelques gouttes d'eau tombant d'un petit bénitier font naître, en atteignant le sol, un écho interminable. Perdu au milieu de ce volume démesuré, vous contemplez un long moment ce formidable complexe.

« Bonjour mon fils, dit une voix sortant de nulle part. Comment puis-je vous être utile ? »

Vous remarquez alors à quelques mètres sur votre gauche une silhouette encapuchonnée se tenant immobile et les bras croisés.

Si vous souhaitez répondre que vous êtes en mission pour le compte de la famille royale, et que vous souhaitez obtenir des renseignements, rendez-vous au **144**.

Si vous pensez qu'il est préférable de dire la vérité et de vous présenter comme un compagnon du Baron Galim de Thrénéac, enquêtant sur d'étranges faits, en marge du tournoi, rendez-vous au **83**.

Si enfin décidez de vous faire passer pour un simple voyageur désirant en savoir plus sur Fangor, le grand temple et le tournoi, rendez-vous au **61**.

127

Vous vous approchez de la tente et vous frappez le bouclier se trouvant à son pied. Peu après, une superbe jeune femme sort en tenant son heaume sous le bras et son épée dans l'autre main. Il s'agit de Dame Gabrielle de Roséria ; une Guerrière venant de la frontière est du royaume. Elle vous salue respectueusement en souriant, avant de s'équiper, et de se rendre au milieu de l'aire de combat.

Il est maintenant temps d'affronter votre adversaire.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|---------------------------------|----------|-----------|
| GABRIELLE DE ROSERIA | 8 | 12 |

Une fois le combat achevé, qu'il soit gagné ou perdu, notez son résultat, et retournez ensuite au **348** pour faire le choix qui convient.

128

Bien qu'étant relativement honorable, votre performance ne vous permet malheureusement pas de prétendre participer aux quarts de finale. Vous vous trouvez donc éliminé du tournoi de Lutte, avec la maigre consolation d'avoir fait passer un mauvais quart d'heure à certains de vos adversaires. Épuisé par vos affrontements répétés sur la terre battue, vous passez le reste de la journée à contempler les autres lutteurs. Le règlement du tournoi obligeant les participants à rester dans le champ clos jusqu'à la fin de la finale, par respect pour les autres combattants. Vous profitez de ces quelques heures pour essayer d'apprendre les prises et les coups qu'il vous a manqué pour aller plus loin dans la compétition. En fin de journée, la finale opposant Darack dit Le Borgne à Asslim dit Le Terrible tient toutes ses promesses. Elle se solde finalement par la victoire de Darack, qui recevra son trophée lors du banquet final, où il sera invité à la table du Roi. Ce dernier ne manque pas de le féliciter lorsqu'il se présente devant la tribune officielle, sous les clameurs de la foule. Il a été le plus fort, et sa victoire est indiscutable. Rendez-vous au **101**.

129

Vous payez le prix demandé et le tenancier vous donne votre bien, avec un grand sourire de satisfaction. L'objet que vous venez d'acheter est une corde tout à fait ordinaire, de qualité relativement bonne, et ayant peu servie.

Satisfait de votre acquisition, vous pouvez acheter un autre objet en retournant au **4**, ou bien ressortir de l'échoppe et reprendre votre chemin en vous rendant au **279**.

130

Vous poursuivez les festivités comme si de rien n'était, mais vous ne pouvez vous empêcher de repenser à cette étrange conversation entre ces deux hommes.

Lorsque la fatigue commence à devenir plus forte que l'envie de festoyer, vos camarades commencent à se retirer pour aller se coucher. Quand Galim se lève à son tour, vous vous approchez de lui afin de l'informer de ce dont vous venez d'être témoin. A l'écoute de votre récit, il fronce les sourcils.

« Il se trame des choses inquiétantes ici, lance-t-il à voix basse. Cela confirme mes soupçons. Soyons vigilants et cherchons à en apprendre d'avantage. Sur ce, je vous souhaite une bonne nuit. Reposez-vous bien car demain, le tournoi commence. »

Vous prenez congé et vous allez vous couchez dans votre tente. Malgré les nombreuses questions que vous avez à l'esprit, vous ne tardez pas à trouver le sommeil. Rendez-vous au **95**.

131

Les informations que vous avez pu obtenir vous permettent d'envisager l'option d'une visite des bas-fonds de Fangor, afin de découvrir ce mystérieux Faërbius. Si c'est ce que vous souhaitez faire aujourd'hui, rendez-vous au **303**. Sinon, retournez au paragraphe dont vous venez afin de faire un autre choix.

132

En tant que vainqueur du concours de Jet de Hache, vous êtes invité au banquet de clôture, où vous aurez l'honneur d'être à la table du Roi aux côtés de tous les autres champions du tournoi. Le soleil se couche derrière les collines, et l'heure du banquet approche. Vous prenez donc le chemin de la cité afin de vous rendre au château. Rendez-vous au **317**.

133

Lorsque vous repassez devant la cellule du forcené, celui-ci vous interpelle de nouveau.

« Bien joué l'ami, dit-il depuis son sombre cachot. Maintenant, ouvre-moi, et je t'aiderai à trouver ce que tu cherches car j'aurai une dette envers toi. »

Si vous décidez de libérer ce prisonnier, rendez-vous au **259**. Si vous préférez le laisser à son sort, vous rappelant avec une certaine rancœur de son agression sur votre personne, rendez-vous au **91**.

134

Vous montez sur l'estrade et vous tournez la roue, en espérant qu'elle fera honneur à son nom. Elle finit par s'arrêter devant un symbole synonyme pour vous du gain maximal de 25 Pièces d'Or. En tenant compte de votre mise, vous gagnez donc dans l'affaire 20 Pièces d'Or ; ce qui vous comble de joie. Cette réussite vous fait gagner 1 point de CHANCE. Vous pouvez maintenant vous rendre au **118** afin de faire un nouveau choix.

Dès votre approche, les hommes arrêtent leurs activités et vous dévisagent longuement. Vous les abordez poliment et vous apprenez qu'il s'agit d'une troupe accompagnant le Baron Fergal de Jatë ; un seigneur venant des rives du fleuve Lumë qui est un des deux affluents du fleuve Lumi sur lequel la cité de Fangor a été édiflée.

A ce moment, un homme d'aspect particulièrement antipathique sort de sa tente et vous regarde d'un air quelque peu suspicieux.

« Bonjour, je suis Fergal de Jatë, dit-il promptement. Que voulez-vous savoir ? »

Vous évoquez alors le nom du Baron de Torrial, et vous lui demandez ce qu'il sait de lui.

« Selyan fait partie de mes connaissances, répond-il l'air passablement irrité par votre curiosité. C'est un fine lame, et nous participons tous deux au tournoi d'escrime. A part ce détail, je ne le connais pas plus que cela. Pourquoi me posez-vous cette question ? »

Quelque peu méfiant, vous lui répondez simplement avoir entendu parler d'activités étranges concernant cet homme et vous déclarez vouloir en savoir plus par simple curiosité.

« Je n'ai rien remarqué de particulier, vous rétorque Fergal. A part peut-être ce qu'il s'est passé la nuit précédant le premier jour du tournoi. J'ai entendu parler de l'assassinat d'un des hommes du Baron de Torrial. D'après ce qu'on m'a dit, l'auteur du crime est un des hommes du Duc de Blansqua. Je vous avoue que cela m'étonne fort, car le Duc est une personne intègre, et il a la réputation de choisir personnellement ses hommes d'armes. Voilà tout ce que je peux vous dire. »

Sur ces mots forts intéressants, le Baron de Jatë se retire et retourne sous le couvert de sa tente.

Comprenant que vous n'apprendrez rien de plus ici, vous remerciez poliment les hommes, et vous vous éloignez de leurs tentes.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez choisir d'autres personnes à interroger.

Un groupe d'humains, dont les armoiries correspondent à une serre de rapace blanche sur fond mauve (rendez-vous au **43**).

Un groupe de nains, dont les armoiries représentent une hache argentée sur fond noir (rendez-vous au **5**).

Un homme isolé, portant pour armoiries un dragon pourpre sur fond or (rendez-vous au **293**).

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités et que le campement est le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner votre tente. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre le campement est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le château royal (rendez-vous au **14**).

Le champ clos (rendez-vous au **267**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**).

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous en êtes bien à la mi-journée, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et si vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

136

Vous êtes soudain stoppé net par l'apparition d'une inquiétante silhouette noire, tombée d'un balcon vous surplombant. Il s'agit d'un dangereux Assassin qui vous a clairement choisi pour cible.

Il vous a totalement surpris et vous n'avez pas d'autre choix que celui de vous défendre à l'épée.

| | | |
|-----------------|----------|-----------|
| | HABILETE | ENDURANCE |
| ASSASSIN | 9 | 9 |

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **283**.

137

Vous avez tiré une bille de couleur jaune. Cela vous place dans la poule composée, en sus de vous, des trois lutteurs suivants :

| | HABILETE | ENDURANCE |
|----------------------------------|----------|-----------|
| HECTOR DIT LA PIEUVRE | 10 | 7 |
| GEOFFROY DE SALMIRA | 7 | 8 |
| BALIMA DIT LE BLANC | 8 | 10 |

Afin de connaître votre classement dans cette poule, vous allez devoir affronter tour à tour ces trois combattants. Tous les coups sont permis dans cette forme de Lutte. C'est une des raisons pour laquelle elle plaît tant au public. Menez ces combats selon la règle normale, à l'exception près que vous remplacerez vos points d'ENDURANCE par des points de COMBAT. Ainsi, lorsque l'un des deux adversaires verra ses points de COMBAT tomber à zéro, il sera considéré vaincu et aucunement mort. Notez cependant que chaque combat est physiquement très éprouvant et vous coûtera, qu'il soit gagné ou perdu, 1 point d'ENDURANCE. Aussi, plus vous enchaînez les combats, et plus vous serez faible au début des suivants.

Si vous remportez les trois combats, rendez-vous au **109**.

Si vous en remportez deux, rendez-vous au **17**.

Si vous n'en remportez qu'un, rendez-vous au **128**.

Enfin si vous ne remportez pas le moindre combat, rendez-vous au **331**.

138

Vous révélez alors à Galim votre visite clandestine de la nuit dernière dans les geôles, et votre rencontre avec le prisonnier Tristan. Le Baron vous félicite pour votre action, mais il la juge néanmoins dangereuse et irréfléchie ; ce à quoi vous lui rétorquez que le temps pressait, et que vous craigniez que cet homme ne puisse pas être rencontré de manière officielle.

Lorsque vous lui expliquez la version de Tristan, il finit par s'avachir sur sa couche tant l'information est brutale.

« Nous sommes vraiment au bord de la catastrophe, dit-il d'un air abattu. D'un côté nous apprenons qu'un coup d'état meurtrier se prépare sous la houlette du Duc de Blansqua, et de l'autre on nous dit que le Baron de Torrial cherche expressément à discréditer ce même Duc. Tout cela n'a pas de sens, et je crois que notre marge de manœuvre est très étroite. »

Vous approuvez les propos de Galim, et vous cherchez tous deux la meilleure stratégie à adopter. Au bout de longues minutes de réflexion et d'échanges d'idées, vous finissez par tomber d'accord sur une ligne de conduite.

« Si la théorie d'un complot contre le Prince est exacte, il faut à tout prix être présent au banquet final. Et pour cela, le seul moyen est de remporter une épreuve du tournoi. Pour ma part, je m'y emploierai demain à l'occasion de la Grande Joute. Si par contre le Duc n'est qu'une victime et que le Baron de Torrial est le véritable cerveau d'une machination à finalité belliqueuse, le banquet sera l'occasion idéale pour en parler avec le Roi, en présence de personnalités très influentes dans le royaume, et peut-être des principaux intéressés. Ainsi, dans tous les cas, il faut participer à ce banquet. Cette décision me convient tout à fait à vrai dire. Cette délicate et complexe enquête aura au moins eu l'avantage de nous pousser à participer au repas le plus prestigieux du royaume ! »

La motivation de Galim vous redonne de l'espoir et, après avoir encore échangé quelques mots, vous finissez par vous décider à aller vous coucher, afin d'être en pleine forme demain matin. Rendez-vous au **250**.

139

Votre décision est prise. Vous quittez la chapelle ardente et vous vous empressiez de vous rendre vers le château royal afin d'y retrouver le prêtre.

Malgré la foule présente sur le champ clos pour assister à la Grande Joute, les rues de Fangor sont très animées et témoignent de l'importance de ce tournoi, qui draine énormément de monde. Vous vous frayez un passage au milieu des passants et, une fois arrivé aux portes du château, grand ouvert pour l'occasion, vous prenez la direction des jardins qui s'étendent du côté opposé de l'édifice royal.

Vous empruntez un cloître bordé de ravissants rosiers blancs, et vous aboutissez peu après devant un petit labyrinthe de hautes haies parfaitement entretenues. Comme vous l'a indiqué Aymeric, vous pénétrez entre les épaisses murailles de verdure, convaincu d'avoir enfin l'occasion de résoudre cette délicate et complexe affaire. Rendez-vous au **344**.

140

Vous gravissez un des escaliers menant au chemin de ronde du château. Arrivé en haut, vous profitez d'une position dominante vous permettant de voir la cité de Fangor. Edifiée et développée durant des siècles en bordure du grand fleuve Lumi, elle s'étale aujourd'hui sur plusieurs kilomètres, en faisant fi des nombreuses collines caractérisant la région. Au loin, vous devinez les grandes tours d'une construction qui pourrait fort bien correspondre à la célèbre académie de sorcellerie. Vous discernez également un immense bâtiment, situé au bout de la rue principale de la cité, qui ne peut être que le grand temple. Au nord, dans un vallon encaissé, un vaste quartier en désuétude contraste quelque peu avec le reste de la cité qui est, d'une manière générale, un bel exemple d'harmonisation architecturale.

A l'écart de la cité, vous apercevez le champ clos et le campement multicolore qui le jouxte. L'activité régnant en ces lieux est à l'image du tournoi : intense et grandiose.

Vous cheminez ainsi le long des remparts, observant avec attention le paysage et les personnes que vous croisez. Cependant, si l'on excepte le grand intérêt touristique de cette marche, vous comprenez rapidement que vous n'obtiendrez aucune information intéressante de ce côté du château.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez visiter une autre partie du château.

Un cloître bordé de rosiers blancs, s'étendant de part et d'autre du mur d'enceinte, et contournant le bâtiment central (rendez-vous au **168**).

Le bâtiment central, abritant entre autres la grande salle de réception et les quartiers de la famille royale (rendez-vous au **287**).

Les sous-sols, où l'on peut accéder en empruntant un escalier, et dont l'entrée se situe au milieu de la cour principale (rendez-vous au **232**).

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités et que le château royal est le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner votre tente. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre le château royal est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le champ clos (rendez-vous au **267**).

Le campement (rendez-vous au **178**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**).

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous en êtes bien à la mi-journée, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et si vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

141

Une fois arrivé au bout de la ruelle en escaliers, vous aboutissez dans une rue sombre et malodorante. Des rats courent le long des pavés, entre des débris et des détritus en tout genre. De nombreuses personnes se tiennent sur les pas de portes ; en train de discuter ou simplement d'attendre. Si vous êtes vêtu d'un Manteau à Capuche, rendez-vous au **20**. Sinon, rendez-vous au **227**.

142

Si vous décidez d'écouter le détenu, et d'aller au fond du couloir afin de tenter de récupérer les clés des cellules, rendez-vous au **244**. Si vous souhaitez lui demander son nom, et ce qu'il fait dans cette cellule, rendez-vous au **2**. Si vous préférez calmer ce dangereux criminel, vous n'avez guère d'autre choix que celui d'utiliser la magie. Si tel est le cas, choisissez une des Formules suivantes :

| | | | | |
|------------|------------|------------|------------|------------|
| ZAP | ZAQ | LOI | FEU | FEV |
| 352 | 376 | 383 | 365 | 392 |

143

Vous vous approchez de la tente et vous frappez le bouclier se trouvant à son pied. Peu après, un homme immense sort en tenant son heaume sous le bras et son épée dans l'autre main. Il s'agit de Silvain de Vanien, un Guerrier venant de la grande forêt grise : une immense zone boisée s'étendant au pied des montagnes du même nom. Il vous salue respectueusement, puis s'équipe, et se rend au milieu de l'aire de combat. Il est maintenant temps d'affronter votre adversaire.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|--------------------------|----------|-----------|
| SYLVAIN DE VANIEN | 9 | 16 |

Une fois le combat achevé, qu'il soit gagné ou perdu, notez son résultat, et retournez ensuite au **348** pour faire le choix qui convient.

144

Après avoir écouté votre réponse, l'homme s'approche lentement de vous. Il porte une soutane bleue brodée de frises florales cousues au fil d'or. Sous sa capuche, vous devinez un visage en pleine force de l'âge. Il dégage une impression de calme et de sérénité relativement rassurante.

« C'est étrange, dit-il en fronçant les sourcils. Vous ne faites pas partie des hommes que le Roi nous envoie d'habitude. Qui servez-vous ? »

Si vous souhaitez répondre que vous servez depuis peu le Roi Norbert de Thellan, rendez-vous au **335**

Si vous préférez lui dire que vous êtes au service de la Reine Aude de Thellan, rendez-vous au **241**.

Si enfin vous pensez qu'il est plus judicieux de lui annoncer que vous êtes ici pour le compte du Prince Olivier de Thellan, rendez-vous au **260**.

145

Vous poursuivez votre exploration du couloir, qui aboutit finalement à un trou noir et profond, au bord duquel se trouve un rouleau de corde dont l'une des extrémités est attachée à un pieu planté dans le sol.

Si vous décidez de descendre dans le trou en utilisant la corde, rendez-vous **295**. Si vous préférez faire demi-tour et retourner à l'embranchement afin d'explorer l'autre couloir, rendez-vous au **85**.

146

Vous annoncez à Galim que vous allez participer au tournoi afin de totalement vous fondre dans le flot des participants.

« Très bien, vous répond-il. Je vous confie donc Coquin pour la journée, si vous souhaitez participer au Jeu de l'Anneau. C'est un très bon cheval pour ce genre d'exercice. Il est un peu fougueux, mais il est vif et fiable ; ce qui est important. Vous le reconnaîtrez facilement parmi les chevaux de notre groupe, sa robe est blanche et marron. Quant à vos inscriptions, je me charge de les financer, comme je vous l'ai promis. Maintenant, je dois vous laisser. Je vais essayer de m'entretenir avec le Roi ; ce qui ne va pas être facile puisque le tournoi a débuté. A ce soir mon ami. »

Sur ces mots, Galim se retire et pars en direction du château royal.

Vous vous dirigez quant à vous au stand des inscriptions, où beaucoup de monde commence à se presser. Lorsque vient enfin votre tour, vous donnez aux officiels le montant offert par Galim, et vous ajoutez votre nom à la liste des engagés pour chacune des épreuves que vous avez choisi. Notez bien ces épreuves sur votre *Feuille d'Aventure* afin de ne pas oublier de vous présenter à chacune d'elle.

Vous prenez ensuite la direction de la cité, afin d'aller y quérir l'équipement qui vous sera nécessaire pour participer au tournoi.

Vous parvenez rapidement aux portes de Fangor, croisant de nombreuses personnes venant de tous horizons. Les lourdes portes de l'enceinte sont grandes ouvertes pour l'occasion et, si des gardes sont bien présents, leur rôle est simplement dissuasif, tant le monde passant par ce seuil est important. Rendez-vous au **315**.

147

Vous repassez le grand drap de satin et vous regagnez la salle du trône pour rejoindre la petite salle vous ayant servi de vestiaire afin de vous déguiser. Une fois votre Soutane ôtée, vous ressortez et vous regagnez le hall d'entrée du bâtiment principal.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez visiter une autre partie du château.

Un cloître bordé de rosiers blancs, s'étendant de part et d'autre du mur d'enceinte, et contournant le bâtiment central (rendez-vous au **168**).

Les sous-sols, où l'on peut accéder en empruntant un escalier, et dont l'entrée se situe au milieu de la cour principale (rendez-vous au **232**).

Le chemin de ronde du mur d'enceinte, qui permet de faire le tour du château, et qui doit offrir un excellent point de vue sur la cité de Fangor (rendez-vous au **140**).

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités et que le château royal est le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner votre tente. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre le château royal est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le champ clos (rendez-vous au **267**).

Le campement (rendez-vous au **178**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**).

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous en êtes bien à la mi-journée, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et si vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

148

En tant que vainqueur du concours de Jet de Lance, vous êtes invité au banquet de clôture, où vous aurez l'honneur d'être à la table du Roi, aux côtés de tous les autres champions du tournoi. Le soleil se couche derrière les collines, et l'heure du banquet approche. Vous prenez donc le chemin de la cité afin de vous rendre au château. Rendez-vous au **317**.

149

Vous décidez de miser sur le scorpion noir (choisissez et déduisez le montant de votre mise de votre *Feuille d'Aventure*). Une fois les paris clos, les deux redoutables insectes sont libérés de leurs prisons de verre, et se retrouvent face à face. Ils s'observent un moment avant de se ruer l'un vers l'autre, avec une telle vivacité, qu'il vous est impossible de distinguer lequel frappe le premier. Peu après, vous voyez les mouvements du scorpion doré ralentir progressivement. Il semble blessé mortellement, et votre favori a tôt fait de l'achever en lui assénant un puissant coup de queue et en lui taillant le corps avec ses pinces. Vous comprenez alors que vous avez misé sur le bon scorpion. Cette issue heureuse vous fait gagner 1 point de CHANCE. C'est avec le sourire aux lèvres que vous empochez votre gain (égal au double de votre mise, moins 1 Pièce d'Or de commission au profit du gérant des paris), et que vous quittez ensuite l'auberge. Rendez-vous au **235**.

Un nouveau jour se lève sur Fangor : le troisième du Grand Tournoi. Comme à son habitude, le campement voit son activité grandir peu à peu. La nuit que vous venez de passer, dans le confort de votre tente, vous permet de récupérer 2 points d'ENDURANCE. La discussion que vous avez eue la veille avec le Baron Galim occupe encore vos pensées, et vous commencez à vous demander si vous serez capable d'identifier et de contrer les projets du Baron Selyan de Torrial et de ses probables complices. Vous avez encore beaucoup à découvrir, les jours passent à une vitesse folle, et vous n'avez pour l'instant que de maigres indices. Toujours est-il que vous devez poursuivre votre investigation, par tous les moyens. Après votre repas matinal, qui vous permet le cas échéant de recouvrer 3 points d'ENDURANCE, vous constatez que les participants aux épreuves du jour sont déjà à l'entraînement. Ici les carreaux d'arbalètes volent contre les arbres bordant le campement, transformés pour l'occasion en cibles de fortune, et là les lances planent au loin avec de magnifiques trajectoires paraboliques.

Le Baron Galim vous déclare qu'il va passer la journée, avec son cheval, à s'entraîner pour la Grande Joute, qui aura lieu lors du cinquième et dernier jour du tournoi. Vous lui annoncez que vous allez pour votre part poursuivre vos activités, et vous lui donnez rendez-vous pour la fin de journée.

Notez bien le numéro de paragraphe **151** car, une fois la troisième journée du tournoi achevée, vous devrez vous y rendre impérativement, et il ne vous sera peut-être pas explicitement rappelé. Quant à vous, quel programme allez-vous prévoir aujourd'hui ?

Participer au concours de Tir à l'Arbalète (rendez-vous au **274**).

Participer au concours de Jet de Lance (rendez-vous au **342**).

Enquêter dans les rues de la cité (rendez-vous au **224**).

Enquêter au château royal (rendez-vous au **14**).

Enquêter dans le campement (rendez-vous au **178**).

Enquêter dans le champ clos (rendez-vous au **267**).

Enquêter au grand temple de Fangor (rendez-vous au **89**).

Enquêter à l'académie de sorcellerie de Fangor (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et que vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

Enfin, si vous possédez un peu d'argent, et que vous avez besoin de vous équiper, vous pouvez tenter d'acheter quelques objets dans le campement en vous rendant au **209**.

151

Comme tous les soirs, le campement se remplit peu à peu de ses occupants qui reviennent, pour certains du champ clos, et pour d'autres de la cité. Vous rejoignez les tentes appartenant au clan du Baron Galim de Thénéac, afin d'y retrouver vos compagnons.

A votre arrivée, vous constatez qu'ils sont tous attroupés autour de votre tente et de celle de Galim. En approchant, vous comprenez bien vite l'objet de leur intérêt pour vos quartiers. Les deux tentes ont été complètement mises à sac ; fouillées de fond en comble et sans ménagement. Vous vous empresses de faire un inventaire méthodique de toutes vos affaires, et vous constatez avec surprise que rien n'a été dérobé. Lorsque le Baron Galim revient à son tour, il fait le même étonnant et déroutant constat. De toute évidence, celui qui a fouillé vos tentes recherchait quelque chose qu'il n'a pas trouvé et n'était animé d'aucune intention de vol gratuit. Cet acte de vandalisme ne ressemble à rien d'autre qu'à une fouille menée dans un but précis. Il s'agit certainement d'une action à mettre à l'actif des personnes sur lesquelles vous êtes en train d'enquêter. Le Baron Selyan de Torrial connaît vos motivations et a probablement découvert votre intérêt pour ses activités. Désormais, il va vous falloir faire preuve d'une grande prudence, car le danger risque de venir de n'importe où.

Galim prend pour sa part cet événement avec philosophie.

« S'ils se donnent tant de mal, c'est que nous leur posons un réel problème, dit-il le sourire aux lèvres. Nous sommes donc importants et dangereux à leurs yeux et c'est une bonne chose. »

Vous approuvez sa réaction, mais vous vous inquiétez néanmoins pour la suite du tournoi.

C'est finalement une douce et agréable odeur de pot au feu qui interrompt votre discussion. Auguste, le cuisinier de la troupe, a une nouvelle fois fait des merveilles, et tout le monde se presse autour du feu pour déguster le succulent souper qu'il a préparé. Ce repas vous permet le cas échéant de récupérer 3 points d'ENDURANCE.

Une fois la nuit tombée, et comme à votre habitude, vous vous rendez dans la tente de Galim afin d'échanger vos comptes rendus de la journée. Vous apprenez qu'il a eu une discussion intéressante durant son entraînement avec un Baron ami nommé Lucas de Tatira.

« Lucas a constaté de fréquentes discussions entre le Duc Wilfried de Blansqua et le Baron Selyan de Torrial, vous dit-il. Cette attitude l'a surpris car le Duc est connu pour être un homme solitaire et un piètre communicant. Il a également entendu parler de l'arrestation mouvementée du capitaine de la garde personnelle du Duc, par les soldats royaux. Cet événement a eu lieu dans les rues de Fangor, et personne ne connaît réellement le motif de cette arrestation. Toujours est-il que le prisonnier, prénommé Tristan, est aujourd'hui enfermé dans les geôles royales, qui sont situées sur une colline à l'écart de la cité. »

Vous enregistrez avec soin ces informations dans votre mémoire et, après avoir terminé votre discussion autour d'un bon vin chaud partagé en toute camaraderie, vous retournez dans votre propre tente. Rendez-vous au **337**.

152

Vous sortez de la foule et vous annoncez que vous souhaitez défier Le Taureau. Il semble ravi de votre candidature et vous invite à prendre place en face de lui. Il vous observe longuement avec un regard qui en dit long sur ses intentions destructrices.

Pendant ce temps, les paris vont bon train. Totalement inconnu, vous êtes considéré comme un gros outsider, et votre cote est de dix contre un. Si vous remportez ce bras de fer, vous remporterez la modique somme de 25 Pièces d'Or. Si vous par contre vous le perdez, vous risquerez de repartir avec une bonne douleur au bras.

Une fois les paris fermés, Le Taureau vient se placer en face vous. Vous présentez vos bras verticalement, posez vos paumes de mains l'une contre l'autre, et croisez vos doigts, prêts à en découdre.

Voici comment vous allez procéder pour participer à ce bras de fer. Ce jeu demande beaucoup de force mais aussi une certaine habileté. Lancez deux dés, et ajoutez le score obtenu à votre total d'HABILETE et à votre total d'ENDURANCE. Faites de même pour Le Taureau et comparez les deux résultats.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|-------------------|----------|-----------|
| ROBERT DIT | | |
| LE TAUREAU | 7 | 21 |

Si votre score est supérieur à celui de votre adversaire, rendez-vous au **281**. Si les deux scores sont identiques, recommencez un nouvel échange. Si enfin votre score est inférieur celui de votre adversaire, rendez-vous au **228**.

153

Votre prestation a été exceptionnelle, et vous remportez ce concours devant une concurrence particulièrement rude. Lorsque vous vous présentez devant la tribune officielle, afin de recevoir les félicitations du Roi, vous devinez dans le brouhaha enthousiaste de la foule que vous venez de réaliser là une très grande performance. Un humain qui parvient à battre la célèbre elfe Gwën au Tir à l'Arc, on va en parler longtemps dans le royaume de Lumina. Ce succès retentissant vous fait gagner 1 point de CHANCE. De plus, associez cette victoire au numéro 64, et notez-le soigneusement sur votre *Feuille d'Aventure*.

Cette journée a été intense et stressante, et vous retournez pour votre part au campement, la tête haute. Rendez-vous au **101**.

154

Arrivé au niveau du pont levis marquant l'entrée du château, un des gardes s'arrête un instant pour parler avec un officier. Il revient peu après et ordonne à ses hommes de vous conduire immédiatement aux geôles royales.

La prison où l'on vous conduit se trouve juchée sur une colline située à l'écart de la cité. Peu après, vous vous retrouvez enfermé au fond d'un cachot, sombre et humide, sans avoir eu l'occasion de vous défendre.

Durant le tournoi, tous les jugements sont suspendus, et vous ne pourrez donc plaider votre cause, et espérer sortir, que bien trop tard pour mener à bien votre mission. Votre aventure se termine ici, d'une manière bien peu glorieuse.

155

Le Baron de Torrial se relève et quitte l'aire de combat en vous jetant un regard glacial.

« Profitez bien de cet instant de gloire, vous dit-il à voix basse. Il ne durera pas éternellement. »

Puis il retourne dans sa tente, visiblement très en colère. Retournez maintenant au **348** pour faire le choix qui convient.

156

Vous parvenez au niveau de l'escalier que vous vous empressez de gravir, pour atteindre le chemin de ronde. Vous basculez ensuite de l'autre côté des remparts, afin de redescendre à l'extérieur de la forteresse.

Si vous êtes monté à l'aide d'une corde, cette descente ne vous pose aucun problème puisque vous la réutilisez, en ayant pris soin de la nouer autour de l'un des créneaux.

Si vous êtes monté sans corde, vous devez lancer deux dés et ajouter 3 au score obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, vous parvenez sans encombre au bas de la muraille. S'il est supérieur, vous chutez lourdement sur le talus herbeux situé au pied de l'enceinte, et vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Si vous parvenez en bas sain et sauf, rendez-vous au **53**.

157

Avez-vous entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou dans l'herboristerie dont vous sortez ? Si tel est le cas, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat. Sinon, rendez-vous au **106**.

158

Vous abordez un groupe de nains assistant avec une passion débordante à la prestation d'un de leurs compatriotes. Ils viennent des montagnes du nord du royaume, et appartiennent à un peuple de mineurs extrayant du cuivre qu'ils purifient et revendent aux marchands de passage.

Lorsque vous les interrogez sur le Baron Selyan de Torrial, ils déclarent ne rien savoir sur ce personnage, à part que c'est un humain et qu'il n'a donc aucune chance de remporter le concours de Jet de Hache.

A la question de savoir s'ils ont constaté des faits anormaux durant le tournoi, ils répondent par la négative.

La conversation se poursuit, mais les informations fournies par les nains ne sont pas d'un grand intérêt pour vous.

Comprenant qu'ils ne pourront rien vous révéler de plus, vous mettez un terme à la discussion et vous vous retirez.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez choisir d'autres personnes à interroger.

Des prêtres, rendez-vous au **328**.

Des humains locaux (rendez-vous au **182**).

Des humains étrangers (rendez-vous au **124**).

Des elfes (rendez-vous au **225**).

Le Roi ou son fils (rendez-vous au **76**).

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités, et que le champ clos est le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner le campement. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre le champ clos est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le château royal (rendez-vous au **14**).

Le campement (rendez-vous au **178**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**).

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous en êtes bien à la mi-journée, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et si vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

159

Vous bondissez hors de votre cachette, et vous vous ruez vers le seuil de la porte pour tomber nez à nez avec un garde.

« Alarme ! Alarme ! crie-t-il en vous voyant surgir. »

Quelques secondes suffisent pour que la zone soit envahie par une multitude de soldats armés. Vous n'avez pas d'autre choix que celui de vous rendre, et vous ne tardez pas à vous retrouver au fond d'une cellule crasseuse.

Durant le tournoi, tous les jugements sont suspendus, et vous ne pourrez donc plaider votre cause, et espérer sortir, que bien trop tard pour mener à bien votre mission. Votre aventure se termine ici, d'une manière bien peu glorieuse.

160

Votre prestation a été exceptionnelle et vous prenez la tête du concours, devant le puissant Ulgar. Les derniers concurrents du concours ont beau faire de leur mieux, aucun ne parvient à faire mieux que vous. En fin de journée, une fois que le dernier compétiteur en a fini avec ses trois essais, vous êtes déclaré vainqueur de l'épreuve de Jet de Lance. La foule vous applaudit et vous honore pour cette superbe performance, qui a de quoi impressionner. Après avoir effectué un tour d'honneur du champ clos, vous vous présentez devant la tribune, où vous recevez les félicitations du Roi. Lors du banquet final du tournoi, vous aurez l'honneur d'être invité à sa table, où vous recevrez votre récompense amplement méritée. Ce succès retentissant vous fait gagner 1 point de CHANCE. De plus, associez cette victoire au numéro 133, et notez-le soigneusement sur votre *Feuille d'Aventure*.

Lorsque le public commence à descendre des tribunes, et que les concurrents se dispersent, vous reprenez le chemin du campement voisin. Rendez-vous au **151**.

161

Vous montez sur l'estrade et vous tournez la roue, en espérant qu'elle fera honneur à son nom. Malheureusement, elle finit par s'arrêter sur un symbole perdant. Vous redescendez en maudissant votre malchance, et vous pouvez alors vous rendre au **118** pour faire un nouveau choix.

162

Vous demandez à Näskaal si le nom de Faërbius lui évoque quelque chose. Ce à quoi il vous répond après quelques instants de réflexion.

« Oui, j'ai entendu parler d'un certain Faërbius. Il y a de nombreuses années, il était apprenti dans notre académie. Mais ses talents au combat, comme en magie, n'étaient pas suffisants pour lui permettre de prétendre devenir un jour Guerrier-Sorcier. Cependant, comme de nombreux anciens apprentis, son séjour à l'académie lui a beaucoup servi, et il a fait une très belle carrière. Il s'est reconverti dans l'herboristerie et la médecine, et a un jour été nommé guérisseur de la maison royale. Il est resté quelques années à ce poste mais un jour, il a fait une énorme erreur qui a coûté la vie au bébé qu'attendait la reine Aude et qui aurait dû être l'ainé de l'actuel Prince héritier. Le Roi l'a aussitôt congédié et il s'est fait oublier. Depuis, je n'ai plus entendu parler de lui, mais je sais qu'il a installé un commerce dans les bas-fonds de la cité. Le fait que vous évoquiez son nom me surprend donc au plus haut point. »
Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que Faërbius se trouve dans les bas-fonds de Fangor, et associez à cette information le numéro 50.

Vous poursuivez ensuite votre interrogatoire de manière toute aussi cordiale. Rendez-vous au **120**.

163

Vous vous engagez dans le couloir de gauche. L'humidité est encore plus importante, et une odeur âcre agresse vos sens.

Soudain, une masse verte et difforme tombe sur vous. Vous êtes attaqué par du Limon Vert ; un végétal monstrueux, qui attendait patiemment sa proie, accroché au plafond. Vous ressentez immédiatement une intense douleur et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous choisissez de combattre cette créature à l'épée, rendez-vous au **299**. Si vous préférez faire appel à la magie, choisissez une des Formules suivantes :

| | | | | |
|------------|------------|------------|------------|------------|
| MOU | HOR | FEU | VER | LIM |
| 359 | 397 | 363 | 381 | 374 |

Si enfin vous possédez une fiole contenant une Solution Bactéricide, rendez-vous au paragraphe correspondant au numéro qui est inscrit dessus.

Lorsque le tournoi est déclaré ouvert par le héraut, le Duc de Blansqua demande à sortir de sa tente et va défier, à la surprise générale, votre ami le Baron de Thénéac : le favori de l'épreuve. Cette action vous surprend au plus haut point, et vous fait redouter un quelconque piège. Mais votre qualité de simple spectateur vous empêche de faire quoi que ce soit, et vous vous contentez donc d'observer les événements.

Dès que le bouclier à l'effigie du cerf noir sur fond argent est frappé par la lance du Duc, Galim sort de sa tente, et finit de s'équiper, en se dirigeant vers son cheval. Les deux hommes se dévisagent longuement avant de s'en aller chacun de leur côté.

Une fois les deux combattants en place, l'attente n'est pas longue, et ils s'élancent au grand galop vers le milieu du champ clos. Bien protégés dans leurs armures, lances pointées vers l'avant et boucliers serrés contre leurs poitrines, les deux chevaliers se rencontrent dans un fracas assourdissant, arrachant à la foule des exclamations spontanées.

Vous entendez aussitôt Galim pousser un cri de douleur et vous le voyez chuter lourdement de son cheval, dans un panache de poussière. Immobile sur le sol, il ne donne aucun signe de vie et le héraut accourt rapidement pour s'enquérir de son état. Quelques secondes suffisent à tout le monde pour comprendre que le Baron de Thénéac est très gravement blessé. Les soldats royaux accourent pour transporter la victime en un lieu calme, à l'écart des regards indiscrets de la foule. C'est alors que vous constatez que la terre battue, où était étendue Galim, est maculée de sang. Il est vraisemblablement dans un état très préoccupant, et vous trépignez à l'idée de ne pouvoir aller le voir. Impassible, le Duc de Blansqua regarde pour sa part la scène avec arrogance, du haut de son cheval. Il feint de ne pas comprendre ce qu'il s'est passé lorsque le héraut, venu vérifier son équipement, constate que la pointe de sa lance n'est pas neutralisée convenablement. Lors des tournois de ce type, des boules de bois tendre sont en effet toujours enfilées au bout des lances afin d'éviter les blessures graves. Le Duc et le héraut entrent alors en discussion et, peu après, un détachement de soldats royaux est envoyé pour arrêter la personne responsable de la neutralisation des armes. Le Duc regagne quant à lui son abri de toile, apparemment blanchi de toute accusation.

L'incident émeut la foule qui s'agite et ne comprend pas réellement ce qu'il s'est passé. Même si vous êtes intimement convaincu qu'il s'agit là d'un véritable meurtre, l'action a toutes les apparences d'un simple accident, découlant de la négligence du préposé à la préparation des lances.

Quelques minutes plus tard, un prêtre du Grand Temple de Fangor s'avance vers la tribune officielle, et vient parler avec le Roi. Vous redoutez le pire, et votre estomac se noue de terreur. Peu après, le Roi se lève et demande le silence.

« Recueillons-nous humblement car un grand chevalier vient de nous quitter, déclare-t-il d'un air grave et attristé. Le Baron Galim de Thénéac vient de s'éteindre des suites de ses blessures. Honorons sa bravoure en lui offrant une minute de silence. »

La quiétude qui suit cette annonce est lourde et particulièrement émouvante. De nombreux spectateurs versent une larme, en pensant à celui qui fût un de leurs chevaliers préférés. Vous êtes pour votre part d'autant plus touché par la mort de Galim que vous la savez voulue. Un puissant sentiment de vengeance vous fait serrer les dents, au point de vous crispier le visage. Mais il est trop tard maintenant, et Galim ne reviendra pas. Tout ce qu'il vous reste à faire, c'est mener à bien la mission qu'il vous a confiée, et déjouer le complot qui se trame dans l'ombre du tournoi. C'est encore la meilleure manière de lui rendre les honneurs, et de punir du même coup ses odieux meurtriers.

Une fois le moment de silence achevé, le tournoi reprend ses droits et les joutes se poursuivent. Vous ne pouvez rester en place après ce drame et, avec vos compagnons, vous descendez précipitamment des tribunes afin d'aller auprès du corps du regretté défunt. Rendez-vous au **300**.

165

Maintenant débarrassé des deux Chiens, vous prenez le temps de découvrir la pièce dans laquelle vous vous trouvez. Vous remarquez tout d'abord un grand tableau représentant le Prince Olivier de Thellan, monté sur un superbe étalon blanc. Vous pensez alors que cette antichambre est certainement celle du Prince et, le sachant au champ clos avec son père, vous êtes assuré de son absence pour un long moment. En citoyen loyal, vous savez que vous ne pouvez pas vous permettre de fouiller ou de voler quoi que soit à un membre de la famille royale. Vous faites donc abstraction du grand bureau, sur lequel sont déroulés des cartes et des parchemins. Vous ne jetez qu'un bref regard sur la bibliothèque, contenant de nombreux ouvrages témoignant de l'érudition du jeune Prince, et vous vous contentez enfin d'entrouvrir la porte du fond de la salle pour constater qu'elle donne sur une grande et magnifique chambre.

Vous en venez alors à admettre que la seule chose à faire maintenant est de quitter les quartiers du Prince, et de redescendre dans le petit hall. Mais vous savez cependant que ce chemin est désormais barré par les deux Chiens.

Cherchant à éviter un affrontement inutile et ne désirant surtout pas blesser les animaux de compagnie du Prince héritier, vous décidez de faire appel à la ruse. Vous montez sur une haute commode, située près de la porte, et vous ouvrez le battant en vous aidant de votre épée. Les Chiens, qui ne sont plus du tout ensorcelés, se ruent dans la pièce. Vous en profitez pour sauter dans l'escalier depuis votre perchoir. Vous avez tout juste le temps de claquer la porte derrière vous, mais vous parvenez néanmoins à laisser les deux colosses aux dents acérées dans l'antichambre d'où ils n'auraient jamais dû sortir.

Cette cascade n'était cependant pas aisée. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous vous en sortez avec un simple surdosage d'adrénaline dans vos artères. Si vous êtes Malchanceux, vous vous tordez la cheville en sautant dans l'escalier et vous perdez 1 point d'ENDURANCE.

Quoi qu'il en soit, vous voici maintenant prêt à retourner dans le petit hall. Rendez-vous au **349**.

166

Le sort a désigné les deux adversaires qu'il vous faudra vaincre si vous voulez accéder aux quarts de finale.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|-------------------------------|----------|-----------|
| ARTHUS DE GESTREAN | 6 | 8 |
| NABIL DIT LE SEC | 7 | 9 |

Si vous remportez ces deux combats, rendez-vous au **109**. Si vous en perdez un ou si vous perdez les deux, rendez-vous au **128**.

167

Le bras de fer débute et la foule, partagée en deux camps mélangés mais aisément reconnaissables, scande les noms de ses favoris respectifs dans une clameur assourdissante. Les secondes s'égrènent, et aucun des deux hommes ne parvient à prendre le dessus. Leurs visages sont littéralement décomposés par l'intensité de l'effort qu'ils fournissent et, malgré le bruit, vous parvenez à entendre les craquements de leurs phalanges entrecroisées et décolorées par la force qu'elles subissent. Soudain, les doigts de Grizzly glissent quelque peu et Le Taureau en profite pour prendre un avantage conséquent. Acculé à quelques centimètres de la table, le bras de Grizzly finit par flancher et se retrouve bientôt écrasé sous l'action démesurément violente de son adversaire. Le Taureau se redresse aussitôt et lève les bras au ciel en signe de victoire. Son hurlement rageur déferle dans la taverne surchauffée, et finit de ridiculiser Grizzly qui se retire penaud, en se tenant le bras.

Vous avez eu le nez fin en misant sur Le Taureau, et vous remportez donc le double de votre mise, moins la Pièce d'Or de commission du gérant des paris.

Devant cette démonstration de puissance, aucun nouveau candidat ne se déclare. Si vous désirez maintenant quitter la taverne, rendez-vous au **333**. Mais si vous décidez de répondre aux provocations de Robert Le Taureau, qui nargue la foule en demandant un nouveau challenger, vous pouvez le faire en vous rendant au **152**.

Vous empruntez le cloître s'étendant au pied du mur d'enceinte du château. La multitude de rosiers blancs, décorés de rubans bleu nuit et argent, donne à ce lieu de passage un charme romantique, quelque peu en décalage avec le caractère guerrier du tournoi. A n'en pas douter, une note féminine est à l'origine de cette décoration ; peut-être l'œuvre de la Reine Aude de Thellan en personne.

Une fois parvenu à l'arrière du château, vous débouchez sur une grande porte de bois brut comportant de solides armatures métalliques d'une brillance parfaite, et arborant un nombre incalculable de gravures représentant des végétaux. En passant le seuil de cette porte, vous débouchez dans un grand jardin multicolore. Des senteurs florales inondent les lieux et leur donnent une véritable dimension apaisante. Vous vous sentez même un instant complètement étranger aux problèmes justifiant votre présence dans ces jardins ; une sensation agréable que doivent probablement aimer ressentir les membres de la famille royale.

Les jardins du château sont dessinés autour d'un petit labyrinthe de hautes haies, dont la rigueur de la taille est incomparable. Au pied de grands arbres, pour la plupart centenaires, des arbustes et autres buissons fleuris parsèment de petites allées tortueuses tapies de graviers roses. Par endroits, de ravissantes fontaines de marbre blanc, ornées de frises et de sculptures d'inspiration chevaleresque, égayent l'atmosphère par le son de l'eau qui s'en écoule avec légèreté.

Vous parcourez ces agréables jardins en prenant soin de ne négliger aucun recoin, mais nulle part vous ne trouvez quelqu'un susceptible de vous renseigner concernant le sujet qui vous préoccupe. Vous décidez finalement de quitter ces lieux enchanteurs, en espérant avoir plus de chance ailleurs.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez visiter une autre partie du château.

Le bâtiment central, abritant entre autres la grande salle de réception et les quartiers de la famille royale (rendez-vous au **287**).

Les sous-sols, où l'on peut accéder en empruntant un escalier, et dont l'entrée se situe au milieu de la cour principale (rendez-vous au **232**).

Le chemin de ronde du mur d'enceinte, qui permet de faire le tour du château, et qui doit offrir un excellent point de vue sur la cité de Fangor (rendez-vous au **140**).

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités et que le château royal est le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner votre tente. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre le château royal est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le champ clos (rendez-vous au **267**).

Le campement (rendez-vous au **178**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**).

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous en êtes bien à la mi-journée, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et si vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

En entendant votre réponse, le vieil homme baisse les yeux, et dit en soupirant :

« Décidément, l'agitation qui règne en ces jours de tournoi nous amène des hommes qui n'ont aucun respect de la nature. Vous savez, cette fleur n'a pas le moindre intérêt décoratif. A peine cueillie, elle se flétrit en quelques minutes, et on ne peut la mettre dans un vase. Je me demande pourquoi certains s'obstinent à ramasser ce qu'ils ne connaissent pas. Pourtant, je sais qu'elle est parfois utilisée comme ingrédient dans certaines potions agissant sur la volonté des gens. Mais ça, ce n'est pas ma partie. »

Vous remerciez le vieil homme pour ces renseignements, et vous ressortez de l'échoppe. Les questions se bousculent dans votre esprit. Pourquoi un homme du Baron Selyan de Torrial s'intéressait-il à ces fleurs ? Désirerait-il contrôler la volonté de quelqu'un ? Si tel est le cas, à qui voudrait-il s'en prendre, et par quel moyen ?
Rendez-vous au **157**.

Probablement attiré par le bruit que provoque votre épée contre la grille, un soldat fait soudain irruption dans la salle. Dès qu'il vous aperçoit, il se met à crier.

« Alarme ! Alarme ! Un prisonnier s'évade ! »

Vous êtes malheureusement découvert. Pis que cela, le soldat est bientôt rejoint par une multitude de gardes armés qui déferlent dans la salle où vous êtes désormais pris au piège. Vous n'avez pas d'autre choix que celui de vous rendre, et vous ne tardez pas à vous retrouver au fond d'une cellule crasseuse.

Durant le tournoi, tous les jugements sont suspendus, et vous ne pourrez donc plaider votre cause, et espérer sortir, que bien trop tard pour mener à bien votre mission. Votre aventure se termine ici, d'une manière bien peu glorieuse.

171

« Que... Que voulez-vous ? demande-t-il en bégayant de surprise et de terreur. » Vous lui déclarez savoir qu'il a en sa possession une potion que lui a transmis Faërbius, et vous lui ordonnez de vous dire à qui elle est destinée. L'homme hésite un long moment mais ne semble pas décidé à vous répondre. Vous pressez donc la pointe de votre épée, provoquant une vilaine coupure à quelques millimètres de sa carotide.

« D'accord, je vais vous dire ce que je sais, mais je vous préviens que ce n'est pas grand-chose, finit-il par déclarer. J'ai bien reçu une potion de la part de Faërbius, mais je n'ai aucune idée de ce à quoi elle peut servir. On m'a juste donné l'ordre de la verser dans la coupe d'Absinthe destinée au Prince héritier, le soir du banquet final du tournoi. » Vous lui demandez alors avec la même fermeté à qui il obéit.

« J'ai reçu mes ordres d'un homme de main du Duc de Blansqua, dont je ne connais même pas le nom. Ce salaud a kidnappé ma fille unique, et a menacé de la tuer si je ne lui obéissais pas et si je ne gardais pas le silence. Maintenant que je vous ai parlé, j'ai grand peur pour elle. Voilà dix jours qu'elle m'a été enlevée, et ni moi, ni ma femme, ne pourrions nous remettre de sa perte. »

Comprenant la détresse dans laquelle se trouve le pauvre Gontrand, vous lui assurez que vous parviendrez à faire cesser ces machinations, que tous les criminels impliqués seront arrêtés, et que sa fille lui sera rendue saine et sauve. Il paraît quelque peu rassuré, mais vous devinez dans ses yeux qu'il cache en fait un sentiment d'affolement total.

Le complot qui se trame menace de toute évidence le plus haut niveau du royaume : la famille royale. Lorsque vous lui demandez où se trouve cette potion, il vous répond les larmes aux yeux :

« Je n'en sais rien. Elle m'a été dérobée durant la matinée du premier jour du tournoi ; alors qu'elle venait tout juste de m'être livrée. A sa place, je n'ai trouvé qu'un message anonyme annonçant qu'elle me serait restituée en temps voulu. Je ne sais plus quoi faire car je n'ai pas revu cet homme depuis dix jours. »

Il est clair que les instigateurs de cette machination sont prêts à tout pour parvenir à leurs fins. Par ailleurs, la disparition de la potion, le matin même de sa livraison, est un fait surprenant. Vous en déduisez qu'il s'agit peut-être là d'une mesure de précaution, prise à la suite de la découverte de votre intérêt, et de celui du Baron Galim, pour les activités du Baron Selyan de Torrial. A la lumière des révélations de Gontrand, il vous paraît en effet évident que le Baron de Torrial et le Duc de Blansqua sont mêlés de près à cette affaire.

Vous poursuivez votre conversation, en vous employant à rassurer une nouvelle fois le chef cuisinier. Ne voulant pas que les félons apprennent que vous détenez ces précieuses informations, vous demandez à Gontrand de ne parler à personne de votre visite, de continuer son travail comme si de rien n'était, et de verser la potion dans la coupe du Prince comme il lui a été ordonné.

Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez obtenu les aveux du chef cuisinier, et associez-y le numéro 115. Vous laissez ensuite le cuisinier, et vous ressortez du bâtiment par l'endroit même où vous êtes entré.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez visiter une autre partie du château.

Un cloître bordé de rosiers blancs, s'étendant de part et d'autre du mur d'enceinte, et contournant le bâtiment central (rendez-vous au **168**).

Le bâtiment central, abritant entre autres la grande salle de réception et les quartiers de la famille royale (rendez-vous au **287**).

Le chemin de ronde du mur d'enceinte, qui permet de faire le tour du château, et qui doit offrir un excellent point de vue sur la cité de Fangor (rendez-vous au **140**).

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités et que le château royal est le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner votre tente. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre le château royal est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le champ clos (rendez-vous au **267**).

Le campement (rendez-vous au **178**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**).

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous en êtes bien à la mi-journée, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et si vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

Pour participer au concours de Jet de Hache, vous devez impérativement posséder une Hache. Si ce n'est pas le cas, retournez immédiatement au **200** pour faire un nouveau choix. Si vous êtes correctement équipé pour participer à cette épreuve, poursuivez votre lecture.

Après avoir préparé votre équipement, vous prenez le chemin du champ clos, en ayant l'espoir que cette journée sera la votre, et que vous remporterez cette épreuve. Lorsque vous parvenez sur les lieux, vous constatez que l'espace a été divisé en deux parties. La première est dédiée au concours de Jet de Hache, et la seconde au tournoi d'Escrime. Vous allez vous présenter aux officiels, et vous allez rejoindre les nombreux concurrents, qui sont déjà en train d'attendre, en vérifiant minutieusement leurs armes. Vous voyez parmi eux des humains – nobles pour certains ou soldats plus ou moins gradés pour d'autres – mais aussi quelques elfes, dont les vêtements variés montrent qu'ils viennent probablement de diverses régions de Lumina, et beaucoup de nains, qui sont habituellement très habiles avec ce type d'arme. Vous aurez donc fort à faire si vous voulez remporter ce concours.

Le public est une nouvelle fois venu en nombre, et les gradins sont comblés. Le Roi et son fils sont évidemment présents dans la tribune officielle, impatients d'assister aux épreuves de la journée.

Après quelques dizaines de minutes d'attente, durant lesquelles les derniers concurrents arrivent sur place, le concours est déclaré ouvert par le héraut responsable de l'arbitrage. La prestation dont doit s'acquitter chaque concurrent consiste à envoyer sa Hache en direction d'une cible circulaire distante de vingt mètres. L'objectif fait à peine un mètre de diamètre. Il est confectionné en bois brut, à partir du tronc d'un très vieux chêne. Une zone centrale en forme de cercle correspond au but à atteindre, et rapporte 5 points par Hache qui vient s'y loger. Autour d'elle sont répartis quatre secteurs de couleurs différentes, qui comptent moins de points : 4 pour celui se trouvant en haut et à gauche, 3 pour celui qui est situé en bas et à droite, 2 pour l'autre secteur du bas, et 1 pour celui qui est positionné en haut et à droite. Le vainqueur sera celui qui aura gagné le plus grand nombre de points, à l'issue de sa série de cinq jets.

C'est alors que le premier participant est invité à se présenter sur l'aire de jet. Il s'agit d'un nain prénommé Bréöm. Malgré le stress lié à sa position de premier concurrent, il prépare son premier jet avec calme. Quelques chuchotements de concurrents voisins vous font comprendre qu'il participe à ce tournoi depuis de nombreuses années et, même s'il ne l'a jamais remporté, il n'en reste pas moins un redoutable adversaire. A l'issue des cinq essais requis, il totalise 16 points. Les applaudissements du public, qui connaît la difficulté de cet exercice, sont spontanés et soutenus.

La journée se poursuit ainsi, au rythme des jets et du son des Haches heurtant le vieux bois. De temps à autre, vous regardez de loin les escrimeurs qui se battent en duel, de l'autre côté du champ clos. Certains affrontements sont particulièrement virulents, et le spectacle offert au public est grandiose.

C'est alors que vient le tour du concurrent présenté comme étant le favori de l'épreuve. Il s'agit une nouvelle fois d'un nain, prénommé Ränin. Sa longue barbe rousse, démesurément fournie, lui donne un air sévère, mais un léger sourire, à peine décelable au coin de ses lèvres, montre qu'il joue quelque peu de cette apparence ; peut-être pour impressionner ses adversaires. Un de vos voisins vous annonce qu'il a déjà remporté le trophée l'année dernière ; ce qui en dit long sur son habileté avec cette arme. Lorsqu'il s'avance vers la zone de jet, il émet une sorte de bougonnement sourd en guise de salut.

Puis, après s'être concentré quelques instants, en regardant fixement la cible, il envoie sa Hache avec une vitesse impressionnante. Elle se loge violemment en plein centre de la cible, et les clameurs de la foule se font aussitôt entendre. Il enchaîne ensuite ses autres essais, avec un flegme et une régularité que seule l'expérience de ce genre de rendez-vous est capable d'apporter. Au final, tous ses jets se terminent bel et bien dans la cible. Le score annoncé est de 19 points ; ce qui le place provisoirement en tête du concours. Une bien belle performance assurément. La foule ne s'y trompe pas, et le redoutable Ränin quitte le champ de tir sous une salve d'applaudissements enthousiastes.

Peu après, votre nom est enfin appelé. Vous approchez de la zone de jet le cœur battant la chamade. Arrivé à votre position, vous vous accordez quelques instants pour reprendre votre calme. Puis, vous vous concentrez à votre tour sur la cible qui semble exagérément petite de l'endroit où vous vous trouvez.

Vient alors pour vous le moment de tirer. Voici comment vous allez procéder. Pour chacun de vos cinq essais, lancez deux dés. Si le score obtenu est inférieur à votre total d'HABILETE, pour parvenez à planter votre Hache dans zone centrale, et vous marquez 5 points. Si le score des deux dés est égal à votre total d'HABILETE, lancez un dé. Pour les résultats 1, 2, 3 et 4, votre Hache se plante respectivement dans les zones rapportant 1, 2, 3 et 4 points. Pour les résultats 5 ou 6, votre Hache touche la cible mais y rebondit, et vous ne gagnez aucun point. Enfin, si le total obtenu au lancer des deux dés est supérieur à votre total d'HABILETE, votre Hache manque totalement la cible, et vous ne remportez aucun point.

Réitérez ainsi cette démarche cinq fois, et totalisez le nombre de points remportés. Si vous obtenez moins de 19 points, rendez-vous au **39**. Si vous obtenez 19 points, rendez-vous au **222**. Si vous obtenez plus de 19 points, rendez-vous au **97**.

174

Vous remarquez que le plafond de la salle est pourvu d'une ouverture d'aération, barrée par une grille. Vous montez sur les caisses, et vous testez la solidité de l'obstacle. Les joints sont rongés par l'humidité, et il vous semble possible de la desceller, moyennant un peu de patience. Lancez deux dés, si le score obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, vous parvenez à desceller la grille, et vous pouvez vous rendre au **253**.

S'il est supérieur, vous avez beaucoup de mal à en venir à bout, et vous perdez beaucoup du temps. Dans ce dernier cas, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous pouvez poursuivre votre travail en relançant deux dés et en comparant le résultat obtenu à votre total d'HABILETE ; comme expliqué précédemment. Si vous êtes Malchanceux à un quelconque moment, rendez-vous immédiatement au **170**.

175

Le corps du vieil herboriste gît maintenant à vos pieds. Vous vous dites qu'il ne vaut mieux pas traîner dans les parages, et vous décidez de retourner dans la rue. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **310**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **286**.

176

Dans votre course vers l'arbuste, vous trébuchez malencontreusement sur une pierre saillante. Votre chute brutale et douloureuse vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE.

En sortant du bâtiment, les deux cuisiniers remarquent immédiatement votre présence.

« Vous n'avez rien à faire ici espèce de curieux ! vous crie l'un d'eux. »

Ces mots ne passent pas inaperçus et plusieurs gardes, patrouillant non loin de là, ne tardent pas à accourir. Dès qu'ils vous aperçoivent, ils vous empoignent sans que vous n'ayez eu le temps de réagir. Vous avez beau tenter de plaider votre cause, les soldats ne veulent rien entendre et ils vous conduisent vers l'entrée principale du château. Rendez-vous au **96**.

177

Le combat que vous venez de mener est loin d'avoir été silencieux. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **41**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **341**.

178

Le campement est une sorte de village éphémère, où sont concentrés tous les concurrents du tournoi. Vous pensez donc que vous pourriez trouver en ce lieu des informations intéressantes, susceptibles de vous aider dans votre enquête.

Arrivé sur place, vous commencez à marcher entre les tentes et les enclos à chevaux. L'activité est intense, et de nombreux concurrents, qui ne participent à aucune épreuve aujourd'hui, en profitent pour s'entraîner à leur discipline de prédilection.

Le lieu où sont rassemblées les tentes du Baron Selyan de Torrial attire en premier lieu votre attention. Le Baron paraît absent, mais plusieurs de ses hommes sont occupés à diverses tâches. Certains aiguisent et briquent des armes, d'autres soignent les chevaux, et quelques-uns sont tout simplement en train de discuter. Lorsque vous passez devant eux, ils s'arrêtent tous un instant. Leurs regards ont quelque chose d'inquisiteur, et vous ressentez une profonde hostilité envers vous. Comprenant que vous n'êtes pas le bienvenu dans cette zone, et que le fait de vous y attarder risquerait d'envenimer la situation, vous poursuivez votre chemin, en faisant semblant de ne pas leur prêter de réelle attention.

Après avoir fait le tour du campement, vous recensez les diverses possibilités qui s'offrent à vous. Il vous est possible d'aller interroger plusieurs clans.

Un groupe d'humains, dont les armoiries correspondent à une serre de rapace blanche sur fond mauve (rendez-vous au **43**).

Un groupe d'humains, dont les armoiries représentent une licorne cabrée blanche sur fond bleu nuit (rendez-vous au **135**).

Un groupe de nains, dont les armoiries correspondent à une hache argentée sur fond noir (rendez-vous au **5**).

Un homme isolé portant pour armoiries un dragon pourpre sur fond or (rendez-vous au **293**).

179

A ce moment, vous découvrez à ses pieds un tissu bleu comportant des broderies cousues au fil d'or. Prenant l'objet dans vos mains, vous constatez qu'il s'agit d'une Soutane identique à celle du prêtre qui vous a accueilli et conduit ici. Vous prenez possession de ce costume et vous le rangez dans vos affaires.

Sur votre *Feuille d'Aventure*, notez que vous possédez désormais une Soutane bleue cousue au fil d'or, et associez-y le numéro 73.

Vous vous répétez plusieurs fois les vers entendus dans votre esprit, afin de ne pas les oublier. Une fois votre recueillement achevé, vous décidez de quitter la chapelle de Libra et le grand temple qui l'accueille. Rappelez-vous qu'il ne vous sera plus possible de faire appel à Libra jusqu'à la fin de votre aventure. Rendez-vous au **292**.

180

Vous vous êtes battu bravement, mais ce concours est réellement très difficile, et vous jugez plus sage d'abandonner.

C'est finalement Albéric de Serrinéal, le dresseur de dragons, qui est déclaré vainqueur du concours. Cet homme robuste, au visage marqué par le feu, est venu des lointaines montagnes du nord pour démontrer la puissance de sa caste. Il a atteint son objectif, et le public lui réserve une ovation enthousiaste alors qu'il défile dans le champ clos, l'épée levée vers le ciel. Devant la tribune officielle, il reçoit les félicitations du Roi. Lors du banquet final du tournoi, il aura l'honneur d'être invité à sa table, où il recevra son trophée.

Cette journée a été très éprouvante et vous êtes épuisé par vos efforts répétés. Alors que le public commence à quitter les tribunes, vous prenez pour votre part le chemin du campement voisin. Rendez-vous au **201**.

181

En tant que vainqueur du concours de Tir à l'Arbalète, vous êtes invité au banquet de clôture, où vous aurez l'honneur d'être à la table du Roi, aux côtés de tous les autres champions du tournoi. Le soleil se couche derrière les collines, et l'heure du banquet approche. Vous prenez donc le chemin de la cité, afin de vous rendre au château. Rendez-vous au **317**.

182

Vous abordez un groupe d'humains, dont l'apparence vous fait penser qu'ils sont probablement de Fangor, ou tout du moins de ses environs. En commençant à discuter avec eux, vous avez la confirmation de vos suppositions, et vous apprenez qu'ils sont même habitants d'un des quartiers bourgeois de la cité.

Lorsque vous leurs demandez s'ils ont constaté des faits anormaux durant le tournoi, ils répondent avoir juste entendu parler d'un assassinat, survenu durant la nuit précédant le premier jour du tournoi. A part cela, en habitués passionnés, ils ajoutent apprécier le haut niveau des concurrents de cette année. Ils attendent en particulier beaucoup de la Grande Joute, qui aura lieu durant la dernière journée de l'événement.

La conversation se poursuit, mais les informations fournies par ces hommes ne sont pas d'un grand intérêt pour vous.

Comprenant qu'ils ne pourront rien vous révéler de plus, vous mettez un terme à la discussion et vous vous retirez.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez choisir d'autres personnes à interroger.

Des prêtres, rendez-vous au **328**.

Des humains étrangers (rendez-vous au **124**).

Des elfes (rendez-vous au **25**).

Des nains (rendez-vous au **158**).

Le Roi ou son fils (rendez-vous au **76**).

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités, et que le champ clos est le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner le campement. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre le champ clos est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le château royal (rendez-vous au **14**).

Le campement (rendez-vous au **178**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**).

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous en êtes bien à la mi-journée, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et si vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

183

Vous suivez à bonne distance l'homme qui s'engage dans les bois. Vous remarquez qu'il n'emprunte pas le petit sentier de terre qui lui fait face, mais qu'il bifurque très vite au milieu des broussailles, taillant son passage à coups d'épée. Après quelques minutes de marche, il s'arrête enfin près d'un ruisseau, et se baisse pour ramasser quelque chose au pied d'un rocher. Vous l'entendez alors râler à demi-voix :

« Ca tombe toujours sur moi. Non mais, pour qui ils me prennent ? M'envoyer à moi, un soldat, ramasser des fleurs ? N'importe quoi... »

Se relevant rapidement, l'homme se retourne et reprend la direction du campement. Vous restez immobile au milieu d'un buisson. L'homme passe à quelques coudées de vous, mais ne remarque pas votre présence. Vous apercevez, sur sa tunique, un blason représentant deux épées noires entrecroisées sur un fond blanc. Ces armoiries correspondent exactement à la description de celles du Baron Selyan de Torrial. Vous attendez qu'il se soit suffisamment éloigné pour sortir de votre cachette.

Qu'allez-vous faire maintenant ? Continuer votre filature pour tenter de savoir où va cet homme (rendez-vous dans ce cas au **37**) ; vous approcher du rocher pour voir ce que l'homme était venu chercher (rendez-vous alors au **112**) ; ou bien retourner auprès de vos compagnons pour faire part de votre découverte au Baron Galim (rendez-vous au **269**) ?

184

Vous décidez de faire confiance à Tristan, que vous croyez être une simple victime du complot fomenté par le Duc de Blansqua.

Lorsque les coupes sont servies à table, le Roi se lève et invite tout le monde à boire à la santé des valeureux concurrents du tournoi.

Vous ne quittez pas le Duc des yeux et, lorsque le Prince porte sa coupe d'absinthe à la bouche, et en boit une gorgée, vous voyez le Duc se pencher sur le côté pour lui parler au creux de l'oreille.

Vous vous levez d'un bond et vous vous ruez instinctivement sur le Prince. Lancez deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETE, rendez-vous au **266**. S'il est supérieur, rendez-vous au **314**.

185

Le Roi refuse malheureusement de vous laisser rencontrer le prisonnier.

« Je l'ai mis au secret le temps du tournoi, vous répond-il. Nous nous occuperons de cette affaire dès demain. Je souhaite d'ailleurs impliquer le Duc de Blansqua et le Baron de Torrial, qui sont naturellement concernés. Poursuivez donc l'enquête que menait ce brave Galim et faites-moi connaître vos avancées. »

Rendez-vous au **330**.

Vous vous engagez dans le couloir. Les statues le bordant représentent les souverains qui se sont succédés, depuis des siècles, à la tête du royaume de Lumina. La statue du Roi actuel : Norbert de Thellan, est bien évidemment présente parmi celles de ses aïeux. Plusieurs portes, disséminées le long du couloir, ont été laissées ouvertes pour les besoins de la visite. Vous découvrez successivement une salle de jeu richement décorée de tentures de soie argentée et d'un épais tapis bleu nuit, une chapelle sobre et fonctionnelle, et surtout, une grande salle de réunion dont un des murs est occupé par une immense carte du royaume.

En approchant de la carte, vous constatez que de petits rubans ont été épinglés sur des régions correspondant au piémont des montagnes grises, et à la baronnie du seigneur Selyan de Torrial. De toute évidence, le Roi a été renseigné sur ce qui se passe chez ce dernier, et il semble qu'il ne soit pas le seul à lever une armée.

Après être ressorti de la salle, vous poursuivez votre visite du couloir qui abouti finalement à une grande porte close, et gardée par plusieurs soldats. Vous retournez donc dans le hall d'entrée afin de décider d'une autre destination.

Vous pouvez passer le seuil de la double porte centrale, permettant d'accéder à la salle d'audience (rendez-vous dans ce cas au **67**).

Sinon, et si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez visiter une autre partie du château.

Un cloître bordé de rosiers blancs, s'étendant de part et d'autre du mur d'enceinte, et contournant le bâtiment central (rendez-vous au **168**).

Les sous-sols, où l'on peut accéder en empruntant un escalier, dont l'entrée se situe au milieu de la cour principale (rendez-vous au **232**).

Le chemin de ronde du mur d'enceinte, qui permet de faire le tour du château et qui doit offrir un excellent point de vue sur la cité de Fangor (rendez-vous au **140**).

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités, et que le château royal est le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner votre tente. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre le château royal est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le champ clos (rendez-vous au **267**).

Le campement (rendez-vous au **178**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**).

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous en êtes bien à la mi-journée, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et si vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2, ..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

Votre prestation a été remarquable et vous êtes classé premier ex-æquo, avec Ariel. Le règlement de l'épreuve de Tir à l'Arbalète ne prévoit pas de tir supplémentaire pour départager les meilleurs dans un tel cas, et la récompense destinée au vainqueur du concours sera donc répartie entre le Comte de Colotar et vous. Bien entendu, vous serez tous deux invités à la table d'honneur, lors du banquet final du tournoi. Lorsque vous vous présentez devant la tribune officielle, afin de recevoir les félicitations du Roi, vous devinez dans le brouhaha enthousiaste de la foule que vous venez de réaliser là une grande performance. Un inconnu qui parvient à égaler le célèbre Comte de Colotar au Tir à l'Arbalète, on va certainement en parler dans le royaume de Lumina. Ce succès retentissant vous fait gagner 1 point de CHANCE. De plus, associez cette victoire au numéro 166, et notez-le soigneusement sur votre *Feuille d'Aventure*.

Cette journée a été intense et stressante, mais vous retournez pour votre part au campement la tête haute ; fier de cette victoire. Rendez-vous au **151**.

188

L'étroitesse de la ruelle vous permet d'affronter vos adversaires un à un.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|--------------------|----------|-----------|
| MALANDRIN 1 | 6 | 8 |
| MALANDRIN 2 | 5 | 6 |
| MALANDRIN 3 | 5 | 7 |
| MALANDRIN 4 | 6 | 5 |
| MALANDRIN 5 | 6 | 6 |
| MALANDRIN 6 | 5 | 8 |

Si vous survivez à cette agression, rendez-vous au **296**.

189

Choisissant une des deux cellules occupées, vous collez votre visage à travers l'ouverture libérée par la trappe, et vous appelez la personne allongée dans la pénombre. Après plusieurs tentatives, elle ne daigne pas se réveiller. Vous en venez même à en conclure qu'elle est peut-être morte, car vous ne décelez pas le moindre mouvement de respiration sur ce corps étendu à même les dalles de pierre.

Vous vous rendez compte par ailleurs que vos appels résonnent dans le couloir et vous risquez donc d'attirer l'attention. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **304**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **108**.

190

Votre victoire sur Angraad vous qualifie pour la demi-finale qui va vous opposer à Okürtis dit Le Brave. Cet homme à la peau noire est un marin qui se considère avant tout comme un mercenaire. Il offre essentiellement ses services sur le grand océan du sud. De grande taille et solidement charpenté, il a jusqu'ici beaucoup impressionné lors de ses différents combats. Quoi qu'il en soit, il vous faut maintenant le vaincre si vous voulez accéder à la finale.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|---------------------------------|----------|-----------|
| OKÜRTIS DIT LE BRAVE | 9 | 14 |

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **114**. Si vous êtes vaincu par Okürtis, rendez-vous au **42**.

191

Vous avez tiré une bille de couleur blanche. Cela vous place dans la poule composée, en sus de vous, des trois lutteurs suivants :

| | HABILETE | ENDURANCE |
|-------------------------------|----------|-----------|
| ASSLIM DIT LE TERRIBLE | 9 | 15 |
| CHESTER DIT LE POINTU | 11 | 7 |
| BERTRAND DE NELAC | 8 | 11 |

Afin de connaître votre classement dans cette poule, vous allez devoir affronter tour à tour ces trois combattants. Tous les coups sont permis dans cette forme de Lutte. C'est une des raisons pour laquelle elle plaît tant au public. Menez ces combats selon la règle normale, à l'exception près que vous remplacerez vos points d'ENDURANCE par des points de COMBAT. Ainsi, lorsque l'un des deux adversaires verra ses points de COMBAT tomber à zéro, il sera considéré vaincu et aucunement mort. Notez cependant que chaque combat est physiquement très éprouvant et vous coûtera, qu'il soit gagné ou perdu, 1 point d'ENDURANCE. Aussi, plus vous enchaînez les combats, et plus vous serez faible au début des suivants.

Si vous remportez les trois combats, rendez-vous au **109**.

Si vous en remportez deux, rendez-vous au **17**.

Si vous n'en remportez qu'un, rendez-vous au **128**.

Enfin si vous ne remportez pas le moindre combat, rendez-vous au **331**.

192

Vous reprenez le couloir en sens inverse. Avez-vous été agressé par un prisonnier ? Si tel est le cas, rendez-vous au **78**. Sinon, rendez-vous au **255**.

193

Vous proposez à votre voisin de comptoir de partager avec lui le pichet de vin. Il accepte sans se faire prier, et fait même mine de regarder ailleurs au moment où vous le servez, afin de volontairement oublier de vous arrêter avant que le niveau du liquide pourpre n'atteigne le rebord de son gobelet.

Le vin n'est certes pas un grand cru, mais il vous permet néanmoins de récupérer 1 point d'ENDURANCE. Après avoir échangé quelques banalités, vous lui demandez s'il connaît un certain Faërbius.

« Oui, je connais Faërbius. C'est un guérisseur qui habite dans le coin. Pour deux Pièces d'Or et une autre rasade de ce vin, je peux vous conduire à sa boutique. »

Si vous acceptez l'offre de l'homme, payez-le et rendez-vous au **107**. Si vous la déclinez, rendez-vous au **316**.

194

Vous vous approchez de la tente et vous frappez le bouclier se trouvant à son pied. Peu après, un homme relativement grand, arborant une longue chevelure brune, sort en tenant son heaume sous le bras et son épée dans l'autre main. Il s'agit de Gatien de Tomar ; un Chevalier fidèle à la famille de Thellan et à Lumina, qui a souvent pris part aux batailles menées dans l'intérêt du royaume. Il vous salue respectueusement, puis s'équipe, et se rend au milieu de l'aire de combat.

Il est maintenant temps d'affronter votre adversaire.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|------------------------|----------|-----------|
| GATIEN DE TOMAR | 7 | 13 |

Une fois le combat achevé, qu'il soit gagné ou perdu, notez son résultat, et retournez ensuite au **348** pour faire le choix qui convient.

195

Vous payez le prix demandé et le tenancier vous donne votre bien avec un grand sourire de satisfaction. L'objet que vous venez d'acheter est une Amulette de Rapidité. Lorsque vous la portez autour du cou, elle vous permet d'ajouter 1 point à votre total initial d'HABILETE, sans toutefois vous permettre de dépasser la limite de 12 points.

Heureux de votre acquisition, vous pouvez acheter un autre objet en retournant au **4**, ou bien ressortir de l'échoppe et reprendre votre chemin en vous rendant au **279**.

196

Vous dégainez votre épée et vous le menacez en appuyant la lame contre sa gorge. Il a un vif mouvement de recul et se plaque contre une étagère ; la faisant vaciller légèrement. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **318**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **285**.

197

Vous montez sur l'estrade et vous tournez la roue, en espérant qu'elle fera honneur à son nom. Malheureusement, elle finit par s'arrêter sur un symbole perdant. Vous redescendez en maudissant votre malchance, et vous pouvez alors vous rendre au **118** pour faire un nouveau choix.

198

Vous passez entre deux créneaux et vous vous retrouvez sur un chemin de ronde, faisant le tour de la forteresse. Après avoir vérifié que personne ne patrouille dans le secteur, vous vous avancez prudemment pour regarder à l'intérieur.

Comme vous le pensiez, les geôles sont situées au sein d'un bâtiment central, autour duquel vous devinez la présence de plusieurs gardes, grâce aux feux allumés ça et là dans la cour. Tout est calme cependant, et vous pouvez envisager la suite de votre intrusion avec sérénité.

En faisant le tour des remparts, vous découvrez que le bâtiment central comporte deux issues. Une porte principale gardée par quatre soldats, et une secondaire, située dans le mur du fond, où vous ne voyez personne. Vous choisissez donc de tenter de vous introduire dans le bâtiment par cette entrée secondaire. Après être descendu des remparts par un abrupt escalier de pierre, vous approchez silencieusement de la porte. Elle est faite de bois brut, et de nombreuses ferrures la renforcent. Inutile donc de tenter de la franchir en force, car vous y laisseriez certainement votre épaule. Non, aussi inconscient que cela puisse paraître, la seule solution est de la faire ouvrir par quelqu'un qui se trouve à l'intérieur.

Vous remarquez soudain quelques caisses de bois empilées près de la porte. Si vous parveniez à attirer les gardes à l'extérieur, vous auriez une chance de vous glisser dans leur dos sans vous faire repérer. Après avoir pris une profonde inspiration, vous allez frapper à la porte et vous bondissez derrière les caisses, afin de vous cacher. Rendez-vous au **297**.

199

Vous sortez la petite fleur, ramassée le soir de votre arrivée aux abords du campement, et vous lui demandez à quoi elle peut servir.

Lorsqu'il la voit, son visage se met soudain à prendre une expression suspicieuse à votre égard. Cependant, il finit par se détendre comprenant probablement que vous ne lui voulez pour l'heure aucun mal.

« Euh... Veuillez me suivre s'il vous plait, vous demande-t-il en se dirigeant vers le rideau occultant l'entrée de son arrière-boutique. »

Vous suivez Faërbius et il vous invite à vous attabler avec lui afin de discuter. Il prend alors deux gobelets et sert un thé agréablement parfumé, avant de s'asseoir à vos côtés.

Si vous décidez de boire le thé qu'il vous propose, rendez-vous au **334**. Si vous préférez ne pas y toucher et vous contenter de poursuivre la discussion, rendez-vous au **243**.

200

C'est un ciel gris et nuageux que vous découvrez au lever de ce quatrième jour du tournoi. Les événements survenus la veille ont troublé votre esprit, et votre sommeil a été agité. Cette nuit vous permet cependant de recouvrer 2 points d'ENDURANCE. Après avoir avalé un solide et nourrissant repas matinal, qui vous permet le cas échéant de récupérer 3 points d'ENDURANCE, vous échangez quelques mots avec Galim, qui vous fait part de son intention de profiter de la journée pour peaufiner sa préparation à la Grande Joute de demain. Il a en effet pour objectif de remporter cette épreuve, et il ne veut donc rien laisser au hasard ; comptant sur vous pour poursuivre votre investigation.

Notez bien le numéro de paragraphe **201** car, une fois la quatrième journée du tournoi achevée, vous devrez vous y rendre impérativement, et il ne vous sera peut-être pas explicitement rappelé. Quant à vous, quel programme allez-vous prévoir aujourd'hui ?

Participer au concours de Jet de Hache (rendez-vous au **172**).

Participer au tournoi d'Escrime (rendez-vous au **258**).

Enquêter dans les rues de la cité (rendez-vous au **224**).

Enquêter au château royal (rendez-vous au **14**).

Enquêter dans le campement (rendez-vous au **178**).

Enquêter dans le champ clos (rendez-vous au **267**).

Enquêter au grand temple de Fangor (rendez-vous au **89**).

Enquêter à l'académie de sorcellerie de Fangor (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et que vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

Enfin, si vous possédez un peu d'argent, et que vous avez besoin de vous équiper, vous pouvez tenter d'acheter quelques objets dans le campement en vous rendant au **29**.

201

De retour au campement, vous retrouvez vos compagnons qui sont en train de converser au sujet de leur journée. Le repas du soir est déjà bien avancé lorsque le Baron Galim arrive enfin, visiblement préoccupé. Les excellents manchons de canard grillés préparés par Auguste, le cordon bleu de la troupe, vous permettent de recouvrer 3 points d'ENDURANCE.

A la fin du repas, pressé d'échanger vos informations avec Galim, vous vous enfermez avec lui dans sa tente.

« Aujourd'hui, j'ai eu l'occasion de sympathiser avec un sergent de la garde royale qui passait par l'endroit où je m'entraînais. Quand je l'ai questionné sur le dénommé Tristan, il m'a déclaré que ce capitaine de la garde du Duc de Blansqua a été arrêté à la demande du Duc lui-même, pour motif de meurtre prémédité. Il a été convaincu d'assassinat sur la personne d'un des soldats du Baron de Torrial. Ce crime a été commis dans la nuit précédant le premier jour du tournoi. Il m'a aussi appris que le prévenu serait en fait un homme, travaillant pour le Baron de Torrial, et ayant été missionné pour discréditer le Duc. Aujourd'hui, il est tenu au secret sur décision du Roi, et ce jusqu'à ce que le tournoi soit terminé. Un procès lui sera alors fait afin d'y voir plus clair.

Je suis très inquiet car ces événements contredisent ma théorie d'une sombre alliance entre Torrial et Blansqua. Je suis vraiment perdu voyez-vous. Demain, le tournoi prendra fin et je ne sais pas trop à quoi m'attendre. »

Si vous vous êtes introduit la nuit dernière dans les geôles royales, et que vous avez pu parler avec le prisonnier Tristan, rendez-vous au paragraphe correspondant au numéro qui vous a été communiqué lors de cette rencontre. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **35**.

202

Au moment où vous vous préparez à passer le seuil de la porte, vous ressentez soudain une violente douleur à l'épaule. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous vous retournez d'un bond en dégainant à nouveau votre épée, et vous comprenez que ce lâche de Faërbuis vient de vous envoyer une dague ; profitant de cet instant où vous aviez le dos tourné. Vous vous ruez vers lui, prêt à vous venger de cet acte de couardise. Il sort alors une épée de sous son comptoir et se tient prêt à défendre chèrement sa peau. Si vous désirez le combattre à l'épée, rendez-vous au **64**. Si vous préférez faire appel à la magie, choisissez une des Formules suivantes :

| | | | | |
|------------|------------|------------|------------|------------|
| ZAP | MOU | HER | FEU | LOI |
| 398 | 370 | 366 | 358 | 355 |

203

A l'écoute de votre décision, le prêtre vous prend par l'épaule et vous répond.

« Soit. Je respecte votre choix. Mais je regrette que vous ne nous souteniez pas. Votre aide aurait été précieuse, car nos ennemis communs sont puissants et organisés. Je m'en vais donc seul à ce rendez-vous. Si jamais vous changez d'avis, rejoignez-moi vite dans les jardins du château. Je serai au milieu du petit labyrinthe de haies. »

Sur ces mots, le prêtre se retire et prend la direction du château. En le regardant s'éloigner, vous réfléchissez longuement, et vous vous demandez si vous ne venez pas de faire là une grave erreur. Même si la quantité d'indices que vous avez pu recueillir jusqu'ici sont, pour certains, contradictoires, le Roi serait en effet un allié de poids, qui vous permettrait de confondre les conspirateurs, et de résoudre le mystère planant dans l'ombre du tournoi.

Si vous décidez néanmoins de ne compter que sur vous-même pour résoudre cette affaire, rendez-vous au **31**. Si vous choisissez finalement de rejoindre le prêtre Aymeric, il en a encore temps de le faire en vous rendant au **139**.

204

Vous êtes placé au milieu des autres vainqueurs du tournoi. Au bout de la table, le Roi est entouré de son épouse, la Reine Aude, et de son fils, le Prince Olivier, à côté duquel se tient le Duc de Blansqua, qui doit ce privilège à sa victoire dans l'épreuve de la Grande Joute.

Le repas débute avec une farandole de gibier rôti, faisandé à souhait, et présenté sur de magnifiques plateaux d'or et d'argent. Le vin et la cervoise aidant, les discussions se font de plus en plus bruyantes au fil des heures ; mais elles restent néanmoins correctes, et tout le monde s'amuse et se régale.

L'animation est garantie, avec une musique de fond admirablement jouée par les troubadours officiels du château, d'impressionnants numéros de jongleurs, et même un nain déguisé en bouffon qui amuse l'assemblée par ses blagues, ses acrobaties et ses tours d'illusionnisme.

Tout est réuni pour vous faire passer un bon moment, mais vous restez néanmoins concentré sur votre mission. Le moment du dessert approche et vous n'êtes toujours pas certain de connaître tous les tenants et aboutissants de cette complexe affaire.

Vous cherchez à croiser des regards amis autour de la table, mais personne ne vous prête réellement d'attention. Vous observez discrètement l'attitude du Duc de Blansqua, mais celle-ci n'a rien d'étrange, et il se contente essentiellement de s'occuper de son assiette, en échangeant de temps en temps quelques mots avec le Prince. Vous repensez à votre ami Galim, qui vous aurait probablement été d'une grande aide en ces instants délicats. Mais, alors qu'on vous présente une superbe assiette débordante de fruits juteux, vos doutes sont à leur paroxysme.

Vous devinez au loin les serveurs qui approchent avec leurs plateaux remplis de coupes d'absinthe : la boisson traditionnellement servie à la fin du banquet.

Lorsque les coupes sont déposées sur la table, le Roi se lève, et invite tout le monde à boire à la santé des valeureux concurrents du tournoi. Lorsque le Prince porte sa coupe d'absinthe à la bouche, et en boit une gorgée, vous voyez le Duc se pencher sur le côté pour lui parler au creux de l'oreille.

Soudainement, le Prince se lève et plante violemment sa dague dans le cœur de son père.

Le Roi s'écroule immédiatement et le Prince lâche son arme, sans réellement comprendre ce qu'il vient de faire. Le Duc de Blansqua réagit immédiatement et ceinture le Prince afin de le maîtriser.

« Il a perdu la raison ! Je le tiens ! Je le tiens ! Occupez-vous vite du Roi ! crie le Duc en feignant l'improvisation. »

La Reine s'évanouit en voyant la scène. Personne ne comprend ce qu'il se passe et la confusion est totale. Une panique générale envahit aussitôt l'assemblée, et les soldats présents dans la salle se ruent vers la table.

Bien malgré vous, témoin privilégié de ces événements tragiques, et trop éloigné pour avoir pu vous interposer, vous ne savez que faire pour rattraper votre naïveté, et vous vous levez pour aller porter secours au Roi. En vous voyant, le Duc s'empresse de vous mettre indirectement hors d'état de lui nuire.

« Et attrapez cet homme ! Il veut s'en prendre au Roi, c'est un traître ! déclare-t-il, immédiatement écouté par les soldats. »

Sans avoir eu le temps de réagir, vous vous trouvez immobilisé et écarté de la table. Le Roi perd tout son sang, et personne n'est en mesure de stopper son hémorragie. Alors que la vie le quitte, vous comprenez que le Duc de Blansqua est parvenu à ses fins. Le Roi n'est plus, et son héritier est désormais désavoué. La voie du trône de Lumina est donc libre pour lui.

Vous ne pouvez malheureusement que constater votre échec. Vous avez beau crier et tenter d'expliquer la supercherie qui est en train de dérouler, personne ne vous écoute. Peu après, vous êtes amené sans ménagement vers les geôles royales. Peut-être y retrouverez-vous Tristan, au fond de son oubliette. Malgré la honte que vous éprouvez, il vous faudra alors lui expliquer que le Duc a eu le dernier mot, et que le royaume est désormais sien ; avec à l'horizon un sombre destin...

205

Vous décidez de miser sur le scorpion doré (choisissez et déduisez le montant de votre mise de votre *Feuille d'Aventure*). Une fois les paris clos, les deux redoutables insectes sont libérés de leurs prisons de verre, et se retrouvent face à face. Ils s'observent un moment avant de se ruer l'un vers l'autre, avec une telle vivacité, qu'il vous est impossible de distinguer lequel frappe le premier. Peu après, vous voyez les mouvements de votre favori ralentir progressivement. Il semble blessé mortellement, et le scorpion noir a tôt fait de l'achever en lui assénant un puissant coup de queue et en lui taillant le corps avec ses pinces. Vous comprenez alors que vous n'avez pas misé sur le bon scorpion. Cette infortune vous fait perdre 1 point de CHANCE. C'est avec grand regret que vous quittez ensuite l'auberge afin de rechercher une nouvelle opportunité d'amasser un peu d'argent. Rendez-vous au **333**.

206

Arrivé au bas de l'escalier, vous débouchez dans un sous-sol humide et froid. Personne ne semble se trouver dans les parages, et vous prenez le temps d'observer les issues qui s'offrent à vous. Un étroit couloir, faiblement éclairé par quelques torches fixées aux murs, se situe à votre gauche. Quatre ouvertures, barrées par de solides herses métalliques, sont aménagées de part et d'autre de ce passage, qui se scinde en deux au bout de quelques mètres. Si vous décidez d'emprunter cette voie, rendez-vous au **69**. Si vous préférez remonter par l'escalier en colimaçon, rendez-vous au **119**.

207

Vous allez vous accouder au comptoir et vous vous apprêtez à aborder un homme, visiblement calme et peu agressif. Soudain le tavernier vous interpelle et vous propose un pichet de vin au prix de 1 Pièce d'Or. Si vous décidez de prendre le pichet, payez le prix demandé, et rendez-vous au **193**. Si vous déclinez son offre, rendez-vous au **261**.

208

Vous vous approchez de la tente et vous frappez le bouclier se trouvant à son pied. Peu après, un homme d'âge mûr, portant une barbe parfaitement taillée, et marqué de nombreuses cicatrices sur le visage, sort en tenant son heaume sous le bras, et son épée dans l'autre main. Il s'agit du Duc Stanislas de Lombart ; le seigneur dont le territoire correspond à la forteresse située dans les montagnes grises, près du grand Lac Blanc. Cet édifice est en fait une immense muraille fortifiée, située au nord du royaume. Il sert de ligne de défense contre les invasions, toujours possibles, en provenance du chaotique royaume de Morgaaz. Il vous salue respectueusement, quelque peu surpris par votre audace, puis s'équipe, et se rend au milieu de l'aire de combat. Il est maintenant temps d'affronter votre adversaire.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|-----------------------------|----------|-----------|
| STANISLAS DE LOMBART | 10 | 17 |

Une fois le combat achevé, qu'il soit gagné ou perdu, notez son résultat et retournez ensuite au **348** pour faire le choix qui convient.

209

Le choix est bien moindre, et les prix sont plus élevés que dans la cité de Fangor, le matin du premier jour du tournoi. Vous recensez cependant les possibilités d'achats suivantes :

| <i>Objets</i> | <i>Prix (Pièces d'Or)</i> |
|----------------------------------|-------------------------------|
| Petit Miroir | 4 |
| Lampe à Huile et Briquet | 5 |
| Epée d'Escrime | 7 |
| Hache de Jet | 6 |
| Lance de Jet | 6 |
| Arc et Carquois 10 Flèches | 10 |
| Arbalète et Carquois 10 Carreaux | 12 |
| Bouclier | 6 |

Une fois vos achats effectués, retournez au **150** pour choisir ce que vous allez faire aujourd'hui.

210

A ce moment, vous découvrez à ses pieds un bracelet à l'aspect cuivré. Prenant l'objet dans vos mains, vous constatez qu'il s'agit d'un bracelet de dextérité. Lorsque vous le portez, il vous permet d'ajouter 2 points à votre total initial d'HABILETE, sans toutefois vous permettre de dépasser la limite de 12 points. Vous vous empressiez d'enfiler cet objet magique autour de votre poignet.

Vous vous répétez plusieurs fois les vers entendus dans votre esprit, afin de ne pas les oublier. Une fois votre recueillement achevé, vous décidez de quitter la chapelle de Libra et le grand temple qui l'accueille. Rappelez-vous qu'il ne vous sera plus possible de faire appel à Libra jusqu'à la fin de votre aventure. Rendez-vous au **292**.

211

A l'approche du grand temple, vous portez machinalement la main à votre côté pour tâter votre bourse. Vous constatez alors qu'elle n'a pas un volume normal. Lorsque vous l'ouvrez précipitamment, vous vous apercevez qu'elle a été vidée de la moitié de son contenu. Vous avez de toute évidence été victime d'un détrousseur, qui a probablement profité d'une bousculade pour réaliser son méfait. Sur votre *Feuille d'Aventure*, divisez par deux le nombre de Pièces d'Or que vous possédez, en arrondissant le cas échéant à l'entier immédiatement supérieur.

Décidément, Fangor a beau être une grande et belle capitale, elle a aussi son lot d'âmes mal intentionnées. Rendez-vous au **126**.

212

Dans votre course, vous trébuchez malencontreusement sur une pierre. Vous chutez à terre et le bruit attire l'attention d'un garde posté sur une des tours.

« Alarme ! Alarme ! Un prisonnier s'évade, crie-t-il en faisant retentir une cloche. »

Quelques secondes suffisent pour que la zone soit envahie par une multitude de soldats armés. Vous n'avez pas d'autre choix que celui de vous rendre, et vous ne tardez pas à vous retrouver au fond d'une cellule crasseuse.

Durant le tournoi, tous les jugements sont suspendus, et vous ne pourrez donc plaider votre cause, et espérer sortir, que bien trop tard pour mener à bien votre mission. Votre aventure se termine ici, d'une manière bien peu glorieuse.

213

Votre prestation a été remarquable et vous vous trouvez premier ex-æquo avec le Baron Fergal de Jatë, qui fait preuve d'une régularité déconcertante. Une nouvelle tentative est donc nécessaire afin de vous départager. Procédez comme précédemment, et tentez d'obtenir le maximum de points. Si vous obtenez moins de 7 points, rendez-vous au **30**. Si vous obtenez plus de 7 points, rendez-vous au **125**. Si vous obtenez 7 points, vous êtes de nouveau à égalité avec le Baron Fergal de Jatë et vous devez tous deux effectuer une nouvelle tentative destinée à vous départager ; ceci autant que fois que nécessaire.

214

Vous sortez les pitons de votre sac et vous commencez à les planter entre les énormes pierres de taille du mur d'enceinte. Durant votre ascension, vous prenez soin de vous assurer au moyen de la corde. Ces outils vous permettent de réaliser votre escalade en toute sécurité. Au bout de longues minutes d'effort, vous parvenez enfin au sommet de la muraille. Rendez-vous au **198**.

215

Vous êtes soudain stoppé net par l'apparition d'une inquiétante silhouette noire, tombée d'un balcon vous surplombant. Une violente douleur à la poitrine vous fait immédiatement comprendre que cet agresseur, venu de nulle part, a eu le temps de vous blesser lors de son saut. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Il s'agit d'un dangereux Assassin qui vous a clairement choisi pour cible.

Il vous a totalement surpris, et vous n'avez pas d'autre choix que celui de vous défendre à l'épée.

| | | |
|-----------------|----------|-----------|
| | HABILETE | ENDURANCE |
| ASSASSIN | 9 | 9 |

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **283**.

216

Votre prestation a été excellente et elle vous place, à cet instant du concours, premier ex-æquo avec Ulgar. Il faut cependant attendre que tous les concurrents aient effectués leurs jets afin de connaître le résultat final. Comme aucun d'entre eux ne parvient à faire mieux, Ulgar et vous êtes déclarés à égalité. Dans un tel cas, le règlement prévoit l'épreuve du Jet de Vérité. Chaque concurrent à départager effectue un unique essai. Le meilleur des deux est déclaré vainqueur. Si une nouvelle égalité survient, un essai supplémentaire doit être réalisé. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des concurrents à départager fasse mieux que l'autre. Effectuez donc votre Jet de Vérité selon la même règle que précédemment. Réalisez ensuite celui d'Ulgar, en utilisant ses caractéristiques définies ci-dessous. En cas de nouvelle égalité, refaites de même jusqu'à ce que l'un d'entre vous fasse mieux que l'autre.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|--------------|----------|-----------|
| ULGAR | 10 | 20 |

Si vous réussissez à faire mieux qu'Ulgar, rendez-vous au **80**. Si le chasseur du nord réalise une meilleure performance que la votre, rendez-vous au **9**.

217

Vous vous approchez de la tente et vous frappez le bouclier se trouvant à son pied. Peu après, un homme d'aspect particulièrement antipathique sort en tenant son heaume sous le bras et son épée dans l'autre main. Il s'agit du Baron Fergal de Jatë ; un seigneur venant des rives du Lumë qui est un des deux affluents du fleuve Lumi, sur lequel la cité de Fangor a été édifée. Passant devant vous avec un regard éminemment hostile, il vous salue à peine et s'équipe rapidement, avant de se rendre au milieu de l'aire de combat, prêt à en découdre. Il est maintenant temps d'affronter votre adversaire.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|---------------------------|----------|-----------|
| FERGAL DE JATE | 10 | 15 |

Si votre adversaire vient à vous toucher ne serait-ce qu'une fois, rendez-vous immédiatement au **313**. Sinon, c'est que vous l'avez largement dominé et, une fois le combat achevé, rendez-vous au **348** pour faire le choix qui convient.

218

Le sort a désigné les deux adversaires qu'il vous faudra vaincre si vous voulez accéder aux quarts de finale.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|--------------------------------|----------|-----------|
| FABIAN DIT LE GROS | 6 | 13 |
| ERION DIT LA POUTRE | 7 | 9 |

Si vous remportez ces deux combats, rendez-vous au **109**. Si vous en perdez un ou si vous perdez les deux, rendez-vous au **128**.

219

Vous débouchez dans une petite salle carrée correspondant à une sorte de hall. Au milieu de cet espace, une table ronde de bois ciré et quelques chaises habillées de soie bleue sont posées sur un tapis représentant les armoiries royales. Outre le drap communicant avec la salle du trône, cette pièce comporte trois issues matérialisées par de robustes portes de bois sculpté.

Vous prenez le temps de poser votre oreille contre ces portes, mais vous n'y décelez aucun son particulier. Quelle porte allez-vous décider d'ouvrir ?

Celle de gauche (rendez-vous au **291**).

Celle d'en face, (rendez-vous au **32**).

Celle de droite (rendez-vous au **90**).

Le dernier événement du Grand Tournoi de Fangor correspond au banquet de clôture. Durant cette soirée festive et privée, la famille royale invite à sa table les vainqueurs des différentes épreuves afin de les honorer et de leur remettre leurs trophées.

Ne faisant pas partie des vainqueurs, vous ne pouvez prétendre participer à ce banquet. Vous rejoignez donc le campement, afin d'aider vos compagnons à préparer le retour de Galim vers sa région natale. Un homme est d'ailleurs sur le point d'y partir, pour préparer les obsèques du Baron de Thrénéac.

Le repas du soir se passe, comme les précédents, autour d'un bon feu. Mais cette fois, l'ambiance n'y est pas. Un pesant silence occupe toute la place, et personne n'a le cœur à festoyer. Le voyage de retour vers votre contrée débutera demain matin. Au moment d'aller vous coucher, vous jetez un dernier regard vers la chapelle ardente visible au loin. Des feux ont été allumés, et un garde de la maison royale veille sur le corps du Baron.

Il fait nuit noire lorsque vous allez dormir. Allongé sur votre couche, un profond sentiment d'aventure inachevée tourmente votre esprit. Ces derniers jours, si agités et emplis d'action, contrastent trop avec cette soirée si triste et calme. Soudain, vous entendez un signal retentir dans l'obscurité. Il provient de toute évidence du château royal. Vous sortez de votre tente avec précipitation, bientôt imité par de nombreux occupants du campement.

Vous décidez d'aller voir ce qu'il se passe et vous courez vers l'origine du signal.

A peine passé le mur d'enceinte de la cité, vous constatez que les rues sont animées d'un affolement général. Tentant de vous renseigner sur l'objet de cette panique, vous finissez par comprendre qu'un terrible événement vient de se produire au château. Le Roi est mort !

Bouleversé par cette nouvelle, vous comprenez alors que le complot, que vous tentiez de déjouer depuis le début du tournoi, a finalement abouti. Vous n'avez pas réussi à empêcher ce drame, et votre aventure s'achève donc sous la forme d'un dramatique échec. Le puissant pouvoir symbolisé par le Roi Norbert de Thellan est déchu. Le royaume est désormais en grand danger et, si ce n'est pas de votre faute, vous ne pouvez vous ôter de l'esprit l'idée que vous auriez peut-être pu éviter cela. Désormais, de sombres jours sont à attendre pour le peuple de Lumina.

221

Vous remarquez que le plafond de la salle est pourvu d'une ouverture d'aération, dont la grille a été descellée. Vous montez sur des caisses, et vous parvenez assez facilement à l'atteindre, et à vous y glisser. Vous vous hissez vers la sortie du court boyau, où l'air ambiant est bien plus agréable à respirer que celui des sous-sols. Quelques instants plus tard, vous débouchez dans la cour de la forteresse.

Vous vous trouvez heureusement dans une zone très sombre, et aucun soldat n'est présent dans les parages. Regardant autour de vous, un escalier menant au chemin de ronde des remparts attire votre attention, et paraît être le meilleur moyen de filer en douce. Après avoir vérifié que personne n'approche, vous vous élancez vers cette issue. Lancez deux dés. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **156**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **212**.

222

Votre prestation a été remarquable et vous êtes classé premier ex-æquo avec Ränin. Le règlement de l'épreuve de Jet de Hache ne prévoit pas de tir supplémentaire pour départager les meilleurs dans un tel cas, et la récompense destinée au vainqueur du concours sera donc répartie entre Ränin et vous. Bien entendu, vous serez tous deux invités à la table d'honneur, lors du banquet final du tournoi. Lorsque vous vous présentez devant la tribune officielle, afin de recevoir les félicitations du Roi, vous devinez dans le brouhaha enthousiaste de la foule que vous venez de réaliser là une grande performance. Un inconnu qui parvient à égaler le célèbre nain Ränin au Jet de Hache, on va en parler longtemps dans le royaume de Lumina. Ce succès retentissant vous fait gagner 1 point de CHANCE. De plus, associez cette victoire au numéro 117, et notez-le soigneusement sur votre *Feuille d'Aventure*.

Cette journée a été intense et stressante, mais vous retournez pour votre part au campement la tête haute ; fier de cette victoire. Rendez-vous au **201**.

223

Vous vous ruez à l'assaut des Gardes qui ont cependant eu le temps d'empoigner leurs armes, conservées à portée de mains. Affrontez-les simultanément.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|----------------|----------|-----------|
| GARDE 1 | 5 | 7 |
| GARDE 2 | 6 | 6 |
| GARDE 3 | 6 | 8 |

Dès que vous aurez eu raison d'un des Gardes, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, poursuivez le combat normalement. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **34**.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **268**.

224

Vous décidez de mener votre enquête dans les rues de Fangor. Vous vous dirigez vers la cité qui n'est située qu'à une centaine de mètres du campement et du champ clos, croisant de nombreuses personnes venant de tous horizons. Les lourdes portes de l'enceinte sont, bien entendu, ouvertes en ces jours de fête et les gardes se contentent de faire acte de présence. Une fois le mur d'enceinte franchi, vous vous retrouvez dans la rue du temple : une longue et large avenue qui mène droit au principal édifice religieux de la cité. Une immense foule occupe cette rue qui comporte de nombreux commerces en tout genre ; dont certains paraissent même avoir été édifiés pour l'occasion.

Cherchant des informations mais ne sachant pas par quel bout commencer, vous observez les nombreuses personnes que vous pouvez croiser. Possédez-vous une fleur blanchâtre ? Si tel est le cas, rendez-vous au **346**. Sinon, rendez-vous au **157**.

225

Vous apercevez un groupe d'elfes, assistant avec intérêt à la prestation d'un de leurs compatriotes. Dès que vous les abordez, les nains, avec qui vous venez de discuter, vous interpellent en des termes injurieux. Ils n'apprécient visiblement pas du tout que vous alliez parler avec des elfes juste après avoir été les voir ; croyant probablement que vous désirez vérifier leurs dires.

La tension monte très rapidement entre les deux groupes, et il s'ensuit une échauffourée aussitôt détectée par la garde royale, très présente sur le site du champ clos. Ils interviennent très rapidement et avec grande efficacité. Coincé au milieu de la rixe, vous faites évidemment partie des personnes arrêtées, sans ménagement, par les soldats du Roi. Peu après, vous êtes amenés à l'écart du champ clos afin que le tournoi ne soit pas perturbé.

Un détachement de soldats vous conduit alors en direction des geôles royales situées à l'écart de la cité, sur une colline voisine. Vous vous retrouvez ainsi enfermé, au fond d'un cachot sombre et humide, sans avoir pu plaider votre cause.

Durant le tournoi, tous les jugements sont suspendus, et vous ne pourrez donc vous défendre, et espérer sortir, que bien trop tard pour mener à bien votre mission. Votre aventure se termine ici, d'une manière bien peu glorieuse.

226

Vous avez eu raison du Duc de Blansqua et son odieux complot est du même coup déjoué. Les minutes qui suivent votre affrontement ne sont que confusion et zizanie. Heureusement, la Reine Aude vient vous prêter main forte pour vous aider à justifier votre geste. Rendez-vous au **327**.

227

Lorsque vous passez devant eux, les occupants du quartier vous dévisagent d'un air méchant et soupçonneux. Vous n'êtes, de toute évidence, pas le bienvenu en ces lieux.

Soudain, au détour d'un recoin crasseux, trois hommes vous barrent le passage. Armés d'épées, aux lames rouillées mais néanmoins affûtées, ils vous somment de leur donner tous vos biens en échange d'avoir la vie sauve. Lorsque vous vous retournez en prévision d'une éventuelle fuite, vous constatez que deux autres gredins se tiennent dans votre dos. Vous n'avez guère le choix, et il va vous falloir combattre ces agresseurs si vous voulez vous sortir de ce mauvais pas. Si vous souhaitez vous défendre à l'épée, rendez-vous au **278**. Si vous préférez utiliser la magie, choisissez une des Formules suivantes :

| | | | | |
|------------|------------|------------|------------|------------|
| FOI | HOR | FEU | ZAP | MOU |
| 351 | 375 | 362 | 393 | 386 |

Vous perdez malheureusement ce bras de fer qui, de part l'effort colossal que vous venez de fournir, vous coûte 2 points d'ENDURANCE.

Vous êtes maintenant libre de quitter la taverne, en vous disant que vous aurez au moins essayé. Rendez-vous au 333.

229

La participation au tournoi de Lutte ne requiert aucun équipement particulier. Au contraire, afin de ne pas être suspecté de tricherie, vous prenez soin de laisser vos affaires dans votre tente avant de vous rendre sur le champ clos.

Lorsque vous parvenez sur les lieux, vous constatez que l'espace a été divisé en deux parties. La première est dédiée au concours de Tir à l'Arc, et la seconde au tournoi de Lutte. Vous allez vous présenter aux officiels, et vous rejoignez les nombreux concurrents qui sont déjà en train d'attendre. Parmi eux se trouvent essentiellement des humains. Seuls quelques elfes de forte constitution, et un unique nain particulièrement robuste, représentent les races non-humaines. La Lutte n'est pas une discipline très prisée des nobles, car ils ne la considèrent pas comme valorisante. Cependant, depuis son accession au trône, Norbert de Thellan a toujours tenu à ce qu'elle soit représentée au Grand Tournoi de Fangor. Il considère en effet le combat à mains nues comme étant une des façons les plus justes de régler un affrontement entre deux personnes. De plus, il sait que bon nombre de petites gens du royaume n'hésitent pas à sacrifier leurs maigres économies pour tenter leur chance dans cette épreuve. Il considère donc le tournoi de Lutte comme une forme de tremplin pour la gloire, accessible à tout le monde, et cette philosophie plait beaucoup au peuple.

Le public est une nouvelle fois venu en nombre, et les gradins sont comblés. Le Roi et son fils sont évidemment présents dans la tribune officielle, impatients d'assister aux épreuves de la journée. Après quelques dizaines de minutes d'attente, durant lesquelles les derniers concurrents arrivent sur place, le tournoi est déclaré ouvert par le héraut responsable de l'arbitrage.

L'épreuve de Lutte obéit à la logique traditionnelle d'un tournoi comportant des poules et des phases finales. Il y a en tout six poules, qui comptent chacune quatre lutteurs. Le meilleur de chaque poule et les deux meilleurs seconds accèdent ensuite aux quarts de finale. Un quart de finale gagné permet d'accéder aux demi-finales qui, en cas de succès, ouvrent la porte à la finale où s'affronteront les deux meilleurs lutteurs du tournoi.

Vient alors le moment du tirage au sort, décidant de la composition des poules. Il est assuré par un héraut qui invite chaque participant à tirer dans un sac une bille de terre cuite colorée. Chaque couleur correspondant à une poule. Lorsque vient votre tour de mettre votre main dans le sac afin d'en retirer une bille, lancez un dé, et rendez-vous au paragraphe correspondant au score obtenu.

| SCORE | PARAGRAPHE |
|-------|------------|
| 1 | 66 |
| 2 | 322 |
| 3 | 137 |
| 4 | 92 |
| 5 | 280 |
| 6 | 191 |

Vous ouvrez la porte et vous découvrez une immense antichambre. Sa décoration est dans le même esprit et les mêmes tons que ceux du couloir et de l'escalier dont vous sortez à peine, mais elle se caractérise néanmoins par une certaine sobriété ; ce qui est surprenant pour un tel lieu.

Une femme, vous tournant le dos, se tient devant une bibliothèque. A votre entrée, elle se retourne et approche lentement de vous. Vous reconnaissez la Reine Aude de Thellan en personne. Comme vous portez une Soutane de prêtre du grand temple, elle n'éprouve pas la moindre méfiance à votre égard.

« Bonjour, dit-elle d'une voix douce et mesurée tout en gardant ses distances. Que se passe-t-il, je n'ai pas demandé à me confesser ! »

Vous lui répondez alors que vous êtes simplement venu pour discuter avec elle d'une affaire de la plus haute importance.

« Je ne sais pas de quoi vous souhaitez me parler, répond-elle, mais si cela concerne de près ou de loin le royaume, c'est mon époux que vous devez solliciter. Pas moi. »

La Reine est fidèle à sa réputation, et elle déteste se mêler des affaires liées au pouvoir, au profit d'une vie simple qu'elle se plaît à mener. Vous décidez donc de jouer carte sur table, et vous relevez la capuche de votre Soutane, pour révéler votre véritable identité, votre lien avec le Baron Galim de Thrénéac, et l'objet de votre visite impromptue. Vous la sentez mal à l'aise, mais vous la suppliez humblement de vous aider à y voir plus clair. Peu à peu, sa langue se délie pour votre plus grande satisfaction.

« Ecoutez, je vais vous dire ce que je sais, déclare-t-elle finalement. Ce n'est pas grand-chose, mais cela pourra peut-être vous aider. Il y a quelques semaines, alors que je me promenais, comme je me plais à le faire, dans les jardins du château, j'ai surpris une conversation entre le Duc de Blansqua et deux Barons que je ne connais pas. Tout ce que je peux vous dire, c'est que leurs armoiries représentaient deux épées noires sur fond blanc pour l'un, et une licorne blanche cabrée sur fond bleu nuit pour l'autre. Je n'ai pas compris grand-chose, car je ne me suis pas attardée, mais je sais que leur discussion évoquait la levée d'armées dans plusieurs baronnies du royaume. »

Intéressé au plus haut point par les révélations de la Reine, vous l'encouragez à poursuivre.

« Sachez que le Duc de Blansqua est le fils de ma sœur ainée. Dans l'arbre généalogique, de la famille de Thellan, il est l'héritier en second du trône, après mon fils bien entendu. Je n'ai jamais apprécié le Duc. Depuis son plus jeune âge, il a toujours eu un caractère belliqueux, et le pouvoir a parfois tendance à lui monter à la tête. Cependant, malgré les nombreuses envolées verbales qu'il peut avoir avec le Roi, il fait partie de notre famille, et il ne nous a jamais trahis. Je ne sais donc pas trop que penser. Mais j'en ai entendu tellement peu que je préfère ne même pas en parler à mon époux. »

Avez-vous obtenu les aveux du cuisinier en chef du château ? Si tel est le cas, rendez-vous au paragraphe correspondant au numéro qui vous a été communiqué à ce moment. Sinon, rendez-vous au **82**.

231

Surpris par votre réaction, le vieil homme reste cependant vif d'esprit, et sort une épée de derrière son comptoir. Il s'agit vraisemblablement d'un piètre combattant, du fait de son grand âge, et vous ne devriez pas avoir de mal à en venir à bout en quelques coups d'épée. Si c'est la façon dont vous désirez le combattre, rendez-vous au **3**. Cependant, vous pouvez également faire appel à la magie en choisissant une des Formules suivantes :

| | | | | |
|------------|------------|------------|------------|------------|
| JOR | FEU | VIE | ZAP | MOU |
| 350 | 377 | 364 | 391 | 389 |

Vous descendez l'escalier de pierre débouchant au milieu de la cour principale, et vous aboutissez dans un vaste sous-sol, quadrillé de colonnes reliées entre elles par des voutes supportant un plafond relativement bas. Tout autour de la salle, une multitude de tonneaux, de sacs, et de caisses de tailles diverses, sont rangés avec une rigueur parfaite. Vous comprenez rapidement qu'il s'agit d'une sorte de cave de stockage dédiée aux denrées alimentaires. A la vue de la quantité de nourriture présente ici, vous vous dites que le château a de quoi soutenir un siège de plusieurs semaines.

En écoutant les conversations des personnes se trouvant à proximité, vous comprenez qu'au fond de cette salle, la double porte de bois brut ornée de ferrures simplistes abrite l'armurerie. Cet accès est cependant clos, et quatre soldats armés de hallebardes en gardent l'entrée.

Outre les visiteurs, dont vous faites partie, le sous-sol est animé par le passage de nombreuses personnes œuvrant au château. Vous remarquez en particulier deux hommes dont l'accoutrement vous fait penser qu'ils travaillent probablement dans les cuisines. Ils sont en train d'ouvrir une caisse et en sortent des morceaux de gibier salé et séché, tout en discutant.

Connaissez-vous le nom du cuisinier en chef du château ? Si tel est le cas, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat. Sinon, vous ne trouvez rien d'intéressant dans ces sous-sols et vous décidez finalement de quitter les lieux en espérant avoir plus de chance ailleurs.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez visiter une autre partie du château.

Un cloître bordé de rosiers blancs, s'étendant de part et d'autre du mur d'enceinte, et contournant le bâtiment central (rendez-vous au **168**).

Le bâtiment central, abritant entre autres la grande salle de réception et les quartiers de la famille royale (rendez-vous au **287**).

Le chemin de ronde du mur d'enceinte, qui permet de faire le tour du château, et qui doit offrir un excellent point de vue sur la cité de Fangor (rendez-vous au **140**).

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités, et que le château royal est le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner votre tente. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre le château royal est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le champ clos (rendez-vous au **267**).

Le campement (rendez-vous au **178**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**).

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous en êtes bien à la mi-journée, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et si vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

233

Le Roi est quelque peu sceptique à l'écoute de vos révélations. Mais il est rapidement convaincu par vos arguments lorsque vous lui montrez les anomalies présentes sur le heaume de Galim.

« Et bien, si c'est d'un crime dont il s'agit, nous devons tout faire pour qu'il ne reste pas impuni, lance-t-il d'un ton grave. Dès demain, je convoquerai celui qui a préparé la lance, et le Duc de Blansqua, afin que tout le monde s'explique devant moi. Poursuivez donc l'enquête que menait ce brave Galim, et faites-moi connaître vos avancées. »

Rendez-vous au **330**.

234

Vous faites mine de vous retirer et, dès que les soldats et l'officier détournent leurs regards, vous courez précipitamment en direction du passage menant à la tribune.

La réaction des soldats est malheureusement rapide, et vous vous trouvez bien vite ceinturé ; incapable de faire le moindre geste. Peu après, vous êtes emmené à l'écart du champ clos afin que le tournoi ne soit pas perturbé.

Un détachement de soldats vous conduit alors en direction des geôles royales, situées à l'écart de la cité, sur une colline voisine. Vous vous retrouvez ainsi enfermé, au fond d'un cachot sombre et humide, sans avoir pu plaider votre cause.

Durant le tournoi, tous les jugements sont suspendus, et vous ne pourrez donc vous défendre, et espérer sortir, que bien trop tard pour mener à bien votre mission. Votre aventure se termine ici, d'une manière bien peu glorieuse.

235

Pendant que vous marchez dans une nouvelle ruelle, une clameur provenant d'une taverne attire soudain votre attention. Vous pénétrez dans l'établissement, et vous y découvrez une foule rassemblée autour d'une petite table, sur laquelle deux hommes se font face. Ils sont en train de disputer une partie de bras de fer.

Vous apercevez de l'argent qui circule de mains en mains ; signe de l'existence de paris autour de cet affrontement. En questionnant votre entourage, vous comprenez qu'il est possible de simplement parier sur le résultat d'une partie, mais que celui qui s'en sent capable a également l'opportunité de demander à affronter le champion du moment. Si l'une de ces deux possibilités de gagner de l'argent vous intéresse, rendez-vous au **38**. Si vous préférez ressortir de la taverne, rendez-vous au **333**.

236

Compte tenu de l'heure tardive, vous ne pénétrez pas dans la cité, mais vous longez ses remparts afin de gagner au plus vite le campement jouxtant le champ clos. Le tournoi est en effet organisé sur une plaine située à une centaine de mètres de Fangor. En approchant du campement, vous êtes impressionné par sa taille et par l'activité qui y règne. Des dizaines de tentes multicolores, ornées d'oriflammes aux armoiries aussi diverses qu'originales, trônent devant vous. Le tournoi de Fangor est fidèle à l'idée que vous vous en étiez fait, et semble bel et bien être le lieu de convergence de toute la chevalerie du royaume. Des feux et des torches sont allumés un peu partout et donnent à ce vaste rassemblement un goût de soirée festive.

L'agitation est grande dans le campement. On entend ça et là quelques chants ; guerriers pour la plupart. Ailleurs, certains plaisantent en se régaland de victuailles rôties et autres alcools plus ou moins forts. L'ambiance est au rendez-vous, et elle est visiblement entretenue pas tous ; peut-être pour tuer le temps en attendant le début des épreuves. En pénétrant dans le campement, vous apercevez de nombreux petits groupes, organisés par bannières, mais aussi par races. Outre les nombreux humains, qui constituent visiblement la majorité des personnes, vous voyez avec plaisir que des elfes et des nains sont aussi de la fête. Ce tournoi n'usurpe pas sa réputation d'être l'événement majeur du royaume et vous avez hâte qu'il débute.

Mais pour l'heure, votre groupe se presse de trouver un emplacement libre, afin d'établir son bivouac. A peine avez-vous mis pied à terre, parqué et nourri vos chevaux épuisés par le rythme du voyage, que le chariot est vidé de son chargement. Les tentes aux couleurs du Baron Galim de Thrénéac sont rapidement érigées par ses hommes, qui ont l'habitude de ce genre de tâche. En moins d'une heure, tout le monde dispose d'un couchage honorable. Galim vous propose de dormir dans la tente voisine de la sienne ; ce que vous acceptez avec joie. Peu après, Auguste, le cuisinier de votre groupe, annonce que le repas est prêt, et c'est avec grand plaisir que tout le monde se rassemble autour du feu allumé pour l'occasion. Vous vous délectez de la volaille rôtie, des pommes de terre, et des fruits, servis pour l'occasion, et vous participez aux conversations animées principalement axées sur le tournoi.

C'est alors que votre regard est attiré par deux hommes discutant dans la pénombre, en bordure du campement. Ils ont l'air nerveux, et cette attitude vous surprend quelque peu, étant donné le caractère plutôt gai de cette manifestation. Si vous désirez tenter de vous approcher discrètement d'eux afin de savoir ce qu'ils se disent, rendez-vous au **63**. Si vous préférez rester avec vos compagnons, et parler au Baron Galim, rendez-vous au **130**.

237

Vous poursuivez votre marche dans le couloir, jusqu'à l'embranchement. Tout est calme dans ces sous-sols, et aucun des deux passages ne vous inspire plus que l'autre. Si vous choisissez de prendre à gauche, rendez-vous au **163**. Si vous préférez aller à droite, rendez-vous au **56**.

238

Votre attaque est d'une grande rapidité, et le chef cuisinier n'a pas de temps de réagir. Il se retrouve aussitôt sous votre contrôle, la lame de votre épée sur la gorge. Rendez-vous au **171**.

239

Vous vous êtes bien battu mais vous avez malheureusement trouvé plus fort que vous. Votre prestation durant ce tournoi de Lutte est cependant très honorable, et c'est sous une véritable salve d'applaudissements que vous quittez la compétition. Épuisé par vos affrontements sur la terre battue du champ clos, vous regardez Darack se présenter devant la tribune officielle afin de recevoir les félicitations du Roi. Ses bras puissants levés vers le ciel, il savoure sa victoire avec une joie non-contenue. Lors du banquet final, il aura le privilège d'être invité à la table d'honneur, où il recevra son trophée. Vous étiez proche du but, mais c'est malheureusement la seconde place de ce difficile tournoi de Lutte que vous avez obtenue. Rendez-vous au **101**.

240

Lorsque vous atteignez l'étage, un bruit de la porte d'entrée se fait entendre et vous fait comprendre qu'il s'en est fallu de peu. Mais l'essentiel est là : vous avez réussi à pénétrer à l'intérieur du bâtiment abritant les geôles, sans vous faire repérer. Cette prouesse vous fait gagner 1 point de CHANCE.

Vous débouchez dans une pièce meublée par une table, sur laquelle des restes de repas sont encore présents. Au mur, une étagère contient de la vaisselle ordinaire et quelques denrées plutôt appétissantes. Si vous n'avez pris que deux repas aujourd'hui, vous pouvez en profiter pour vous régaler, et gagner ainsi 3 points d'ENDURANCE.

La pièce comporte un unique accès correspondant à un couloir, bordé de part et d'autre d'une dizaine de portes ressemblant fort à des accès de cellules. Comme vous n'entendez aucun bruit, vous avancez prudemment dans le couloir. Les portes sont munies de petites fenêtres à glissières, permettant d'observer à l'intérieur des cellules, et de faire passer le cas échéant de la nourriture. A l'autre bout du couloir, vous apercevez une solide porte de bois brut.

Si vous décidez d'ouvrir les trappes d'accès des cellules, rendez-vous au **65**. Si vous préférez vous rendre directement au fond du couloir, et tenter d'ouvrir la porte de bois, rendez-vous au **312**.

241

« La Reine Aude ? répond-il visiblement très étonné. Je suis étonné qu'elle ait besoin de nos services en ce moment. Enfin, qui que vous soyez, sachez que je ne pourrais vous être d'aucune utilité si vous souhaitez des renseignements intéressant la maison royale. Mon rôle au grand temple de Fangor se limite en effet à l'accueil des fidèles et, comme vous pouvez le constater, ils sont plutôt rares durant le tournoi. Comme ils le font chaque année à cette occasion, les prêtres qui pourraient vous aider profitent justement de cette semaine de calme au temple pour se rendre en pèlerinage. Selon la divinité qu'ils servent, chacun d'eux a sa propre destination. Les seuls prêtres restant à Fangor ces jours-ci sont ceux qui officient sur le champ clos. Je suis désolé. »

Vous remerciez le prêtre mais il est bien difficile de vous contenter de cette réponse. Si vous souhaitez profiter de votre présence au grand temple pour aller prier dans la chapelle de Libra et lui demander son aide (à condition toutefois de n'avoir jamais fais appel à elle depuis le début de l'aventure), rendez-vous au **110**. Si vous jugez inutile de vous attarder ici, rendez-vous au **292**.

242

Vous payez le prix demandé, et le tenancier vous donne votre bien avec un grand sourire de satisfaction. L'anneau que vous venez d'acheter ne possède malheureusement pas le moindre pouvoir.

Très énervé de vous être fait berner, vous songez un instant à vous ruer sur le vendeur. Mais vous devinez, derrière le rideau donnant sur l'arrière boutique, plusieurs ombres de personnes observant discrètement la scène. Vous oubliez donc vos intentions belliqueuses et vous reprenez votre calme. Vous pouvez acheter un autre objet en retournant au **4**, ou bien ressortir de l'échoppe et reprendre votre chemin en vous rendant au **279**.

243

« La fleur que vous avez là est une Etoile du Printemps. Elle n'apparaît que pendant quelques jours, et sa cueillette est strictement interdite par les lois du royaume. Il est étrange que vous me montriez cette plante que je ne vois que très rarement... »

Vous vous décidez alors à évoquer le nom de Selyan de Torrial, et vous lui demandez s'il a récemment réalisé quelque chose pour son compte.

Dès qu'il entend le nom du Baron, son visage se crispe et il vous répond en ces mots.

« J'ai quelques affaires avec le Baron de Torrial, qui fait parfois appel à moi pour réaliser des potions. Rien de plus. »

Lorsque vous lui demandez de quel genre de potion il s'agit, il ne daigne pas vous répondre ; se protégeant derrière le secret professionnel.

Devant son silence, vous comprenez qu'il va vous falloir être bien plus persuasif, et utiliser la force. Si c'est votre choix, rendez-vous au **196**. Sinon, vous pouvez simplement le remercier et quitter la boutique en vous rendant au **21**.

244

Vous vous éloignez de la porte, et vous vous rendez au fond du couloir. Rendez-vous au **312**.

245

Le sort a désigné les deux adversaires qu'il vous faudra vaincre si vous voulez accéder aux quarts de finale.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|--------------------------------|----------|-----------|
| ERION DIT LA POUTRE | 7 | 9 |
| NABIL DIT LE SEC | 7 | 9 |

Si vous remportez ces deux combats, rendez-vous au **109**. Si vous en perdez un, ou si vous perdez les deux, rendez-vous au **128**.

246

Vous ouvrez brusquement la porte, et vous surprenez trois soldats qui étaient en train de jouer aux dés. Lorsque vous faites irruption dans la pièce, ils se lèvent d'un bond. Si vous souhaitez les affronter à l'épée, rendez-vous au **223**. Si vous préférez faire appel à la magie, choisissez une des Formules suivantes :

| | | | | |
|------------|------------|------------|------------|------------|
| MOL | HOR | FEU | MUR | MOU |
| 367 | 379 | 361 | 390 | 385 |

247

Votre prestation a été remarquable et vous êtes classé premier ex-æquo avec Gwën. Le règlement de l'épreuve de Tir à l'Arc ne prévoit pas de tir supplémentaire pour départager les meilleurs dans un tel cas, et la récompense destinée au vainqueur du concours sera donc répartie entre cette elfe et vous. Bien entendu, vous serez tous deux invités à la table d'honneur, lors du banquet final du tournoi. Lorsque vous vous présentez devant la tribune officielle, afin de recevoir les félicitations du Roi, vous devinez dans le brouhaha enthousiaste de la foule que vous venez de réaliser là une grande performance. Un humain qui parvient à égaler la célèbre elfe Gwën au Tir à l'Arc, on va en parler longtemps dans le royaume de Lumina. Ce succès retentissant vous fait gagner 1 point de CHANCE. De plus, associez cette victoire au numéro 64, et notez-le soigneusement sur votre *Feuille d'Aventure*.

Cette journée a été intense et stressante, et vous retournez pour votre part au campement la tête haute. Rendez-vous au **101**.

248

Peu après sa sortie, une escouade de soldats fait irruption dans la cuisine, se rue sur vous. Ils vous empoignent sans que vous n'ayez eu le temps de réagir. Vous êtes conduit au-dehors manu militari. Vous avez beau tenter de plaider votre cause, les soldats ne veulent rien entendre, et ils vous conduisent vers l'entrée principale du château. Rendez-vous au **96**.

Durant ce tournoi et au cours de votre investigation, vous avez obtenu un grand nombre d'informations. Toutes convergeaient vers l'existence d'un complot tournant autour du Baron Selyan de Torrial et du Duc Wilfried de Blansqua. Cependant, deux thèses contradictoires troublent peut-être encore votre esprit. Alors que Tristan vous a présenté le Duc comme étant l'instigateur d'une odieuse machination visant directement le pouvoir, le prêtre Aymeric vous a expliqué qu'il était, bien malgré lui, la cible d'une conspiration de nobles cherchant à porter une guerre à l'intérieur des terres du royaume.

Le moment du dessert approche, et vous n'êtes toujours pas certain de connaître la véritable version de cette complexe affaire. Pourtant, il va falloir choisir. Toute erreur serait inadmissible devant un tel entourage, et vous condamnerait vraisemblablement à une lourde peine ; peut-être la prison à vie ou pire encore : la mort par pendaison.

En vous penchant en avant, vous cherchez à croiser le regard de la Reine Aude, mais elle ne vous prête pas d'attention et discute avec des amies. Vous observez discrètement l'attitude du Duc de Blansqua, mais celle-ci n'a rien d'étrange, et il se contente essentiellement de s'occuper de son assiette, en échangeant de temps en temps quelques mots avec le Prince. Vous repensez à votre ami Galim, qui vous aurait probablement été d'une grande aide en ces instants délicats. Mais, alors qu'on vous présente une superbe assiette débordante de fruits juteux, vous avez toujours un doute.

Faut-il faire confiance à Tristan, et opter pour la thèse d'une action contre le Prince héritier ? Après tout, ce prisonnier a refusé de quitter son oubliette, malgré le triste sort qui l'attend. Ce fait peut paraître bien étrange, mais est également compréhensible...

Faut-il croire Aymeric et opter pour la théorie d'une machination visant à déstabiliser le Duc de Blansqua, afin d'empêcher le renforcement des défenses de la côte sud du royaume ? Ce serait tout à fait cohérent avec les objectifs de nobles tels que le Baron de Torrial, mais aussi diablement risqué...

Vous devez maintenant choisir, car vous devinez au loin les serveurs qui approchent avec leurs plateaux remplis de coupes d'absinthe : la boisson traditionnellement servie à la fin du banquet.

Si vous prenez parti pour la thèse de Tristan, rendez-vous au **184**. Si vous choisissez celle du prêtre Aymeric, rendez-vous au **62**.

Vous voici au début du cinquième et dernier jour du tournoi. Vers l'orient, l'horizon est rouge sang, lorsque le soleil émerge au-dessus des collines. Peut-être un mauvais présage, pensez-vous. Vous vous levez d'un bond, en ayant à l'esprit votre dernière discussion avec Galim. Cette nuit vous permet de récupérer 2 points d'ENDURANCE et le repas matinal, que vous a concocté Auguste, peut vous en fournir 3 supplémentaires. Le clan de Thrénéac est fébrile. C'est aujourd'hui qu'à lieu l'épreuve de la Grande Joute, à laquelle le Baron Galim participe, avec un incontestable statut de favori.

Si vous le désirez, vous pouvez encore faire la tournée du campement afin de glaner quelque objet qui pourrait vous être utile. Si tel est votre choix, rendez-vous au **270**, avant de poursuivre votre lecture.

Tout le monde prend donc le chemin du champ clos, qui a été aménagé spécialement pour l'occasion. Une lisse de bois, décorée d'oriflammes aux couleurs royales, partage l'espace. Au milieu de cette frontière vont bientôt se déchaîner les fracassants coups de lances des meilleurs chevaliers du royaume. Tout autour, au pied des tribunes, les tentes d'isolement de chaque concurrent engagé se dressent fièrement. La foule est considérable car cet événement constitue, de loin, l'épreuve la plus populaire et la plus appréciée. Par chance, vous arrivez très tôt sur les lieux et vous parvenez ainsi à trouver des places dans les tribunes, qui seront bientôt pleines à craquer.

Une fois assis, vous voyez arriver le Baron Galim dans son armure étincelante. Il est suivi de près par Jacques, son fidèle palefrenier, qui conduit d'une main un magnifique étalon harnaché en noir et argent – les couleurs du clan de Thrénéac – et qui tient dans l'autre main la lance de chevalier de son seigneur. Alors que Galim pénètre dans sa tente, après avoir déposé son bouclier à côté de l'entrée, Jacques vient attacher le cheval à la petite rambarde jouxtant l'abri de toile.

La Grande Joute obéit aux lois les plus anciennes de la chevalerie. Ainsi, les combats ne sont pas décidés à l'avance par une quelconque forme de tirage au sort. Ce sont les concurrents qui décident eux-mêmes de leurs affrontements. Pour ce faire, un concurrent qui désire en défier un autre doit se rendre devant sa tente, et frapper son bouclier avec son épée. Le concours est seulement limité par sa durée, qui est fixée à exactement douze heures. Durant ce laps de temps, les victoires et les défaites de chacun sont comptabilisées. Le premier qui parvient à remporter dix victoires est déclaré vainqueur. Par ailleurs, un total de cinq défaites, subies par un concurrent, l'élimine automatiquement de la compétition.

Le public adore cette forme de concours qui présente de nombreux intérêts. Tout d'abord, les concurrents restent enfermés dans leurs tentes, et les affrontements ne se déroulant jamais simultanément, il est fréquent que les combattants défient des personnes qu'ils ne connaissent pas du tout ; avec toute les surprises que cela peut apporter. De plus, la règle donnant la victoire au premier combattant crédité de dix succès pousse les concurrents à enchaîner les duels ; ce qui donne une activité quasi ininterrompue. Cependant, tout ravitaillement étant prohibé durant les douze heures de l'épreuve, l'expérience et la sagesse montrent qu'il est parfois risqué de faire trop de combats, car la fatigue s'accumule pour l'homme comme pour le cheval.

Les concurrents arrivent un à un sur le champ clos, tous aussi impressionnants les uns que les autres. Ils sont en tout une trentaine ; prêts à en découdre sur leurs fiers destriers, et plus motivés que jamais pour remporter cet événement tant attendu. C'est le Duc Wilfried de Blansqua qui arrive le dernier sur les lieux. Malgré l'éloignement de la scène, vous remarquez qu'il ne peut s'empêcher de fixer du regard le bouclier du Baron Galim, en passant devant sa tente. Vous savez qu'il connaît probablement les motivations de votre seigneur et ami, tout comme ce dernier en a déjà entendu beaucoup sur ses activités. L'affrontement entre les deux hommes aura-t-il lieu ? Vous l'espérez autant que vous le redoutez. Rendez-vous au **164**.

Un homme en soutane mauve vous rejoint peu après, et annonce à Näskaal qu'il est demandé dans la salle de lecture. Cette interruption coupe net votre discussion, et Näskaal se voit contraint de vous reconduire à la porte. Vous le remerciez une nouvelle fois pour vous avoir consacré du temps, et vous ressortez de l'académie avec un certain regret.

Mais, alors que vous commencez à vous éloigner, Näskaal, qui était resté quelques instants à la porte, vous interpelle.

« J'ai ressenti en vous de grands talents de combattant et des connaissances en sorcellerie. Poursuivez votre enquête, et faites triompher la justice. Je suis désolé de ne pas pouvoir vous être plus utile aujourd'hui, mais je pressens que nous serons, tôt ou tard, appelés à nous revoir. Bonne chance ami. »

Ses mots vous intriguent quelque peu, mais vous les prenez finalement pour des encouragements à poursuivre votre mission. Cette intéressante rencontre vous fait gagner 1 point de CHANCE.

Votre trop courte immersion dans l'univers des Guerriers-Sorciers de Fangor vous a permis d'avoir un nouvel exemple de la bienveillance de cette caste légendaire et, malgré vos convictions déjà établies et largement éprouvées, vous êtes maintenant complètement persuadé que le chemin qu'ils ont choisi est celui que vous souhaitez suivre vous aussi. Rendez-vous au **7**.

252

Vous demandez innocemment à Faërbius quel genre de produit il est capable de fabriquer. Il vous répond volontiers, mais sur un ton quelque peu vexé.

« Je peux tout fabriquer avec des plantes. Nulle part à Fangor vous ne trouverez meilleur herboriste que moi. De plus, je suis capable d'ajouter un peu de magie dans mes créations ; ce qui les rend inégalables. Je peux vous l'assurer. »

Possédez-vous une fleur blanchâtre ? Si tel est le cas, et que vous souhaitez la montrer à Faërbius, rendez-vous au **199**. Sinon, rendez-vous au **94**.

253

Vous vous hissez vers la sortie du court boyau, où l'air ambiant est bien plus agréable à respirer que celui des sous-sols. Quelques instants plus tard, vous débouchez dans la cour de la forteresse.

Vous vous trouvez heureusement dans une zone très sombre, et aucun soldat n'est présent dans les parages. Regardant autour de vous, un escalier menant au chemin de ronde des remparts attire votre attention, et paraît être le meilleur moyen de filer en douce. Après avoir vérifié que personne n'approche, vous vous élancez vers cette issue. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **156**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **212**.

254

Vous vous approchez de la tente et vous frappez le bouclier se trouvant à son pied. Peu après, un homme à la stature longiligne, mais non moins puissante sort en tenant son heaume sous le bras, et son épée dans l'autre main. Il s'agit de Léonard de Loturia ; un Guerrier venant de Sinévé, la cité lacustre située au sud-est du royaume, sur les côtes du grand océan du sud. Il vous salue respectueusement, puis s'équipe, et se rend au milieu de l'aire de combat.

Il est maintenant temps d'affronter votre adversaire.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|-------------------------------|----------|-----------|
| LEONARD DE LOTURIA | 8 | 13 |

Une fois le combat achevé, qu'il soit gagné ou perdu, notez son résultat, et retournez ensuite au **348** pour faire le choix qui convient.

255

Vous parvenez à nouveau en haut de l'escalier en colimaçon. Vous commencez à redescendre, en prenant soin de ne pas faire le moindre bruit, car vous savez que des soldats sont postés au niveau du rez-de-chaussée. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **102**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **326**.

256

Vous avez beau courir, vous ne parvenez pas à fausser compagnie à vos poursuivants. Soudain, vous vous retrouvez pris au piège au fond d'une étroite impasse. A votre arrivée en trombe, des dizaines de rats, qui étaient occupés à déguster un cadavre de chat, détalent à toute vitesse dans les minuscules anfractuosités de la muraille de pierre qui vous barre le passage. Vous n'avez plus le choix, et vous faites volte-face afin d'affronter vos poursuivants, qui ne sont maintenant plus qu'à quelques mètres de vous. Si vous désirez les combattre l'arme à la main, rendez-vous au **188**. Si vous préférez faire appel à la magie, choisissez une des Formules suivantes :

| | | | | |
|------------|------------|------------|------------|------------|
| ZAP | MOU | MUR | BEC | FEU |
| 373 | 368 | 353 | 396 | 382 |

257

Vous attendez encore afin de voir comment va évoluer la situation. Soudain, une voix toute proche vous fait sursauter.

« Et, qui va là ? crie un soldat arrivé derrière vous par le plus simple des hasards. Sort d'ici immédiatement. Alarme ! Alarme ! »

Vous êtes malheureusement découvert. Pis que cela, les trois gardes qui étaient sortis par la porte accourent aussitôt, et quelques secondes suffisent pour que la zone soit envahie par une multitude de soldats armés. Vous n'avez pas d'autre choix que celui de vous rendre, et vous ne tardez pas à vous retrouver au fond d'une cellule crasseuse.

Durant le tournoi, tous les jugements sont suspendus, et vous ne pourrez donc plaider votre cause, et espérer sortir, que bien trop tard pour mener à bien votre mission. Votre aventure se termine ici, d'une manière bien peu glorieuse.

La participation au concours d'Escrime nécessite la possession d'une Epée, d'une Armure Légère, d'un Heaume, et d'un Bouclier. Si l'un de ces objets vous fait défaut, rendez-vous immédiatement au **200** pour faire un nouveau choix. Si vous êtes correctement équipé pour prendre part à ce concours, poursuivez votre lecture.

Après avoir préparé votre équipement, vous prenez le chemin du champ clos, en ayant l'espoir que cette journée sera la votre, et que vous remporterez cette épreuve. Lorsque vous parvenez sur les lieux, vous constatez que l'espace a été divisé en deux parties. La première est dédiée au concours de Jet de Hache, et la seconde au tournoi d'Escrime. Vous allez vous présenter aux officiels, et vous allez rejoindre la zone dédiée au concours d'Escrime.

De petites tentes, gardées par des soldats royaux, sont disposées autour de la zone de combat. On vous invite à laisser votre bouclier à l'entrée de l'une d'elles, et à pénétrer à l'intérieur afin d'attendre la suite des événements. Le concours d'escrime obéit aux lois les plus anciennes de la chevalerie. Ainsi, les combats ne sont pas décidés à l'avance par une quelconque forme de tirage au sort. Ce sont les concurrents qui décident eux-mêmes de leurs affrontements. Pour ce faire, un combattant qui désire en défier un autre, doit se rendre devant sa tente, et frapper son bouclier avec son épée. Le concours est seulement limité par sa durée, qui est fixée à exactement douze heures. Durant ce laps de temps, les victoires et les défaites de chacun sont comptabilisées. Le premier qui parvient à remporter cinq victoires est déclaré vainqueur du concours. Par ailleurs, un total de trois défaites, subies par un combattant, l'élimine automatiquement de la compétition.

Le public adore cette forme de concours qui présente de nombreux intérêts. Tout d'abord, les concurrents restant enfermés dans leurs tentes, et les combats ne se déroulant jamais simultanément, il est fréquent que les combattants défient des personnes qu'ils ne connaissent pas du tout ; avec toutes les surprises que cela peut apporter. De plus, la règle donnant la victoire au premier combattant crédité de cinq succès, pousse à enchaîner les combats ; ce qui donne une activité quasi ininterrompue dans le champ clos. Cependant, tout ravitaillement étant prohibé durant les douze heures de l'épreuve, l'expérience et la sagesse montrent qu'il est parfois risqué de faire trop de combats, car la fatigue s'accumule.

Alors que vous attendez l'annonce du début du concours, un homme portant les armoiries royales pénètre dans votre tente en vous souhaitant poliment le bonjour. Il porte dans sa main droite une petite marmite de cuivre remplie d'un liquide translucide gluant et fumant, et tient dans sa main gauche un petit outil métallique ressemblant à une spatule de tailleur de pierre.

« Je viens m'occuper de votre épée messire, vous dit-il avec une attitude éminemment respectueuse à votre égard. » Conformément au règlement du concours, l'homme est en effet chargé de neutraliser votre arme, afin de ne pas risquer de blessure trop grave pour les participants. La neutralisation consiste à enduire le fil des lames avec de la cire qui, en refroidissant, inhibe leur pouvoir tranchant. Vous confiez donc votre fidèle épée à l'homme, qui la prend délicatement dans ses mains, et l'enduit soigneusement de cire au moyen de son étrange outil. Il n'en est visiblement pas à sa première neutralisation, et travaille avec rapidité et dextérité. Une fois la cire refroidie, la résine est redevenue complètement transparente et l'aspect comme l'équilibre de votre épée ne sont aucunement altérés. Une fois sa tâche effectuée, l'homme se retire avec ses ustensiles, et se dirige vers une tente voisine.

Dans l'isolement de votre abri de toile, vous réfléchissez à la meilleure façon d'aborder ce concours. Soudain, vous entendez au-dehors le héraut officiellement en charge de l'arbitrage annoncer le début de l'épreuve.

Peu après, le bruit d'une lame frappant un bouclier retentit au-dehors. Un premier combat débute sous les clameurs enthousiastes du public. Vous aimeriez bien assister à cet affrontement, afin d'avoir une idée de vos adversaires potentiels, mais le règlement est formel, et vous oblige à rester à l'intérieur de votre tente tant que n'avez pas décidé de défier quelqu'un à votre tour. Cependant, profitant d'un petit accroc dans la toile de votre abri, vous parvenez à discerner ce qui se passe au-dehors. Deux chevaliers casqués sont en train de se livrer à un affrontement très engagé. L'un d'entre eux arbore un bouclier à l'effigie d'un dragon pourpre sur fond or, et l'autre affiche une tour blanche sur fond noir. La bataille prend fin assez rapidement et le chevalier au dragon, visiblement bien supérieur, remporte la victoire.

Vous comprenez alors qu'il ne sert à rien d'attendre et vous interpelez le garde en faction devant votre tente et vous lui déclarez vouloir défier quelqu'un. Il note votre demande et la signale au héraut. Il semble qu'aucun autre concurrent n'ait pour l'instant demandé à combattre, car l'autorisation de sortir vous est rapidement donnée. Rendez-vous au **348**.

259

Muni du jeu de clés, vous ouvrez la porte de la cellule. Un homme à la stature impressionnante en sort aussitôt en vous bousculant. Son visage exprime la haine et la méchanceté. Il vous regarde un instant, et esquisse un sourire narquois.

Il se met soudain à courir en direction de l'escalier en colimaçon, qu'il descend, avant de disparaître de votre vue.

Vous venez peut-être là de libérer un dangereux criminel qui n'a pas hésité à se jouer de votre crédulité pensez-vous, mais il en est ainsi, et vous vous faites une raison.

Vous ouvrez ensuite la porte de la cellule, où vous avez aperçu quelqu'un allongé sur le sol, et vous constatez qu'il s'agit d'un vieillard en haillons et sans vie.

Comprenant que vous n'avez plus rien à faire ici, vous approchez à votre tour de l'escalier, et vous prêtez l'oreille afin d'écouter ce qu'il se passe en contrebas. Comme vous n'entendez que le son d'une discussion entre les soldats présents à l'étage en-dessous, vous vous risquez à descendre à votre tour. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **102**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **326**.

260

« Le Prince Olivier ? répond-il visiblement très étonné. Ce serait bien la première fois qu'il aurait besoin de nos services. Enfin, qui que vous soyez, sachez que je ne pourrais vous être d'aucune utilité si vous souhaitez des renseignements intéressant la maison royale. Mon rôle au grand temple de Fangor se limite en effet à l'accueil des fidèles et, comme vous pouvez le constater, ils sont plutôt rares durant le tournoi. Comme ils le font chaque année à cette occasion, les prêtres qui pourraient vous aider profitent justement de cette semaine de calme au temple pour se rendre en pèlerinage. Selon la divinité qu'ils servent, chacun d'eux a sa propre destination. Les seuls prêtres restant à Fangor ces jours-ci sont ceux qui officient sur le champ clos. Je suis désolé. »

Vous remerciez le prêtre mais il est bien difficile de vous contenter de cette réponse. Si vous souhaitez profiter de votre présence au grand temple pour aller prier dans la chapelle de Libra et lui demander son aide (à condition toutefois de n'avoir jamais fais appel à elle depuis le début de l'aventure), rendez-vous au **110**. Si vous jugez inutile de vous attarder ici, rendez-vous au **292**.

261

Lorsque vous refusez poliment l'offre du tenancier, il se met dans une colère noire et vous somme de quitter immédiatement sa taverne. De nombreux visages se tournent vers vous, et froncent les sourcils en signe de menace. Le son de multiples lames sortant de leurs fourreaux se fait entendre, et vous fait comprendre que vous n'êtes pas le bienvenu en ces lieux. Vous préférez donc obéir, et vous sortez de la taverne sans demander votre reste. Rendez-vous au **113**.

262

Vous parvenez à nouveau à vaincre Le Taureau, qui casse la table en la frappant d'énervement. Vous remportez 10 Pièces d'Or mais vos efforts vous coûtent aussi 1 point d'ENDURANCE.

Après cette démonstration, personne n'ose plus vous défier. Vous êtes donc libre de quitter la taverne et d'abandonner votre statut de champion en vous rendant au **333**.

263

Les rations dont vous disposez sont en très bon état. Cependant, l'abondance de l'offre rend leur vente difficile. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à trouver acquéreur pour un montant total de 6 Pièces d'Or. Si vous êtes Malchanceux, vous vous trouvez contraint de les brader pour un montant total de 3 Pièces d'Or. Une fois débarrassé de vos rations, et maintenant que votre bourse s'est quelque peu alourdie, vous pouvez retourner au **315** afin d'effectuer vos achats.

Si cependant vous ne vous trouvez pas assez fortuné pour obtenir les objets de votre convoitise, vous pouvez essayer de chercher un autre moyen de gagner de l'argent en vous rendant au **118**.

264

Une fois parvenu au pied des murailles, vous levez la tête afin d'évaluer les possibilités qui s'offrent à vous. Le seul moyen de pénétrer dans cette forteresse est d'en escalader ses parois. Comme vous discernez des lumières, par les ouvertures bardées de barreaux des tours de l'entrée, vous décidez de tenter l'escalade du côté arrière, en un lieu particulièrement sombre.

Possédez-vous des Pitons d'Escalade ? Si tel est le cas, rendez-vous au **336**. Sinon, rendez-vous au **88**.

265

Vous perdez malheureusement ce second bras de fer contre Le Taureau. L'effort colossal que vous venez de fournir vous coûte 2 points d'ENDURANCE.

Vous êtes maintenant libre de quitter la taverne, relativement satisfait d'avoir quand même alourdi votre bourse. Rendez-vous au **333**.

266

Vous parvenez de justesse à bloquer le bras du Prince qui, sous l'emprise de la drogue et de l'ordre donné par le Duc, avait déjà empoigné sa dague dans le but de la planter dans le cœur de son père.

Vous plaquez et maintenez le Prince au sol. Le Roi est tombé de son fauteuil sous le coup de la surprise. La Reine pousse un cri en voyant la scène. Personne ne comprend ce qu'il se passe, et la confusion est totale. Une panique générale envahit aussitôt l'assemblée, et les soldats présents dans la salle se ruent dans votre direction.

Mais le Duc de Blansqua saisit sa dague de table, d'un geste rageur et demande qu'on le laisse régler cela. Vous vous trouvez contraint de relâcher le Prince, mais vous prenez soin de le désarmer. Vous entendez soudain la Reine ordonner aux soldats de maintenir son fils loin du Roi ; ce qu'ils font, fort heureusement, sans rechigner.

Si vous désirez maintenant affronter le Duc Wilfried de Blansqua dans un duel à la dague, rendez-vous au **329**. Si vous préférez vous en remettre à la magie, choisissez une des Formules suivantes :

| | | | | |
|------------|------------|------------|------------|------------|
| ZAP | PAZ | MOU | UFE | FEU |
| 388 | 356 | 369 | 394 | 372 |

267

Vous décidez de vous rendre sur le champ clos, non pas en tant que participant à une épreuve, mais afin d'y mener votre enquête.

Lorsque vous arrivez sur les lieux, les tribunes entourant le grand espace de terre battue sont comblées. Il règne une ambiance festive et bruyante. Les spectateurs, aux apparences diverses et variées, proviennent de tous les coins du royaume. Si les humains constituent la grande majorité du public, vous comptez aussi de nombreux elfes, et même des nains. Ces deux derniers clans prenant cependant soin de ne pas se mélanger, afin d'éviter tout conflit qui serait inutile et déplacé en pareille occasion.

Durant les quelques jours que dure le Grand Tournoi, le champ clos constitue le point focal de tous les regards. L'activité qui y règne est plaisante à observer. Les nombreux oriflammes, érigées tout autour, égayent les cieux de couleurs chatoyantes, flottent et claquent au gré du vent. Les chevaliers et leurs montures aux harnachements multicolores ont fière allure, et jouent de leur prestance devant un public adulateur. Dans la tribune officielle, le Roi Norbert de Thellan et son fils Olivier ne manquent pas une miette du formidable spectacle offert par les participants : les meilleurs du royaume assurément. Vous remarquez cependant l'absence de la Reine Aude, qui s'est apparemment contentée d'assister à la cérémonie d'ouverture. Aisément reconnaissables à leurs soutanes bleues brodées au fil d'or, des prêtres du grand temple sont présents sur les lieux où ils officient, en parallèle des compétitions ; sollicités qu'ils sont par de nombreux concurrents désireux d'avoir l'appui de leurs multiples divinités.

Si vous souhaitez aller questionner les prêtres du grand temple, rendez-vous au **328**.

Si vous préférez enquêter dans les tribunes, vous pouvez interroger :

Des humains locaux (rendez-vous au **182**).

Des humains étrangers (rendez-vous au **124**).

Des elfes (rendez-vous au **25**).

Des nains (rendez-vous au **158**).

Si enfin vous désirez tenter de parler au Roi ou à son fils, dans la tribune officielle, rendez-vous au **76**.

268

Vous avez eu raison des gardes, mais il s'agissait là de soldats royaux qui ne comptaient pas parmi vos ennemis. L'acte que vous venez de commettre met à mal votre conscience et vous fait perdre 1 point de CHANCE.

Vous remettant de vos émotions, vous fouillez la pièce qui correspond à une salle de garde sobrement aménagée. Vous découvrez, sur une étagère, une petite fiole contenant un étrange liquide rosé. Le récipient est muni d'une étiquette sur laquelle vous pouvez lire : « Solution Bactéricide 99 ». Sur l'un des cadavres, vous trouvez un jeu de dix clés, servant probablement à ouvrir les cellules du couloir. Vous prenez ces objets, et vous ressortez de la pièce pour repasser devant les cellules.

Avez-vous été agressé par un prisonnier ? Si tel est le cas, rendez-vous au **133**. Sinon, rendez-vous au **338**.

269

La gaieté de vos compagnons ne leur a même pas fait remarquer votre absence. Vous poursuivez donc les festivités, comme si de rien n'était, mais vous ne pouvez vous empêcher de repenser à cette étrange et troublante conversation. Lorsque la fatigue commence à devenir plus forte que l'envie de festoyer, vos camarades se retirent pour aller se coucher. Quand Galim se lève à son tour, vous vous approchez de lui afin de l'informer de ce dont vous venez d'être témoin. A l'écoute de votre récit, il fronce les sourcils.

« Il se trame des choses inquiétantes ici, lance-t-il à voix basse. Cela confirme mes soupçons. Soyons vigilants et cherchons à en apprendre d'avantage. Sur ce, je vous souhaite une bonne nuit. Reposez-vous bien car demain, le tournoi commence. »

Vous prenez congé, et vous allez vous couchez dans votre tente. Malgré les nombreuses questions que vous avez à l'esprit, vous ne tardez pas à trouver le sommeil. Rendez-vous au **95**.

270

Le choix est bien moindre, et les prix sont plus élevés que dans la cité de Fangor, le matin du premier jour du tournoi. Vous recensez cependant les possibilités d'achats suivantes :

| <i>Objets</i> | <i>Prix</i> <i>(Pièces d'Or)</i> |
|----------------------------------|-------------------------------------|
| Epée d'Escrime | 8 |
| Hache de Jet | 7 |
| Arbalète et Carquois 10 Carreaux | 12 |
| Bouclier | 8 |

Une fois vos achats effectués, retournez au **250** et poursuivez votre lecture.

271

Vous montez sur l'estrade et vous tournez la roue, en espérant qu'elle fera honneur à son nom. Malheureusement, elle finit par s'arrêter sur un symbole perdant. Vous redescendez en maudissant votre malchance, et vous pouvez alors vous rendre au **118** pour faire un nouveau choix.

272

Alors que vous vous apprêtez à ouvrir la porte, vous entendez, de l'autre côté, de nombreux bruits de pas et les voix de plusieurs personnes. Votre sang ne fait qu'un tour. Si jamais vous êtes pris dans ces parages sans y avoir été invité, vous êtes certain d'avoir droit à la prison.

Vous préférez donc redescendre l'escalier sans traîner, et retourner dans le petit hall. Rendez-vous au **349**.

273

Arrivé au niveau du rez-de-chaussée, vous apercevez trois gardes en train de discuter. Comme ils barrent le passage à cet étage, vous poursuivez votre montée silencieuse vers l'étage.

Une fois en haut, vous débouchez dans une pièce, meublée par une table sur laquelle des restes de repas sont encore présents. Au mur, une étagère contient de la vaisselle ordinaire et quelques denrées plutôt appétissantes. Si vous n'avez pris que deux repas aujourd'hui, vous pouvez en profiter pour vous régaler et gagner ainsi 3 points d'ENDURANCE.

La pièce comporte un unique accès correspondant à un couloir, bordé de part et d'autre d'une dizaine de portes ressemblant fort à des accès de cellules. Comme vous n'entendez aucun bruit, vous avancez prudemment dans le couloir. Les portes sont munies de petites fenêtres à glissières, permettant d'observer à l'intérieur des cellules, et de faire passer le cas échéant de la nourriture. A l'autre bout du couloir, vous apercevez une solide porte de bois brut.

Si vous décidez ouvrir les trappes d'accès des cellules, rendez-vous au **65**. Si vous préférez vous rendre directement au fond du couloir, et tenter d'ouvrir la porte de bois, rendez-vous au **312**.

Pour participer au concours de Tir à l'Arbalète, vous devez impérativement posséder une Arbalète et un carquois de 10 Carreaux. Si ce n'est pas le cas, retournez immédiatement au **150** pour faire un nouveau choix. Si vous êtes correctement équipé pour participer à cette épreuve, poursuivez votre lecture.

Après avoir préparé votre équipement, vous prenez le chemin du champ clos, en ayant l'espoir que cette journée sera la votre, et que vous remporterez cette épreuve. Lorsque vous parvenez sur les lieux, vous constatez que l'espace a été divisé en deux parties. La première est dédiée au concours de Tir à l'Arbalète, et la seconde au concours de Jet de Lance. Vous allez vous présenter aux officiels, et vous allez rejoindre les nombreux concurrents qui sont déjà en train d'attendre, en vérifiant minutieusement le mécanisme de leurs armes. Vous voyez parmi eux de nombreux humains – nobles pour certains, ou soldats plus ou moins gradés pour d'autres – mais aussi des elfes, dont les vêtements variés montrent qu'ils viennent probablement de diverses régions de Lumina. Des elfes, vous avez rarement eu l'occasion d'en voir de près. Mais leur adresse naturelle à l'arc, comme à l'arbalète, est connue par tout le monde. Vous aurez donc fort à faire si vous voulez remporter ce concours.

Le public est une nouvelle fois venu en nombre, et les gradins sont comblés. Le Roi et son fils sont évidemment présents dans la tribune officielle, impatients d'assister aux épreuves de la journée.

Après quelques dizaines de minutes d'attente durant lesquelles les derniers concurrents arrivent sur place, le concours est déclaré ouvert par le héraut responsable de l'arbitrage. La prestation dont doit s'acquitter chaque concurrent consiste à envoyer une volée de dix carreaux en direction d'une cible circulaire, distante de soixante mètres. L'objectif fait à peine un mètre de diamètre. Il est confectionné en paille colorée, tressée, et compactée. Une zone centrale en forme de cercle correspond au but à atteindre, et rapporte 5 points par carreau qui vient s'y loger. Autour d'elle sont répartis quatre secteurs de couleurs différentes, qui comptent moins de points : 4 pour celui se trouvant en haut et à gauche, 3 pour celui qui est situé en bas et à droite, 2 pour l'autre secteur du bas, et 1 pour celui qui est positionné en haut et à droite. Le vainqueur sera l'arbalétrier qui aura gagné le plus grand nombre de points à l'issue de sa série de 10 carreaux.

En observant les oriflammes qui parsèment le champ clos, vous constatez qu'un léger vent tournoyant s'est invité aujourd'hui. Cela risque de sérieusement compliquer la tâche des concurrents ; y compris la votre. Mais après tout, vous vous dites que ces conditions météorologiques capricieuses sont les mêmes pour tout le monde, et que le meilleur gagnera certainement, pour peu que la chance soit avec lui.

C'est alors que le premier concurrent est invité à décocher ses carreaux. Il s'agit d'un Baron nommé Alfred de Lonéac. Malgré le stress lié à sa position de premier tireur, il arme son arbalète avec un flegme qui force le respect. Quelques chuchotements de concurrents voisins vous font comprendre qu'il participe à ce tournoi depuis de nombreuses années et, même s'il ne l'a jamais remporté, il n'en reste pas moins un redoutable tireur. A l'issue des dix tirs requis, il totalise 35 points. Deux de ses carreaux sont en effets passés à côté de la cible, mais les applaudissements du public, qui a bien compris la difficulté imposée par le vent, sont néanmoins spontanés et soutenus.

La journée se poursuit ainsi, au rythme des tirs. De temps à autre, vous regardez de loin les lances voler au-dessus du champ clos. L'épreuve de Jet de Lance, se déroulant en parallèle, semble tout aussi passionnante que celle à laquelle vous avez décidé de participer.

C'est alors que vient le tour du concurrent présenté comme étant le favori de l'épreuve. Il s'agit du Comte Ariel de Colotar. Un de vos voisins vous annonce qu'il a déjà remporté le trophée l'année dernière ; ce qui prouve son habileté avec cette arme. Il est connu pour avoir bravement combattu aux côtés du Roi, sur de nombreux champs de batailles. Lorsqu'il s'avance vers la zone de tir, il adresse au public un simple geste de main en guise de salut. Puis, après s'être concentrée quelques instants, en regardant attentivement l'oriflamme se trouvant au plus près de la cible, il décoche ses dix carreaux avec une régularité militaire. Au final, tous ses projectiles sont bel et bien solidement plantés dans la cible. Le score annoncé est de 38 points. Une bien belle performance, compte tenu des conditions de vent présentes aujourd'hui. La foule ne s'y trompe pas, et le Comte Ariel de Colotar quitte le champ de tir sous une salve d'applaudissements enthousiastes.

Peu après, votre nom est enfin appelé. Vous approchez de la zone de tir, le cœur battant la chamade. Arrivé à votre position, vous vous accordez quelques instants pour reprendre votre calme. Puis, vous vous concentrez à votre tour sur l'oriflamme située dans l'alignement de la cible, qui semble exagérément petite de l'endroit où vous vous trouvez. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, le vent tombe soudainement et cela vous permet de décocher vos carreaux sans handicap particulier. Si vous êtes Malchanceux, le vent forçit quelque peu et continue de tournoyer ; ce qui va se traduire par une pénalité de 1 point à chacun de vos dix tirs.

Vient alors pour vous le moment de tirer. Voici comment vous allez procéder. Pour chacun de vos dix carreaux, lancez deux dés et ajoutez le cas échéant 1 si vous avez été Malchanceux et que le vent vous joue des tours. Si le score obtenu est inférieur à votre total d'HABILETE, vous parvenez à planter votre carreau dans la zone centrale, et vous marquez 5 points. Si le score est égal à votre total d'HABILETE, lancez un dé. Pour les résultats 1, 2, 3 et 4, votre carreau se plante respectivement dans les zones rapportant 1, 2, 3 et 4 points. Pour les résultats 5 ou 6, votre carreau touche la cible, mais rebondit dessus, et vous ne gagnez aucun point. Enfin, si le total obtenu au lancer des

deux dés est supérieur à votre total d'HABILETE, votre carreau manque totalement la cible, et vous ne remportez aucun point.

Réitérez ainsi cette démarche dix fois, et totalisez le nombre de points remportés. Si vous obtenez moins de 38 points, rendez-vous au **48**. Si vous obtenez 38 points, rendez-vous au **187**. Si vous obtenez plus de 38 points, rendez-vous au **319**.

275

Vous bondissez hors de votre cachette, et vous vous ruez vers le seuil de la porte pour tomber nez à nez avec un garde.

« Alarme ! Alarme ! crie-t-il en vous voyant surgir. »

Quelques secondes suffisent pour que la zone soit envahie par une multitude de soldats armés. Vous n'avez pas d'autre choix que celui de vous rendre, et vous ne tardez pas à vous retrouver au fond d'une cellule crasseuse.

Durant le tournoi, tous les jugements sont suspendus, et vous ne pourrez donc plaider votre cause, et espérer sortir, que bien trop tard pour mener à bien votre mission. Votre aventure se termine ici, d'une manière bien peu glorieuse.

276

Vous venez de réaliser une performance exceptionnelle, qui vous vaut d'être déclaré grand vainqueur du tournoi de Lutte. Alors que Darack se relève difficilement, après son affrontement contre vous, les applaudissements enthousiastes de la foule emplissent le champ clos et vous comblent de bonheur. Bien que relativement fatigué et éprouvé par la succession de combats que vous avez dû mener, vous oubliez vos souffrances pour profiter pleinement de ces instants de gloire. Vous êtes alors invité à vous avancer devant la tribune officielle où le Roi vous félicite chaleureusement pour votre prestation. Lors du banquet final du tournoi, vous aurez l'honneur d'être invité à sa table où vous recevrez votre trophée. Ce succès retentissant vous fait gagner 1 point de CHANCE. De plus, associez cette victoire au numéro 89, et notez-le soigneusement sur votre *Feuille d'Aventure*.

Après avoir réalisé un tour d'honneur du champ clos, passant devant les regards envieux des autres lutteurs, et sous les applaudissements réservés mais non moins respectueux, des tireurs à l'arc qui concourraient en même temps que vous, le moment de rentrer au campement vient rapidement. Vous quittez donc le théâtre de vos exploits la tête haute, recevant en chemin les félicitations de nombreux spectateurs, et même de plusieurs nobles. Rendez-vous au **101**.

277

Le champion s'apprête à affronter un sérieux candidat répondant au seul surnom de Grizzly. Cette cathédrale barbue, haute de plus de deux mètres, est apparemment venue de loin pour affronter Le Taureau, et ce bras de fer s'annonce intense et très ouvert.

Pendant que les deux hommes s'installent en se défiant du regard, vous interpelez le gérant des paris qui a fort à faire avec le grand nombre de joueurs présents dans la taverne. Vous pouvez miser entre une et cinq Pièces d'Or sur l'un des adversaires de votre choix, qui sont tous deux données à deux contre un. Si le concurrent que vous avez choisi gagne le bras de fer, vous remportez le double de votre mise, moins une Pièce d'Or de commission. S'il perd, vous perdez bien évidemment votre mise.

Choisissez le montant que vous allez miser, et décidez ensuite du concurrent que vous croyez être le meilleur.

Si vous pariez sur Le Taureau, rendez-vous au **167**.

Si vous pariez sur Grizzly, rendez-vous au **340**.

278

La configuration des lieux permet à vos agresseurs de vous encercler, et ils vous attaquent donc simultanément.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|------------------|----------|-----------|
| GREDDIN 1 | 7 | 9 |
| GREDDIN 2 | 5 | 7 |
| GREDDIN 3 | 6 | 7 |
| GREDDIN 4 | 5 | 6 |
| GREDDIN 5 | 6 | 8 |

Dès que vous parviendrez à en tuer trois, les deux derniers prendront la fuite sans demander leur reste. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **86**.

279

Après avoir arpenté de nombreuses ruelles, vous finissez enfin par découvrir un passage dont le sol pavé forme un escalier montant à larges marches. Vous vous y engagez sans réfléchir et vous finissez par aboutir dans une rue autrement plus lumineuse que le sombre et dangereux dédale dont vous venez. Vous êtes parvenu à sortir des bas-fonds, et cette pensée vous reconforte au plus haut point. Vous gagnez 1 point de CHANCE.

Si les bas-fonds de Fangor est le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner le campement. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre les bas-fonds de Fangor est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le château royal (rendez-vous au **14**).

Le campement (rendez-vous au **178**).

Le champ clos (rendez-vous au **267**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**)

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

280

Vous avez tiré une bille de couleur noire. Cela vous place dans la poule composée, en sus de vous, des trois lutteurs suivants :

| | HABILETE | ENDURANCE |
|---------------------|----------|-----------|
| PIERRICK DIT | | |
| LE DUR | 9 | 17 |
| EDGARD DIT | | |
| LE FOURBE | 6 | 7 |
| ISMAROM DIT | | |
| LA GLACE | 7 | 10 |

Afin de connaître votre classement dans cette poule, vous allez devoir affronter tour à tour ces trois combattants. Tous les coups sont permis dans cette forme de Lutte. C'est une des raisons pour laquelle elle plaît tant au public. Menez ces combats selon la règle normale, à l'exception près que vous remplacerez vos points d'ENDURANCE par des points de COMBAT. Ainsi, lorsque l'un des deux adversaires verra ses points de COMBAT tomber à zéro, il sera considéré vaincu, et aucunement mort. Notez cependant que chaque combat est physiquement très éprouvant et vous coûtera, qu'il soit gagné ou perdu, 1 point d'ENDURANCE. Aussi, plus vous enchaînez les combats, et plus vous serez faible au début des suivants.

Si vous remportez les trois combats, rendez-vous au **109**.

Si vous en remportez deux, rendez-vous au **17**.

Si vous n'en remportez qu'un, rendez-vous au **128**.

Enfin si vous ne remportez pas le moindre combat, rendez-vous au **331**.

281

A la surprise générale, vous parvenez à vaincre Le Taureau qui grimace de douleur et hurle de rage en vous voyant lever les bras en signe de victoire. Cette formidable prestation vous permet de gagner 25 Pièces d'Or. Mais votre effort a été énorme et ce bras de fer vous coûte néanmoins 1 point d'ENDURANCE.

Bon joueur, votre adversaire vous invite quand même à boire une cervoise, et vous demande par la même occasion une revanche immédiate. Si vous acceptez, rendez-vous au **16**. Si vous préférez en rester là, vous êtes libre de quitter la taverne et d'abandonner votre statut de champion en vous rendant au **333**.

282

En entendant votre réponse, le vieil homme fronce les sourcils d'un air dubitatif. Il finit enfin par lancer :

« Vous ne devriez pas ramasser de telles fleurs sans en connaître la nature. Vous voyez bien à son aspect qu'elle ne supporte pas d'être cueillie et qu'elle est toute flétrie. La prochaine fois, faites-moi la grâce de laisser les fleurs à leur élément naturel, ou bien aux connaisseurs. Sachez que je respecte la loi. Je ne suis pas Faërbius. »

Quelque peu décontenancé par cette leçon de morale, vous décidez de ne pas vous attarder, mais vous prenez cependant soin de noter le nom que vient de lâcher l'herboriste, et vous quittez l'échoppe afin de retourner dans la rue. Rendez-vous au **157**.

283

Vous êtes venu à bout de ce dangereux assassin. Comme personne ne semble avoir accordé la moindre attention à ce qui vient de se produire, vous vous permettez une fouille de son cadavre. Vous y découvrez un petit morceau de parchemin, sur lequel vous pouvez lire un texte plutôt inquiétant. Il donne en effet votre description avec une précision diabolique, et est signé des initiales « S.T. ».

Il est fort possible que ces initiales correspondent à celles du Baron Selyan de Torrial. Si tel est le cas, cela signifie que votre tête a été mise à prix, et que des tueurs, comparables à celui dont vous venez à peine de vous débarrasser, sont certainement à votre recherche. Vous redoublez donc d'attention et vous poursuivez votre chemin, en espérant sortir au plus vite de ces bas-fonds décidément très hostiles. Rendez-vous au **74**.

284

Le Roi est très surpris par votre question.

« Je ne sais pas de quoi vous me parlez. Je n'ai aucun projet en vue destiné à renforcer les défenses de la côte sud du royaume, dit-il avec aplomb. Aucun risque d'invasion venant des Terres Sauvages ne m'a d'ailleurs été rapporté. Je ne sais pas d'où vous tenez ces informations, mais je vous conseille de vérifier vos sources. Poursuivez donc l'enquête que menait ce brave Galim, et faites-moi connaître vos avancées. »

Rendez-vous au **330**.

285

L'étagère branlante ne résiste pas à la secousse et s'écroule soudainement sur vous. Vous recevez sur la tête une multitude de fioles, de poteries et autre objets plus ou moins solides, qui vous coûtent 2 points d'ENDURANCE.

Faërbius profite de l'occasion pour disparaître derrière le rideau occultant l'entrée de son arrière-boutique. Le temps de vous remettre de l'éboulement d'objets que vous venez de recevoir, vous le poursuivez aussitôt, mais vous ne trouvez personne. Faërbius a réussi à fuir.

Votre mauvaisement fortune est heureusement compensée par la découverte de deux petites fioles de verre. La première ressemble fort à une potion de soins. Vous la prenez sans hésiter, car il s'agit là d'un bien qui vous sera probablement fort utile. Lorsque vous en ferez usage, cette potion, correspondant à une unique dose, vous permettra de récupérer votre total initial d'ENDURANCE. La seconde est une potion de bonne fortune, contenant elle aussi une unique dose. Lorsque vous en ferez usage, elle vous permettra de revenir à votre total initial de CHANCE.

Il ne vous reste maintenant plus qu'à quitter l'échoppe, en espérant retrouver Faërbius par un heureux hasard. Rendez-vous au **21**.

286

La rixe n'est pas passée inaperçue. Vous n'avez pas le temps de sortir qu'une escouade de gardes pénètre dans le bâtiment, fonce sur vous, et vous saisit. Vous êtes aussitôt inculpé, et conduit vers les geôles royales. Face aux charges qui vous accablent, vous savez n'avoir aucune chance d'échapper à la pendaison. Même le Baron Galim ne pourra vous venir en aide. Dans quelques jours, probablement après le tournoi, vous serez sur l'échafaud, sous les hués du public. Votre aventure se termine ici, d'une manière bien peu glorieuse.

287

Vous pénétrez dans le bâtiment central du château. Son accès est gardé par de nombreux soldats qui, tenant leurs hallebardes étincelantes, font preuve d'une immobilité totale ; y compris dans leur regard. Pourtant, vous sentez qu'ils sont attentifs à tout ce qui se passe autour d'eux, et mieux vaut ne pas se faire remarquer.

Vous vous trouvez dans un vaste hall d'entrée. En face de vous, une immense double porte aux boiseries sculptées de motifs floraux et d'inspiration chevaleresque permet d'accéder à la grande salle d'audience. A votre droite se trouve un couloir bordé de statues. A votre gauche, une lourde porte est ouverte sur ce qui paraît être une salle de garde dont l'entrée est interdite aux visiteurs.

Si vous souhaitez pénétrer dans la grande salle d'audience, rendez-vous au **67**. Si vous préférez emprunter le couloir de droite, rendez-vous au **186**.

288

Profitant d'un passage très étroit, vous semez derrière vous le contenu de votre bourse. Quelques secondes plus tard, vous entendez vos poursuivants tomber lourdement sur les pavés. Ils vous adressent des jurons et des insultes de toutes sortes, mais doivent finalement se résigner à vous laisser partir. Rendez-vous au **343**.

Vous vous approchez de la tente et vous frappez le bouclier se trouvant à son pied. Peu après, une femme d'âge mûr, arborant une longue chevelure rousse finement tressée, sort en tenant son heaume sous le bras, et son épée dans l'autre main. Il s'agit de Dame Flore de Céréazan ; une Guerrière venant de la côte ouest du royaume. Elle appartient à une caste comparable à l'ordre des Guerriers-Sorciers de Fangor : la guilde des Epées Vertes. Composé uniquement de femme, le clan dont elle fait partie pratique en effet le double art du combat et de la sorcellerie. Elle vous salue respectueusement, et semble d'emblée très méfiante à votre égard. Peut-être a-t-elle sentie que vous pratiquiez vous-même la magie blanche, pensez-vous. Elle s'équipe soigneusement, puis se rend au milieu de l'aire de combat.

Il est maintenant temps d'affronter votre adversaire.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|------------------------------|----------|-----------|
| FLORE DE CEREAZAN | 8 | 11 |

Une fois le combat achevé, qu'il soit gagné ou perdu, notez son résultat, et retournez ensuite au **348** pour faire le choix qui convient.

Durant ce tournoi, et au cours de votre investigation, vous avez obtenu un grand nombre d'informations. Toutes convergeaient vers l'existence d'un complot, et l'explication que vous a donnée le prêtre Aymeric tend à démontrer que le Duc Wilfried de Blansqua est le jouet des conspirateurs. Cependant, les questions se bousculent dans votre esprit.

Le moment du dessert approche, et vous n'êtes toujours pas certain de connaître tous les tenants et aboutissants de cette complexe affaire.

En vous penchant en avant, vous cherchez à croiser le regard de la Reine Aude, mais elle ne vous prête pas d'attention et discute avec des amies. Vous observez discrètement l'attitude du Duc de Blansqua, mais celle-ci n'a rien d'étrange, et il se contente essentiellement de s'occuper de son assiette, en échangeant de temps en temps quelques mots avec le Prince. Vous repensez à votre ami Galim, qui vous aurait probablement été d'une grande aide en ces instants délicats. Mais, alors qu'on vous présente une superbe assiette débordante de fruits juteux, vous avez toujours un doute.

Faut-il croire Aymeric et à sa théorie d'une machination visant à déstabiliser le Duc de Blansqua, afin d'empêcher le renforcement des défenses de la côte sud du royaume ? Ce serait tout à fait cohérent avec les objectifs de nobles tels que le Baron de Torrial.

Souhaitant vérifier que la thèse du prêtre Aymeric – confiée au chevet de la dépouille de votre ami Galim – est la bonne, vous abordez le Duc, et vous lui demandez de vous en dire plus sur les activités des Barons Selyan de Torrial et Fergal de Jatë. Sa réponse confirme les déclarations du religieux du grand temple, et il évoque même spontanément le projet de renforcement de la ligne de défense côtière du sud du royaume.

Lorsque les boissons sont servies à table, le Roi se lève, et invite tout le monde à boire à la santé des valeureux concurrents du tournoi. Lorsque le Prince porte sa coupe d'absinthe à la bouche, et en boit une gorgée, occupé à discuter et à éplucher une superbe poire, vous ne voyez pas le Duc se pencher sur le côté pour lui parler au creux de l'oreille.

Soudainement, le Prince se lève, et plante violemment sa dague dans le cœur de son père.

Le Roi s'écroule immédiatement et le Prince lâche son arme, sans réellement comprendre ce qu'il vient de faire. Le Duc de Blansqua réagit immédiatement, et ceinture le Prince afin de le maîtriser.

« Il a perdu la raison ! Je le tiens ! Je le tiens ! Occupez-vous vite du Roi ! crie le Duc en feignant l'improvisation. »

La Reine s'évanouit en voyant la scène. Personne ne comprend ce qu'il se passe et la confusion est totale. Une panique générale envahit aussitôt l'assemblée, et les soldats présents dans la salle se ruent vers la table.

Bien malgré vous témoin privilégié de ces événements tragiques, vous ne savez que faire pour rattraper votre naïveté, et vous vous levez pour aller porter secours au Roi. En vous voyant, le Duc s'empresse de vous mettre indirectement hors d'état de lui nuire.

« Et attrapez cet homme ! Il veut s'en prendre au Roi, c'est un traître ! déclare-t-il, immédiatement écouté par les soldats. »

Sans avoir eu le temps de réagir, vous vous trouvez immobilisé, et écarté de la table. Le Roi perd tout son sang, et personne n'est en mesure de stopper son hémorragie. Alors que la vie le quitte, vous comprenez que le Duc de Blansqua est parvenu à ses fins. Le Roi n'est plus, et son héritier est désormais désavoué. La voie du trône de Lumina est donc libre pour lui.

Vous ne pouvez malheureusement que constater votre échec. Vous avez beau crier et tenter d'expliquer la supercherie qui est en train de dérouler, personne ne vous écoute. Peu après, vous êtes amené sans ménagement vers les geôles royales. Peut-être y retrouverez-vous Tristan, au fond de son oubliette. Malgré la honte que vous éprouvez, il vous faudra alors lui expliquer que le Duc a eu le dernier mot, et que le royaume est désormais sien ; avec à l'horizon un sombre destin...

Vous pénétrez dans un couloir à l'ambiance feutrée, débouchant rapidement sur un escalier, recouvert d'un tapis bleu, permettant d'accéder à l'étage après avoir bifurqué à droite.

Les murs sont décorés de lambris surplombés de sobres et élégantes tapisseries, de chandeliers d'argent finement ouvragés, et de tableaux représentant pour la plupart des scènes de batailles menées jadis par le Roi Norbert de Thellan. Sur l'une d'entre elles, la silhouette d'un chevalier ressemble comme deux gouttes d'eau à votre ami le Baron Galim.

Vous gravissez les marches pas à pas, pour finalement aboutir à une nouvelle porte de bois sculpté.

Si vous souhaitez ouvrir cette porte, rendez-vous au **105**. Si vous préférez faire demi-tour dans l'escalier et retourner dans le petit hall, rendez-vous au **349**.

Si le grand temple est le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner le campement. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre le grand temple est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le château royal (rendez-vous au **14**).

Le campement (rendez-vous au **178**).

Le champ clos (rendez-vous au **267**).

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous en êtes bien à la mi-journée, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et si vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

Vous vous approchez de l'homme qui, assis devant sa tente, est plongé dans un ouvrage d'une épaisseur conséquente. Vous l'abordez poliment et, comme il a l'air enclin à discuter quelque peu, vous vous asseyez à ses côtés. Il se nomme Albéric de Serrinéal. Son visage a un aspect très sévère. Il porte un bandeau sur son œil droit, et sa peau est partiellement brûlée. En commençant à converser, vous apprenez qu'il fait partie de la caste des dresseurs de dragons. Cette institution méconnue est basée dans les montagnes grises, à l'extrémité nord du royaume. Il déclare avoir quitté son domaine quelques jours, afin de se divertir et surtout de démontrer la toute puissance de sa caste au combat à l'épée.

Cet homme est, de toute évidence, un guerrier aguerrri, et s'il reste avare de paroles concernant son lien avec les dragons, son apparence laisse deviner qu'il les a côtoyés de très près, et qu'il les fréquente peut-être encore.

Lorsque vous lui demandez s'il peut répondre à quelques questions au sujet du Baron Selyan de Torrial, il vous fait comprendre qu'il ne connaît cette personne que de nom.

Quant à d'éventuels faits étranges ou anormaux, il n'a rien remarqué de particulier. Mais il précise cependant avoir constaté, lors de son voyage vers Fangor, que plusieurs baronnies du nord du royaume étaient en train de s'armer pour une raison qu'il ignore. Ne se sentant pas concerné par ce qu'il se passe dans le piémont des montagnes grises, il n'a pas cherché à en savoir plus.

Comprenant que vous n'apprendrez rien de plus ici, vous remerciez Albéric pour son aide, et vous vous éloignez de sa tente, le laissant à sa lecture.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez choisir d'autres personnes à interroger.

Un groupe d'humains, dont les armoiries correspondent à une serre de rapace blanche sur fond mauve (rendez-vous au **43**).

Un groupe d'humains, dont les armoiries représentent une licorne cabrée blanche sur fond bleu nuit (rendez-vous au **135**).

Un groupe de nains, dont les armoiries correspondent à une hache argentée sur fond noir (rendez-vous au **5**).

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités, et que le campement est le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner votre tente. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre le campement est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le château royal (rendez-vous au **14**).

Le champ clos (rendez-vous au **267**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**).

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous en êtes bien à la mi-journée, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et si vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

Vous montez sur l'estrade et vous tournez la roue, en espérant qu'elle fera honneur à son nom. Malheureusement, elle finit par s'arrêter sur un symbole perdant. Vous redescendez en maudissant votre malchance, et vous pouvez alors vous rendre au **118** pour faire un nouveau choix.

Vous envoyez l'autre extrémité de la corde dans le vide, et vous débutez votre descente. Au bout d'environ cinq à six mètres, vous parvenez au fond du trou.

« Qui... Qui êtes vous ? Que voulez-vous ? demande une voix dans votre dos. »

Vous vous retournez aussitôt et vous apercevez, dans la pénombre, un homme blotti contre la paroi rocheuse. Vous le rassurez en lui disant que vous ne lui voulez aucun mal. Vous lui demandez son nom, et ce qu'il fait ici.

« Je me nomme Tristan, vous dit-il. Je suis le capitaine de la garde du Duc Wilfried de Blansqua. On m'a injustement jeté dans ces oubliettes pour m'empêcher de parler. »

Vous jubilez d'avoir enfin réussi à trouver le fameux Tristan, qui a tant fait parler de lui ces derniers jours. Vous lui expliquez aussitôt la raison de votre venue, et vous lui demandez de vous dire tout ce qu'il sait. Tristan vous répond avec joie, heureux de pouvoir partager son secret, et voyant là l'occasion de se venger de ceux qui l'ont enfermé ici.

« Cela fait plus de dix ans que je travaille pour le Duc de Blansqua. Je l'ai toujours servi loyalement dans toutes ses actions, et ce malgré leur droiture parfois discutable. Mais récemment, j'ai découvert qu'il projetait de s'en prendre à la famille royale. »

Vous êtes abasourdi par cette révélation et vous encouragez Tristan à poursuivre.

« Depuis plusieurs semaines, j'effectuais des voyages dans diverses baronnies, afin de transmettre des consignes aux nobles qui s'étaient ralliés à la cause du Duc de Blansqua. Je leur demandais essentiellement de lever des armées qui devaient servir à mater des rébellions que le Duc m'avait annoncé comme probables. J'ai obéi à ces ordres qui me paraissaient justifiés, et dans l'intérêt du royaume. Les nobles avec qui j'ai traité étaient les Barons de Torrial, de Jatë, de Houescan, de Morrival et de Tisé. Peut-être que vous les connaissez. Certains d'entre eux sont présents à Fangor en ce moment même. Ils sont officiellement venus pour participer au grand tournoi, mais je suis maintenant convaincu qu'ils profitent de leur proximité avec le Duc pour finaliser leur complot en toute discrétion. »

Les propos que vous livre Tristan relie clairement le Baron Selyan de Torrial au Duc de Blansqua et à d'autres nobles impliqués dans le complot. Si ce qu'il avance est vrai, vous détenez là des informations susceptibles de peser lourd contre les conspirateurs.

« Jusqu'à ces derniers jours, je n'avais pas conscience des réels projets de mon seigneur, reprend Tristan. Pour moi, l'action secrète dont il m'avait chargé avait pour seul objectif de maintenir la paix dans le royaume. Mais récemment, il m'a demandé d'enlever la fille du chef cuisinier du château, et de le forcer à verser une potion dans la coupe d'absinthe destinée au Prince héritier, lors du banquet final du tournoi. Cette potion devait lui être livrée ultérieurement. J'ai trouvé cette mission étrange et déontologiquement discutable, mais je l'ai néanmoins remplie, comme toujours, en m'assurant qu'aucun mal ne serait fait à la jeune fille. Elle est actuellement retenue dans les bois, à quelques lieues de la cité. »

Vous demandez alors à Tristan ce qui l'a fait changer d'avis et trahir le Duc de Blansqua, ce à quoi il répond non sans une certaine émotion.

« La veille du tournoi, en discutant avec des hommes du Baron de Torrial, j'ai appris que la potion destinée au Prince avait pour but de contrôler sa volonté. Elle aurait été fabriquée par un puissant herboriste nommé Faërbuis. Celui qui la boit est, durant quelques secondes, prêt à obéir aveuglément à n'importe quel ordre qui lui est donné. J'ai donc compris que le Duc désirait déclencher une action menée par le Prince. Je n'en ai pas dormi de la nuit, et je me suis finalement décidé à lui poser la question le lendemain matin. Certainement méfiant, il s'est contenté de m'avouer qu'il allait faire en sorte que le Prince réalise une action contre nature, lors du banquet final du tournoi ; ceci dans but de prendre le contrôle de Lumina. Je me suis immédiatement élevé contre cette abjecte machination. Le Duc m'a menacé, mais je suis aussitôt parti en promettant de tout raconter. Peu après, en chemin vers le château, j'ai été arrêté, dans les rues de Fangor, pour une sombre histoire de meurtre d'un soldat du Baron de Torrial à laquelle je n'ai rien compris, mais que je sais liée à cet odieux complot. Maintenant, me voilà tenu au secret et je sais que mes jours sont comptés. Votre venue constitue pour moi le seul espoir d'empêcher cette injuste introspection dans le pouvoir en place. »

Vous proposez alors à Tristan de l'aider à s'échapper de cette prison, et de vous suivre à Fangor pour aller tout raconter au Roi.

« Je vous remercie pour cette main que vous me tendez, répond-il. Mais je crois que je serai plus utile en restant ici. Des hommes du Duc viennent en effet plusieurs fois par jour pour vérifier que je suis toujours au fond de ces oubliettes. Si jamais je m'évadais, ils s'en rendraient bien vite compte, et le Duc aurait alors le temps de modifier ses plans. Je dois donc rester ici, et faire comme si nous ne nous étions jamais rencontrés. Quant à vous, utilisez au mieux ce que je viens de vous révéler, afin d'empêcher la catastrophe qui se prépare. »

Vous remerciez Tristan, et lui promettez que ce complot n'aboutira pas. Vous remontez à la surface, à l'aide de la corde que vous prenez soin d'enrouler de nouveau afin de masquer votre visite. Les importantes révélations que

vous venez d'entendre vous font gagner 1 point de CHANCE. Sur votre *Feuille d'Aventure*, notez que vous avez obtenu les aveux de Tristan, et associez-y le numéro 138.

Votre objectif atteint, il vous faut maintenant ressortir de ces geôles sans vous faire repérer. Rendez-vous au **85**.

296

Vous fouillez les dépouilles de vos agresseurs, et vous trouvez 3 Pièces d'Or. Si vous ne possédez pas de Manteau à Capuche, vous comprenez rapidement que cet acharnement contre vous découle essentiellement de votre seule apparence. Vous prenez le manteau d'un des Malandrins et vous l'enfilez, en vous disant qu'il vous permettra certainement de vous fondre plus facilement dans le milieu.

Vous ressortez ensuite de l'impasse, comme si rien ne s'était passé, laissant derrière vous les cadavres en pâture aux rats du secteur. Après vous être engagé dans une nouvelle rue tortueuse, vous découvrez finalement une petite échoppe, dont la devanture de bois aurait grand besoin d'être rénovée. Un petit panneau métallique suspendu au-dessus de la porte d'entrée indique la mention : Faërbius – Herboriste et Guérisseur.

Vous poussez la porte de l'échoppe et vous pénétrez dans une petite pièce, entourée de nombreuses étagères encombrées de pots et de fagots de plantes diverses. A votre entrée, une clochette, fixée au-dessus de la porte, annonce dans un faible tintement votre présence. Un homme d'un âge avancé sort peu après de derrière un rideau.

« Bonjour, je suis Faërbius. Que puis-je faire pour vous ? demande-t-il. » Si vous souhaitez aller directement au cœur du sujet, et lui demander quel lien il a avec le Baron Selyan de Torrial, rendez-vous au **324**. Si vous préférez entamer la conversation sur un sujet moins délicat, rendez-vous au **252**.

297

« Qui va là ? crie une voix grincheuse. »

Comme aucune réponse ne lui parvient, le son des verrous de la porte se fait entendre, et le battant s'ouvre peu après, dans un grincement strident.

Un soldat portant les armoiries royales sort l'épée à la main, visiblement énervé.

« Quentin, si c'est toi l'auteur de cette mauvaise blague, tu vas le regretter amèrement, dit-il en avançant au-dehors. »

Alors qu'il s'éloigne du bâtiment, vous voyez là l'occasion de sortir de votre cachette et de vous ruer vers le seuil de la porte, négligemment restée ouverte. Si tel est votre choix, rendez-vous au **159**. Si vous préférez attendre encore un peu, rendez-vous au **71**.

298

Pour participer au Jeu de l'Anneau, vous devez impérativement posséder une Lance de Chevalier et une Armure Légère. Si ce n'est pas le cas, retournez immédiatement au **22** pour faire un nouveau choix. Si vous êtes correctement équipé pour cette épreuve, poursuivez votre lecture.

Vous vous rendez sans tarder à l'enclos où se trouvent les chevaux du Baron Galim. Jacques, le palefrenier, est aux petits soins pour eux. Il a été informé de votre arrivée, et il a déjà préparé Coquin : votre monture d'un jour. Ce bel étalon, à la robe blanche et marron, a l'œil vif et semble quelque peu nerveux au milieu de la foule et de l'agitation qui l'entourent. Son harnachement noir et argent, aux couleurs de la maison de Thrénéac, lui donne fière allure. C'est donc avec un plaisir intense que vous empoignez son licol, afin de le conduire vers le champ clos.

Lorsque vous parvenez sur les lieux, de nombreux concurrents sont déjà rassemblés avec leurs chevaux. Vous vous joignez à eux, observant en silence vos adversaires. Le spectacle donné par des cracheurs de feu et des acrobates prend bientôt fin et, une fois les artistes partis, le Roi ne tarde pas à faire à nouveau son entrée dans la tribune officielle, afin d'assister à la compétition.

Dix potences de hauteurs différentes sont érigées et de petits anneaux métalliques sont suspendus à leurs extrémités par les nombreux hommes s'occupant de la logistique du tournoi. Les concurrents inscrits sur la liste sont alors appelés un à un par le héraut principal, qui fera office de juge pour cette épreuve. Le principe du Jeu de l'Anneau est simple. Lancé au grand galop, vous devez accrocher à votre lance un maximum d'anneaux. Le gagnant est celui qui en a accroché le plus, en un minimum de temps, lors d'une seule et unique tentative. Cette épreuve demande une grande dextérité dans le maniement de la lance, mais elle exige aussi une parfaite maîtrise du cheval, à qui on demande d'aller vite tout en changeant brutalement, et à plusieurs reprises de trajectoire.

Bientôt, le premier concurrent – un jeune de noble famille nommé Antoine de Ferval – effectue sa tentative. Son cheval noir, harnaché en vert et jaune, galope avec célérité et grâce. Quelques secondes plus tard, le verdict tombe : cinq anneaux sont accrochés à sa lance. Les concurrents se succèdent, avec plus ou moins de réussite. Les plus adroits parvenant à accrocher plusieurs anneaux, tandis que les moins doués vont jusqu'à chuter de leur monture. C'est alors que vient votre tour. Vous commandez à Coquin d'avancer à l'extrémité du champ clos et, après quelques instants de concentration, où vous fixez et mémorisez la position de chaque anneau, vous vous lancez à votre tour à bride abattue.

Voici comment procéder pour participer à cette épreuve.

Première accroche : Une fois au galop, lancez deux dés pour le premier anneau. Si le score obtenu est inférieur ou égal à votre total d'habileté, vous parvenez à enfiler l'anneau sur votre lance, et vous marquez 1 point. S'il est supérieur, vous le manquez, et vous ne marquez aucun point.

Transition : Entre chaque potence, vous devez changer de direction, et viser une hauteur différente. Ces deux opérations étant réalisées au grand galop, vous devez lancer à nouveau deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal à votre total d'habileté, vous parvenez parfaitement à préparer l'attaque de l'anneau suivant. S'il est supérieur, vous faites une erreur qui vous empêche de tenter l'accroche de l'anneau suivant. Dans ce dernier cas, vous devez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous pouvez continuer en ne perdant que la possibilité d'accrocher l'anneau suivant. Si vous êtes Malchanceux, votre erreur vous déséquilibre et vous chutez lourdement de cheval à pleine vitesse ; ce qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE, met un terme à votre tentative, et vous élimine du concours avec un total de zéro point. Procédez ensuite de la même manière pour les autres anneaux.

Accroche : Si vous êtes en mesure de tenter l'accroche de l'anneau suivant, lancez deux dés. Si le score obtenu est strictement inférieur à votre total d'habileté, vous parvenez à enfiler l'anneau sur votre lance, et vous marquez 1 point. S'il est supérieur ou égal, vous le manquez et vous ne marquez aucun point. Si vous n'êtes pas en mesure de la tenter, passez directement à la *transition* suivante.

Réitérez ensuite ce couple *transition-accroche* huit fois supplémentaires, afin de terminer le parcours qui compte en tout dix anneaux; en n'oubliant pas qu'une chute met un terme brutal à la série et vous vaut un zéro pointé. Si vous parvenez à rester en selle, additionnez ensuite les points obtenus représentant le nombre d'anneaux enfilés sur votre lance. Si vous obtenez moins de 8 points, rendez-vous au **72**. Si vous obtenez 8 points, rendez-vous au **213**. Si vous obtenez plus de 8 points, rendez-vous au **125**.

299

Cette créature n'est pas commune, et le combat que vous devez mener pour en venir à bout ne l'est pas non plus. Il est très difficile de manier votre épée contre cet adversaire, qui épouse la forme de votre corps. Vous devrez donc ôter 3 points à votre *Force d'Attaque*. De plus, à chaque assaut perdu, elle vous fera néanmoins perdre 1 point d'ENDURANCE, car elle recouvre votre corps. Vous n'aurez enfin pas la possibilité de *Tenter votre Chance* durant ce combat.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|-------------------|----------|-----------|
| LIMON VERT | 1 | 11 |

Si vous parvenez à vaincre cette créature, rendez-vous au **145**.

300

A l'écart du champ clos, une chapelle ardente sommaire, faite de poteaux de bois et de toiles de tentes noires, a été érigée pour accueillir la dépouille du Baron de Thrénéac. A votre arrivée sur les lieux, de nombreux nobles et simples citoyens se pressent déjà pour se recueillir devant le défunt. Son corps est étendu sur un promontoire recouvert d'un drap de satin blanc. Vous constatez immédiatement qu'il a reçu un coup mortel à la tête. Il porte encore son armure, mais son heaume lui a été ôté, et son visage traumatisé a été soigneusement nettoyé. De toute évidence, la lance du Duc de Blansqua a traversé sa protection faciale.

Le héraut chargé de la surveillance du corps rend à vos compagnons l'équipement du défunt. Lorsque vous prenez son heaume en mains, votre œil averti remarque rapidement qu'il a été saboté. De minuscules traces, en bordure de la zone d'impact, montrent que la carapace métallique a été affaiblie. Cette découverte ne vous surprend guère, mais elle accroît cependant votre désir de vengeance.

C'est alors qu'un prêtre du grand temple de Fangor vous aborde discrètement, et vous demande de venir vous entretenir avec lui, à l'écart des oreilles indiscrètes. La capuche abaissée de sa soutane bleue et or laisse apparaître le visage d'un homme aux cheveux grisonnants, dont les yeux larmoyants traduisent visiblement une profonde émotion. Vous le suivez, sans véritablement réfléchir, l'esprit occupé par un sentiment oscillant entre tristesse et agressivité.

« Mon nom est Aymeric, vous dit-il. Je vous présente toutes mes condoléances, en mon nom et en celui de l'ordre du grand temple de Fangor. Nous avons peu de temps, alors je vais aller droit à l'essentiel. Je suis persuadé que la mort de votre ami n'est aucunement accidentelle. Notre ordre a en effet récemment découvert qu'un complot se tramait dans l'ombre du tournoi. Nous avons peu d'indices, mais nous sommes persuadés que ce complot vise principalement à discréditer le Duc de Blansqua, aux yeux de la population, et de la famille royale. »

Les propos du prêtre vous intéressent au plus haut point, et vous le laissez continuer son explication.

« Contrairement à ce qu'il laisse paraître, poursuit-il, le Duc est toujours resté loyal au Roi Norbert de Thellan. Et quoi qu'en disent ces fausses rumeurs persistantes, datant de la guerre contre le royaume d'Occidya, il n'a jamais pactisé avec l'ennemi. A la demande du Roi, le Duc est en effet sur le point de prendre en charge l'organisation d'une grande ligne de défense, sur la côte sud du royaume, en prévision d'une invasion des terribles orques venus des lointaines Terres Sauvages. Ce projet va à l'encontre des intérêts de plusieurs nobles de Lumina. Ils ont en

commun une profonde frustration vis-à-vis des terres qui leur ont été attribuées lors du grand partage, et souhaitent accroître leur pouvoir et leurs richesses par tous les moyens. Certains d'entre eux verraient en effet d'un bon œil qu'une telle invasion arrive jusqu'au cœur du royaume, car elle leur permettrait de se valoriser au yeux du Roi, en combattant à ses côtés ; ce qui leur rapporterait forcément de nouvelles terres, en récompense de leur aide et de leur loyauté. D'ailleurs, certains d'entre eux ont déjà pris les devants, et sont en train de lever leur propre armée en prévision de cette invasion attendue. »

Le discours du prêtre devient très captivant, car il corrobore beaucoup d'éléments déjà fournis par le Baron Galim. Vous contentant d'approuver ces propos d'un hochement neutre de la tête, vous le laissez poursuivre.

« Je suis persuadé que l'homme qui était chargé de préparer les lances des concurrents de la Grande Joute fait partie des conspirateurs. A ce jour, nous en avons suffisamment appris pour être certains de l'implication des Barons Selyan de Torrial et Fergal de Jatë. Je sais qu'ils sont aussi soupçonnés par le Duc de Blansqua, tout autant qu'ils l'étaient par votre ami et seigneur feu le Baron de Thrénéac. Mais les stratagèmes employés par les conspirateurs sont particulièrement sournois. Récemment, un homme appartenant au Duc de Blansqua a été arrêté pour meurtre sur la personne d'un soldat du clan de Torrial. En fait, le prisonnier, tenu aujourd'hui au secret dans les geôles du Roi, est un complice du Baron de Torrial qui était infiltré chez le Duc de Blansqua. Ce meurtre était donc un simple artifice sanglant, démontrant l'odieuse détermination des conspirateurs. Il est probable que, lors du procès qu'on lui fera après le tournoi, il avance de fausses informations destinées à porter du tort à la réputation et à la loyauté du Duc. Tout cela dans le seul but d'empêcher l'organisation de cette ligne de défense côtière. »

Vous n'en croyez pas vos oreilles. L'explication de toutes les péripéties que vous avez connues jusqu'ici, et la mort injuste de votre ami, tiendraient dans une guerre secrète, menée par quelques nobles narcissiques et avides de pouvoir ? Cette révélation vous écœure d'autant plus qu'elle est parfaitement logique.

« Si notre ordre agit peu, nous sommes néanmoins de fins observateurs, reprend le prêtre. Nous savons que vous enquêtez sur le Baron Selyan de Torrial depuis le début du tournoi. Je ne sais pas ce que vous avez pu apprendre jusqu'ici, mais je vous propose de me suivre immédiatement dans les jardins du château royal. Le Roi a en effet accordé une entrevue secrète à notre ordre qui se déroulera dans moins d'une heure. Je vous demande de m'y accompagner afin que nous puissions recouper nos informations, et les livrer à notre souverain. Il pourra ainsi décider de la meilleure conduite à tenir. »

La proposition du prêtre Aymeric tombe à point nommé, et vous permettrait certainement d'aider à faire éclater la vérité aux yeux du Roi. Ces importantes révélations vous font gagner 1 point de CHANCE.

Si vous décidez d'accompagner le prêtre à ce rendez-vous secret avec sa Majesté Norbert de Thellan en personne, rendez-vous au **116**. Si vous préférez décliner son offre, et l'aide précieuse que pourrait vous apporter le Roi, pour rester auprès du corps de votre ami, rendez-vous au **203**.

301

Vous êtes à terre, et le Baron de Torrial vous domine de toute sa hauteur.

« J'espère que cela vous servira de leçon, à toi et à ce fouineur de Thrénéac, vous lance-t-il à voix basse. Mêlez-vous de ce qui vous regarde. »

Après avoir ôté son heaume, il se retourne sèchement, et repart vers sa tente en saluant le public de son épée. En vous relevant, vous pensez que vous avez peut-être eu tort de le provoquer ainsi. Mais ce qui est fait est fait. Retournez maintenant au **348** pour faire le choix qui convient.

302

Vous parvenez à vous glisser sous l'arbuste juste avant que les deux cuisiniers ne sortent. Ils ne remarquent pas votre présence, et s'éloignent en direction de la cour principale ; probablement pour se rendre en un lieu où ils n'auront pas de hiérarchie à supporter.

Dès qu'ils disparaissent de votre vue, vous retournez vers le bâtiment, et vous pénétrez discrètement dans la cuisine. Au pied de la cheminée, le chef cuisinier est en train de s'affairer autour d'une grande et fumante marmite de cuivre, posée sur un support métallique surplombant un feu de bois. Fort heureusement, il ne remarque pas votre présence. Si vous souhaitez l'interpeler poliment en lui expliquant la raison de votre présence, rendez-vous au **122**. Si vous préférez le surprendre, et le menacer de votre épée, rendez-vous au **47**. Si enfin vous souhaitez faire appel à la magie, choisissez une Formules suivantes :

| | | | | |
|------------|------------|------------|------------|------------|
| MOU | FUM | LOI | FEU | CUI |
| 371 | 357 | 384 | 380 | 399 |

303

Vous décidez de vous rendre dans les bas-fonds de Fangor afin de tenter de trouver le mystérieux Faërbius. Ce quartier malfamé est situé au nord de la cité. Il correspond à une zone ayant jadis été détruite, durant la guerre contre le royaume d'Occidya, où la capitale de Lumina fut un temps assiégée par l'ennemi. Une fois la guerre terminée, un immense projet de reconstruction de la ville a été engagé sous l'impulsion du Roi Norbert de Thellan. Cependant, l'argent étant insuffisant, le quartier nord, qui était trop endommagé, a été délaissé, au profit de constructions nouvelles situées en périphérie de la cité. Logiquement, cet endroit a peu à peu été investi par les plus défavorisés, et il est aujourd'hui devenu une zone de non-droit, où les habitants vivent reclus sur eux-mêmes, en marge de la société. Les citoyens de Fangor ne se rendent jamais dans les bas-fonds, et les occupants de ce quartier ignoré sortent peu de leur périmètre. Un équilibre a ainsi été trouvé, mais tout le monde le sait fragile. C'est pourquoi le Roi fait surveiller en permanence les différentes issues y menant.

Lorsque vous parvenez devant l'une de ces issues, vous constatez effectivement que plusieurs gardes royaux sont présents sur les lieux. Leur rôle est essentiellement dissuasif, mais ils se tiennent prêts à intervenir à la première échauffourée, si le besoin s'en fait sentir. Lorsque vous vous engagez dans la petite ruelle en escaliers descendant vers les bas-fonds, les passants que vous croisez diffèrent de ceux que vous avez pu voir jusqu'alors, dans les rues de Fangor. Certains, vêtus de haillons, mendient tout en discutant. D'autres paraissent vouloir rester anonymes, et se cachent sous de long et sombres manteaux.

Possédez-vous un Manteau à Capuche ? Si tel est le cas, vous l'enfilez en pensant qu'il vous permettra de mieux vous fondre dans l'ambiance des lieux. Sinon, vous vous engagez dans les bas-fonds, vêtu de votre tunique habituelle. Rendez-vous au **141**.

304

Personne n'a heureusement entendu vos appels. Si vous décidez de tenter de réveiller le second prisonnier, rendez-vous au **13**. Si vous préférez ne pas prendre ce risque, continuez jusqu'à la porte et rendez-vous au **312**.

305

A peine avez-vous fait quelques pas dans la taverne, que le son de multiples lames sortant de leurs fourreaux se fait entendre. De nombreux visages se tournent vers vous, et froncent les sourcils en signe de menace ; ce qui vous fait comprendre que vous n'êtes pas le bienvenu en ces lieux. Vous préférez donc faire profil bas, et vous sortez de la taverne sans demander votre reste. Rendez-vous au **113**.

306

Malgré la rapidité de votre attaque, le chef cuisinier vous esquivé, parvient à fuir en passant par une porte, située non loin de lui, et appelle à l'aide aussi fort que sa voix le permet.

Ce vacarme ne passe pas inaperçu, et plusieurs gardes accourent aussitôt dans la cuisine afin de voir ce qu'il s'y passe. Dès leur entrée, ils vous aperçoivent, se ruent sur vous et vous empoignent, sans que vous n'ayez eu le temps de réagir. Vous êtes conduit au-dehors manu militari. Vous avez beau tenter de plaider votre cause, les soldats ne veulent rien entendre, et ils vous conduisent vers l'entrée principale du château. Rendez-vous au **154**.

307

Le sort a désigné les deux adversaires qu'il vous faudra vaincre si vous voulez accéder aux quarts de finale.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|------------------------------|----------|-----------|
| VICTOR DIT LE SERPENT | 8 | 9 |
| FABIAN DIT LE GROS | 6 | 13 |

Si vous remportez ces deux combats, rendez-vous au **109**. Si vous en perdez un, ou si vous perdez les deux, rendez-vous au **128**.

308

Vous proposez au vendeur 3 Pièces d'Or pour l'amulette. Pour réaliser ce marchandage, additionnez vos totaux d'ENDURANCE et de CHANCE, et divisez le résultat par trois, en arrondissant à l'entier immédiatement supérieur. Lancez ensuite deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal au résultat de votre calcul, le vendeur se méfie de vous, et accepte de baisser son prix à 4 Pièces d'Or. Dans le cas contraire, vous ne l'impressionnez guère, et il réitère sa demande à hauteur de 5 Pièces d'Or. Si vous décidez de payer le prix final issu de cette négociation, rendez-vous au **195**. Sinon, vous pouvez acheter un autre objet en retournant au **4**, ou bien ressortir de l'échoppe, et reprendre votre chemin, en vous rendant au **279**.

309

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez choisir d'autres personnes à interroger.

Des prêtres, rendez-vous au **328**.

Des humains locaux (rendez-vous au **182**).

Des humains étrangers (rendez-vous au **124**).

Des elfes (rendez-vous au **25**).

Des nains (rendez-vous au **158**).

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités, et que le champ clos est le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner le campement. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre le champ clos est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le château royal (rendez-vous au **14**).

Le campement (rendez-vous au **178**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**).

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous en êtes bien à la mi-journée, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et si vous savez où trouver cette personne, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

310

Vous quittez le magasin de l'herboriste, et vous retournez dans la rue d'une manière aussi naturelle que possible. Personne ne semble avoir remarqué la rixe qui vient de se dérouler dans l'échoppe, et vous êtes soulagé. Rendez-vous au **106**.

311

Approchant discrètement de la tente, vous prenez soin de rester dans le noir, afin de ne pas vous faire repérer. Vous apercevez, à proximité, une oriflamme représentant deux épées noires entrecroisées sur un fond blanc. Ces armoiries correspondent exactement à la description de celles du Baron Selyan de Torrial. Collant votre oreille à la toile tendue, vous entendez l'homme qui venant d'entrer faire à son seigneur un rapport détaillé de la discussion qu'il vient d'avoir au dehors. A en juger par les formules qu'il utilise, celui avec qui il discute est de toute évidence le Baron Selyan de Torrial en personne.

« Si on ne peut pas lui faire confiance alors il doit mourir, répond le Baron. Laissez-le ramener ce dont a besoin Faërbius, puis faites-le taire à jamais. »

Vous retenez soigneusement ces paroles et en particulier le nom qui vient d'être prononcé.

Vous entendez soudain un groupe de personnes approcher, derrière vous. Ne voulant surtout pas vous faire repérer, vous quittez votre cachette, et vous rejoignez votre groupe. Rendez-vous au **269**.

312

Vous collez votre oreille à la porte. Vous entendez des voix, et d'étranges bruits de roulement, sourds de l'autre côté. Vous comptez trois personnes : probablement des gardes affectés à la surveillance des cellules de cet étage.

Si vous décidez de faire irruption dans la pièce, et de les affronter, rendez-vous au **246**. Si vous préférez faire demi-tour, et aller vers l'escalier en colimaçon pour redescendre, rendez-vous au **192**.

313

Dès que votre adversaire vous touche, vous constatez, horrifié, que son épée n'est absolument pas neutralisée. Le point de COMBAT qu'il vient de vous retirer se transforme donc en un point d'ENDURANCE en moins sur votre total. Malheureusement, dans le feu de l'action, il vous est impossible de cesser les hostilités, et vous devez vous défendre tant bien que mal avec votre arme factice, face à la sauvagerie de votre adversaire.

Poursuivez donc le duel selon les mêmes règles, à l'exception près que si vous ôtez à votre adversaire des points de COMBAT, lui vous inflige de véritables blessures qui se traduisent par une perte réelle d'ENDURANCE.

Si vous survivez à ce combat inégal, et que vous parvenez à vaincre votre adversaire, rendez-vous au **57**.

Si vous êtes battu, cela signifie tout simplement que vous êtes mort, et votre aventure prend donc fin ici. Cela passera certainement pour un accident aux yeux de tous, mais il s'agit bien là d'une odieuse machination des félons. Le Baron de Jatë faisait de toute évidence partie du complot, et il a profité de cette épreuve pour vous régler votre compte, mais vous vous en êtes aperçu trop tard.

Vous ne parvenez malheureusement pas à bloquer le bras du Prince qui, sous l'emprise de la drogue et de l'ordre donné par le Duc, a déjà planté violemment sa dague dans le cœur de son père.

Le Roi s'écroule immédiatement et le Prince lâche son arme, sans réellement comprendre ce qu'il vient de faire. Le Duc de Blansqua réagit immédiatement, et ceinture le Prince afin de le maîtriser.

« Il a perdu la raison ! Je le tiens ! Je le tiens ! Occupez-vous vite du Roi ! crie le Duc en feignant l'improvisation. »

La Reine s'évanouit en voyant la scène. Personne ne comprend ce qu'il se passe et la confusion est totale. Une panique générale envahit aussitôt l'assemblée et les soldats, présents dans la salle, se ruent dans votre direction.

Bien malgré vous témoin privilégié de ces événements tragiques, vous ne savez que faire pour rattraper votre maladresse. Le Duc s'empresse alors de vous mettre indirectement hors d'état de lui nuire.

« Et attrapez cet homme ! Il s'est jeté vers le Prince et le Roi, c'est un traître ! déclare-t-il, immédiatement écouté par les soldats. »

Sans avoir eu le temps de réagir, vous vous trouvez immobilisé et écarté de la table. Le Roi perd tout son sang, et personne n'est en mesure de stopper son hémorragie. Alors que la vie le quitte, vous comprenez que le Duc de Blansqua est parvenu à ses fins. Le Roi n'est plus, et son héritier est désormais désavoué. La voie du trône de Lumina est donc libre pour lui.

Vous ne pouvez malheureusement que constater votre échec. Vous avez beau crier et tenter d'expliquer la supercherie qui est en train de se dérouler, personne ne vous écoute. Peu après, vous êtes amené sans ménagement vers les geôles royales. Peut-être y retrouverez-vous Tristan, au fond de son oubliette. Malgré la honte que vous éprouvez, il vous faudra alors lui expliquer que le Duc a eu le dernier mot, et que le royaume est désormais sien ; avec à l'horizon un sombre destin...

315

Une fois le mur d'enceinte franchi, vous vous retrouvez dans la rue du temple : une longue et large avenue qui mène droit au principal édifice religieux de la cité. Une immense foule occupe cette rue, qui comporte de nombreux commerces en tout genre ; dont certains semblent même avoir été édifiés pour l'occasion. Vous n'aurez pas à aller bien loin pour trouver ce que vous êtes venu chercher. Cependant, vous prenez le temps de voir un maximum d'étals, afin d'être certain de choisir les meilleurs produits possibles, et surtout le meilleur rapport qualité-prix. Mais, en acheteur averti, et grâce aux précieux conseils de Galim, vous savez qu'effectuer vos achats en tout début de tournoi vous permettra de profiter des meilleures affaires, et d'avoir plus de choix.

Les commerçants ne manquent pas de vous interpeler, en vous vantant les mérites de leurs marchandises. Leurs sollicitations sont nombreuses et vos réponses, initialement amusées, ont tendance à prendre peu à peu une tournure irritée. Après avoir ainsi flâné et comparé la plupart des offres, vous retenir les possibilités d'achats suivantes :

| <i>Objets</i> | <i>Prix (Pièces d'Or)</i> |
|----------------------------------|-------------------------------|
| Rouleau de Corde | 2 |
| Pitons d'Escalade | 2 |
| Petit Miroir | 2 |
| Lampe à Huile et Briquet | 3 |
| Manteau à Capuche | 3 |
| Bourse de 50 Billes Métalliques | 1 |
| Epée d'Escrime | 5 |
| Dague de Jet | 2 |
| Hache de Jet | 5 |
| Lance de Jet | 5 |
| Arc et Carquois 10 Flèches | 8 |
| Arbalète et Carquois 10 Carreaux | 10 |
| Lance de Chevalier | 10 |
| Bouclier | 5 |
| Armure Légère | 10 |
| Armure Lourde | 25 |
| Heaume de Tournoi | 10 |
| Caparaçon de Tournoi | 15 |
| Harnachement de Cheval | 10 |
| Cheval Commun | 50 |
| Cheval de Race | 200 |

Les prix pratiqués durant le tournoi sont assez élevés ; fait parfaitement compréhensible pour un événement attirant autant de monde. Selon les épreuves auxquelles vous avez décidé de participer, vous allez probablement constater

que votre bourse initiale de 20 Pièces d'Or risque d'être insuffisante. Cependant, vous disposez dans votre Sac à Dos de 9, rations dont vous n'aurez probablement pas l'utilité durant le tournoi, car le Baron Galim vous a gentiment offert sa table matin et soir. Il vous est donc possible de tenter de les revendre. Si tel est votre choix, rendez-vous au **263**. Si vous souhaitez essayer de trouver un autre moyen de gagner de l'argent, rendez-vous au **118**. Sinon, faites vos achats, et quittez ensuite la cité (rendez-vous ensuite au **22**).

316

Vous refusez l'offre de l'homme, dont les tarifs sont trop élevés à votre goût. Il n'insiste pas et repose son regard sur son gobelet de vin, ne se préoccupant plus de vous.

Vous tentez alors d'aborder d'autres personnes mais aucune ne daigne vous accorder la moindre attention. Pis que cela, à force d'insister, de nombreux visages se tournent vers vous, et froncent les sourcils en signe de menace. Le son de multiples lames, sortant de leurs fourreaux, se fait entendre et vous fait comprendre que vous n'êtes plus le bienvenu en ces lieux. Vous préférez donc quitter la taverne sans demander votre reste. Rendez-vous au **113**.

317

Les rues de Fangor sont en fête en ce début de soirée. Une foule hétéroclite a envahi les pavés pour célébrer la fin de ce qui fut, à n'en pas douter, le plus beau tournoi depuis des années. Les épreuves ont été disputées, et les favoris n'ont pas toujours été sacrés ; ce qui plait énormément au public.

Lorsque vous arrivez près du château, vous êtes reconnu comme l'un des grands vainqueurs, et on vient vous féliciter de toutes parts avec ferveur. Ces moments de célébrité vous font certes grand plaisir, mais vous gardez à l'esprit l'objet de votre mission : découvrir et empêcher qu'un complot n'aboutisse.

Vous parvenez tant bien que mal aux portes du château où vous êtes immédiatement pris en charge par des soldats royaux, qui vous extirpent des griffes de vos fans. Vous êtes ensuite conduit au bâtiment principal, où on vous invite à laisser toutes vos armes à la consigne, avant de vous rendre dans la salle des festivités, où doit se tenir le banquet réunissant la famille royale, l'ensemble des vainqueurs du tournoi, les officiels du tournoi, les organisateurs, quelques autres personnalités triés sur le volet selon des critères aussi mystérieux qu'incompréhensibles... Un banquet raisonnable finalement, et qui ne compte que quelques centaines d'invités.

A votre arrivée dans l'immense pièce richement décorée, vous reconnaissez quelques participants, que vous avez pu croiser durant ces quelques jours de compétition. Le Duc Wilfried de Blansqua – le responsable de la mort de votre ami Galim – est bien évidemment présent en tant que gagnant de la Grande Joute. Un serveur passe au milieu des convives, et vous présente un plateau rempli de coupes de vin cuit. Quelque peu surpris par cette attention à laquelle vous n'êtes pas habitué, vous en prenez délicatement une, afin de faire comme tout le monde.

Près d'une heure se passe ainsi, dans un brouhaha retenu, où vous prenez part à diverses discussions sur le déroulement du tournoi, et quelques techniques de combat. Enfin, le début du repas est annoncé, et tout le monde est invité à s'asseoir autour de l'immense table dressée pour l'occasion.

Bénéficiez-vous de l'aide de la Reine Aude de Thellan ? Si tel est le cas, rendez-vous au paragraphe correspondant au numéro qui vous a été donné lors de votre discussion avec elle. Sinon, rendez-vous au **204**.

318

L'étagère reprend son équilibre précaire, et Faërbius se décide à vous parler.

« Le Baron de Torrial a récemment fait appel à moi pour fabriquer une Potion de Contrôle de Volonté. C'est un breuvage très difficile à fabriquer, nécessitant des ingrédients très rares, et je suis probablement le seul à en connaître la recette dans la cité. Je n'ai jamais vu le Baron en personne et j'ai toujours traité avec des hommes à lui. C'est tout ce que je peux vous dire. »

Vous demandez alors à Faërbius à qui il a confié cette potion, et à quoi elle est censée servir.

« Comme on me l'a ordonné, je l'ai expédiée, au milieu d'une caisse de vin, à Gontrand, le chef cuisinier du château royal. Je ne sais pas du tout l'usage qu'il est censé en faire. Je vous le jure. »

Comprenant que Faërbius vous a dit tout ce qu'il savait, vous rengainez votre arme et vous quittez la boutique, sans lui adresser le moindre mot. Prenez soin de bien noter le nom du chef cuisinier qu'il vient de vous donner, puis rendez-vous au **202**.

319

Votre prestation a été exceptionnelle et vous remportez ce concours devant une concurrence particulièrement rude. Lorsque vous vous présentez devant la tribune officielle, afin de recevoir les félicitations du Roi, vous devinez dans le brouhaha enthousiaste de la foule que vous venez de réaliser là une très grande performance. Un inconnu qui parvient à battre le célèbre Comte de Colotar au Tir à l'Arbalète, on va certainement en parler dans le royaume de Lumina. Ce succès retentissant vous fait gagner 1 point de CHANCE. De plus, associez cette victoire au numéro 166, et notez-le soigneusement sur votre *Feuille d'Aventure*.

Cette journée a été intense et stressante, et vous retournez pour votre part au campement la tête haute ; fier de cette victoire. Rendez-vous au **151**.

Vous décidez de vous rendre à l'académie de sorcellerie de Fangor afin de mener votre enquête. Cet endroit mythique, vous rêvez de le voir depuis votre plus jeune âge. Lors des nombreuses veillées nocturnes passées avec votre vieil ami Güadan, vous avez pu vous faire votre propre idée des us et coutumes de ce célèbre lieu de savoir et de pouvoir. Intégrer cette académie, en tant qu'apprenti, constitue probablement votre vœu le plus cher. Mais il faut être réaliste. Aujourd'hui, c'est en simple visiteur que vous vous y rendez.

L'académie est située à l'écart du centre névralgique de la cité. Après avoir traversé le fleuve Lumi, par l'un des trois ponts que compte la ville, vous empruntez une rue pavée permettant de gravir la butte, sur laquelle a été érigée l'institution où sont formés depuis des siècles les célèbres Guerriers-Sorciers.

Après une montée abrupte, et la traversée de quelques rues tortueuses, vous débouchez finalement devant les murs de l'académie de sorcellerie. Ses hautes tours de granit blanc brillent sous le soleil, et illuminent les alentours d'une clarté irrationnelle et mystique. A la vue de cette impressionnante construction, votre cœur s'emballa sous le coup d'une intense émotion.

Vous approchez de la grande porte d'entrée en contemplant les nombreuses frises et runes parsemant les murailles de l'édifice. Deux hommes, vêtus de cottes de mailles et de grandes capes mauves, gardent l'accès. Vous les abordez avec une politesse extrême, à l'image du profond respect que vous éprouvez pour le lieu qu'ils protègent. Ne souhaitant pas révéler immédiatement le but de votre visite, vous vous contentez de demander à rencontrer un responsable de l'académie, afin de lui parler de faits étranges concernant Fangor et son tournoi. L'un des gardes fait passer le message de l'autre côté de la porte et, quelques interminables minutes plus tard, la porte s'ouvre, et un homme vous fait signe d'entrer.

Une fois à l'intérieur, vous constatez que cet homme d'âge mûr est vêtu d'une soutane mauve, à demi ouverte, révélant une tunique de tissu précieux et une épée, accrochée à sa ceinture. Il s'agit à n'en pas douter d'un Guerrier-Sorcier.

« Bonjour étranger, je me nomme Näskaal et je suis instructeur dans cette académie, vous dit-il en vous saluant. Que puis-je faire pour vous ? »

Après vous être présenté, vous lui expliquez les raisons de votre présence à Fangor, et à son tournoi : l'officielle, et l'officieuse. Lorsque vous ajoutez que vous accompagnez le Baron Galim de Thrénéac, il vous interrompt un instant. « Nous connaissons le Baron de Thrénéac pour avoir de nombreuses fois combattus à ses côtés. C'est un homme brave, dont le dévouement pour notre royaume est incontestable. »

Vous lui parlez ensuite du Baron Selyan de Torrial et de l'armée qu'il est en train de lever. Après avoir écouté attentivement vos explications et vos diverses interrogations, il finit par sortir quelque peu de sa réserve.

« Sachez que l'ordre des Guerriers-Sorciers de Fangor est loyal envers Lumina, et la famille royale. Lorsque le besoin s'en fait sentir, nous sommes toujours prêts à servir les intérêts de notre royaume. Cependant, nous avons aussi pour devise de ne jamais interférer avec le pouvoir en place. Notre raison de vivre est de faire triompher la justice, et c'est en cultivant l'art du combat et celui de la sorcellerie que nous y parvenons. Comprenez donc que ces agitations de petite noblesse ne nous intéressent pas. »

Quelques peu décontenancé par cette réponse, vous tentez néanmoins de garder la face et vous poursuivez vos questionnements en les ciblant un peu plus.

Avez-vous entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor ? Si tel est le cas, additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26 et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au double du résultat. Sinon, rendez-vous au **120**.

Vous proposez au vendeur 2 Pièces d'Or pour la Soutane. Pour réaliser ce marchandage, additionnez vos totaux d'ENDURANCE et de CHANCE et divisez le résultat par trois, en arrondissant à l'entier immédiatement supérieur. Lancez ensuite deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal au résultat de votre calcul, le vendeur se méfie de vous et accepte de baisser son prix à 3 Pièces d'Or. Dans le cas contraire, vous ne l'impressionnez guère, et il réitère sa demande à hauteur de 4 Pièces d'Or. Si vous décidez de payer le prix final issu de cette négociation, rendez-vous au **23**. Sinon, vous pouvez acheter un autre objet en retournant au **4**, ou bien ressortir de l'échoppe et reprendre votre chemin en vous rendant au **279**.

322

Vous avez tiré une bille de couleur bleue. Cela vous place dans la poule composée, en sus de vous, des trois lutteurs suivants :

| | HABILETE | ENDURANCE |
|-----------------------------------|----------|-----------|
| OROWËN DIT LE CHÊNE | 5 | 17 |
| SERIAN DIT LE BEAU | 7 | 9 |
| PRICTUS DIT L'ANGUILLE | 9 | 8 |

Afin de connaître votre classement dans cette poule, vous allez devoir affronter tour à tour ces trois combattants. Tous les coups sont permis dans cette forme de Lutte. C'est une des raisons pour laquelle elle plaît tant au public. Menez ces combats selon la règle normale, à l'exception près que vous remplacerez vos points d'ENDURANCE par des points de COMBAT. Ainsi, lorsque l'un des deux adversaires verra ses points de COMBAT tomber à zéro, il sera considéré vaincu et aucunement mort. Notez cependant que chaque combat est physiquement très éprouvant, et vous coûtera, qu'il soit gagné ou perdu, 1 point d'ENDURANCE. Aussi, plus vous enchaînez les combats, et plus vous serez faible au début des suivants.

Si vous remportez les trois combats, rendez-vous au **109**.

Si vous en remportez deux, rendez-vous au **17**.

Si vous n'en remportez qu'un, rendez-vous au **128**.

Enfin si vous ne remportez pas le moindre combat, rendez-vous au **331**.

323

Ce n'est pas la peur, mais la raison qui vous pousse à faire demi-tour. Cette ascension est trop difficile à envisager à mains nues, et vous vous résignez donc à replonger dans les douves pour prendre le chemin du campement, où le réconfort de votre couche vous attend.

Ce nouveau bain forcé dans l'eau glacée vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Ensuite, vous retournez vers vos quartiers, au pas de course, afin de vous réchauffer quelque peu. Une fois revenu dans votre tente, vous vous allongez et le sommeil ne tarde pas à venir. Rendez-vous au **200**.

324

Lorsqu'il entend le nom de Selyan de Torrial, son visage se crispe et il vous répond en ces mots.

« J'ai quelques affaires avec le Baron de Torrial, qui fait parfois appel à moi pour réaliser des potions. Rien de plus. »

Lorsque vous lui demandez de quel genre de potion il s'agit, il ne daigne pas vous répondre ; se protégeant derrière le secret professionnel.

Devant son silence, vous comprenez qu'il va vous falloir être bien plus persuasif et utiliser la force. Si c'est votre choix, rendez-vous au **196**. Sinon, vous pouvez simplement le remercier et quitter la boutique en vous rendant au **21**.

325

Vous vous approchez de la tente et vous frappez le bouclier se trouvant à son pied. Peu après, un homme d'une quarantaine d'année, au corps athlétique, sort en tenant son heaume sous le bras, et son épée dans l'autre main. Il s'agit du Baron Gabin de Merlanie ; un seigneur venant de la péninsule située à l'extrémité sud-est du royaume. Il vous salue respectueusement, puis s'équipe, et se rend au milieu de l'aire de combat.

Il est maintenant temps d'affronter votre adversaire.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|------------------------------|----------|-----------|
| GABIN DE MERLANIE | 7 | 16 |

Une fois le combat achevé, qu'il soit gagné ou perdu, notez son résultat, et retournez ensuite au **348** pour faire le choix qui convient.

326

Arrivé au niveau du rez-de-chaussée, vous apercevez trois gardes en train de discuter. Comme ils barrent le passage à cet étage, vous poursuivez votre descente vers le sous-sol. Rendez-vous au **206**.

Le banquet a pris fin bien plus tôt que prévu, et d'une manière dramatique. Tous les invités ont été priés de quitter la salle des festivités, et la remise des récompenses aux champions du tournoi a évidemment été remise à plus tard.

Peu après, vous vous retrouvez, sous bonne garde, dans les quartiers privés du Roi, en compagnie de la Reine, et des conseillers les plus éminents du souverain. Votre nuit à tous est blanche, et vous passez des heures à expliquer les tenants et aboutissants du complot que vous avez mis à jour et empêché ce soir. Tout le monde vous écoute attentivement, et de nombreuses questions sont posées afin d'approfondir le sujet, de recenser toutes les personnes impliquées, et de vérifier vos dires. Peu à peu, vous sentez que vos interlocuteurs en viennent à vous faire confiance et, au petit matin, le Roi clos l'entretien sur ces mots :

« Le royaume et moi-même vous sommes infiniment reconnaissants mon brave. Je regrette amèrement que feu le Baron de Thrénéac ne soit plus des nôtres pour célébrer votre succès. Mais sachez que la maison de Thellan vous en sera à jamais reconnaissante. Si vous avez un souhait, quel qu'il soit, faites m'en part, et je le satisferai. »

Ereinté par cette nuit stressante et interminable, vous restez un instant silencieux afin de contrôler votre émotion. Puis, vous demandez humblement au Roi de vous accorder le droit d'intégrer l'académie de sorcellerie de Fangor ; qui représente pour vous un rêve d'enfant, et une véritable vocation.

« Je dois avouer que votre demande me comble ! s'étonne le Roi en éclatant de rire. Vous voir, d'ici quelques années, devenir un puissant Guerrier-Sorcier, me ferait le plus grand plaisir. Le royaume de Lumina pourra compter sur vous pour le défendre, et il n'en sera que plus fort. J'accède donc à votre requête, et vous serez dès ce soir présenté au Doyen de l'académie qui recrute justement sa nouvelle promotion. Allez maintenant vous reposer. Nous nous reverrons en fin de journée. »

Sur ces mots, vous vous retirez et, après avoir été confié aux bons soins du médecin personnel du Roi, vous êtes invité dans une des confortables chambres du château. Allongé sur votre lit, vous repensez à chaque instant de ces derniers jours, où les événements se sont bousculés à un rythme effréné. Peu à peu, sous le doux contact des draps de satin, le sommeil vous gagne, et les rêves de gloire et d'aventures que vous faites, durant ces quelques heures, sont aussi extraordinaires que possibles. Rendez-vous au **400**.

328

Vous approchez des tentes, matérialisant les chapelles dédiées aux nombreuses divinités servies par les prêtres du grand temple. Plusieurs participants aux épreuves sont en train de s'y recueillir ; demandant probablement la force de faire une belle prestation.

Vous abordez poliment un prêtre qui ne paraît pas trop occupé, et vous commencez à l'interroger au sujet du Baron Selyan de Torrial. Il vous déclare ne connaître personnellement aucun des participants au tournoi ; ses attributions se limitant à célébrer des cérémonies religieuses, ou à écouter et conseiller ceux qui en font la demande, toujours de manière anonyme.

Lorsque vous lui demandez s'il a constaté des faits anormaux durant le tournoi, il répond par la négative, et précise qu'il a déjà couvert un grand nombre de tournois, et que celui-ci est jusqu'ici le plus beau et le plus relevé qu'il ait vu jusqu'à présent.

La conversation se poursuit, mais les informations fournies par le prêtre ne sont pas d'un grand intérêt pour vous. Il vous révèle cependant avoir participé aux obsèques d'un soldat appartenant à clan du Baron de Torrial. Cet homme a été assassiné dans la nuit précédant le premier jour du tournoi, et le meurtrier a rapidement été arrêté.

Comprenant que le prêtre ne pourra rien vous révéler de plus, vous mettez un terme à la discussion et vous vous retirez.

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez choisir d'autres personnes à interroger.

Des humains locaux (rendez-vous au **182**).

Des humains étrangers (rendez-vous au **124**).

Des elfes (rendez-vous au **25**).

Des nains (rendez-vous au **158**).

Le Roi ou son fils (rendez-vous au **76**).

Si vous avez épuisé toutes ces possibilités, et que le champ clos est le second lieu où vous avez enquêté aujourd'hui, cela signifie que la journée touche à sa fin, et qu'il est temps pour vous de regagner le campement. Dans ce cas, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant à la fin de cette journée.

Si par contre le champ clos est le seul lieu où vous vous êtes rendu aujourd'hui, cela signifie que c'est la mi-journée, et que vous pouvez encore choisir un nouvel endroit où mener votre enquête.

La cité de Fangor (rendez-vous au **224**).

Le château royal (rendez-vous au **14**).

Le campement (rendez-vous au **178**).

Le grand temple (rendez-vous au **89**).

L'académie de sorcellerie (rendez-vous au **320**).

Cependant, si vous en êtes bien à la mi-journée, si vous avez entendu un nom dans la tente du Baron Selyan de Torrial le soir de votre arrivée ou chez un herboriste de Fangor, et si vous savez où trouver cette personne,

additionnez les chiffres correspondant aux lettres composant ce nom en suivant la règle : A=1, B=2,..., Z=26, et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au résultat complété du nombre associé au lieu où ce personnage se trouve.

329

« Tu vas payer pour ce geste ! lance le Duc, dont le visage exprime une immense colère. »

Menez ce combat à la dague selon les règles habituelles, à l'exception des points d'ENDURANCE ôtés au perdant de chaque assaut, qui seront systématiquement divisé par deux, en arrondissant à l'entier immédiatement supérieur, à cause de la faible efficacité des dagues de table dont vous vous servez tous deux.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|---------------------|----------|-----------|
| DUC WILFRIED | | |
| DE BLANSQUA | 11 | 15 |

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **226**.

330

Sur ces mots, il se retire en compagnie du Prince héritier, et regagnent tous deux le convoi royal, qui les attend pour les conduire au château.

Vous avez donc essuyé le même refus qu'avait déjà eu Galim. De toute évidence, le Roi n'a pas réellement pris conscience de l'importance que peut avoir ce prisonnier, et vous vous prenez à regretter amèrement de ne pas avoir parlé clandestinement à cet homme, lorsque vous en aviez l'opportunité. Rendez-vous au **15**.

331

Vos trois défaites successives ne vous permettent évidemment pas de prétendre participer aux quarts de finale. Vous vous trouvez donc éliminé du tournoi de Lutte. Epuisé par vos affrontements sur la terre battue du champ clos, vous passez le reste de la journée à contempler les autres lutteurs. Le règlement du tournoi obligeant les participants à rester jusqu'à la fin de la finale, par respect pour les autres combattants, vous profitez de ces quelques heures pour essayer d'apprendre les prises et les coups qui vous ont manqué pour aller plus loin dans la compétition. En fin de journée, la finale opposant Darack dit Le Borgne à Asslim dit Le Terrible tient toutes ses promesses. Elle se solde finalement par la victoire de Darack qui recevra son trophée lors du banquet final où il sera invité à la table du Roi. Ce dernier ne manque pas de le féliciter lorsqu'il se présente devant la tribune officielle sous les clameurs de la foule. Il a été le plus fort et sa victoire est indiscutable. Rendez-vous au **101**.

332

Voilà une décision aussi sage que chanceuse que vous venez de prendre là. Un troisième garde sort à son tour du bâtiment et va à la rencontre des deux autres.

« Et vous deux, dit-il sur un ton autoritaire. On ne vous paye pas pour vous promener. Rejoignez tout de suite votre poste. »

Cette fois, c'est peut-être le moment ou jamais de pénétrer discrètement dans le bâtiment. Mais qui sait, peut-être que d'autres gardes sont encore présents derrière la porte. Si vous décidez de prendre le risque, rendez-vous au **8**. Si vous préférez attendre encore un peu afin d'avoir la certitude que la voix soit libre, rendez-vous au **257**.

333

Vous parcourez à nouveau les ruelles de la cité mais vous ne trouvez pas d'autre solution qui vous permettrait de gagner de l'argent. Ayant assez perdu de temps, vous décidez donc de retourner dans la rue du temple. Rendez-vous au **315** afin de faire quelques achats ou de choisir une option pour laquelle vous n'avez pas encore opté.

334

« La fleur que vous avez là est une Etoile du Printemps. Elle n'apparaît que pendant quelques jours, et sa cueillette est strictement interdite par les lois du royaume. Il est étrange que vous me montriez cette plante que je ne vois que très rarement... »

Le temps qu'il prononce ces quelques mots, la douce sensation offerte par les effluves du thé que vous êtes en train de boire prend peu à peu une tournure enivrante. Votre regard se voile et vous commencez à vaciller sur votre tabouret. En quelques secondes, vous tombez lourdement sur le sol et vous vous évanouissez sous l'effet de ces vapeurs indescriptibles. Rendez-vous au **60**.

335

« Le Roi n'a jamais cherché à se renseigner durant le tournoi. Il se contente généralement d'écouter ce que nous avons à lui dire, car il se plaît à profiter de ces quelques jours de festivités, qui n'ont lieu qu'une fois l'an. Enfin, qui que vous soyez, sachez que je ne pourrais vous être d'aucune utilité si vous souhaitez des renseignements intéressants la maison royale. Mon rôle au grand temple de Fangor se limite en effet à l'accueil des fidèles et, comme vous pouvez le constater, ils sont plutôt rares ces jours-ci. Comme ils le font chaque année à cette occasion, les prêtres qui pourraient vous aider profitent justement de cette semaine de calme au temple pour se rendre en pèlerinage. Selon la divinité qu'ils servent, chacun d'eux a sa propre destination. Les seuls prêtres restant à Fangor en ce moment sont ceux qui officient sur le champ clos. Je suis désolé. »

Vous remerciez le prêtre mais il est bien difficile de vous contenter de cette réponse. Si vous souhaitez profiter de votre présence au grand temple pour aller prier dans la chapelle de Libra et lui demander son aide (à condition toutefois de n'avoir jamais fait appel à elle depuis le début de l'aventure), rendez-vous au **110**. Si vous jugez inutile de vous attarder ici, rendez-vous au **292**.

336

Les Pitons d'Escalade vont vous permettre de grimper plus facilement. Cependant, ils ne vous sécuriseront en rien, si jamais vous chutez. Possédez-vous un Rouleau de Corde ? Si tel est le cas, rendez-vous au **214**. Sinon, rendez-vous au **27**.

337

Les informations que vient de vous communiquer Galim vous troublent au plus haut point. Cette arrestation du capitaine de la garde personnelle du Duc de Blansqua est en particulier difficile à comprendre. Vous vous dites qu'il serait peut-être important de parler à ce capitaine, afin d'en savoir plus. Cependant, le sachant prisonnier, il sera vraiment difficile de le rencontrer, sans avoir l'aval du Roi lui-même. Par ailleurs, même si l'autorisation vous était donnée, une telle rencontre se saurait forcément, et vous risqueriez de déclencher, de la part de vos ennemis, une action autrement plus musclée que la simple fouille dont vous avez été victime aujourd'hui. Toutefois, les nombreux nuages, qui commencent à s'amonceler dans le ciel en cette heure tardive, voilent la lune et assombrissent la campagne. Il serait peut-être possible de vous introduire clandestinement dans les geôles royales, sous le couvert de la nuit, et d'y rencontrer ce Tristan, afin de lui demander l'objet de son arrestation.

Si vous souhaitez tenter cette action, rendez-vous au **103**. Si vous préférez attendre demain pour en parler avec Galim et profiter d'une bonne nuit de sommeil, rendez-vous au **200**.

338

Souhaitez-vous ouvrir les portes des cellules afin de libérer les prisonniers ? Si tel est le cas, rendez-vous au **49**. Sinon, vous poursuivez votre chemin vers l'escalier en colimaçon, et vous vous rendez au **255**.

339

Vous montez sur l'estrade et vous tournez la roue, en espérant qu'elle fera honneur à son nom. Malheureusement, elle finit par s'arrêter sur un symbole perdant. Vous redescendez en maudissant votre malchance, et vous pouvez alors vous rendre au **118** pour faire un nouveau choix.

340

Le bras de fer débute et la foule, partagée en deux camps mélangés mais aisément reconnaissables, scande les noms de ses favoris respectifs dans une clameur assourdissante. Les secondes s'égrainent, et aucun des deux hommes ne parvient à prendre le dessus. Leurs visages sont littéralement décomposés par l'intensité de l'effort qu'ils fournissent et, malgré le bruit, vous parvenez à entendre les craquements de leurs phalanges, entrecroisées et décolorées par la force qu'elles subissent. Soudain, les doigts de Grizzly glissent quelque peu, et Le Taureau en profite pour prendre un avantage conséquent. Acculé à quelques centimètres de la table, le bras de Grizzly finit par flancher, et se retrouve bientôt écrasé sous l'action démesurément violente de son adversaire. Le Taureau se redresse aussitôt et lève les bras au ciel en signe de victoire. Son hurlement rageur déferle dans la taverne surchauffée, et finit de ridiculiser Grizzly qui se retire penaud, en se tenant le bras.

Vous n'avez pas eu le nez fin en misant sur Grizzly, et vous perdez donc votre mise.

Devant cette démonstration de puissance, aucun nouveau candidat ne se déclare. Si vous désirez maintenant quitter la taverne, rendez-vous au **333**. Mais si vous décidez de répondre aux provocations de Robert Le Taureau, qui nargue la foule en demandant un nouveau challenger, vous pouvez le faire en vous rendant au **152**.

Ce vacarme n'est pas passé inaperçu et plusieurs gardes accourent aussitôt dans l'antichambre, afin de voir ce qu'il s'y passe. Dès leur entrée, ils vous aperçoivent, se ruent vers vous, et vous empoignent, sans que vous n'ayez eu le temps de réagir. Vous êtes conduit au-dehors manu militari. Vous avez beau tenter de plaider votre cause, les soldats ne veulent rien entendre, et ils vous conduisent vers l'entrée principale du château.

Arrivé au niveau du pont levis, marquant l'entrée du château, un des gardes s'arrête un instant pour parler avec un officier. Il revient peu après et ordonne à ses hommes de vous conduire immédiatement aux geôles royales.

La prison où l'on vous conduit se trouve juchée sur une colline située à l'écart de la cité. Peu après, vous vous retrouvez enfermé au fond d'un cachot, sombre et humide, sans avoir eu l'occasion de vous défendre.

Durant le tournoi, tous les jugements sont suspendus, et vous ne pourrez donc plaider votre cause, et espérer sortir, que bien trop tard pour mener à bien votre mission. Votre aventure se termine ici, d'une manière bien peu glorieuse.

La participation au concours de Jet de Lance nécessite la possession d'une Lance. Si vous ne possédez pas cet objet, rendez-vous immédiatement au **150** pour faire un nouveau choix. Si vous êtes correctement équipé pour prendre part à ce concours, poursuivez votre lecture.

Vous préparez votre équipement, et vous vous rendez vers le champ clos afin de participer à l'épreuve. A votre arrivée sur les lieux, vous constatez que de nombreux participants sont déjà en train d'attendre le début de l'épreuve. L'espace a été divisé en deux parties. L'une est dédiée au concours de Tir à l'Arbalète, et l'autre au concours de Jet de Lance. L'aire qui vous est destinée s'étend bien au-delà du champ clos, et correspond à un long couloir, occupant toute la longueur – soit plus de cent mètres, et d'environ cinq mètres de large. Au sol, des marquages réalisés avec du sable blanc matérialisent des distances. Le Jet de Lance est en effet une épreuve alliant la technique à la force, et dont le but est d'envoyer sa Lance le plus loin possible, dans une zone relativement étroite. Le public est une nouvelle fois venu en nombre pour assister aux épreuves du jour, et l'ambiance des lieux est enthousiaste et festive.

Après avoir rejoint le groupe des lanceurs, vous les observez de plus près. Nombre d'entre eux sont des humains, mais vous comptez aussi quelques elfes, à la constitution robuste. Quelques minutes plus tard, le héraut responsable de l'arbitrage de l'épreuve déclare le concours ouvert. Le premier concurrent s'avance vers l'aire de jet, et s'immobilise un instant, afin de réaliser quelques ultimes mouvements d'étirements avant son premier essai. Il s'agit d'un soldat du nom de Pamphile, portant les armoiries du Baron Théodore de Sérénac : un aigle aux ailes ouvertes sur fond blanc. Ses bras puissants sont un peu crispés, et il essaye de se détendre du mieux possible. S'élançant au pas de course, afin de prendre de l'élan, il envoie sa Lance se toutes ses forces dans les airs. Après un vol majestueux, elle vient se planter dans la terre battue, tout près de la limite droite de l'aire de jet. La distance annoncée pour ce premier essai est de 75 mètres ; ce qui lui rapporte autant de points. Après être allé chercher son précieux projectile, il rejoint à nouveau l'aire de jet, pour se préparer à son second essai. Ce dernier se solde par un résultat de 72 mètres. Quant à son troisième et dernier essai, il est malheureusement avorté car sa Lance atterrit en-dehors de l'aire de jet. A l'issue de ses trois tentatives, il totalise donc 147 points. Visiblement très déçu d'avoir manqué son dernier lancer, il quitte l'aire de jet avec une mine dépitée.

Les concurrents de tous horizons se succèdent, et leurs Lances fusent au-dessus du champ clos, avec des fortunes diverses. Vient alors le tour de l'homme considéré comme le favori de l'épreuve. Il s'agit d'un solide chasseur venant des montagnes du nord du royaume, et prénommé Ulgar. Habitué à vivre dans des conditions difficiles, il pratique le Jet de Lance durant toute l'année. Du haut de ses deux mètres, il impressionne par sa stature colossale. Marqué par de nombreuses cicatrices, qui pour certaines résultent vraisemblablement de combats livrés contre des ours, sa peau rougie par le soleil contraste avec sa courte chevelure de jade. Ses trois essais sont d'une puissance et d'une régularité spectaculaires. Le public ne s'y trompe pas, et lui offre une salve d'applaudissements lorsque son score est annoncé. Ulgar totalise pas moins de 255 points ; ce qui le place en tête du concours.

Lorsque vient votre tour, vous tentez de rester aussi concentré que possible, malgré le stress qui n'a fait que croître durant votre longue attente. Le regard rivé sur l'étroit couloir qui s'étend devant vos yeux, vous vous préparez à effectuer votre prestation. Voici comment vous allez procéder. Pour chacun de vos trois essais, lancez deux dés. Si le score obtenu est strictement inférieur à votre total d'HABILETE, votre Lance vient se planter dans le couloir, et est donc validé. Si ce score est supérieur ou égal à votre total d'HABILETE, votre Lance atterrit en-dehors du couloir, et le jet n'est donc pas mesuré ; ce qui se traduit par zéro point marqué. Si votre Jet est validé, lancez à nouveau deux dés. Ajoutez au score obtenu votre total d'ENDURANCE, et multipliez le résultat par trois. La valeur résultante correspond à la distance à laquelle vous avez envoyé votre Lance. Compte tenu de la règle : un mètre égale un point, l'addition de vos trois tentatives vous donne, au final, le total de points que vous avez obtenus. Si ce total est inférieur à 255 points, rendez-vous au **54**. S'il est égal à 255 points, rendez-vous au **216**. S'il est supérieur à 255 points, rendez-vous au **160**.

343

Après vous être engagé dans une nouvelle rue tortueuse, vous découvrez finalement une petite échoppe, dont la devanture de bois aurait grand besoin d'être rénovée. Un petit panneau métallique, suspendu au-dessus de la porte d'entrée, indique la mention : Faërbius – Herboriste et Guérisseur.

Vous poussez la porte de l'échoppe, et vous pénétrez dans une petite pièce, entourée de nombreuses étagères encombrées de pots et de fagots de plantes diverses. A votre entrée, une clochette, fixée au-dessus de la porte, annonce dans un faible tintement votre présence. Un homme d'un âge avancé sort peu après de derrière un rideau.

« Bonjour, je suis Faërbius. Que puis-je faire pour vous ? demande-t-il. »

Si vous souhaitez aller directement au cœur du sujet, et lui demander quel lien il a avec le Baron Selyan de Torrial, rendez-vous au **324**. Si vous préférez entamer la conversation sur un sujet moins délicat, rendez-vous au **252**.

344

Lorsque vous parvenez près du centre du labyrinthe, vous ressentez soudain une énorme douleur au niveau de la nuque, et vous tombez aussitôt évanoui sur le parterre de graviers roses du jardin. Le puissant coup que vous venez de recevoir vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au **28**.

345

Vous appelez les deux hommes, qui ne tardent pas à se réveiller. Surpris par votre présence, ils rampent instinctivement vers le fond de la salle afin de s'éloigner. Comme vous les rassurez en leur disant que vous ne leur voulez aucun mal, ils finissent par approcher prudemment de la herse.

Les prisonniers vous apprennent qu'ils ont été enfermés à la suite d'une bagarre, dans une taverne de Fangor. Ils ont initialement été placés dans des cellules situées à l'étage, mais comme ils ont tenté de s'enfuir, on les a jetés ici, dans les sous-sols, pour les punir. Vous leur demandez s'ils connaissent un certain Tristan, mais ils répondent par la négative. Quant à savoir ce qui se trouve plus loin dans le couloir, ils n'en savent rien du tout.

Ils vous implorent de les libérer. Devant leur détresse, et de peur que leurs suppliques n'attirent l'attention des soldats, vous leur dites que vous allez faire votre possible pour trouver les clés et leur ouvrir, à condition qu'ils gardent le silence.

Laissant les détenus à leur sort, vous poursuivez votre marche dans le couloir, jusqu'à l'embranchement. Tout est calme dans ces sous-sols, et aucun des deux passages ne vous inspire plus que l'autre. Si vous choisissez de prendre à gauche, rendez-vous au **163**. Si vous préférez aller à droite, rendez-vous au **56**.

346

Vous remarquez à votre droite une devanture qui attire votre attention. Il s'agit de l'échoppe d'un herboriste, que vous pensez être capable de vous éclairer sur la nature de la fleur que vous avez ramassé dans les bois. Vous poussez la porte du magasin, et vous vous retrouvez dans une pièce remplie de plantes de toutes sortes. Il règne en ce lieu une odeur indéfinissable. Ni agréable, ni désagréable, mais assurément envoutante, elle est probablement le résultat du surprenant mélange floral qui inonde cet espace restreint et mal aérée. Un vieil homme, bossu et tremblant, se tient au comptoir. Dès votre entrée, il vous demande l'objet de votre visite. Vous sortez alors la fleur du revers de votre botte, et vous lui demandez de quoi il s'agit. A la vue de cette fleur, le vieil homme vous répond d'un air sévère :

« Ce que vous avez là s'appelle une Etoile du Printemps. Elle n'apparaît que pendant quelques jours, et sa cueillette est strictement interdite par les lois du royaume. Où l'avez-vous donc trouvée ? »

Qu'allez-vous répondre au vieil homme ?

Que vous avez cueilli cette fleur dans les bois qui bordent le campement (rendez-vous au **77**).

Que vous l'avez obtenue dans un royaume voisin, où les lois n'interdisent pas sa cueillette (rendez-vous au **282**).

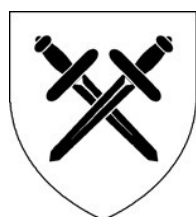
Que vous l'avez trouvée sur les pavés, dans les rues de la cité (rendez-vous au **169**).

347

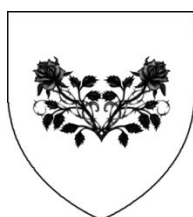
Vous proposez au vendeur 1 Pièce d'Or pour la corde. Pour réaliser ce marchandage, additionnez vos totaux d'ENDURANCE et de CHANCE, et divisez le résultat par trois, en arrondissant à l'entier immédiatement supérieur. Lancez ensuite deux dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal au résultat de votre calcul, le vendeur se méfie de vous, et accepte de baisser son prix à 2 Pièces d'Or. Dans le cas contraire, vous ne l'impressionnez guère, et il réitère sa demande à hauteur de 3 Pièces d'Or. Si vous décidez de payer le prix final issu de cette négociation, rendez-vous au **129**. Sinon, vous pouvez acheter un autre objet en retournant au **4**, ou bien ressortir de l'échoppe, et reprendre votre chemin en vous rendant au **279**.

Une fois dehors, vous regardez avec attention les tentes qui vous entourent, et les boucliers posés à leurs bases. Vous avez la possibilité de défier douze concurrents différents. Vous remarquez immédiatement que l'un d'entre eux n'est autre que le Baron Selyan de Torrial, car les deux épées noires entrecroisées sur fond blanc de son bouclier vous sont bien connues. Par contre, les armoiries des autres concurrents ne vous sont aucunement familières.

Choisissez, parmi les douze armoiries suivantes, le concurrent que vous aller défier, et rendez-vous au paragraphe indiqué au-dessous. Une fois le combat achevé, vous reviendrez ici, afin de choisir votre nouvel adversaire.



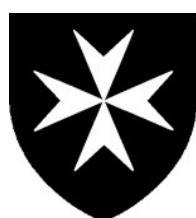
68



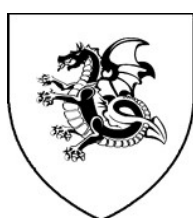
127



208



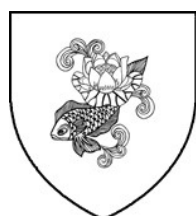
194



24



289



254



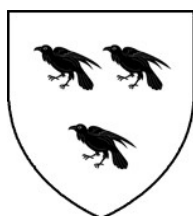
143



44



217



325



75

Votre bouclier acheté en ville étant vierge de toute armoirie, les autres compétiteurs ne vous feront pas l'honneur de vous défier, car ils soupçonneront que vous n'êtes pas un noble. Les principes inhérents aux castes de la société ont en effet la vie dure à Lumina, comme dans beaucoup d'autres royaumes, mais cela ne vous empêche pas de les provoquer vous-même ; ce qui peut être, après tout, considéré comme un avantage.

Les combats du concours d'escrime se mènent avec des épées réelles, ayant été préalablement neutralisées. Vous remplacerez donc vos points d'ENDURANCE par des points de COMBAT. Ainsi, lorsque l'un des deux adversaires verra ses points de COMBAT tomber à zéro, il sera considéré vaincu, et aucunement mort. Notez cependant que chaque combat est physiquement très éprouvant, et vous coûtera, qu'il soit gagné ou perdu, 1 point d'ENDURANCE. Aussi, plus vous enchaînez les combats, et plus vous serez faible au début des suivants. Une personne trop faible pourrait donc mourir d'épuisement dans ce genre d'épreuve, mais ce n'est fort heureusement jamais arrivé, car les concurrents sont, la plupart du temps, de redoutables combattants. Voici donc comment vous devrez procéder pour mener chacun des assauts de ce combat.

1- Lancez deux dés pour votre adversaire. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au score obtenu. Ce total vous donne sa *Force d'Attaque*.

2- Lancez deux dés pour vous-même. Ajoutez vos points d'HABILETÉ au score obtenu. Ce total vous donne votre *Force d'Attaque*.

3- Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de l'adversaire, vous le blessez et vous passez à l'étape 4. Si la *Force d'Attaque* de l'adversaire est supérieure à la votre, vous êtes blessé et vous passez à l'étape 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, chacun esquivé le coup de l'autre et vous poursuivez alors le combat à l'étape 1.

4- Lorsque vous blessez l'adversaire, vous diminuez son total de COMBAT d'un point. Vous ne pouvez par ailleurs pas faire usage de la CHANCE en vue de maximiser sa blessure. Puis vous pouvez passer à l'étape 6.

5- Lorsque l'adversaire vous blesse, vous enlevez un point à votre total de COMBAT. Vous ne pouvez par ailleurs pas faire usage de la CHANCE en vue de minimiser votre blessure. Puis vous pouvez passer à l'étape 6.

6- Une fois les points de COMBAT modifiés en fonction des événements précédents, vous pouvez commencer le deuxième assaut en reprenant à l'étape 1. Lorsque l'un des deux combattants voit son total de COMBAT tomber à 0, il est déclaré vaincu.

Dans le délai de douze heures que dure le concours, vous avez la possibilité d'affronter jusqu'à huit adversaires. Si vous parvenez à remporter cinq victoires, sans avoir été vaincu trois fois, rendez-vous au **121**. Si vous subissez trois défaites avant d'avoir atteint le quota souhaité de cinq victoires, rendez-vous au **12**. Si, pour une raison ou pour une autre, vous souhaitez abandonner le concours avant la fin, vous pouvez le faire à tout moment en vous rendant au **180**.

349

Qu'allez-vous choisir de faire maintenant ?

Ouvrir la porte de gauche (rendez-vous au **291**).

Ouvrir la porte d'en face, (rendez-vous au **32**).

Ouvrir la porte de droite (rendez-vous au **90**).

Quitter les quartiers de la famille royale (rendez-vous au **147**).

350

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Le vieil homme appelle à l'aide, aussi fort qu'il le peut, et reste sur la défensive. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **3** pour le combattre à l'épée. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **286**.

351

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Vous êtes maintenant contraint d'affronter vos agresseurs l'arme à la main. Rendez-vous au **278**.

352

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et un éclair jaillit aussitôt de votre index, pointé vers l'ouverture. Vous entendez un grand cri qui ne dure qu'un instant. Difficile de savoir si l'homme est vivant ou mort dans cette obscurité.

Soudain, la porte du fond du couloir s'ouvre, et trois soldats en sortent l'épée à la main. Dès qu'ils vous voient, l'un d'eux fait demi-tour, et vous entendez une cloche sonner. En quelques secondes, trois soldats déboulent de l'escalier en colimaçon, bientôt suivis par un grand nombre de leurs camarades.

Vous êtes pris au piège au milieu du couloir, et vous n'avez pas d'autre choix que celui de vous rendre. Vous ne tardez pas à vous retrouver au fond d'une des cellules crasseuses que vous observiez il y a peu.

Durant le tournoi, tous les jugements sont suspendus, et vous ne pourrez donc plaider votre cause, et espérer sortir, que bien trop tard pour mener à bien votre mission. Votre aventure se termine ici, d'une manière bien peu glorieuse.

353

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et vous ordonnez aux Malandrins de vous laisser tranquille, et de partir immédiatement. Vous avez malheureusement oublié que ce sortilège n'affecte que les créatures dénuées d'intelligence. Vos adversaires, bien qu'ils ne fassent certainement pas partie de l'élite intellectuelle de Lumina, en sont pour leur part bel et bien pourvus.

Ils se regardent un instant, amusés par vos paroles, puis se ruent sur vous avec une rage débordante. Rendez-vous au **188** pour les combattre à l'épée.

354

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et les deux Chiens paraissent soudainement perdre de leur dextérité. Ils restent cependant très dangereux, et ce n'est qu'avec votre épée que vous pourrez les mater définitivement. Ils vous attaquent simultanément.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|----------------|----------|-----------|
| CHIEN 1 | 3 | 4 |
| CHIEN 2 | 4 | 3 |

Si vous avez raison de ces deux molosses appartenant vraisemblablement à un des membres de la famille royale, rendez-vous au **177**.

355

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et vous ordonnez à Faërbius de jeter son arme à terre, et de se rendre. Il esquisse un sourire et, à votre grande surprise, vous envoie un puissant éclair qui vous fait perdre 8 points d'ENDURANCE. Vous pouvez *Tenter votre Chance* afin de minimiser les effets du sortilège dévastateur dont vous êtes la victime. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à éviter partiellement la décharge électrique, et vous ne perdez que 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes Malchanceux, vous la prenez de plein fouet, et vous chutez de surcroît lourdement sur un amas de verre brisé, négligemment oublié sur le plancher ; ce qui se traduit par une perte totale de 10 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous pouvez affronter Faërbius, à l'aide de votre arme. Cet homme est un adversaire bien plus redoutable qu'il n'en a l'air, et il connaît de toute évidence l'art de la sorcellerie. Il vous faut donc en finir avec lui le plus vite possible.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|-----------------|----------|-----------|
| FAERBIUS | 7 | 11 |

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **98**.

356

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Votre adversaire ne vous laisse pas le temps de vous concentrer à nouveau, et vous attaque aussitôt. Rendez-vous au **329**.

357

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Heureusement, le chef cuisinier est toujours concentré sur son sujet, qui paraît lui donner du fil à retordre. Rendez-vous au **302** pour faire un nouveau choix.

358

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. Vous la lancez en direction de Faërbius mais au même instant, et à votre grande surprise, votre adversaire vous envoie un puissant éclair qui vous fait perdre 8 points d'ENDURANCE. Vous pouvez *Tenter votre Chance* afin de minimiser les effets du sortilège dévastateur dont vous êtes la victime. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à éviter partiellement la décharge électrique, et vous ne perdez que 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes Malchanceux, vous la prenez de plein fouet et vous chutez de surcroît lourdement sur un amas de verre brisé, négligemment oublié sur le plancher ; ce qui se traduit par une perte totale de 10 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous pouvez affronter Faërbius, à l'aide de votre arme. Cet homme est un adversaire bien plus redoutable qu'il n'en a l'air, et il connaît de toute évidence l'art de la sorcellerie. Il vous faut donc en finir avec lui le plus vite possible.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|-----------------|----------|-----------|
| FAERBIUS | 7 | 5 |

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **98**.

359

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais elle n'a visiblement aucun effet sur la créature. La douleur est insupportable, et vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire. L'emprise du Limon Vert vous empêche de vous concentrer. Rendez-vous au **299** pour vous défendre à l'épée.

360

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Les Chiens ne vous laissent pas le temps de lancer un nouveau sortilège, et vous vous voyez contraint de les combattre à l'épée. Ils vous attaquent simultanément.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|----------------|----------|-----------|
| CHIEN 1 | 6 | 4 |
| CHIEN 2 | 7 | 3 |

Si vous avez raison de ces deux molosses, appartenant vraisemblablement à un des membres de la famille royale, rendez-vous au **177**.

361

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. Vous la lancez en direction d'un de vos adversaires, qui la reçoit de plein fouet, le tuant sur le coup. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, poursuivez ce combat à l'épée de manière normale. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **34**.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|----------------|----------|-----------|
| GARDE 1 | 5 | 7 |
| GARDE 2 | 6 | 6 |

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **268**.

362

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. Vous la projetez en direction d'un des gredins, qui la reçoit de plein fouet, dans un fracas incandescent. Lorsqu'il tombe raide mort sur les pavés, ses compagnons se regardent un instant, et comprennent qu'ils sont tombés sur un sorcier. Le courage, qui allait de pair avec leur supériorité numérique, les abandonne rapidement, et ils finissent par prendre la fuite dans une ruelle sombre. Rendez-vous au **86**.

363

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. Vous vous rendez soudain compte que l'utilisation de ce sortilège est quelque peu suicidaire. Vous ne pouvez retourner le projectile enflammé contre vous et vous le jetez donc contre un mur. La douleur est insupportable, et vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire. L'emprise du Limon Vert vous empêche de vous concentrer à nouveau. Rendez-vous au **299** pour vous défendre à l'épée.

364

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Le vieil homme appelle à l'aide, aussi fort qu'il le peut, et reste sur la défensive. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **3** pour le combattre à l'épée. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **286**.

365

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. Vous la lancez au travers de l'ouverture, et vous entendez immédiatement un grand cri, qui ne dure qu'un instant. Difficile de savoir si l'homme est vivant ou mort dans cette obscurité. Soudain, la porte du fond du couloir s'ouvre, et trois soldats en sortent l'épée à la main. Dès qu'ils vous voient, l'un d'eux fait demi-tour, et vous entendez une cloche sonner. En quelques secondes, trois soldats déboulent de l'escalier en colimaçon, bientôt suivis par un grand nombre de leurs camarades. Vous êtes pris au piège au milieu du couloir, et vous n'avez pas d'autre choix que celui de vous rendre. Vous ne tardez pas à vous retrouver au fond d'une des cellules crasseuses que vous observiez il y a peu. Durant le tournoi, tous les jugements sont suspendus, et vous ne pourrez donc plaider votre cause, et espérer sortir, que bien trop tard pour mener à bien votre mission. Votre aventure se termine ici, d'une manière bien peu glorieuse.

366

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Vous êtes maintenant contraint d'affronter Faërbius, l'arme à la main. Mais à peine avez-vous le temps de préparer votre premier assaut, qu'un éclair lumineux jaillit de son index et vous frappe en pleine poitrine. Vous perdez 8 points d'ENDURANCE. Vous pouvez *Tenter votre Chance* afin de minimiser les effets du sortilège dévastateur dont vous êtes la victime. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à éviter partiellement la décharge électrique, et vous ne perdez que 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes Malchanceux, vous la prenez de plein fouet et vous chutez de surcroît lourdement sur un amas de verre brisé négligemment oublié sur le plancher ; ce qui se traduit par une perte totale de 10 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous pouvez affronter Faërbius, à l'aide de votre arme. Cet homme est un adversaire bien plus redoutable qu'il n'en a l'air, et il connaît de toute évidence l'art de la sorcellerie. Il vous faut donc en finir avec lui le plus vite possible.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|-----------------|----------|-----------|
| FAERBIUS | 7 | 11 |

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **98**.

367

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Les Gardes ne vous laissent pas le temps de lancer un autre sortilège. Rendez-vous donc au **223** pour les affronter à l'épée.

368

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et les Malandrins laissent aussitôt échapper leurs armes. Ils tentent de les ramasser, mais ils ont toutes les peines du monde à en garder le contrôle. Ils poursuivent cependant leur assaut mais avec un lourd handicap, qu'ils espèrent néanmoins être compensé par leur nombre.

L'étroitesse de la ruelle vous permet d'affronter vos adversaires un à un.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|--------------------|----------|-----------|
| MALANDRIN 1 | 3 | 8 |
| MALANDRIN 2 | 3 | 6 |
| MALANDRIN 3 | 3 | 7 |
| MALANDRIN 4 | 3 | 5 |
| MALANDRIN 5 | 3 | 6 |
| MALANDRIN 6 | 3 | 8 |

Si vous survivez à cette agression, rendez-vous au **296**.

369

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et votre adversaire laisse aussitôt tomber sa dague. Il parvient cependant à la ramasser, mais avec grande difficulté. Vous le savez désormais lourdement handicapé par le sortilège que vous venez de lui jeter.

« Tu vas payer pour ce geste ! lance le Duc, dont le visage exprime une immense colère. »

Menez ce combat à la dague selon les règles habituelles, à l'exception des points d'ENDURANCE enlevés au perdant de chaque assaut, qui seront systématiquement divisés par deux, en arrondissant à l'entier immédiatement supérieur, à cause de la faible efficacité des dagues de table dont vous vous servez tous deux.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|-------------------------------------|----------|-----------|
| DUC WILFRIED DE BLANSQUA | 6 | 15 |

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **226**.

370

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et Faërbius laisse aussitôt tomber son épée sur le plancher. Mais au même instant, et à votre grande surprise, votre adversaire vous envoie un puissant éclair qui vous fait perdre 8 points d'ENDURANCE. Vous pouvez *Tenter votre Chance* afin de minimiser les effets du sortilège dévastateur dont vous êtes la victime. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à éviter partiellement la décharge électrique, et vous ne perdez que 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes Malchanceux, vous la prenez de plein fouet et vous chutez de surcroît lourdement sur un amas de verre brisé négligemment oublié sur le plancher ; ce qui se traduit par une perte totale de 10 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous pouvez affronter Faërbius, à l'aide de votre arme. Cet homme est un adversaire bien plus redoutable qu'il n'en a l'air, et il connaît de toute évidence l'art de la sorcellerie. Il vous faut donc en finir avec lui le plus vite possible.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|-----------------|----------|-----------|
| FAERBIUS | 4 | 11 |

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **98**.

371

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et le chef cuisinier laisse aussitôt tomber sur le carrelage son énorme louche de bois. Lorsqu'il se relève, après l'avoir ramassée, il se cogne violemment à la marmite qui vacille un instant, et lui tombe sur les pieds. Les hurlements de l'homme sont assourdissants. Outre le choc qu'il vient de recevoir sur les orteils, il est en outre ébouillanté par les litres de sauce brûlante qu'il vient de recevoir sur le corps.

Ce vacarme ne passe pas inaperçu, et plusieurs gardes accourent aussitôt dans la cuisine, afin de voir ce qu'il s'y passe. Dès leur entrée, ils remarquent votre présence, se ruent sur vous et vous empoignent, sans que vous n'ayez eu le temps de réagir. Vous êtes conduit au-dehors manu militari. Vous avez beau tenter de plaider votre cause, les soldats ne veulent rien entendre, et ils vous conduisent vers l'entrée principale du château.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **96**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **154**.

372

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. Vous la lancez en direction de votre adversaire, qui la reçoit de plein fouet, en lui arrachant un cri de douleur. Il reste cependant debout, et se prépare à vous attaquer.

« Tu vas payer pour ce geste ! lance le Duc, dont le visage exprime une immense colère. »

Menez ce combat à la dague selon les règles habituelles, à l'exception des points d'ENDURANCE enlevés au perdant de chaque assaut, qui seront systématiquement divisés par deux, en arrondissant à l'entier immédiatement supérieur, à cause de la faible efficacité des dagues de table dont vous vous servez tous deux.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|-------------------------------------|----------|-----------|
| DUK WILFRIED DE BLANSQUA | 11 | 5 |

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **226**.

373

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et un éclair jaillit aussitôt de votre index. La puissante décharge frappe les deux premiers Malandrins en pleine poitrine. Lorsqu'ils tombent raide morts sur les pavés, leurs compagnons se regardent un instant, et comprennent qu'ils sont tombés sur un sorcier. Le courage, qui allait de pair avec leur supériorité numérique, les abandonne rapidement, et ils finissent par prendre la fuite. Rendez-vous au **296**.

374

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. La douleur est insupportable et vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire. L'emprise du Limon Vert vous empêche de vous concentrer à nouveau. Rendez-vous au **299** pour vous défendre à l'épée.

375

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et une barrière invisible vous entoure aussitôt. Vos agresseurs ont beau tenter de vous frapper de leurs épées, ils buttent systématiquement sur votre protection magique. Comprenant qu'ils sont tombés sur un sorcier, le courage, qui allait de pair avec leur supériorité numérique, les abandonne rapidement. Ils finissent par prendre la fuite, et disparaissent dans une ruelle sombre. Rendez-vous au **86**.

376

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Il vous faut maintenant faire un autre choix – en espérant qu'il sera plus judicieux – en retournant au **142**.

377

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et une boule de feu apparaît aussitôt au creux de votre main. Vous la lancez en direction du vieil homme, qui la reçoit de plein fouet ; le tuant sur le coup. Les senteurs florales et enivrantes de l'échoppe laissent aussitôt la place à une forte odeur de chair brûlée. Vous vous dites qu'il ne vaut mieux pas traîner dans les parages, et vous décidez de retourner dans la rue. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **310**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **286**.

378

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et un éclair jaillit aussitôt de votre index, tuant sur le coup un des deux Chiens. Il ne vous en reste plus qu'un à éliminer ; mais ce sera au moyen de votre épée, car il est déjà sur vous.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|--------------|----------|-----------|
| CHIEN | 7 | 3 |

Si vous avez raison de ce dernier molosse, appartenant vraisemblablement à un des membres de la famille royale, rendez-vous au **177**.

379

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et une barrière invisible vous entoure aussitôt. Les Gardes comprennent rapidement qu'ils sont face à un intrus connaissant la sorcellerie, et l'un d'entre eux se précipite vers une cloche, qu'il fait sonner aussi fort que possible.

En quelques secondes, trois soldats déboulent dans la pièce, bientôt suivis par un grand nombre de leurs camarades. Vous êtes pris au piège, et vous n'avez pas d'autre choix que celui de vous rendre. Vous ne tardez pas à vous retrouver au fond d'une des cellules crasseuses des geôles royales.

Durant le tournoi, tous les jugements sont suspendus, et vous ne pourrez donc plaider votre cause, et espérer sortir, que bien trop tard pour mener à bien votre mission. Votre aventure se termine ici, d'une manière bien peu glorieuse.

380

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et une boule apparaît aussitôt au creux de votre main. Vous la lancer en direction du chef cuisinier, qui la reçoit en pleine nuque. L'impact provoque une gerbe incandescente qui enflamme les nombreuses bûches situées à proximité de votre victime déjà étendue sans vie sur le sol. Comble de malchance, un important stock d'alcool, se trouvant non loin de là, ne tarde pas à exploser ; ce qui provoque immédiatement un brasier de grande ampleur.

Au-dehors, vous entendez soudain que l'alarme est donnée. En quelques secondes, un bataillon de soldats fait irruption dans la cuisine, vous empoigne sans ménagement, et vous conduit à l'extérieur manu militari pendant que d'autres soldats, arrivés en renfort, s'emploient à tenter d'éteindre l'incendie. Vous avez beau tenter de plaider votre cause, les soldats ne veulent rien entendre et ils vous conduisent vers l'entrée principale du château. Rendez-vous au **154**.

381

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. La douleur est insupportable et vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire. L'emprise du Limon Vert vous empêche de vous concentrer à nouveau. Rendez-vous au **299** pour vous défendre à l'épée.

382

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et une boule de feu apparait aussitôt au creux de votre main. Vous la lancez en direction des Malandrins, et elle tue sur le coup les deux premiers d'entre eux, dans une gerbe de flammes. Lorsqu'ils tombent raide morts sur les pavés, leurs compagnons se regardent un instant, et comprennent qu'ils sont tombés sur un sorcier. Le courage, qui allait de pair avec leur supériorité numérique, les abandonne rapidement, et ils finissent par prendre la fuite. Rendez-vous au **296**.

383

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et vous ordonnez au prisonnier de vous dire son nom, et ce qu'il fait ici.

« Je suis ton pire cauchemar, et ce que je fais ici ne regarde que moi, vous répond-t-il »

Vous avez oublié que ce sortilège ne fonctionne que sur les êtres dénués d'intelligence. Il vous faut maintenant faire un autre choix – en espérant qu'il sera plus judicieux – en retournant au **142**.

384

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et vous demandez au chef cuisinier de répondre à vos questions.

Surpris par votre voix, il se retourne brusquement, et vous jette un regard noir. Vous découvrez alors un visage joufflu rougi par la chaleur du feu, et ruisselant de sueur.

« Qui êtes-vous, que me voulez-vous ? demande-t-il en brandissant une grande louche de bois au-dessus de sa tête en signe menaçant. »

Vous avez malheureusement oublié que ce sortilège ne fonctionne que sur les êtres dénués d'intelligence, et vous voici maintenant contraint de répondre à la question du chef cuisinier.

Si vous décidez de rester courtois, et de lui avouer que vous venez ici à la suite d'une visite chez Faërbius, rendez-vous au **11**. Si vous préférez lui sauter dessus, et le forcer à parler en utilisant votre épée, rendez-vous au **36**.

385

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et les Gardes laissent aussitôt tomber leurs épées. Ils tentent immédiatement de les ramasser, mais elles leur échappent de nouveau.

Les Gardes comprennent rapidement qu'ils sont face à un intrus connaissant la sorcellerie, et l'un d'entre eux se précipite, en trébuchant, vers une cloche qu'il parvient néanmoins à faire sonner.

En quelques secondes, trois soldats déboulent dans la pièce, bientôt suivis par un grand nombre de leurs camarades.

Vous êtes pris au piège, et vous n'avez pas d'autre choix que celui de vous rendre. Vous ne tardez pas à vous retrouver au fond d'une des cellules crasseuses des geôles royales.

Durant le tournoi, tous les jugements sont suspendus, et vous ne pourrez donc plaider votre cause, et espérer sortir, que bien trop tard pour mener à bien votre mission. Votre aventure se termine ici, d'une manière bien peu glorieuse.

386

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et les gredins laissent aussitôt échapper leurs armes. Ils tentent de les ramasser, mais ils ont toutes les peines du monde à en garder le contrôle. Ils poursuivent cependant leur assaut, mais avec un lourd handicap, qu'ils espèrent néanmoins être compensé par leur nombre.

La configuration des lieux permet à vos agresseurs de vous encercler, et ils vous attaquent donc simultanément.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|-----------------|----------|-----------|
| GREBIN 1 | 4 | 9 |
| GREBIN 2 | 3 | 7 |
| GREBIN 3 | 3 | 7 |
| GREBIN 4 | 3 | 6 |
| GREBIN 5 | 3 | 8 |

Dès que vous parviendrez à en tuer trois, les deux derniers prendront la fuite, sans demander leur reste. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **86**.

387

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et une barrière invisible se matérialise aussitôt entre les Chiens et vous. Plus les secondes passent, et plus leurs attaques sont violentes. Mais ils se heurtent inmanquablement contre ce mur magique, et vous les sentez bientôt au bord de l'épuisement. Lorsque les effets de votre sortilège se dissipent, vous vous préparez à les achever à l'épée. Ils vous attaquent simultanément.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|----------------|----------|-----------|
| CHIEN 1 | 6 | 1 |
| CHIEN 2 | 7 | 1 |

Si vous avez raison de ces deux molosses, appartenant vraisemblablement à un des membres de la famille royale, rendez-vous au **177**.

388

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et un éclair jaillit aussitôt de votre index. La décharge lumineuse frappe votre adversaire de plein fouet, et lui arrache un cri de douleur. Il reste cependant debout, et se prépare à vous attaquer.

« Tu vas payer pour ce geste ! lance le Duc, dont le visage exprime une immense colère. »

Menez ce combat à la dague selon les règles habituelles, à l'exception des points d'ENDURANCE enlevés au perdant de chaque assaut, qui seront systématiquement divisé par deux, en arrondissant à l'entier immédiatement supérieur, à cause de la faible efficacité des dagues de table dont vous vous servez tous deux.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|-------------------------------------|----------|-----------|
| DUC WILFRIED DE BLANSQUA | 11 | 5 |

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **226**.

389

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et le vieil homme laisse aussitôt tomber son épée. Il tente de la ramasser sans succès, et finit par aller se protéger derrière son comptoir, en appelant à l'aide aussi fort qu'il le peut. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à le tuer avant qu'il n'ait eu le temps d'attirer l'attention des passants et vous pouvez vous rendre au **310**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **286**.

390

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et un mur invisible se matérialise aussitôt entre vos adversaires et vous. Les Gardes comprennent rapidement qu'ils sont face à un intrus connaissant la sorcellerie, et l'un d'entre eux se précipite vers une cloche, qu'il fait sonner aussi fort que possible.

En quelques secondes, trois soldats déboulent dans la pièce, bientôt suivis par un grand nombre de leurs camarades.

Vous êtes pris au piège, et vous n'avez pas d'autre choix que celui de vous rendre. Vous ne tardez pas à vous retrouver au fond d'une des cellules crasseuses des geôles royales.

Durant le tournoi, tous les jugements sont suspendus, et vous ne pourrez donc plaider votre cause, et espérer sortir, que bien trop tard pour mener à bien votre mission. Votre aventure se termine ici, d'une manière bien peu glorieuse.

391

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et un éclair jaillit aussitôt de votre index que vous avez préalablement pointé vers le vieil homme. Il reçoit la puissante décharge électrique de plein fouet, et tombe raide mort sur le plancher de son échoppe. Vous vous dites qu'il ne vaut mieux pas traîner dans les parages, et vous décidez de retourner dans la rue. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **310**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **286**.

392

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Il vous faut maintenant faire un autre choix – en espérant qu'il sera plus judicieux – en retournant au **142**.

393

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et un éclair jaillit aussitôt de votre index. La puissante décharge frappe un des gredins en pleine face dans un impact lumineux. Lorsqu'il tombe raide mort sur les pavés, ses compagnons se regardent un instant, et comprennent qu'ils sont tombés sur un sorcier. Le courage, qui allait de pair avec leur supériorité numérique, les abandonne rapidement, et ils finissent par prendre la fuite dans une ruelle sombre. Rendez-vous au **86**.

394

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Votre adversaire ne vous laisse pas le temps de vous concentrer à nouveau, et vous attaque aussitôt. Rendez-vous au **329**.

395

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et vous ordonnez aux Chiens de ne pas vous attaquer, et de sortir de la salle pour aller dans l'escalier d'où vous venez. Totalement envoutés par votre habile sortilège, ils acceptent toutes vos consignes, sans le moindre grognement de désaccord. Vous refermez ensuite la porte derrière eux, en les félicitant pour leur obéissance. Rendez-vous au **165**.

396

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Vous êtes maintenant contraint d'affronter vos agresseurs, l'arme à la main. Rendez-vous au **188**.

397

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et une barrière invisible se forme aussitôt autour de vous. Vous la modélez habilement, afin de la faire s'introduire entre votre corps et le Limon Vert, et vous ressentez aussitôt un grand soulagement lorsque la douleur disparaît. Modelant à nouveau cet écran salvateur, vous le faites entourer la créature ; laissant simplement un petit interstice ouvert, afin d'y plonger nerveusement votre épée. Une fois le monstre achevé, vous pouvez vous rendre au **145**.

398

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, et un éclair jaillit aussitôt de votre index en direction de Faërbius. Au même instant, et à votre grande surprise, votre adversaire vous envoie lui aussi un puissant éclair qui vous fait perdre 8 points d'ENDURANCE. Vous pouvez *Tenter votre Chance* afin de minimiser les effets du sortilège dévastateur dont vous êtes la victime. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à éviter partiellement la décharge électrique, et vous ne perdez que 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes Malchanceux, vous la prenez de plein fouet et vous chutez de surcroît lourdement sur un amas de verre brisé, négligemment oublié sur le plancher ; ce qui se traduit par une perte totale de 10 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous pouvez affronter Faërbius, à l'aide de votre arme. Cet homme est un adversaire bien plus redoutable qu'il n'en a l'air, et il connaît de toute évidence l'art de la sorcellerie. Il vous faut donc en finir avec lui le plus vite possible.

| | HABILETE | ENDURANCE |
|-----------------|----------|-----------|
| FAERBIUS | 7 | 5 |

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au **98**.

399

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Heureusement, le chef cuisinier est toujours concentré sur son sujet, qui paraît lui donner du fil à retordre. Rendez-vous au **302** pour faire un nouveau choix.

Vous vous réveillez à la mi-journée, encore sous le choc des événements du banquet. Il s'en est fallu de peu que les noirs projets du Duc de Blansqua et de ses alliés n'aboutissent.

Sur une table voisine, vous apercevez une superbe corbeille de fruits colorés, et un plateau rempli de pâtisseries fort appétissantes. Vous en profitez pour faire un succulent repas, qui vous remet définitivement sur pieds pour cette fin de journée. Ce soir, grâce au Roi, vous allez être présenté au Doyen de l'académie de sorcellerie de Fangor, et vous allez intégrer cette prestigieuse et légendaire école. Votre vœu le plus cher est sur le point de se réaliser. Mais pour l'heure, vous sortez de votre chambre afin de profiter encore un peu de ces instants de calme, après les jours difficiles que vous venez de vivre.

Alors que vous vous promenez dans les jardins du château, vous croisez le Roi Norbert de Thellan et son épouse, la Reine Aude, qui profitent tous deux de la douce chaleur de cette journée. Lorsque vous les saluez respectueusement, le Roi s'arrête pour vous donner des nouvelles. Il s'est passé beaucoup de choses durant votre court sommeil matinal. Grâce aux explications détaillées que vous avez fournies au Roi et à ses conseillers, après les événements du banquet, de nombreux conspirateurs ont pu être interpellés, et la plupart se sont mis à parler. Le Roi vous explique alors ce qu'il a pu apprendre.

En tant qu'héritier en second du trône de Lumina, l'objectif du Duc de Blansqua était bien de prendre le pouvoir en faisant éliminer, devant témoins, le Roi en place par son propre fils, qui devenait ainsi, aux yeux de tous, un criminel impossible à couronner.

Cet improbable coup de théâtre avait germé dans l'esprit du Duc il y a plusieurs semaines, lorsqu'il rencontra par hasard le dénommé Faërbius. Cet ancien guérisseur royal – ayant des notions de magie, acquises durant une formation inachevée à l'académie de sorcellerie – avait été congédié, il y a longtemps, après avoir fait une erreur qui coûta la vie au futur premier né de la Reine : un bien triste souvenir pour le couple de Thellan, qui a heureusement depuis eu la joie de donner naissance à leur fils Olivier. Installé depuis dans les bas-fonds de la cité, il a toujours souhaité se venger, et sa rencontre avec le Duc de Blansqua fût pour lui une occasion unique de se faire justice.

Il a donc proposé de mettre à profit ses connaissances en herboristerie et en sorcellerie pour réaliser une potion capable de contrôler la volonté du Prince héritier, durant un instant, certes court, mais suffisant pour le forcer à tuer son père au moyen d'un ordre donné au moment exact où il absorberait le produit.

Le Duc de Blansqua a décidé de réaliser ce méfait lors du banquet final du Grand Tournoi, afin d'être certain que le drame serait vu par les témoins les plus importants du royaume ; ce qui lui assurait définitivement la légitimité. Il savait qu'il lui suffirait de se trouver à côté du Prince, et de faire en sorte qu'il boive la potion. Il recruta donc des hérauts et des soldats officiant au tournoi, pour s'assurer la victoire dans l'épreuve de la Grande Joute, sachant qu'elle lui offrirait le fauteuil voisin de celui du Prince, lors du banquet. Quant à ce qui était de lui faire boire la potion, il fit enlever la fille du chef cuisinier du château pour contraindre ce dernier à verser la potion dans un met, destiné au seul Prince : sa coupe d'absinthe.

Cependant, il se doutait que cette brutale prise de pouvoir risquait de ne pas plaire à une bonne partie de la noblesse du royaume. En fin stratège, il s'est donc tourné vers les seigneurs de Lumina qu'il savait mécontents des terres qui leur avaient été attribuées, lors du grand partage succédant à la guerre contre le royaume d'Occidya. Leur promettant de nouveaux territoires, et des pouvoirs accrus, il s'est octroyé le soutien de plusieurs hommes de sang bleu, avec en tête de liste le Baron Selyan de Torrial, et leur a demandé de lever secrètement des armées, qui lui serviraient à mâter les probables rébellions, lorsqu'il prendrait les rênes du pouvoir.

Mais plusieurs contretemps ont gêné le Duc de Blansqua. Tout d'abord, la fabrication de la potion s'est avérée bien plus complexe que prévue, et Faërbius n'a en fait trouvé la formule parfaite qu'à la veille du tournoi. Il a aussi appris que votre ami, le Baron de Thrénéac – un des plus fidèles serviteurs du Roi – avait eu connaissance de l'armée qu'était en train de lever le Baron de Torrial, et qu'il voulait révéler ce fait au Roi.

Ces difficultés ont d'une part, contraint le Duc de Blansqua à finaliser la préparation du complot au cœur même du tournoi – ce qui augmentait sensiblement le risque qu'il se fasse repérer – et d'autre part, à créer un scénario destiné à lui servir de couverture, en cas de curiosité déplacée de certains nobles.

Il a donc décidé de mettre ses plus fidèles alliés – les Barons de Torrial et de Jatë – dans la confiance ; principalement dans le but de les faire agir à sa place. Mais, comme il se sentait encore insuffisamment protégé, il a également recruté – à grand renfort de finances dont il ne manquait pas – des hommes considérés comme au-dessus de tout soupçon : des prêtres du grand temple. A ces petites mains venaient s'ajouter des espions, qui le renseignaient quotidiennement, et même des assassins, qui s'occupaient des basses besognes. Le rôle de ce réseau exécutif était de semer la confusion dans l'esprit des curieux, et de les faire disparaître le cas échéant.

Le Duc de Blansqua a ainsi fait courir la rumeur de l'existence d'une conspiration, visant à le discréditer, dans le but d'éviter la construction d'une ligne de défense côtière, au sud du royaume. Aux yeux de ceux qui en savaient trop, cet habile scénario présentait le double avantage de faire passer son statut de coupable à celui de victime, et de détourner les suspicions vers les seuls nobles servant sa cause. De quoi jeter une profonde confusion dans les esprits des éventuels gêneurs.

Mais quand le capitaine de sa garde, le dénommé Tristan, a appris la teneur de ses projets, il a menacé de tout révéler. Pour se protéger, le Duc de Blansqua n'a pas hésité à faire assassiner un des hommes du Baron de Torrial, et à faire accuser Tristan, afin de l'écartier de la scène publique.

Quant à ce qui vous concerne directement, dès le soir de votre arrivée, ses espions lui ont appris que vous étiez venu, en compagnie du Baron de Thrénéac, pour enquêter sur la base des agissements du Baron de Torrial. Cherchant un moyen de vous mettre, tous deux, hors d'état de nuire, il vous a fait surveiller de près, et n'a pas hésité à tenter de vous faire discrètement assassiner, lorsque l'occasion se présentait. Puis, pour mettre fin aux jours du Baron de Thrénéac, sans éveiller les soupçons, il a profité de la Grande Joute pour le supprimer, en prenant soin de déguiser son crime en accident, grâce à l'aide des hommes bien placés qui travaillaient pour lui.

Vous remerciez le Roi pour toutes ces précisions, qui vous font prendre conscience de l'ampleur de la machination échafaudée par le Duc de Blansqua. Il est terrible de voir ce que certains hommes sont capables de faire pour obtenir le pouvoir ; et le Duc était de ceux-là.

Vous quittez ensuite le couple de Thellan, afin de les laisser à leur intimité.

En fin de journée, alors que vous contemplez Fangor depuis les hauts remparts du château, le roi revient vous chercher pour vous conduire à l'académie de sorcellerie. Vous profitez de son carrosse pour cheminer dans les rues de la cité, qui reprennent peu à peu une activité normale, après ces jours de festivités. Une fois parvenus devant l'entrée de l'institution, le Roi vous prie de le suivre, et demande audience auprès du Doyen.

Vous ne tardez pas à être reçu. Quelques minutes plus tard, le cœur battant, vous voyez le Doyen venir à votre rencontre.

Sa longue chevelure grise et sa barbe taillée en pointe tombent très bas sur sa soutane de satin mauve. Cet homme dégage une sensation de puissance et de sagesse extrême.

Déjà informé de votre arrivée, et de son contexte, il vous accueille chaleureusement. Pour vous, une nouvelle vie commence. Après une formation qui s'annonce longue et difficile, vous allez peut-être réaliser votre rêve, et devenir un Guerrier-Sorcier ; comme votre vieil ami Güadan. Mais ceci est une autre histoire...

Félicitations !

Vous venez de réussir brillamment cette aventure !

N'hésitez pas à la vivre une nouvelle fois en testant d'autres choix. Les chemins sont nombreux pour parvenir à la victoire...

Pour être informé de toutes les nouvelles publications, donner vos avis de lecteurs et de joueurs, ou encore dialoguer avec l'auteur rendez-vous vite sur...

SVH : un Site dont VOUS êtes le Héros !
<http://svh.escadencia.fr>



**Le Livre
des Formules Magiques**

Règles concernant l'usage de la Magie

Au cours de votre entraînement à l'Académie de Sorcellerie, vous avez appris plusieurs Formules Magiques qui pourront vous aider dans votre aventure. Vous trouverez la liste complète de ces formules et de leurs effets à la fin de ces explications.

Les Formules Magiques sont chaque fois désignées par un code de trois lettres. Tout au long de votre aventure, vous aurez la possibilité de recourir à la magie pour surmonter certaines difficultés ou vous défendre contre vos adversaires. Une fois lancé dans votre aventure, il ne sera fait référence aux diverses Formules Magiques que par la mention de ces codes de trois lettres : vous devrez donc en apprendre certains par cœur afin de pouvoir les identifier. Ainsi, avant de vous lancer dans votre aventure, il vous faudra consacrer quelque temps à étudier ces formules pour les inscrire dans votre mémoire comme le ferait un véritable mage. Bien entendu, vous ne pourrez pas vous les rappeler toutes du premier coup mais, à force d'en faire usage, elles vous deviendront de plus en plus familières et vous connaîtrez par cœur les plus utiles.

En tant qu'Apprenti Sorcier, vous avez accès à six Formules Magiques de base. Lorsque la magie vous fera défaut, vous vous ferez à votre habileté de bretteur pour combattre certaines créatures de rencontre. Avec un peu de chance, vous pourrez mener avec succès votre aventure grâce à ces quelques formules, mais votre tâche sera bien sûr facilitée à mesure que vos pouvoirs magiques s'étendront.

Chaque fois que vous ferez usage de magie - quel qu'en soit le résultat, fructueux ou infructueux - vous devrez fournir un effort de concentration qui puisera dans vos réserves d'énergie. Vous perdrez ainsi des points d'ENDURANCE pour chaque formule utilisée. Le nombre de points perdus vous est précisé sous chacune des Formules Magiques et vous devrez réduire d'autant votre total d'ENDURANCE.

Vous avez tout loisir d'étudier ce livre aussi longtemps que vous le désirez avant d'entreprendre votre aventure, mais dès que vous aurez commencé à jouer vous n'aurez plus le droit de vous y référer : vous ne pourrez compter que sur votre seule mémoire jusqu'à la fin de l'aventure. Vous n'êtes pas d'avantage autorisé à recopier tout ou partie de ces formules en guise d'aide-mémoire. En effet, c'est tout d'abord formellement interdit par le règlement de l'Académie. De plus, lorsque vous vous trouverez face à une créature qui vous prendra par surprise, vous n'aurez pas le temps de feuilleter vos notes, il vous faudra réagir immédiatement en faisant le choix le plus judicieux possible.

Formules Magiques de Base

Voici les six formules de base les plus utiles à connaître dans l'immédiat. ZAP et FEU sont des formules d'attaque particulièrement efficaces. HOR et MUR sont très utiles pour vous défendre contre toutes sortes d'agressions. Quant à LOI et MOU, elles vous permettront de vous sortir de situations délicates.

| <i>Code</i> | <i>Effet</i> | <i>Coût en points d'ENDURANCE</i> |
|-------------|--|---------------------------------------|
| ZAP | Fait jaillir un éclair de votre index. | 4 |
| HOR | Vous permet de vous protéger par un champ de force invisible. | 4 |
| LOI | Vous donne le pouvoir de contrôler la volonté d'une créature. | 4 |
| MOU | Rend singulièrement maladroites les créatures qui en sont victimes. | 4 |
| FEU | Vous permet de faire jaillir une boule de feu que vous pourrez lancer sur un adversaire. | 4 |
| MUR | Dresse devant vous un mur magique qui vous met hors d'atteinte de tout projectile. | 4 |

Sachez que ces formules s'avèreront souvent beaucoup plus puissantes qu'il ne serait nécessaire - elles coûtent d'ailleurs assez cher en points d'ENDURANCE - mais elles sont d'un bon secours face à de nombreux adversaires ou obstacles. A mesure que vous apprendrez davantage de formules, vous pourrez en choisir d'autres, aussi efficaces contre certains dangers, mais qui vous coûteront cependant moins de points d'ENDURANCE. A présent, lisez à nouveau la liste ci-dessus, puis cachez de votre main la colonne Effet. Lorsque vous les saurez toutes par cœur, vous pourrez commencer votre quête.

Vous pouvez maintenant refermer ce livre et vous lancer immédiatement dans l'aventure en tant qu'apprenti Sorcier ; ou bien poursuivre sa lecture afin d'apprendre toute ou partie des Formules Magiques qu'il contient.

Indications relatives à l'exercice de la Magie

Plus vous vous familiarisez avec les Formules Magiques contenues dans ce livre, plus vous aurez de chances de mener à bien vos différentes aventures.

En apprenant dès maintenant les six formules de base, vous pourrez très vite commencer à jouer. Ces formules vous permettront de faire face à la plupart des obstacles que vous rencontrerez, mais elles vous coûteront cher en points d'ENDURANCE, et vous devrez, bien souvent, vous en remettre plutôt à votre épée, notamment lorsqu'il s'agira de combattre des créatures peu redoutables. Sinon, votre total d'ENDURANCE aura tôt fait de baisser dangereusement. D'autres formules sont plus économiques en matière d'ENDURANCE mais l'occasion de les utiliser vous sera offerte moins fréquemment, et elles vous demanderont un plus grand effort de mémoire. Les formules les moins coûteuses sont celles qui nécessitent le secours d'un objet magique qu'il vous faudra tout d'abord trouver avant de pouvoir y recourir.

Sachez aussi qu'il pourra vous en coûter cher si vous vous mêliez à vouloir deviner certaines formules sans les avoir préalablement apprises ! En effet, certains codes de trois lettres qui vous sont donnés au cours de l'aventure ne correspondent à rien : ce sont des pièges destinés à mettre vos connaissances à l'épreuve. Si vous choisissiez une telle formule fantaisiste, vous perdriez aussitôt plusieurs points d'ENDURANCE sans en retirer le moindre avantage. De même, si vous choisissez d'utiliser une formule qui exige la possession d'un objet magique, vous serez également pénalisé si vous ne disposez pas de cet objet. Votre mémoire devra donc être fidèle ! D'autant qu'en certaines circonstances, de telles erreurs pourraient tout simplement vous faire passer de vie à trépas !

Enfin, il reste à préciser que les Formules Magiques ne se retrouvent pas toutes dans une même aventure. D'une manière générale, les formules sont classées selon leur utilité mais jusqu'à un certain point seulement. Il ne s'agit pas là d'une règle absolue. Un apprenti Sorcier devrait pouvoir réussir bon nombre de quête sans trop de difficultés, mais certaines aventures risquent cependant d'être plus ardues.

Vous ne tarderez pas à acquérir une certaine expérience dans l'usage des formules de magie. Les codes qui les désignent, la façon dont elles sont classées et soumises à votre choix, comportent une certaine logique : à vous de découvrir peu à peu cette logique. La pratique vous rendra de plus en plus habile à exercer des pouvoirs magiques : c'est ainsi que vous deviendrez expert dans l'art de la sorcellerie.

ZAP

Cette formule constitue une arme très puissante : elle vous permet en effet de faire jaillir de votre main un éclair qui viendra frapper l'ennemi vers lequel vous aurez pointé votre index. La formule ZAP se révèle efficace contre pratiquement toutes les créatures qui ne disposent pas de protections magiques. Elle exige cependant une forte concentration et une grande dépense d'énergie.

Coût : 4 points d'ENDURANCE

FEU

Grâce à cette formule, vous pouvez lancer une boule de feu jaillie de votre main en direction d'un ennemi. Cette arme est efficace contre toutes les créatures - qu'elles disposent ou non de pouvoirs magiques - à l'exception de celles qui sont invulnérables au feu. La boule enflammée inflige de graves brûlures à l'adversaire qui est frappé, mais elle s'éteint dès qu'elle a atteint son but.

Coût : 4 points d'ENDURANCE

HOR

Voici une formule particulièrement efficace qui vous permet de dresser autour de vous une barrière magique : cette protection invisible interdit à toute créature - y compris la plupart de celle disposant de pouvoirs magiques - de s'approcher de vous. La mise en pratique de cette formule vous demandera un grand effort de concentration mais le champ de force ainsi créé comporte des avantages certains : d'une part, il est extrêmement puissant et, d'autre part, vous pouvez l'orienter et le modeler selon vos besoins, en ménageant, par exemple, un passage étroit qui donne la possibilité de le franchir si vous le jugez nécessaire.

Coût : 4 points d'ENDURANCE

MUR

Encore une formule qui vous permet de créer devant vous un mur invisible. Vous resterez ainsi hors d'atteinte de tout projectile ou adversaire qui pourrait vous menacer. C'est là un moyen de défense très utile en de nombreuses circonstances.

Coût : 4 points d'ENDURANCE

LOI

En faisant usage de cette formule, vous parviendrez à contrôler la volonté d'un adversaire qui vous attaque. L'agression cessera aussitôt, et l'ennemi vous obéira sans réserve. Cette formule, cependant, n'est efficace que lorsqu'elle s'applique aux créatures dénuées d'intelligence, et ses effets sont de courte durée.

Coût : 4 points d'ENDURANCE

MOU

Lorsqu'on utilise une telle formule contre un adversaire qui tient un objet quelconque (une arme par exemple), la créature devient maladroite et incapable de coordonner ses gestes. Elle laissera alors tomber l'objet, le ramassera tant bien que mal, le laissera échapper à nouveau, bref, elle ne pourra plus vous faire le moindre mal avec son arme tant qu'elle restera sous l'influence du sortilège.

Coût : 4 points d'ENDURANCE

GRO

Lorsque vous ferez usage sur vous-même de cette formule, votre corps triplera de volume. Vous deviendrez donc beaucoup plus fort et vous pourrez ainsi mieux combattre des adversaires de grande taille. Faites attention, cependant, de ne pas utiliser cette formule dans des espaces réduits : vous risqueriez de rester coincé !

Coût : 2 points d'ENDURANCE

ECU

Pour vous servir de cette formule, vous aurez obligatoirement besoin d'une Pièce de monnaie, quelle qu'elle soit. Vous devrez alors poser cette Pièce sur votre poignet et prononcer la formule. Aussitôt, la Pièce se collera à votre peau et produira un champ magnétique circulaire d'un mètre de diamètre. Ce disque invisible fera office de bouclier et vous protégera contre toutes les armes courantes. Lorsque les effets de la formule se seront dissipés, la Pièce de monnaie ne sera plus utilisable en tant que telle.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

CLE

En ayant recours à cette formule, vous aurez le pouvoir d'ouvrir toutes les portes fermées à clé. Le sortilège agit directement sur la serrure et il ne vous reste plus qu'à pousser le battant. Si la porte est fermée de l'intérieur par un verrou, celui-ci se libérera immédiatement. La formule CLE reste cependant sans effet lorsqu'on se trouve devant une portée fermée par quelque procédé magique.

Coût : 2 points d'ENDURANCE

FIL

Pour utiliser cette formule, vous aurez besoin de Cire d'Abeille. Vous devrez frotter avec cette Cire le fil de toute arme tranchante (épée, hache, poignard, etc.) en prononçant simultanément la Formule Magique. L'arme deviendra alors aussi coupante qu'un rasoir et infligera des blessures deux fois plus graves à vos adversaires. Ainsi, au lieu de perdre 2 points d'ENDURANCE à chaque coup porté, ils en perdront 4.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

DEV

Vous pourrez avoir recours à cette formule lorsque vous soupçonnerez la proximité d'un piège quelconque. Une fois prononcée, la formule DEV vous indiquera par communication télépathique si oui ou non un piège existe dans les environs et, si oui, quel est le meilleur moyen de l'éviter. Au cas où vous seriez déjà pris dans un piège, ce sortilège pourra dans certains cas en minimiser les effets.

Coût : 2 points d'ENDURANCE

SIX

C'est sur vous-même que vous pourrez faire usage de ce sortilège. Il a pour effet de créer cinq images de vous-même. Ces images sont toutes semblables et chacune d'elle a le pouvoir de prononcer une Formule Magique ou de lancer une attaque. Toutes cependant se comporteront exactement de la même manière, comme si elles étaient reflétées dans un miroir. Les créatures qui se trouveront en présence de ces répliques de vous-même seront incapables de discerner l'original des différentes copies et elles vous combattront tous les six, vous et vos cinq images, sans savoir où se tient leur véritable adversaire.

Coût : 2 points d'ENDURANCE

JIG

Lorsque vous jetterez ce sort, quiconque en sera victime éprouvera une irrésistible envie de danser. Mais, pour pouvoir faire usage de cette formule, vous aurez besoin d'une petite Flûte de Bambou avec laquelle vous jouerez des airs de gigue. Tant que vous continuerez à jouer, la créature dansera, ce qui devrait vous donner le temps de vous échapper à moins que vous ne préfériez assister au spectacle...

Coût : 1 point d'ENDURANCE

GOB

L'utilisation de cette formule nécessite la possession d'une ou de plusieurs Dents de Gobelins. Une fois la formule prononcée, chacune de ces Dents donnera naissance à une Gobelin tout entier. Plus vous aurez de Dents, plus ils seront nombreux. Vous pourrez même créer toute une armée de Gobelins. Une fois apparus, ces Gobelins combattront tout ennemi que vous leur désignerez ou accompliront n'importe quelle tâche selon vos désirs. Dès qu'ils seront acquittés de la mission dont vous les aurez chargés, ils disparaîtront d'eux-mêmes.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

par Gobelin ainsi créé

OGR

Pour jeter ce sort, vous aurez besoin d'une Dent de Géant. Lorsque vous aurez prononcé la formule, la Dent sera naître un Géant de 3,50 mètres. La créature ainsi créée vous obéira en tout point et vous pourrez lui faire combattre un ennemi ou accomplir une tâche qui demande une force exceptionnelle. Dès qu'il sera acquitté de la mission que vous lui avez confiée, le Géant disparaîtra de lui-même.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

COL

Si vous disposez d'un Pot de Colle, vous pourrez faire usage de cette formule : vous obtiendrez alors une colle extra-forte qui prendra instantanément. Grâce à cette substance aux propriétés décuplées, vous pourrez coller n'importe quelle créature sur le sol ou contre un mur. Il sera nécessaire, cependant, que votre victime soit en contact avec la Colle contenue dans le Pot. Pour parvenir à ce résultat, il vous suffira de jeter le Pot au pied de votre adversaire, ou de la poser au sommet d'une porte légèrement entrebâillée ; lorsque la créature ouvrira la porte elle recevra la Colle sur la tête.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

UBI

Cette formule vous sera utile dans certaines situations périlleuses, lorsque vous aurez besoin de savoir quel est le plus sûr moyen de vous échapper d'un endroit. Dès que vous aurez prononcé la formule, vous serez immédiatement attiré vers la sortie la plus sûre et, s'il existe à proximité un objet grâce auquel vous pourriez vous défendre contre une créature qui vous menace, vous serez aussitôt poussé vers lui par une étrange force psychique.

Coût : 2 points d'ENDURANCE

DOC

Grâce à ce sortilège, les potions médicinales que vous possédez verront leurs effets décuplés et vous pourrez ainsi guérir les blessures de toute créature, homme ou animal, à qui vous ferez boire l'un quelconque de ces breuvages. Vous pourrez faire usage sur vous-même de cette formule, mais sachez qu'elle ne permet de pas de ramener à la vie une créature morte.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

LEN

En jetant ce sort à l'un quelconque de vos adversaires, vous diviserez par six la rapidité de ses mouvements et ses réflexes. La créature semblera alors se mouvoir au ralenti, comme dans un rêve, et vous pourrez ainsi prendre la fuite ou remporter la victoire beaucoup plus facilement.

Coût : 2 points d'ENDURANCE

SOU

Grâce à ce sortilège, vous pourrez créer l'image d'un fabuleux trésor composé de pièces d'or ou d'argent, de pierres précieuses et de bijoux. Ces richesses vous permettront de détourner l'attention d'une créature, de lui payer une somme due ou de la corrompre. Mais dès que vous serez hors de vue, le trésor disparaîtra de lui-même.

Coût : 2 points d'ENDURANCE

MAG

Voici une Formule Magique qui vous protégera contre les effets de la plupart des sorts qu'on pourrait vous jeter. Il vous faudra la prononcer très vite, avant que votre adversaire n'ait eu le temps d'user de son sortilège. Votre formule neutralisera aussitôt la magie de votre ennemi et il s'agit donc là d'une arme défensive très efficace. Elle ne vous protégera pas cependant contre tous les sortilèges adverses : face à certains d'entre eux, elle restera inopérante.

Coût : 2 points d'ENDURANCE

PAN

Voici une formule aux effets spectaculaires ; elle demande cependant une grande concentration mentale. Vous devez la prononcer en dirigeant votre énergie psychique sur de petits Cailloux. Une fois qu'ils auront été soumis à vos pouvoirs, vous pourrez vous en servir comme projectile : ils exploseront alors dès qu'ils atteindront leur cible. Ces Cailloux peuvent causer de grand dommages et ils ont la propriété de produire une forte détonation lorsqu'ils explosent.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

CHU

Cette formule vous sera fort utile si vous tombez dans une fosse ou de quelque hauteur que ce soit. Dès que vous l'aurez prononcée en effet, vous deviendrez alors aussi léger qu'une plume et vous atterrirez en douceur sans vous faire mal.

Coût : 2 points d'ENDURANCE

FOL

Ce sortilège constitue un bon moyen de défense : il vous permet en effet de jeter la plus grande confusion dans l'esprit d'une créature qui vous attaque. Votre agresseur perdra alors la notion de la réalité, mais vous devrez cependant user prudemment de cette formule car une créature ainsi égarée peut agir de manière irrationnelle et imprévisible.

Coût : 2 points d'ENDURANCE

NUI

Cette formule ne peut être utilisée que dans une pièce fermée et dépourvue de fenêtres. Dès qu'elle est prononcée, une obscurité d'un noir d'encre règne aussitôt dans la pièce, même si des torches et des chandelles y sont allumées. Vous serez alors le seul à voir clairement les lieux, tandis que toute autre créature se trouvant en votre présence deviendra ainsi totalement aveugle. Les effets de ce sortilège ne sont que temporaires.

Coût : 2 points d'ENDURANCE

BOU

En prononçant cette formule, vous devrez répandre du Sable sur le sol à l'endroit désiré (devant une créature qui vous attaque par exemple). Aussitôt, ce Sable formera une mare de sable mouvant dans laquelle votre adversaire s'enlisera dès qu'il aura posé le pied.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

PUE

Lorsque vous prononcerez cette formule, une odeur infecte se répandra aussitôt alentour. Cette puanteur est si épouvantable que toute créature en ayant respiré une bouffée sera immédiatement prise de vomissements. Vos adversaires dotés d'un sens de l'odorat se trouveront ainsi considérablement affaiblis. Mais attention : vous-même serez victime de cette répugnante odeur si vous ne prenez pas la précaution de vous boucher le nez à l'aide de Tampons enfoncés dans les narines. Les créatures pourvues de grands nez seront plus sensibles que les autres à ce sortilège.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

TEL

Pour faire usage de ce sortilège, vous devrez porter une Calotte de toile. Grâce à cette Calotte, vous pourrez lire les pensées de toute créature douée d'intelligence ; vous obtiendrez ainsi tous les renseignements dont vous aurez besoin : forces et faiblesses de la créature en question, disposition des lieux, objets contenus dans tel ou tel endroit, etc.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

HOU

Pour pouvoir utiliser ce sortilège, vous devrez être en possession d'un Masque Noir qu'il vous faudra porter pendant que vous prononcez la formule. Vous provoquerez alors une peur panique dans l'esprit de votre adversaire. Les créatures courageuses seront moins sensibles à ce sortilège que les êtres couards, et ses effets iront d'une simple sueur froide à un état d'épouvante spectaculaire qui réduira votre adversaire à un petit tas de chair tremblotante blottie dans un coin de la pièce.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

BOF

Ce sortilège n'a d'effet qu'au cours d'un combat : il vous permettra alors de démoraliser complètement votre adversaire qui n'aura plus aucune volonté de vaincre. Toute créature atteinte par cet état dépressif deviendra plus facile à neutraliser ; méfiez-vous cependant, car votre victoire ne sera pas forcément assurée pour autant.

Coût : 2 points d'ENDURANCE

AMI

Vous ne pourrez faire usage de ce sortilège que si vous possédez un Bijou en Or. Dès que vous aurez prononcé cette formule, toute créature, homme ou animal, se trouvant à proximité éprouvera tout à coup une très grande affection à votre égard. Cela ne signifie nullement que les créatures en question renonceront à vous combattre si telle est leur mission : vous pourrez simplement obtenir d'elles des renseignements qu'elles ne vous auraient jamais donnés en temps normal. Parfois, elles vous apporteront même leur aide, bien qu'elles vous soient fondamentalement hostiles.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

BIS

Ce sortilège, fort utile lors des combats, nécessite l'utilisation d'un Miroir au Cadre d'Or. En dirigeant ce Miroir vers votre adversaire, vous créerez aussitôt son double. Cette réplique de la créature sera sous le contrôle de votre volonté et combattra l'original. Les deux adversaires, la créature réelle et son image, disposeront des mêmes armes et seront de forces égales. Seule la chance décidera de la victoire de l'un ou de l'autre. Dès la fin du combat - que la créature l'ait emporté ou qu'elle ait été vaincue par son double - la réplique ainsi créée disparaîtra immédiatement.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

FOR

Pour pouvoir faire usage de cette formule, vous devrez tout d'abord boire une Potion d'Eau de Feu. Le sortilège augmentera alors les effets du breuvage et vous disposerez d'une force deux à trois fois supérieure à la normale. Le sortilège n'agit que provisoirement, mais suffisamment longtemps en principe pour vous permettre de remporter un combat ou d'accomplir un exploit exigeant une force exceptionnelle.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

ROC

L'usage de cette formule nécessite l'emploi d'une Poudre de Pierre. Lorsque vous prononcerez la formule, vous devrez jeter cette Poudre sur la créature que vous souhaitez neutraliser. Les mouvements de votre adversaire se feront aussitôt plus lents, puis il s'immobilisera et sa peau pendra une teinte grise. Quelques instants plus tard, il se sera transformé en statue de pierre.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

HOP

En utilisant cette formule sur vous-même, vous deviendrez extraordinairement rapide et vous pourrez courir, parler, penser ou vous battre trois fois plus vite qu'à l'ordinaire. Vous devrez toutefois renifler de la Poudre Jaune avant de pouvoir faire usage de ce sortilège.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

VEN

Pour utiliser cette formule, vous devrez être en possession d'une Trompe à Vent, un instrument en forme de trompette qui produit un son discordant. En prononçant la formule, vous vous concentrerez sur la Trompe puis vous soufflerez dans cette dernière après l'avoir orientée dans la direction choisie par vous. Il en sortira alors un vent terriblement violent, capable de renverser une créature de la taille d'un homme ou de balayer toutes sortes d'objets.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

FIX

Ce sortilège peut s'appliquer indifféremment à des créatures ou à des objets. Il a pour effet d'immobiliser la créature ou l'objet en question à l'endroit où il se trouve, même s'il est en train de voler. Pour pouvoir utiliser cette formule, vous devrez disposer d'une Branche de Jeune Chêne. La créature ou la chose ainsi paralysées ne bougeront plus jusqu'à ce que vous ayez quitté les environs.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

SOM

Ce sortilège permet d'endormir les créatures qui en sont victimes. Pour en faire usage, vous aurez besoin d'un Pendule de Cuivre. La Formule Magique aura pour effet de concentrer l'attention de votre adversaire sur ce Pendule que vous balancerez lentement devant lui. La créature commencera alors à somnoler et tombera bientôt dans un sommeil profond.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

VOL

Pour recourir à ce sortilège, vous devrez porter autour du cou un Médaillon Incrusté de Pierrieres. En prononçant cette formule, vous aurez alors la faculté de flotter dans les airs à la hauteur qui vous conviendra. Vous pourrez rester ainsi suspendu entre ciel et terre aussi longtemps qu'il vous plaira et vous déplacer volonté.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

INV

Vous ne pourrez recourir à ce sortilège que si vous portez un Anneau de Perles Fines. Si vous possédez cet Anneau et que vous prononcez la formule, vous deviendrez aussitôt complètement invisible aux yeux de toute créature intelligente. Vous disposerez ainsi d'un avantage considérable lors de certains combats et vous aurez également, en d'autres circonstances, la possibilité de vous enfuir plus facilement. Sachez cependant que les créatures dotées d'un système auditif vous entendront vous déplacer et que les créatures de moindre intelligence se révéleront beaucoup moins sensibles à ce sortilège fondé sur l'illusion.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

LUX

Pour pouvoir recourir à ce sortilège, vous devrez posséder le Joyau Solaire. Dès que vous aurez prononcé la formule, le Joyau se mettra à resplendir et vous pourrez en contrôler l'éclat à volonté : si par exemple, vous voulez aveugler une créature, vous ferez briller le Joyau comme un soleil mais, s'il s'agit simplement de vous éclairer dans un endroit sombre, une lueur équivalente à celle d'une torche vous suffira.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

REV

Cette formule ne peut être utilisée que si vous disposez d'un Bracelet d'Os. En prononçant la formule, vous concentrerez votre esprit sur l'illusion que vous voulez créer, par exemple un sol de charbons ardents, votre propre transformation en un démon, etc. Cette illusion apparaîtra alors comme une réalité aux yeux de la créature que vous aurez choisie pour victime ; vous pourrez ainsi prendre la fuite plus facilement ou impressionner suffisamment la créature en question pour qu'elle se montre moins dangereuse à combattre. Il est à noter que ce sortilège reste sans effet sur les êtres dénués d'intelligence. Sachez également que, si vous agissez en contradiction avec l'image créée (par exemple, en vous lançant à l'attaque d'un adversaire alors que vous êtes transformé en souris), l'illusion disparaîtra aussitôt.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

BLA

Pour faire usage de ce sortilège, vous devrez porter une Perruque Verte. Grâce à cette Perruque et à la Formule Magique, vous aurez la faculté de comprendre le langage de créatures non humaines (Gobelins, Orques, etc.) et de communiquer avec elles.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

ZIP

Vous ne pourrez vous servir de ce sortilège que si vous possédez un Anneau constitué d'un Métal Vert provenant du Pic de la Roche. Lorsque vous aurez prononcé la formule en vous concentrant sur l'Anneau Vert, vous aurez la faculté de vous déplacer instantanément de quelques mètres en disparaissant puis en reparaisant un peu plus loin. Vous pourrez traverser de cette manière certains matériaux tels que le bois et l'argile, mais la pierre et le métal resteront infranchissables. Sachez que ce sortilège peut vous réserver de mauvaises surprises et, parfois même, ses effets se révéleront désastreux.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

VUE

Vous aurez besoin de, pour recourir à cette formule, d'une Globe de Cristal grâce auquel vous pourrez, dans certaines limites, avoir une vision de l'avenir. Vous devrez prononcer la formule en vous concentrant sur le Globe de Cristal que vous tiendrez dans vos mains. Vous n'aurez guère la faculté de choisir les moments de l'avenir que vous souhaitez connaître, sachez simplement qu'il s'agit, la plupart du temps, d'événements appartenant à un futur proche.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

AIR

Ce sortilège vous procurera la faculté de respirer sous l'eau. Pour pouvoir faire usage de cette formule vous devrez, avant de la prononcer, vous insérer deux petits Morceaux de Corail Bleu dans les narines. L'effet durera tant que vous resterez immergé. Attention cependant à ne pas trop prolonger votre séjour sous-marin car, en cas de fatigue extrême et par voie conséquence d'endormissement, vous péririez immédiatement noyé.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

MIN

Cette Formule Magique vous permettra de devenir aussi petit qu'un insecte. Pour pouvoir l'utiliser, vous devrez disposer d'une Bille de Verre Rose. L'effet n'est que temporaire, mais votre transformation durera suffisamment longtemps pour vous permettre de par exemple de vous échapper d'une cellule par le trou de la serrure de la porte. Sachez cependant que ce sortilège n'a d'effet que sur votre propre corps. Ainsi, tout votre équipement et vos habits tomberont à terre lors de votre transformation. Vous vous retrouverez alors nu comme un ver !...

Coût : 1 point d'ENDURANCE

RES

Pour faire usage de cette formule, vous devrez disposer d'Eau Bénite. Le sortilège vous permettra de ramener à la vie le cadavre d'un homme ou d'un humanoïde (c'est à dire un être possédant deux bras, deux jambes, une tête, etc.). Il vous suffira pour cela de prononcer la formule en aspergeant d'Eau Bénite le corps de la créature. Cette résurrection ne s'opère pas instantanément - ne vous attendez pas à voir le mort se relever d'un bond - et celui qui en bénéficie n'en devient pas invulnérable pour autant, il peut être tué à nouveau. Après être ainsi ressuscitée, la créature restera pendant quelque temps somnolente et engourdie, mais elle aura cependant la force de répondre à vos questions.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

ZED

Seuls les magiciens de première force peuvent jeter ce sort, les autres n'ont pas suffisamment de facultés de concentration. En fait, dans toute l'histoire de la sorcellerie, cette formule n'a été employée qu'une seule fois. Celui qui en a fait usage était un Nécromancien aux pouvoirs considérables : on ne l'a jamais revu, cependant, et nul ne peut dire quels effets ce sortilège a entraînés. Les notes de ce Nécromancien ont été retrouvées par la suite, mais elles ne comportaient que de vagues indications et aucun magicien vivant ne peut décrire les conséquences de cette formule. Sachez seulement que c'est sans doute le sortilège le plus puissant dont on ait jamais entendu parler dans la tradition des grands Sorciers.

Coût : 7 points d'ENDURANCE

Vous devez maintenant refermer ce *Livre des Formules Magiques* avant de vous lancer dans l'aventure. Rappelez-vous que, dès que vous aurez commencé à jouer, vous n'aurez plus le droit de vous y référer. Aussi, n'hésitez pas à l'étudier à nouveau très attentivement avant de prendre cette décision.