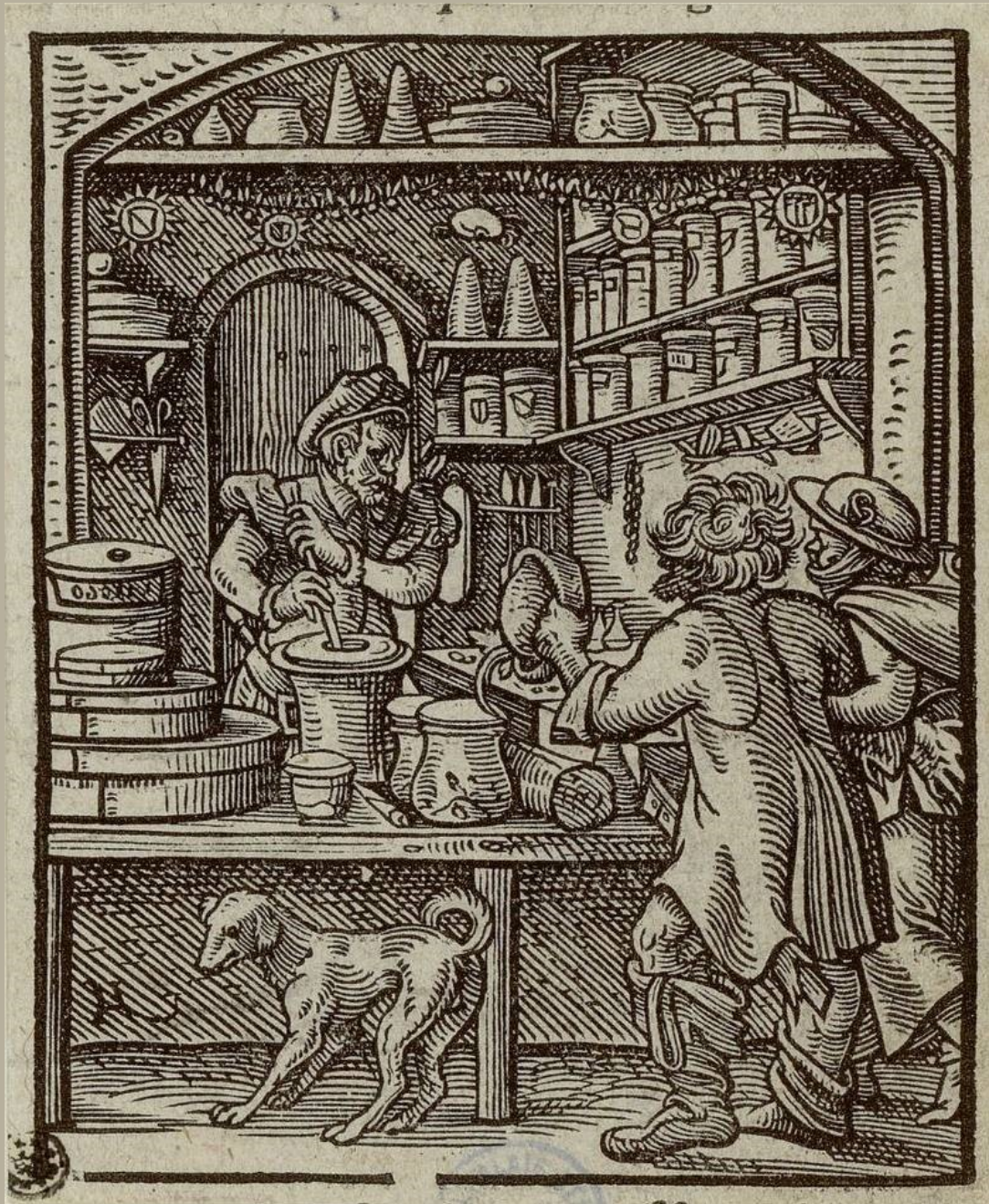


LA PEAU DU TYRAN



Adrien « Feldo » Saurat

Aventure dont Vous êtes l'Héroïne.

Réalisée dans le cadre du Mini-Yaz 2026.

Thème de l'année : cadeau empoisonné.

Version : 1.0

Date de dernière mise à jour : 14 juin 2026

Provenance des illustrations libres de droit (domaine public) : manuels scolaires et livres de jardinage américains du XIXe siècle ; estampe de Nicolas III de Larmessin (XVIIe siècle), estampe de Jost Amman de 1568 (couverture) ; gravure sur bois de Johann Daugull, gravures de Jules Troussel.

Avant-propos

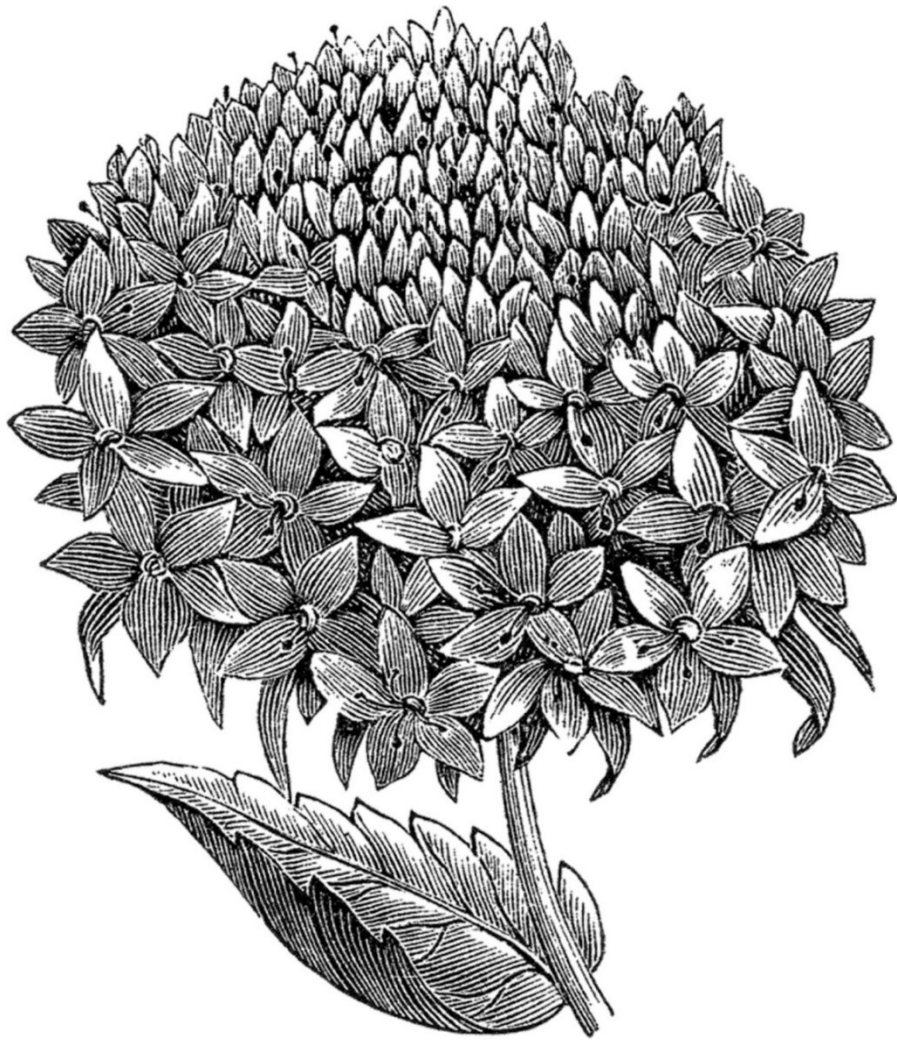
Cette courte AVH (Aventure dont Vous êtes l'Héroïne) peut vous rappeler les Livres Dont Vous Êtes Le Héros édités par Gallimard. En effet, vous pourrez y lire une histoire dont le cours fluctue suivant vos décisions. Vous n'aurez pas besoin de dé pour y jouer (ou y jouquiner, diraient certains, nouveau verbe signifiant « jouer et bouquiner » tout à la fois).

Ne vous attendez pas à un roman interactif fleuve. Cette histoire est faite pour proposer une expérience courte et rejouable une, deux, trois fois ? Potentiellement plus, si vous désirez découvrir toutes les fins différentes.

Si, après deux ou trois essais, vous parvenez à une fin qui ressemble à une victoire, et peut-être à une ou deux autres fins qui vous paraissent intéressantes ou amusantes, ce sera déjà très bien ! Et si vous ne jouquinez qu'une fois, c'est déjà fort honorable, je ne vous jetterai pas la pierre.

Merci en tout cas de prêter attention à cet humble travail, et sachez que je suis preneur de tout retour, en attendant d'éventuelles nouvelles versions !

Feldo



Règles

Ce livre-jeu propose une courte lecture non linéaire. Vous y incarnez une héroïne sur laquelle repose peut-être le destin de milliers et de milliers de personnes ! Vous serez amenée à effectuer des choix au cours de votre lecture, d'abord pour déterminer le cours des évènements lors d'une journée un peu particulière, puis lors d'une phase représentant le cœur de votre travail : celui d'apothicaire !

Cette histoire ne repose pas sur le hasard, vous n'aurez pas besoin de dés ou d'autres outils de ce genre. Vous aurez toutefois besoin d'un crayon ou d'un stylo, accompagné d'une feuille permettant de noter certains mots-clés, et surtout les effets potentiels de votre préparation pharmaceutique (répartis en quatre catégories). Vous pouvez bien sûr prendre une tablette ou un smartphone pour ça, gardez simplement en tête qu'il vous faudra réaliser quelques additions et soustractions.

En fin de section, vous aurez donc des choix à effectuer (formulations de type « Vous pouvez... ») ou des redirections à subir (type « Si vous avez ceci, alors... »). Dans ces derniers cas, certains aiguillages peuvent s'avérer très détaillés. Pas d'inquiétude, même s'il y a de nombreuses lignes, il suffit de les lire dans l'ordre. Dès que vous tombez sur la situation qui vous correspond, rendez-vous à la section indiquée !

Même si, le long de votre lecture, vous pourrez trouver des indications de nature à vous porter vers une fin qu'on pourrait qualifier de victorieuse, il est probable que vous ayez à rejouer l'aventure au moins deux ou trois fois pour y parvenir.

Pour autant, l'aventure n'est pas bien longue, donc il vous sera facile, sur les nouvelles tentatives, d'aller à l'essentiel pour voir ce qui change en modifiant telle ou telle action. L'histoire peut vous mener vers de nombreuses fins différentes. Bien sûr, certaines se ressemblent un peu et constituent des variations d'un même destin. D'autres sont plus... étonnantes.

Ah ! Précisons que lorsque vous serez en train de réaliser votre préparation d'apothicaire, il vous sera parfois demandé d'aller consulter une liste d'ingrédients. Il vous est proposé de bien noter mentalement le nom de l'ingrédient voulu, puis d'aller le chercher dans la section indiquée sans chercher à voir les effets des autres ingrédients.

Ces derniers sont classés par ordre alphabétique. Une fois que vous avez trouvé les informations à rapporter sur votre feuille d'aventure (et que vous aurez mis à jour ladite feuille), revenez à la section d'où vous étiez partie. En procédant ainsi, vous pourrez plus facilement conserver une part de surprise pour les prochaines

lectures. Mais bien sûr, si ça ne vous convient pas, libre à vous de lorgner sur les autres ingrédients.

Ainsi, petit à petit, votre feuille d'aventure, dans sa section « Préparation », va se remplir ligne par ligne. Une fois le tableau rempli, faites la somme par colonne pour obtenir le montant final pour les quatre caractéristiques de votre fabrication :

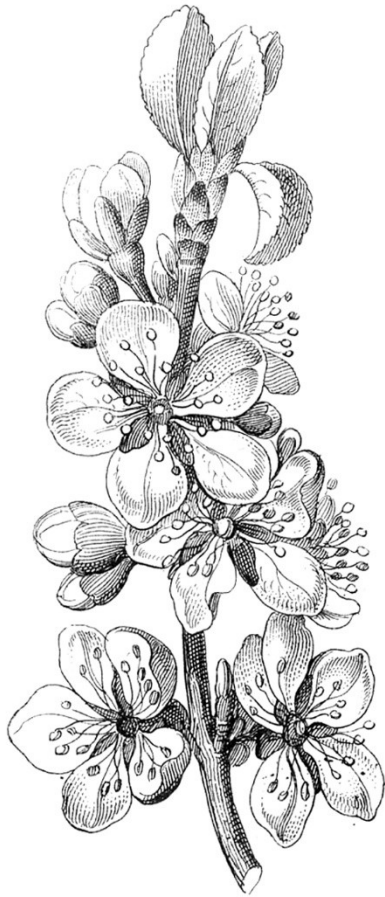
- Parfum (pour la fragrance de votre onguent) ;
- Soins (pour sa capacité à guérir) ;
- Ancrage (pour sa faculté à plonger le patient dans un état de conscience différent) ;
- Hâte (pour sa rapidité d'action).

Notez que les valeurs peuvent tomber dans le négatif, inversant l'effet. Et donc :

- Si le Parfum finit dans le négatif, le produit final sent... mauvais ;
- Si le Soins est négatif, le produit fait plus de mal que de bien ;
- Un Ancrage positif pousse à l'introspection tandis qu'un Ancrage négatif peut mener à des hallucinations ;
- Une Hâte négative ralentit l'apparition des effets.

Bien sûr, une valeur proche de zéro signifie que la caractéristique en question est plus ou moins absente, sans effet : un Parfum nul signifie que le produit est sans odeur, un Ancrage nul indique que l'onguent n'induit aucun état modifié de conscience, etc.

Votre feuille d'aventure servira aussi à noter quelques (rares) mots-clés permettant de mémoriser un certain nombre d'évènements ou trouvailles. Certains passages de l'histoire pourront vous indiquer un mot-clé à noter,



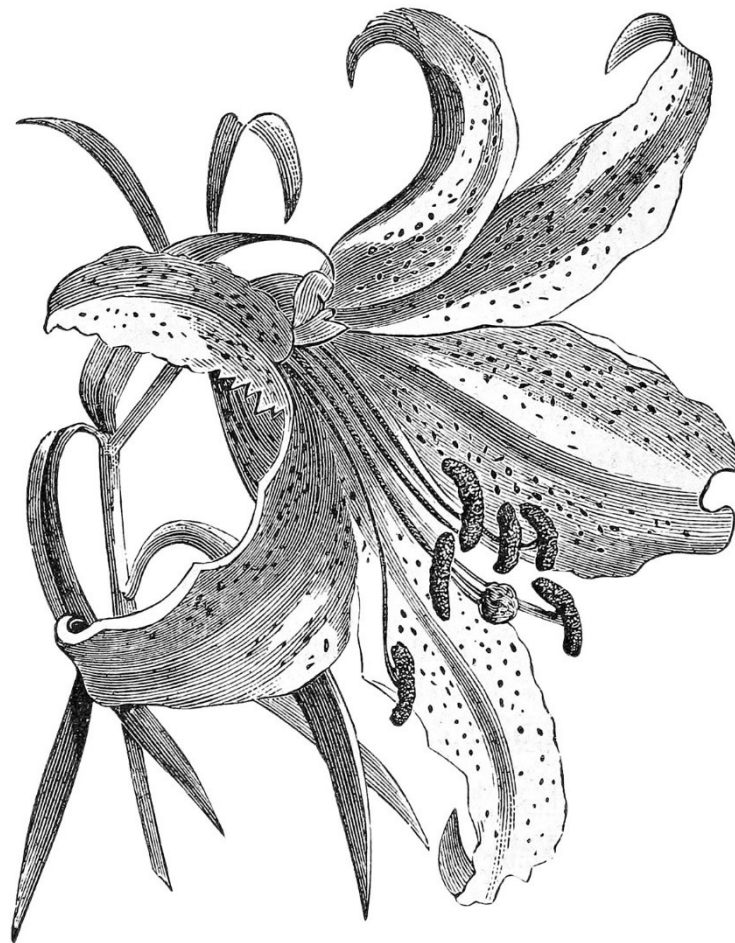
tandis que d'autres passages vous proposeront différentes issues suivant les mots-clés présents sur votre feuille. Il est tout à fait possible d'acquérir un mot-clé qui ne vous servira pas plus tard. En effet, certains ne sont utilisés que dans des cas très précis.

D'ailleurs, si vous voulez jouer en mode « facile », vous pouvez d'ores et déjà noter le mot-clé **PENDENTIF** ! Cela représente un cadeau de votre grand-mère, représentant une marguerite, que vous pouvez tenir en vos mains le temps d'une louange à votre ancêtre. Ceci vous permettra de bénéficier d'une plus grande marge de manœuvre durant des phases critiques du scénario.

Enfin, notez que parfois, une section vous demandera de revenir à celle d'où vous êtes arrivée à l'instant. Le texte tente d'accompagner ces aller-retours autant que possible, mais l'usage d'un marque-page pourrait se révéler utile.

C'est à peu près tout, vous pouvez à présent lire l'introduction, qui vous mettra dans les bottes de votre personnage.

Bonne lecture !



Feuille d'aventure

Mots-clés

--

Préparation

Étape	Parfum	Soin	Ancrage	Hâte
Base				
Petit enchantement				
Ingrédient commun				
Petit enchantement				
Ingrédient rare				
Petit enchantement				
Ingrédient mythique				
Petit enchantement				
Argile				
Enchantement final				
Enchantement final				
TOTAL				

Note : les additions sont à effectuer dans le respect des règles mathématiques usuelles, ainsi +2 et -3 donnent -1... -1 et +1 donnent 0, etc. Une case vide correspond simplement à +0.

Introduction

Monarëa, fille d'Almanbassi, petite-fille d'Omëa, digne et fière héritière d'une longue lignée d'apothicaires ayant servi le petit peuple autant que les puissants, vous voici devant un terrible dilemme.

Debout, en compagnie de centaines d'autres habitants de la capitale Toldine, au sein de la grand-place, vous observez le grave cérémoniel visant à préparer l'inéluctable exécution de treize malheureux, jugés coupables de vol, tromperie ou sédition. Sans doute que certains parmi eux sont de véritables malandrins méritant punition, mais vous savez, comme presque tout le monde autour de vous, qu'aujourd'hui vont mourir des gens qui n'ont rien fait d'autre que de mettre en avant un peu de bonté, ou qui auront cherché, avec trop de vigueur peut-être, quelques parcelles de liberté.

Dans un monde où les mages guérisseurs, ayant fait vœu de soin et de simplicité, sont plus souvent réquisitionnés par l'armée pour détruire les morts-vivants que pour soigner les blessés, où peut-on espérer voir bon sens et justice ?

Le premier condamné, par exemple, a volé une pomme pour se nourrir. Qui lui en tiendrait rigueur ? Le marchand de pommes, visiblement. Mais la mort ? La mort pour une pomme, le royaume n'est-il pas sens dessus dessous ? Et cette deuxième condamnée ! Certes,

elle a fait acte de prêtrise, activité formellement interdite. Elle a tenté de convertir, de fédérer autour d'une foi figée qu'elle aurait reçue de son dieu Panclok. Oui, c'est sacrilège, car toute foi est par nature unique, et tout dogme enfreint les règles de la nature spirituelle. Mais est-ce raison suffisante pour l'occire de telle manière ?

Probablement que oui. Il faut bien l'admettre.

Mais en place publique, devant des enfants ? Tss...

Quant à ce troisième condamné... Allons, il suffit. Nous n'allons pas tous et toutes les énumérer en détail, sachez simplement que le troisième a simplement donné du pain à un mendiant marqué d'ostracisme, et que la huitième et le dixième méritent par contre amplement leur punition. Vous auriez même personnellement ajouté quelques coups de fouet.

Hein ? Ah ! Une pomme enchantée, vous dit-on. Pour le premier condamné ! Oui... Très bien. Certes. Mais une pomme tout de même !

Quoi qu'il en soit, votre roi Kabassis IV le Juste, neveu de Pomnak VII le Rêveur, ne tolère aucune contradiction, aucune contrariété. Il a ressuscité de nombreux supplices de mise à mort interdits par ses aïeux afin de donner au peuple un spectacle effroyable dans l'espoir probable de supprimer toute velléité de révolte. Pour l'essentiel de la population, la peur l'emporte en effet :

quelques familles s'exilent, la plupart se soumettent et se taisent. Mais pour certaines âmes sans repos devant l'injustice, il devient impossible de laisser Kabassis IV mener ses sujets d'une baguette si rude.

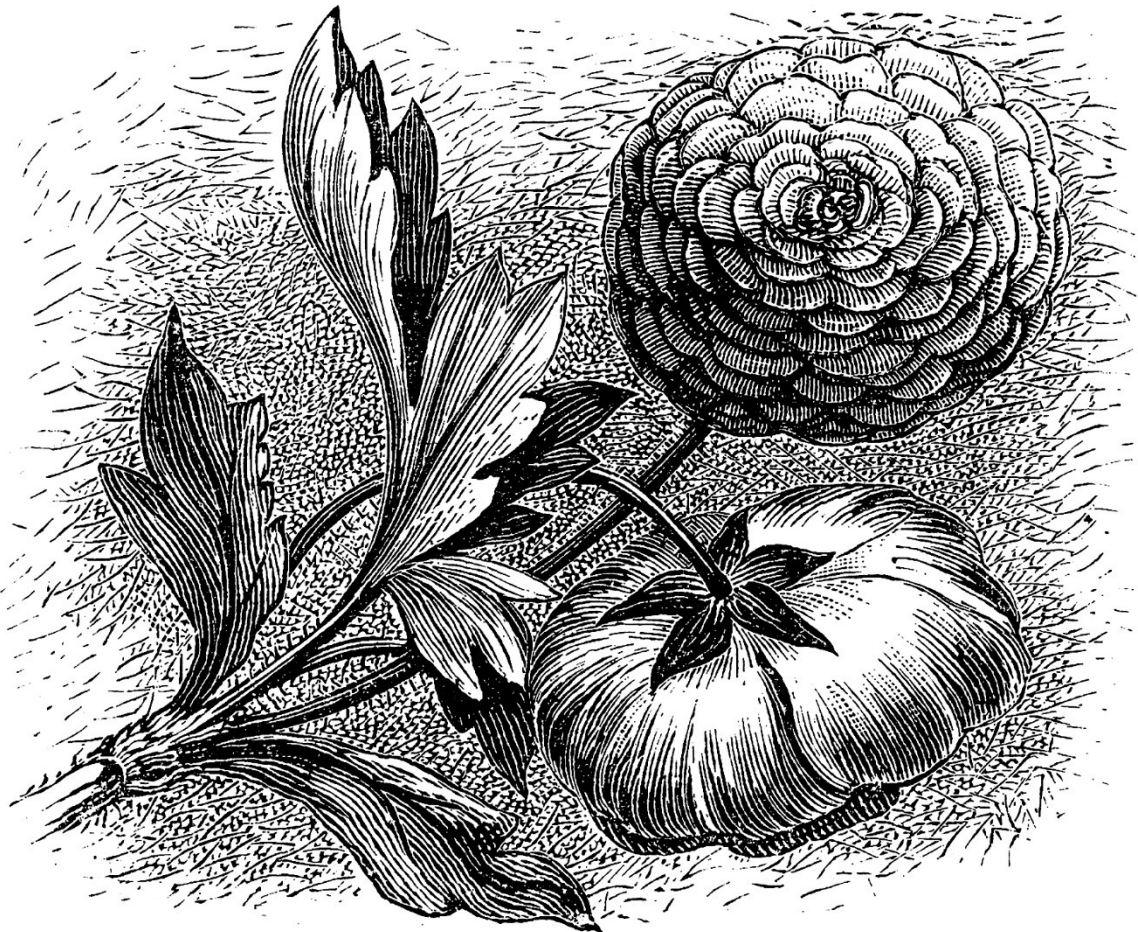
Vous savez que des réseaux se mettent en place, mais déjà plusieurs ont été démantelés, et leurs membres ont fini éparpillés aux quatre coins de la région, en morceaux choisis afin de bien montrer le sort des révoltés. Non loin de chez vous, d'ailleurs, est plantée depuis deux semaines la tête d'Ibbelle, décapitée pour avoir tenté de recruter des voisins pour une opération de sabotage.

De votre côté, habituée à l'isolement de votre arrière-boutique aux mille parfums, vous préférez travailler seule. Vous avez bien un apprenti qui vous aide au quotidien dans les différents labeurs relatifs à la tenue de votre apothicairerie, mais il ne convient pas de l'embarquer dans une entreprise dangereuse. Vos connaissances et votre statut confèrent des avantages et des outils qui restent rares, peut-être existe-t-il une voie, que vous seule pouvez emprunter, et qui mènerait à un peu plus de liberté et de bonté pour les sujets du royaume ?

Il s'en eu fallut de peu pour que le roi ne périsse de lui-même, tout récemment. Rapatrié d'urgence d'une expédition militaire menée dans une forêt luxuriante à quelques jours de cheval de la capitale, Kabassis IV était,

dit-on, malade à un point qu'il ne se tenait plus debout, et vidait ses entrailles par tout orifice le permettant, voire quelques-uns de plus.

Des indiscretions de la part des domestiques laissent même entendre que le souverain pleurait du sang à grosses gouttes, et souffrait d'une consommation telle qu'il respirait à la manière d'un phtisique agonisant. Le roi avait fait mander tous les médecins, apothicaires et enchanteurs de la région. Votre absence pour achat de composants à l'étranger fut opportune, il eut été bien



désagréable d'avoir à soigner ce vil personnage sous la menace du sabre de son garde du corps.

Toujours est-il qu'une première fournée de doctes guérisseurs ne sut sauver le noble malade. Nombre d'entre eux furent rapidement jugés pour charlatanisme, puis exilés, emprisonnés ou exécutés. D'autres parvinrent, à force de courbettes et de promesses, à sauver leur peau. Ce fut surtout le cas de celles et ceux qui purent aller chercher d'autres confrères moins connus, plus éloignés, et on finit donc par faire appel à une deuxième cohorte de thérapeutes en tout genre. Rebouteux, sorciers, astrologues, quelques médecins encore, mais aussi, chose rare et légalement trouble, du prêtre exorciste. On vit même arriver un fabricant d'élixir dont la légitimité restait entièrement à démontrer.

Tout ce petit monde fut contraint de faire des pieds et des mains pour sauver un mourant, sous peine de le suivre, voire de le précéder de peu dans un trépas quasi certain. Et puis le miracle survint ! Un sombre mage du nom de Marthos, qui avait passé sa vie à chercher la vie éternelle, promit qu'il connaissait assez la mort pour l'éloigner du roi. Et il y parvint !

En quelques nuits le souverain perdit sa respiration de souffreteux, et son teint se stabilisa, même s'il ne retrouva bien sûr pas les couleurs de sa plus vigoureuse jeunesse. Les autres guérisseurs furent fouettés et expulsés. Marthos devint pour quelques semaines le médecin royal, jusqu'à sa mort qui eut de quoi surprendre. Le roi fit savoir que le mage soigneur avait orchestré lui-même son trépas, afin de servir le royaume

en tant qu'esprit-médecin pour les siècles à venir. Le jour de son éclipse fut officiellement déclaré jour de deuil pour tout le royaume, pour l'année en cours et les prochaines.

Tout ceci eut lieu récemment. Voilà seulement deux mois que le roi est guéri. Il règne donc toujours, et continue de faire mentir son nom de Kabassis IV le Juste, dont l'adjectif a été choisi et imposé par son conseiller personnel. L'ignominie et l'iniquité n'ont jamais autant prospéré. Une faible lueur d'espoir brille toujours, car la maladie dont souffrait le roi n'a peut-être pas dit son dernier mot. Pour le moins aura-t-elle eu quelques séquelles. Le souverain paraît moins énergique, et sa voix devenue plus grave semble indiquer que ses poumons ou sa gorge ont reçu quelque coup terrible dont il ne s'est pas tout à fait relevé.

Mieux encore, sa peau même le fait souffrir, si bien qu'il vient de faire appel à tous les herboristes et apothicaires : qu'on lui fournisse un onguent de qualité, qui le soulagera d'une peau sèche et douloureuse. Cette douleur, il ne sait la décrire, mais les crèmes qu'il a déjà essayées lui ont fait plus de bien que de mal. Et une cérémonie importante approche ! Le roi sera bientôt couronné empereur ! Kabassis réclame donc le produit d'une véritable compétence. Voilà votre domaine, et vous êtes de retour.

Rendez-vous au 1.

Aventure

1

Votre apothicairerie, La Pourpre Marguerite, jouit d'une bonne réputation. Oh, pas seulement en raison de l'abondance de fleurs qu'on peut y trouver et y sentir. C'est aussi et surtout pour la qualité de vos mélanges !

Et pourtant, vous n'offrez à la majorité des clients qu'une infime partie de ce que votre savoir-faire peut produire. C'est qu'en plus d'avoir appris l'herboristerie et la fabrication de médicaments ou d'antidotes, vous héritez de votre lignée le savoir magique des enchantements. Ces derniers permettent à vos remèdes d'atteindre des sommets !

Vous et vos aïeules avez toujours caché cet état de fait. Pour votre arrière-grand-mère, c'était une question de survie, car en son temps cette double pratique était interdite. Pour votre mère, l'avantage était pécunier, car si la compétence complémentaire est désormais autorisée, elle est souvent soumise à rude impôt.

Ce dernier existe toujours, et explique en partie votre mutisme, mais si vous restez discrète c'est surtout en raison du climat régnant dans le royaume aujourd'hui. Mieux vaut faire profil bas, et ne réserver vos talents qu'à des remèdes destinés à de pauvres gens qui n'auraient

de toute façon pas les moyens de payer un élixir enchanté. Bien sûr, les composants aux propriétés magiques peuvent coûter extrêmement cher. Pour vous les offrir, vous monnayez à prix d'or vos services auprès des notables de la région, en leur promettant des soins prioritaires et de meilleure qualité. Même s'il n'en est rien, une fois qu'ils ont recouvré la santé, ils n'ont plus guère envie d'enquêter sur vos promesses de boutiquière.

Qui plus est, votre thériaque pourpre, le meilleur antipoison à des jours de cheval à la ronde, vous assure à lui tout seul de confortables revenus, pour une préparation dont vous pouvez confier les trois-quarts du travail à votre apprenti. En somme, vous disposez d'assez d'indépendance et de moyens pour mettre à exécution le dernier plan qui vous est venu en tête. Si le roi veut d'une crème apaisante pour son prochain couronnement, il vous est bien possible de lui en fournir une qui l'apaisera de façon radicale et définitive !

Vous n'attendez pas la fin de l'exécution publique pour prendre votre décision. Il est temps d'agir, et vous ne ferez pas partie des spectatrices d'un message ignoble destiné à fracasser votre volonté. Sur le chemin de votre boutique, vous réalisez qu'avec une cérémonie de couronnement prévue dans trois jours, il ne reste plus beaucoup de temps pour agir en cette occasion rare et puissante. D'autant que les cadeaux à destination du roi, onguents compris, sont attendus pour après-demain.

Il reste toutefois périlleux de se lancer dans une telle affaire sans un minimum de précautions. Il est préférable de récupérer quelques informations potentiellement utiles. Tout cela sans tarder, car la préparation du remède prendra le plus clair de votre temps dans les deux jours à venir. Vous n'aurez pas le temps de parcourir la ville en long et en large, une priorité reste à établir.

Si vous désirez vous renseigner sur la façon dont les cadeaux seront reçus au palais, rendez-vous au 16.

Si vous préférez chercher des indications quant à la santé du roi, rendez-vous au 8.



2

Vous êtes bientôt au bout de vos peines. Maintenant que tous les ingrédients sont bien mélangés, chauffés comme il faut, et que vous avez décidé des enchantements mineurs à ajouter ou non, il vous reste à envisager l'enchantement final, qui scellera la recette de votre onguent, et peut-être le sort du tyran.

Vous pouvez donc choisir d'appliquer l'un des chants magiques suivants (et de reporter les modificateurs indiqués sur votre feuille d'aventure) :

Chant	Parfum	Soin	Ancrage	Hâte	Mots
Chant de l'orchidée amoureuse	+1				
Fielleuse imprécation		-1			
Flèche du Spidon				+1	
Lamentations de la décrépitude	-1				MOR
Litanie du veilleur			+1		
Prière de l'humble pèlerin					
Principe du nectar		+1			
Psaumes de l'ultime ascension			-1		
Sagesse de la tortue				-1	

Si vous disposez du mot-clé PENDENTIF, il vous est possible, dans un élan méditatif particulièrement profond, de réaliser deux enchantements au lieu d'un. Vous pouvez tout aussi bien effectuer deux fois le même.

Et voilà qui signe la fin de votre onctueuse et puissante préparation.

Rendez-vous au 40.

3

Quel effet aura donc votre poison sur ce fieffé tyran ?

Considérez l'indice Ancrage de l'onguent :

- *s'il est inférieur ou égal à -5, rendez-vous au 34 ;*
- *s'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au 46 ;*
- *sinon, rendez-vous au 24.*

4

Une préparation commençant par le domaine animal devrait ravir votre roi scélérat, si tant est qu'il soit capable de s'en apercevoir.

Voici les ingrédients de base à votre disposition :

- de la cire d'abeille blanche, une cire filtrée au doux parfum et aux effets curateurs et progressifs ;
- de la graisse d'ours brun, dont on peut imaginer que l'odeur n'est pas extrêmement ragoûtante, mais qui a l'avantage de contribuer sans tarder à ramener sur terre les esprits égarés ;
- du lait de licorne grise, obtenu auprès de ces étranges quadrupèdes en armure naturelle et dotés de deux

cornes, et donc la fragrance agréable se conjugue à une capacité de guérison modeste mais mesurable et rapide ;

- du miel de bourdaine, que vous aimez manger avant tout, mais qui peut représenter une base simple, légèrement parfumée et propre à ralentir un chouia les effets de votre préparation ;
- du saindoux de sanglier, qui ne sent pas très bon mais peut apaiser une plaie et accélérer une guérison.

Il vous fut bien difficile d'obtenir ce lait, car dans les terres arides où l'on rencontre ces énormes bœufs doublement cornus qu'on appelle licornes grises, ces animaux sont souvent utilisés comme montures par des guerriers peu amènes. En outre, il fut nécessaire d'enchanter le liquide afin de lui prodiguer une meilleure capacité de conservation et de plus grandes qualités générales. Quant à votre saindoux... une version tirée d'un phacomochère serait bien plus satisfaisante et potentiellement puissante, mais cela fait une éternité que personne n'a croisé l'une de ces bêtes.

Choisissez maintenant votre ingrédient (dans la liste mentionnée plus haut) puis trouvez-le dans le tableau en page suivante et reportez sur votre feuille d'aventure les modificateurs et mots-clés éventuels correspondants.

Base de l'onguent :

Ingrédient	Parfum	Soin	Ancrage	Hâte	Mots
Bave de limace géante	-2	-1	-1		EXO
Boue soufrée	-2	+1			
Cire d'abeille blanche	+1	+1		-1	
Gel d'aloès		+1		-1	
Graisse d'ours brun	-1		+1	+1	LYS
Huile d'amande douce	+2	+1			LYS
Huile de noix de bajoue	+1		+1	-1	EXO, LYS
Laissât d'algues bleues	-1	-2		+1	
Lait de licorne grise	+1	1		+1	
Mesclum de fientes	-2	-1		-1	
Miel de bourdaine	+1			-1	
Saindoux de phacomochère	-2	+1	+1	+1	EXO, LYS
Saindoux de sanglier	-1	+1		+1	LYS

Puisque vous avez opté pour l'un de ces composants au tempérament mesuré, vous pouvez, si vous le désirez, appliquer un léger enchantement qui tend à ralentir les effets de votre préparation (si vous le faites, appliquez un modificateur de -1 sur l'indice Hâte).

Puisque vous avez opté pour la voie animale et son tempérament fougueux, vous pouvez, si vous le désirez,

renforcer cette base avec un léger enchantement qui tend à accélérer les effets de votre préparation (si vous le faites, appliquez un modificateur de +1 sur l'indice Hâte).

Après quoi, rendez-vous au 25.

5

Tout à coup, lors d'un cérémonial rendant grâce aux ancêtres de Kabassis IV, un coup de tonnerre se fait entendre. Vous tressaillez, mais constatez que personne d'autre ne semble l'avoir entendu. Est-ce possible ? Nouveau coup de tonnerre ! Et même constatation.

Vous prêtez alors plus attention aux personnes de l'assistance disposant d'une intuition magique plus aiguisée, et observez quelques mages, parmi les conseillers de la cour, présents sur les côtés de la scène. Un nouveau coup de tonnerre retentit, et en effet certains de ces illustres pratiquants des arcanes semblent s'en émouvoir tout comme vous. Il est même une sorcière qui se lève, vraisemblablement décidée à découvrir la cause de cette perturbation.

Cette observation, aussi fine soit-elle, vous écarte un instant de la surveillance de votre cible du jour. Vous ne ratez cependant pas grand-chose, car cette fois c'est toute la foule qui entre dans un émoi palpable lorsque

les jambes et le bassin du roi s'écroulent sur le sol, vite recouverts par les entrailles du souverain, attirées elles aussi par cette force invisible agissant sur toute chose pour l'amener au sol.

Kabassis IV, qui était debout pour chanter quelques vers en l'honneur de Kabassis II, semble être le dernier informé de ce qui se passe. Il regarde en bas car tout le monde le fait, mais à vrai dire son torse, et donc sa tête, n'ont pas bougé d'un pouce. Tout le haut de son corps reste immobile, en l'air, dans une lévitation qui paraît le surprendre autant que toutes et tous dans l'assistance.

Puis ses yeux se révulsent, et il s'écroule enfin, rejoignant le tas de boyaux gisant sur le sol comme un nid de vipères ensanglantées. La foule, écoeurée, paniquée, remue et commence à se vider en prenant d'assaut la sortie. Mais bien vite une explosion d'intestins provient de la scène, et le torse de Kabassis, toujours armé d'une tête et de deux bras vaillants, reprend la voie des airs en tournoyant sur lui-même. Un ricanement d'outre-tombe accompagne cet étonnant ballet, qui ne s'arrête que lorsque Kabassis IV a atteint le plus haut point de l'immense salle de réception.

Entouré d'une aura maléfique puissante que seuls vous et quelques autres mages ont dû percevoir, le roi cadavre se met à pointer du doigt ses sujets les uns après les autres. Chaque fois, un rayon couleur mort s'abat sur une malheureuse victime, qui s'écroule immédiatement

dans une fatale pantomime, avant de se relever lentement en tant que zombie. Bien vite, ce sont des dizaines de morts-vivants qui occupent la salle et se mettent à attaquer les cibles vivantes les plus proches. L'ère de la panique est passée, vient le temps de l'horreur absolue.

Kabassis est vraisemblablement devenu une liche, particulièrement puissante avec ça. Comment diables votre onguent pourrait-il en être responsable ? Même si vous avez utilisé quelque ingrédient lié au domaine des défunts, il n'y avait certes pas de quoi transformer un être vivant en une superpuissance cadavérique de la sorte !

Toutefois, peut-être que votre préparation aura servi de catalyseur à quelque procédé alchimico-nécromantique qui restait bloqué à dessein ? Le mage sombre Marthos avait-il sauvé l'existence du roi en faisant de lui une sorte de mort-vivant intelligent, proche du vampire ou la liche ? Si c'est le cas, il a bien probablement dévoyé quelque rituel ancien pour en accomplir une version risquée et instable. Le malheur devait bien arriver tôt ou tard...

Dans les jours, et surtout les nuit, qui suivent, Kabassis IV transforme plus de la moitié de la population en zombie et les met au travail dans des mines, carrières, et autres métiers profitant de l'endurance surnaturelle de ces sbires décédés. En outre, il entreprend de faire

dégager les anciennes catacombes afin d'y lever une armée de squelettes, et de libérer aussi l'entrée de la grotte au grand serpent. En ce lieu maudit subsiste en effet le squelette gigantesque d'un puissant dragon occis par Bouyart le brave, chevalier des temps d'avant l'avant. Quoi de mieux comme monture pour Kabassis IV le Relevé ?

FIN



6

Rha Khadak bloque ensuite sa respiration. Toujours les yeux fermés, il reste immobile quelques secondes, puis sourit. Il rouvre alors très lentement les yeux, comme s'il s'éveillait d'une sieste réparatrice.

— Vous m'offrez un second lever du jour, grande apothicaire, votre cadeau sera testé comme il se doit. Restez dans cette file, un esclave goûteur vous sera attribué.

— Mille mercis, premier goûteur. Que vos pas conservent la droiture qui vous caractérise.



Sur ce, il passe en revue le reste des cadeaux médicaux. En tout et pour tout, seuls cinq sujets restent en lice dans cette file choyée. Lorsque vient votre tour en bout de queue, un esclave goûteur est désigné pour tester votre préparation. Afin d'éviter les tours de passe-passe, lui seul a le droit de toucher la pommade, et doit le faire de façon ostensible. Il ne porte qu'un pagne et agit sous la surveillance experte de Rha Khadak. Après s'être saisi

d'une bonne poignée de votre œuvre, il s'en enduit l'avant-bras gauche, la cuisse droite, la nuque et le visage.

Si votre onguent dispose d'un indice Soins de -5 ou moins :

- si l'indice Hâte est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au 14 ;

- si l'indice Hâte est supérieur ou égal à 0 (mais inférieur à 5), rendez-vous au 26 ;

- si l'indice Hâte est négatif, rendez-vous au 33.

Sinon, si votre onguent dispose d'un indice Soins de -4 ou -3 :

- si l'indice Hâte est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au 18 ;

- si l'indice Hâte est supérieur ou égal à 0 (mais inférieur à 5), rendez-vous au 35.

Sinon, rendez-vous au 33.

7

Si vous disposez du mot-clé ARGILE, rendez-vous au 19.

Sinon, pour les derniers préparatifs à prévoir, rendez-vous au 2.

8

Sans être médecin, vous avez soigné bon nombre de personnes. Si vous vous contentez souvent d'écouter vos patients afin de déterminer leurs besoins, il vous est arrivé de pratiquer les diagnostics de ces bons et doctes médecins à la langue bien pendue. Vous avez goûté ce qu'il fallait pour détecter les humeurs sucrées, ainsi que contemplé et reniflé d'autres matières plus solides propres à vous renseigner sur l'état du fonctionnement interne d'un patient.

Si ce ne sont les aspects les plus ragoûtants de votre métier, il reste parfois nécessaire d'y recourir. Aujourd'hui paraît faire partie de ces jours modérément bénis. Vous connaissez le grand mur arrière du palais dans ses moindre recoins, car il est possible d'y récupérer des herbes et champignons fort utiles. C'est en bas de ce mur que tombent les diverses excréations importunes des membres de la noblesse logeant dans le plus prestigieux bâtiment du royaume. Et vous savez précisément où se

déversent les divins et odorants cadeaux de votre bon roi.

Vous empruntez quelques avenues du quartier des roitelets, que d'aucuns qualifieraient de coupe-gorge. En ces lieux, des tas de mini-rois et mini-reines ont joué d'auto-proclamation afin d'établir que leur demeure et parfois celle du voisin représentaient leur souverain et intime royaume. Dans la haute société, le bruit court que le roi officiel prépare une terrible punition à l'encontre de ces va-nu-pieds de concurrents, mais pour l'heure ce quartier morcelé sert de repaire aux plus vils malandrins comme aux plus honnêtes voleurs.

Pour votre humble personne, toutefois, le risque est ici limité, car vous donnez régulièrement du temps et des ressources afin d'aider les plus pauvres de la cité. Vous avez ici un surnom : la vergète. Pour ces gens, cela vous décrit comme une bienfaitrice, une alliée à protéger plutôt qu'à détrousser. Après tout, n'étiez-vous pas allée jusqu'à donner de votre personne lors du départ supposé de ce qui aurait pu devenir une terrible épidémie de peste ?

Votre présence immédiate, en compagnie d'autres personnes de bon soin, constitua un élément important en ce qui concerne l'endiguement de la maladie. D'autant que cette peste-ci transformait les gens en morts qui marchent, décérébrés mais tout à fait dangereux. Heureusement vos pommades et autres

huiles de guérison prodiguaient autant de soin aux vivants que de tourments fatals aux morts sans repos. Il vous aura donc suffi d'en badigeonner tout le monde sans distinction, et bien vite la potentielle épidémie fut écrasée dans l'œuf.

Vous cheminez ainsi, souriant chaleureusement à chaque personne qui vous salue, et distribuant de menus sachets d'herbes médicinales à celles et ceux qui implorent votre bonne grâce. Sur votre droite, l'imposant palais prend de plus en plus de place. Son mur le plus plat, le plus vaste, projette son ombre terrible. On l'imaginerait presque tomber à la renverse et écraser tout le quartier des roitelets afin de le réduire au silence à jamais.

Pour l'heure, point d'écroulement, vous terminez votre cheminement sinueux et arrivez enfin sous la façade faisant l'objet de vos discutables ambitions. L'odeur est atroce, ici s'amoncellent sous le soleil les détritits et restes alimentaires de la cour royale. C'est aussi essentiellement sur ce mur que l'on peut voir, sous forme de protubérances de pierre faisant penser aux furoncles affublant le visage d'une jeune personne, les latrines à encorbellement permettant aux cossus de se soulager sur le bas peuple sans avoir à se salir les mains ni les pieds.

Vous voilà donc tout près de cette petite géhenne, ce dépotoir public destiné à devenir une profonde fosse. Pour l'instant, seuls quelques trous permettent

d'absorber un peu la crasse du ciel. Juste devant vous, sage et assis sur une souche de sauge sèche, se trouve un vieillard, au visage bienveillant. Vous voyant arriver, il sourit largement, laissant apparaître une dentition ayant tout à envier à la vôtre. Une dentition qui vous rappelle combien votre pâte à brossage est utile pour retirer toutes ces bêtes invisibles qui viennent ronger les dents entre les repas. Le vieillard vous observe avec un regard si doux qu'il vous paraît presque inconcevable de ne pas lui adresser la parole.

Vous faites donc, d'autant qu'il peut être utile de ne pas passer pour une ensorceleuse venue récolter de la matière à malédiction :

— Chaleur et prospérité, vieil homme.

Il vous répond d'un simple hochement de tête, assorti d'un sourire toujours plus large.

— Je suis en joie de vous voir si heureux. N'avons-nous pas là une splendide journée ?

De nouveau, sa réponse se déploie sans parole, par un hochement de tête plus lent, plus prononcé, accompagné d'une moue buccale vraisemblablement présente pour indiquer que oui, vraiment, vous avez tout à fait raison, la journée est splendide.

— Derrière-vous se trouve le grand mur nord, d'où s'évacuent les latrines royales ainsi que tous autres déchets que les puissants se plaisent à déverser sur votre quartier. N'y prenez point ombrage, je vais passer à côté de vous afin de vérifier que ces augustes personnes ne jettent rien ici qui pourrait contrevenir aux bonnes lois de notre juste royaume. Il fut un temps où les serviteurs des nobles balançaient ici-même des carcasses animales porteuses de maladies terrifiantes. Je dois m'assurer qu'il n'en est pas de même aujourd'hui.

La réaction du vieillard est cette fois plus mesurée. Tout ceci n'a pas l'air de terriblement l'intéresser. Il ne vous quitte toutefois pas du regard, tandis que vous vous approchez puis passez à son côté. Allant jusqu'à le frôler, vous sentez que son humeur souriante s'accompagne malheureusement d'une respiration difficile.

Après l'avoir dépassé, vous avancez de quelques pas, vous trouvant enfin sous la royale latrine. Vous prenez tout de même le temps de fouiner tout autour afin de ne pas montrer l'intérêt très précis que vous avez pour le produit du séant de votre souverain. L'endroit n'ayant en rien votre préférence parmi les différents lieux de la ville, vous optez tout de même assez vite pour une résolution rapide de cette visite utilitaire.

Du coin de l'œil, vous remarquez que le vieillard, qui s'est retourné pour observer l'attraction du jour, réagit à vos allées et venues. Il sourit et opine du chef devant

votre passage sous certaines sections du mur, mais lorsque vous passez sous l'orifice royal, le vieil homme fait une moue de déception en remuant lentement la tête de droite à gauche. Après quelques échanges asymétriques entre vous et le vieillard mutique, vous finissez par conclure que rien n'est sorti des latrines de sa majesté depuis deux bons mois. Votre bon roi souffrirait-il d'une puissante coprostasie ? Ou bien utilise-t-il d'autres lieux d'aisance ?

Notez le mot-clé OPILATION.

Rendez-vous au 28 pour commencer la préparation.

9

Parfois, votre regard se perd dans le vague. Un observateur extérieur aurait-il l'impression que vous percez le voile de l'invisible pour suivre les mouvements de quelque être appartenant à une autre dimension ?

Avez-vous de telles capacités qu'on attribue parfois aux chats ou à d'autres animaux pétris de mystère ?

C'est certainement ce que penserait l'un de vos voisins, le vieux Baldovik, qui s'est maintes fois plaint de vos tapages nocturnes, alors que vous n'avez d'autres souvenir que d'avoir dormi profondément. De là à dire que vous êtes somnambule, il n'y a qu'un pas, que vous n'avez pas encore franchi. Si c'était une affliction ancienne, vous l'auriez appreni de votre famille. Et quant à une maladie récente... Votre appreni a plusieurs fois dormi chez vous, et n'a jamais rien rapporté de la sorte. Peut-être a-t-il simplement peur de vous vexer ?

Il est vrai que dans l'un de vos cauchemars récurrents, vous entendez une ombre vous hurler « REGARDE ICI, REGARDE ICI !! » et qu'immédiatement vous marchez vers le coin sombre qu'elle vous désigne, après quoi vous vous réveillez, parfois assise sur le rebord de votre lit.

Rendez-vous au 12.

10

La base et son premier ingrédient commun sont dans votre bol de préparation.

Quel ingrédient plus rare ajouter pour commencer à donner un peu de personnalité à votre onguent ?

Pour un ingrédient du domaine nocturne, rendez-vous au 43.

Si vous désirez plutôt un ingrédient du domaine diurne, rendez-vous au 20.

11

Tout de même, ce changement d'habitude du roi depuis sa terrible maladie, cela semble corroborer certaines des nombreuses rumeurs à son sujet. Parmi ces probables médisances, l'on entend dire pêle-mêle, parfois en même temps, parfois séparément : que le roi se nourrit désormais exclusivement de chair d'enfants, qu'il est désormais un mort qui marche, qu'il a été remplacé par un jumeau, ou qu'il s'en est tiré grâce à une lèpre qui a remplacé son ancienne maladie.

Si vous disposez du mot-clé PENDENTIF, rendez-vous au 37.

Sinon, rendez-vous au 25.

12

Vous ne dormez pas si bien, il faut l'avouer. Même vos propres remèdes à base de valériane n'y font pas grand-chose. Peut-être devriez-vous faire un peu plus d'exercice, ou bien pratiquer l'une de ces formes de méditation que certains marchands décrivent comme des trésors de leurs lointaines contrées.

Mais peut-être aussi qu'il y a quelque chose de plus profond, de plus indestructible, en vous. Une malédiction implacable, ou simplement l'ironie du sort, qui s'évertuerait à décréter que le cordonnier doit irrémédiablement être le plus mal chaussé. Et il est vrai que vous portez de plus belles chaussures que lui.

Reste que la fatigue est là, la sensation, même en pleine journée, de vivre à demi dans un rêve. Comme dans ce stupide cauchemar où cette ombre hurle avec rage « REGARDE ICI » sans jamais vous montrer autre chose qu'un coin de chambre vide.

Mais... Que... Où en étiez-vous ? Vous voilà perdue. Il y a une heure, étiez-vous dehors ? Chez vous ? Toujours est-il que là, vous avez devant vous une préparation ratée. Ressaisissez-vous, il est temps de faire tomber ce tyran. Préparez l'onguent qui amorcera sa chute. Peut-être faut-il faire au plus simple ?

Notez le mot-clé RÊVERIE et rendez-vous au 28.

13

Votre préparation aura-t-elle bénéficié des ingrédients les plus adaptés ? Vous frissonnez d'horreur en pensant que vous auriez pu laisser passer une si belle occasion.

Considérez l'indice Ancrage de l'onguent :

- *s'il est inférieur ou égal à -5, rendez-vous au 44 ;*
- *s'il est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au 29 ;*
- *sinon, rendez-vous au 50.*

14

Satisfait du doux parfum de votre grasse proposition, l'esclave est tout d'abord ravi de bénéficier d'un soin prévu pour le ravissement d'un puissant roi. Pourtant, bien vite, des démangeaisons l'assaillent, et il se plaint d'une sensation de brûlure. Un prêtre-esclave guérisseur à proximité s'empare immédiatement d'un grand seau d'eau bénite qui lui permettra peut-être d'apporter un soulagement immédiat, mais d'un geste Rha Khadat l'empêche d'intervenir. Le premier goûteur désire connaître tous les effets de cet impudent cadeau.

Avant que vous puissiez faire mine de reculer, deux gardes vous attrapent les bras, vous forçant à regarder les affreuses gesticulations de votre servile victime. L'esclave hurle de plus en plus fort, et l'on voit sa peau se craqueler jusqu'à laisser sortir sang et chairs dans un

bouillonnement qui n'a d'explication que dans la profonde nature magique de l'onguent.

Son visage, partie délicate et bien enduite du mortel mélange, paraît bouillonner tel un volcan sanglant. Son nez, déjà tombé, a laissé place à un cratère destiné à vomir sans discontinuer d'immondes mélanges arcano-organiques. Il vous a bien semblé voir une scolopendre violette sortir de ce trou pour se réfugier dans la bouche, mais n'en êtes-vous pas à halluciner dans un accès de folie provoqué par une telle horreur ?

Visiblement déçu par votre manque de collaboration, et n'ayant visiblement pas besoin de la moindre preuve supplémentaire pour affirmer votre intention criminelle, le premier goûteur fait signe aux gardes de vous occire sur le champ.

Quelques secondes plus tard, une lance vous perce le côté violemment. Mortellement blessée, on vous laisse choir sur le marbre du palais afin que tout le monde puisse constater votre lente agonie en méditant sur les conséquences de tout acte séditieux.

Vous passez ainsi vos derniers instants à pousser d'ultimes râles à proximité du visage bourgeonnant de l'esclave encore gesticulant.

FIN

15

Tandis que le goûteur retient, longuement, son inspiration bloquée, vous constatez que ses narines commencent à frétiler. Puis il fronce les sourcils. Enfin, il rouvre les yeux, l'air mécontent.

— Grande apothicaire, que me faites-vous perdre mon temps, et les ressources de notre bon souverain, pour pareille crème à fondement ? Je pourrais ordonner à un esclave d'en enduire l'arrière-train de mon chien si la pauvre bête paraissait en mal d'une expulsion de plante vénéneuse ou de viande avariée, mais quoi de plus ? Que puis-je faire de plus d'une préparation aussi vulgaire, dont le parfum s'éloigne tant de l'excellence que l'on est en droit d'attendre ici ? Votre mère n'était probablement qu'un rongeur de prairie incapable de vous fournir la moindre éducation, et votre père devait bien sentir la baie de sureau en putréfaction pour vous laisser avec un sens de l'odorat aussi peu aiguïlé. J'ajouterais que vous êtes stupide, et de la plus haute, ou la plus basse, stupidité, si vous pensiez que notre bon roi ne méritait pas mieux qu'un pot de matière grasse sans saveur et sans la moindre trace de talent. La réputation qui vous précédait était bien trompeuse, dame Monarëa. Vous êtes une malotruie, une rustaude de la plus basse exaction. Les esclaves ici présents méritent bien plus que vous d'approcher le bon roi, bientôt glorieux empereur. Avez-vous un chat ? Il est béni pour avoir comme maîtresse la plus vile et sournoise créature alentour,

faisant de lui un animal d'apparence moins fourbe que l'ordinaire de son espèce. Avez-vous un...

Un officier fait mine à Rha Khadak de mettre fin à ce monologue. Ce dernier s'exécute, en tâchant de donner l'impression qu'il a décidé lui-même de poser un arrêt durant ce discours, qui, sans ça, aurait sans doute durée plus de vingt minutes.

Toujours est-il que depuis le début de sa tirade, le premier goûteur n'a cessé de parler de plus en plus fort. Sur la fin, c'était presque en criant qu'il vous agonisait d'injures, ce qui n'aura pas manqué d'attirer l'attention de presque toute l'assistance. Les distractions sont rares, par ici.

Sans disposer du moindre droit de réponse, vous êtes renvoyée chez vous, le piètre cadeau en mains. Le lendemain, le roi est couronné empereur, et même s'il ne s'occupe probablement pas directement de votre cas, vous constatez dans les semaines suivantes que votre clientèle s'amenuise, tandis que votre impôt augmente. Quelques mois de ce traitement et vous n'aurez plus qu'à vendre boutique à votre fieffé concurrent.

FIN

16

Au lieu de prendre la direction de votre logis et boutique, vous vous dirigez vers le palais, d'un pas assez lent pour vous permettre de réfléchir en route. La rue des tisserands vous rappelle à quel point des tas de gens aiment le tissu, tandis que la rue des bouchers vous donne un haut-le-coeur comparable à celui qui vous prenait autrefois lors de vos cueillettes de baies sanguines. Ingrédient que vous avez totalement abandonné tant il laissait une odeur pestilentielle dans votre échoppe à chaque utilisation, et ce malgré les précautions les plus extrêmes, dont le fait de stocker ces fruits dans de la graisse animale puis de les décortiquer sous l'eau afin d'en extraire les petites graines qui vous étaient véritablement utiles.

Vous aviez d'ailleurs une fois déversé cette eau souillée dans un étang à proximité, et dix jours après, les pêcheurs, hagards, se plaignaient encore avec glorieux langage du dérangement fumet que dégageaient leurs goujons et autres gargantuesques gardons. Dieux merci, en jetant quelques pétales de rose dorée dans ce même étang, vous pûtes sauver ce dernier. Enfin, pour être exact, vous pensâtes le sauver. Néanmoins, au lieu de simplement annuler l'odeur de nécrose, votre nouvelle addition ne fit qu'ajouter une couche de parfum.

Ainsi, comme dans la cité de Coloutes où les habitants sont connus pour cacher les effluves d'un passage à la

selle en écrasant un fruit endémique très affable en narine, vous avez tout bonnement créé une combinaison odoriférante monstrueuse qui laissa pantois les pêcheurs pendant deux semaines de plus, jusqu'à ce que la nature retrouve enfin son fragile équilibre. Les mauvaises langues affirment encore que les poissons de cet étang ne sont pas les mêmes qu'ailleurs. Pour tout dire, le résultat est au goût de certains, et surtout de certaines, car l'anti-couvent des carmalines s'est fait une spécialité d'un brochet aux quatorze arômes qui n'aurait sans doute jamais existé sans votre adventice intervention.

Une fois arrivée devant les imposantes portes du bâtiment royal, vous cherchez du regard les serviteurs qui pourraient être là pour vous renseigner. Après tout, vous comptez participer à ce grand appel à onguents, il n'y a pas motif à se cacher outre mesure. Tout au plus ne devriez-vous pas adopter une attitude trop suspecte. Inutile de demander la liste des royales allergies.

Bien vite, vous constatez qu'un nouveau guichet a été érigé sur le côté de l'immense double porte principale, celle-là même qui est déjà entourée et surplombée d'imposantes statues et gargouilles. Et dans ce petit édifice qui paraît minuscule à côté de toutes ces choses monumentales autour de lui, un serviteur du roi attend. Un panneau au-dessus de sa tête indique « Renseignements et billets ». Voilà sans doute une initiative du nouveau ministre des considérations

touristiques, Dol'Babor, dont la motivation n'a d'égale que l'impuissance, car le foisonnement de ses propositions ne cesse de se heurter à des exécutions sommaires et des lois scélérates qui n'ont pas vraiment pour effet d'augmenter l'attrait du royaume en termes de tourisme, qu'il soit interne ou externe.

Vous vous approchez du guichet et en saluez l'occupant :

- Chaleur et prospérité, l'ami.
- Chaleur et prospérité, chère visiteuse. Que puis-je faire pour vous ?
- J'aimerais l'une de ces petites figurines, s'il vous plaît, dites-vous en pointant l'index vers un petit bonhomme représentant de façon grossière et malhabile votre cruel souverain.
- Oui-da, ma bonne dame, excellent choix. L'argile qui a servi à modeler cette expression de notre bon roi provient des terres rouges d'Osgarid, dont les caractéristiques enchanteresses ne sont plus à démontrer.

Il vous paraît clair que ces caractéristiques restent largement à démontrer, tant votre utilisation de cette argile dans des cataplasmes divers et variés aura toujours révélé des résultats décevants, mais vous n'êtes pas là pour discuter chiffon avec ce brave monsieur mal renseigné sur les propriétés telluriques des régions avoisinantes.

— Et bien je vous en prends une, et même deux ! Cela fera un beau cadeau pour ma nièce.

— Parfait, ma bonne dame. Votre nièce est-elle la petite apprentie boulangère de la grande montée des chemineurs ?

— Oui-da, mon cher.

— Ah, il me semblait bien vous avoir reconnu, le cousin Oldaf a déjà eu affaire à vos bons soins, et ne m'en a dit que du bien.

— J'en suis fort aise, comment va-t-il ?

— Il est mort.

— Je vais vous prendre une troisième figurine avec ça, on ne sait jamais quel cadeau je pourrai encore avoir à faire, les anniversaires sont si vite arrivés.

— Très bien, je vous prépare ça. Puis-je vous rappeler que le grand couronnement de Sa Majesté arrive bientôt ?

— Oh, j'ai déjà pris mes dispositions pour y assister.

— Voilà qui coule comme du miel dans mes oreilles, je suis fort aise de vous l'entendre dire, et je serai ravi de vous renseigner à ce sujet s'il reste quelque point obscur quant à l'organisation des évènements.

— Vous lisez mon discours comme les devins lisent le déroulement du temps, j'allais justement vous poser une question à ce sujet.

— Faites donc.

— Vous savez donc que je prépare potions, pansements et autres philtres pour la bonne santé du royaume.

— Oui-da, le roi a d'ailleurs fait mander les bons soins de gens de votre sorte, afin de confectionner une

pommade ou un onguent qui saura le soulager d'une affliction tenace à l'endroit de sa délicate et noble peau.

— Devin vous fûtes il y a dix secondes, devin vous restez, c'est exactement le point à propos duquel je souhaitais m'entretenir avec vous. Tenez, mettez-moi une quatrième figurine.

— Si fait, ma bonne dame, voilà quatre figurines, puisque vous êtes bonne cliente je vais vous les emballer dans un tissu de Navalaréa, qui les protégera au mieux le temps de votre trajet de retour. Et pour vous renseigner sur la façon dont vous pouvez aider notre bon roi, je puis vous dire que la cour sera ouverte aux présents dès demain, mais pas avant après-demain en ce qui concerne les soins, car le premier goûteur du roi est pour l'instant absent, or sa présence est primordiale afin de s'assurer que les présents sont de nature appropriée.

— Vous parlez d'aider le roi, je ne sais si je suis digne de pouvoir utiliser ce mot. Tout au plus puis-je servir d'instrument à son autoguérison. C'est sa propre vitalité et ses ressources inépuisables qui lui permettront de recouvrer la santé, mon intervention ne sera rien d'autre qu'une catalyse mettant en mouvement les forces intra et extra cosmiques qui se meuvent en et autour de notre puissant souverain à la gloire éternelle.

— Oui... Oui-da, grande dame, néanmoins votre cataclysme ne fera pas de mal au palais, je l'espère ? Je ne voudrais pas me recevoir un morceau de mur sur la tête.

— Que nenni, aucun risque à ce titre. Et quid de ce premier goûteur ? Vous parlez bien du grand Rha Khadak, grand parmi les grands, bouche du roi et être rompu aux plus hautes épreuves comme aux plus menues tâches, dont il s'acquitte toujours et en tout temps avec le même degré de perfection ?

— Lui-même. Sous son égide seront contrôlées les préparations grasses offertes au roi. Ce qui sera jugé digne et sûr pourra être remis au souverain pour son bon usage. Je ne doute pas que votre cadeau passera cette épreuve de routine sans le moindre mal. Votre réputation suffirait seule à accéder directement au bon Kabassis IV le Juste, mais vous savez comment sont les gens de lois et de règles avec les lois et les règles : ils les apprécient et les font respecter à qui mieux-mieux.

— Je comprends, je ne saurais imaginer me soustraire à pareille procédure, parmi les plus sages qu'il m'ait été donné de connaître.

— Il est vrai.

Un silence gêné se traîne durant quelques secondes alors que vous réfléchissez à l'éventuelle prochaine question dont la réponse pourrait vous être bénéfique. Point trop n'en faut, toutefois, la discrétion reste de mise.

— Soyeux crépuscule, ami, peut-être nous croiserons-nous à l'occasion des festivités à venir.

— J'en serais honoré, grande apothicaire. Soyeux crépuscule.

Quelque peu renseignée sur les festivités à venir et les embûches qu'on peut y prévoir, vous vous écartez et reprenez votre route jusqu'à chez vous.

Que faites-vous des statuettes que vous venez d'acquérir ?

Si vous désirez les briser et les jeter discrètement dans un fossé, rendez-vous au 36.

Si vous préférez les conserver, rendez-vous au 42.

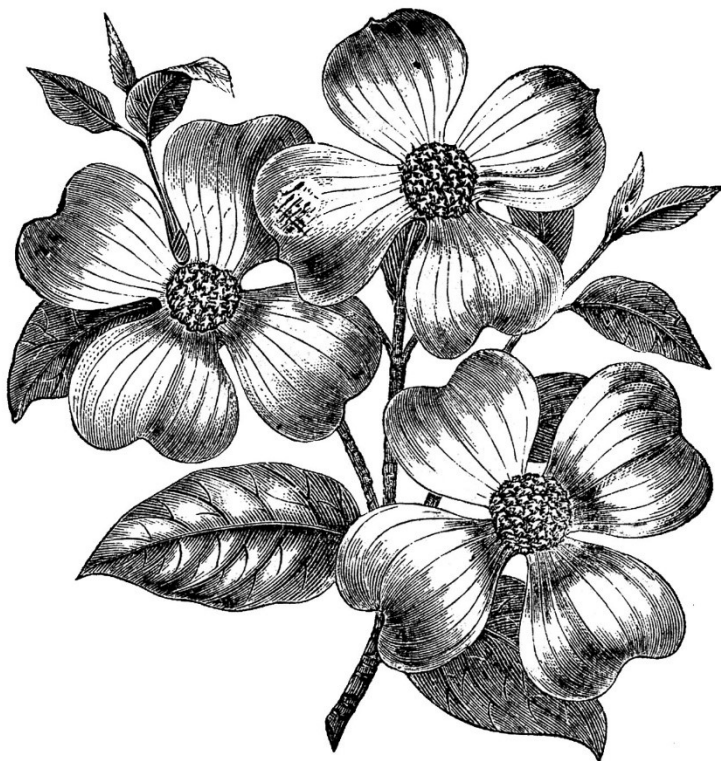
17

Voici les ingrédients communs à votre disposition parmi les produits de cueillette quelque peu originaux mais néanmoins faciles à obtenir :

- de l'amanite crémeuse, dont le parfum agréable et subtil n'indique en rien son aspect toxique ;
- de l'amanite panthère, moins parfumée que sa consœur mais encore plus toxique, pouvant provoquer qui plus est des délires ou hallucinations ;
- des pétales de rose noire, aux caractéristiques comparables à celles de l'amanite panthère, en moins prononcées, et avec un doux parfum de fleur ;
- des baies de belladone, un poison à l'odeur âcre, et aux effets relativement rapides.

La rose noire ne se trouve pas dans n'importe quel coin de nature, tout de même. Vous avez simplement la

chance de vivre dans une région où elle est particulièrement commune grâce à son importation involontairement massive, sous forme d'espèce envahissante. Issue d'une conception impie par des elfes servant clandestinement une déesse des souterrains, cette vigne fleurie et extrêmement épineuse a été créée pour servir de barrière dans des cavernes et donjons. Elle a toutefois su facilement s'adapter à d'autres milieux humides, et a bénéficié d'un commerce, aujourd'hui illégal, le long de quelques routes pratiquées par des caravanes cosmopolites.

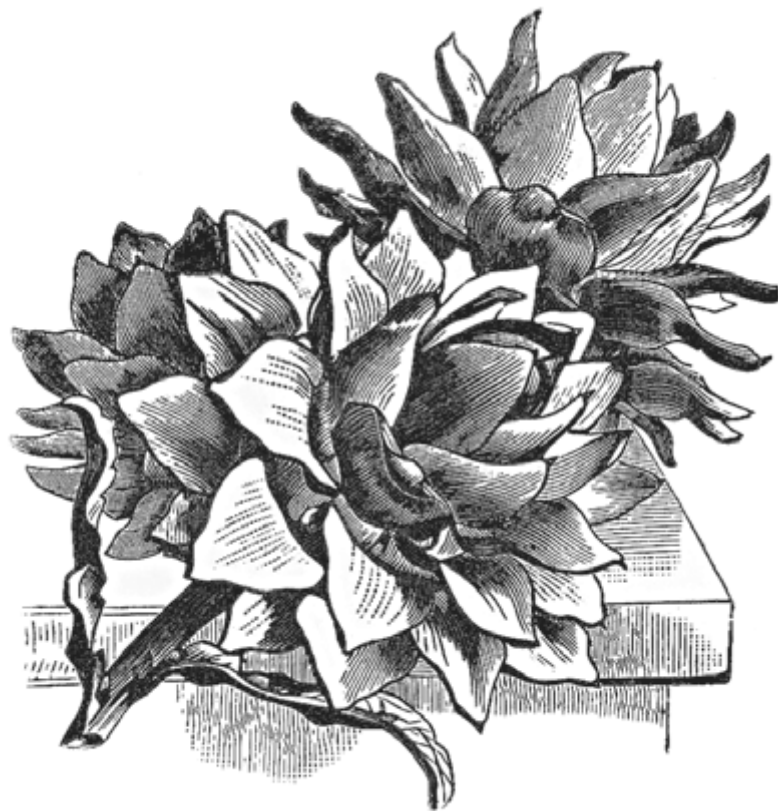


Ce sont les pétales qui procurent des effets intéressants pour vous. Leur cueillette n'est pas bien compliquée, mais il reste préférable de travailler avec des gants et une cagoule de protection, car les épines sont très vénéneuses, et il

peut arriver qu'un morceau de vigne située au-dessus des cueilleurs se laisse tomber afin de mieux les blesser. Un cadavre pourrissant fournit en effet un fort bel engrais. Pour ce qui est de ces pétales, vous avez pu les

obtenir durant une nuit sans lune, ce qui augmente quelque peu leur potentialité.

Choisissez maintenant votre ingrédient (dans la liste mentionnée plus haut) puis trouvez-le dans le tableau en page suivante et reportez sur votre feuille d'aventure les modificateurs et mots-clés éventuels correspondants.



Ingrédients communs :

Ingrédient	Parfum	Soin	Ancrage	Hâte	Mots
Ail écrasé	-2	+2		+2	
Amanite crémeuse	+1	-2	+2	-1	
Amanite panthère		-3	-2	+1	
Amanite phalloïde		-4		-3	EXO
Amanite tue-mouche		-2	-2	+1	EXO
Baies de Belladone	-1	-2		+2	
Camoveine		+1	+1		
Feuille de laurier traître	+2	-1	-1		EXO
Lavande séchée	+3		+1		
Pâte de gingembre	-1	+1		+1	
Pétales de rose noire	+1	-1	-1	+1	
Racine de valériane			+2	-2	
Vermille		+1	+1		

Pour avoir opté pour l'un de ces composants quelques peu exotiques qui n'ont guère convaincu les générations précédentes de cuisiniers et d'apothicaires, vous pouvez, si vous le désirez, appliquer un léger enchantement qui tend à atténuer le parfum de votre préparation (si vous le faites, appliquez un modificateur de -1 sur l'indice Parfum).

Après quoi, rendez-vous au 10.

18

L'esclave s'enduit le corps de votre présent et semble dans un premier temps satisfait de l'agréable sensation que cela lui procure. Mais, après quelques minutes, alors que vous vous apprêtiez à prendre congé, vous le voyez grimacer. Le premier goûteur s'approche, soucieux de comprendre ce qui se passe. L'esclave respire entre ses dents en accentuant ses grimaces. Rha Khadak se tourne vers vous d'un air interrogateur.

Vous arguez que le pauvre homme est probablement atteint d'une incapacité rare à supporter l'un de vos ingrédients, tout en reculant vers la sortie. Mais deux gardes vous stoppent net, puis vous retirent une partie de vos vêtements avant d'enfiler des gants pour vous badigeonner de votre propre mixture. Pendant ce temps, l'esclave est nettoyé au mieux et renvoyé dans son dortoir pour la journée. Refusant de partir pour l'instant, on lui accorde de rester pour constater les effets de l'onguent sur votre personne.

Bientôt, votre visage complètement recouvert vous brûle intensément. Vous faites votre possible pour ne pas le tordre de douleur, mais c'est peine perdue : votre respiration forte et saccadée, les mouvements de votre bouche ou de vos paupières, ça et tant d'autres signes plus ou moins évident montrent à quel point vous souffrez. Vous êtes alors rouée de coups sous les

railleries des gardes, puis finissez dans un cachot le temps que votre degré de culpabilité soit établi.

Tandis que vous patientez entre ces blocs de pierre, le roi est couronné empereur le lendemain. Puis peut-être vous oublie-t-on ? Après trois jours sans manger ni boire, on vous offre quelque pitance. Ni vous ni l'esclave n'avez péri. Vous n'êtes ainsi pas accusé d'avoir voulu empoisonner le roi, mais désignée guérisseuse pour porcs.

Ce n'est ni plus ni moins qu'un statut d'esclave qui vous échoit. Votre apothicairerie est donnée à votre concurrent. Désormais, on vous loge avec les bêtes du roi. Vous êtes nourrie avec elles. Vous avez, de façon relativement symbolique, la bonne santé de ces porcs en responsabilité. Votre vengeance n'est pas pour demain, ni la libération du peuple face à cet increvable souverain. Un jour, peut-être ?

FIN

19

Pour quelque ajout d'ingrédient potentiellement utile et particulièrement insolent, vous pouvez prendre les statuettes représentant Kabassis IV afin de les réduire en poudre avant de les ajouter à votre préparation. Imaginer que vous pourriez causer sa chute en le poussant à s'enduire d'un mélange maudit composé partiellement de son égo surdimensionné, cela vous procure un certain plaisir !

Si vous décidez de faire ainsi, vous pouvez ajouter à votre préparation les modificateurs suivants :

- premièrement, +1 en Soin ;*
- deuxièmement, -1 en Hâte.*

Si vous disposez du mot-clé PENDENTIF, la mémoire d'un ancien chant de votre grand-mère peut vous permettre, si vous le désirez, de n'appliquer qu'un seul de ces modificateurs au lieu des deux.

Une fois cet ajout réalisé, ou non, rendez-vous au 2.

20

Voici les ingrédients à votre disposition, parmi les alliés de l'astre solaire :

- des écailles de serpent mille-pattes, qui sentent particulièrement mauvais ;
- des grattons de griffon, d'un parfum légèrement désagréable, et ayant un effet introspectif notable ;
- de la salive de licorne blanche, au potentiel de guérison important ;
- de la sève d'arbre à mensonges, connue pour les hallucinations qu'elle peut engendrer.

Vous vous rappelez avoir longtemps entendu que seule une jeune fille vierge pouvait approcher une licorne. Pourtant il y a deux ans vous y êtes parvenue. Le secret semble surtout résider dans le fait de les approcher lentement, avec déférence, amour, respect. Le fait d'avoir une carotte en main, enchantée pour une amélioration de sa fragrance et de son empreinte éthérique, aura sans doute aidé. Tandis que le bel animal croquait le légume avec distinction, vous avez pu récolter dans une fiole la précieuse salive, que vous avez réussi à ne pas boire en dépit de son odeur alléchante.

Choisissez maintenant votre ingrédient (dans la liste mentionnée plus haut) puis trouvez-le dans le tableau en page suivante et reportez sur votre feuille d'aventure les modificateurs et mots-clés éventuels correspondants.

Ingrédients rares :

Ingrédient	Parfum	Soin	Ancrage	Hâte	Mots
Baies de lune rousse	+2	-3	-1	-1	
Compote de pomme dorée	+2	+1	-1		EXO
Écailles de serpent mille-pattes	-3		+1		
Fleur de pourrissement	+3	-2		-1	MOR
Glaviouse d'ogre					EXO
Grattons de griffon	-1		+2		
Poils d'ours blanc albinos			+1	-1	EXO
Poudre d'ailes de fée			-2	+1	
Racine de mandragore	+1	+2	-1	+2	
Rosée de tombe de la nuit des esprits			+3	-3	MOR
Salive de licorne blanche	+1	+3		+1	
Sève d'arbre à mensonges	+1	-1	-3		
Suc gastrique de troll					EXO

Pour avoir opté pour l'un de ces composants proches du domaine du jour, de l'éveil et de son labeur, vous pouvez, si vous le désirez, appliquer un léger enchantement qui tend à faire de votre préparation un mélange promettant de calmer un esprit trop sauvage (si vous le faites, appliquez un modificateur de +1 sur l'indice Ancrage).

Après quoi, rendez-vous au 45.

21

Vous ne quittez pratiquement pas des yeux le souverain sur son trône. Il vous semble bien voir son visage luire à la manière de... Non, c'est insensé, vous ne pouvez pas simplement confirmer visuellement qu'il s'est enduit de votre travail. Cependant, vous le sentez. C'est probable après tout, le premier goûteur a validé votre cadeau !

Si votre onguent a un indice Soins supérieur ou égal à 5, alors :

- si l'indice Hâte est de -5 ou moins, rendez-vous au 32 ;*
- si l'indice Hâte est de -4 ou plus, rendez-vous au 48.*

En revanche, si l'onguent a un indice Soins inférieur ou égal à -5, rendez-vous au 3.

Enfin, dans les autres cas, rendez-vous au 13.

22

Voici les ingrédients à votre disposition, dominés par le tourment :

- de la bile de dragon verveux, qui sent aussi mauvais qu'on peut l'imaginer, mais sert surtout de poison virulent à effet rapide ;
- une larme d'ange déchu, qui en dépit du malheur de son géniteur, procure un soin puissant et diffus, accompagné d'un doux parfum mélancolique ;
- une orchidée soliloqueuse, au fumet ensorcelant qui constitue son principal atout, capable toutefois d'apporter quelque guérison magique réelle ;
- du pollen de fleur de cauchemar, connue pour engendrer les pires folies ;
- du sang de vampire desséché, nauséabond et empoisonné comme il se doit...

Vous avez bien failli mourir en récoltant ce pollen. Les fleurs de cauchemar sont énormes, surnoises, et se défendent en diffusant justement cette matière volatile qui fait perdre la tête à quiconque approche. Durant un instant, vous aviez la sensation de vous apprêter à couper quelques pistils avec votre couteau de cueillette... au dernier moment, vous vous rendîtes compte que c'est dans votre avant-bras gauche que vous alliez planter votre lame.

En prenant votre temps et en répétant votre mantra favori, Kuuuum Kwaaaaaaat, vous êtes parvenue à

procéder au prélèvement sans vous entailler plus que de raison. Certes, vous avez inspiré plus de pollen que vous ne l'auriez désiré, et son effet n'est pas si bien connu. Vous avez donc passé une semaine à pratiquer des exercices de respiration intensifs, évacuant peu à peu les restes de ce poison hallucinogène. Il vous a fallu du temps pour accepter que la lampe de votre chambre était bien celle dont vous aviez l'habitude.

Choisissez maintenant votre ingrédient (dans la liste mentionnée plus haut) puis trouvez-le dans le tableau en page suivante et reportez sur votre feuille d'aventure les modificateurs et mots-clés éventuels correspondants.



Ingrédients mythiques :

Ingrédient	Parfum	Soin	Ancrage	Hâte	Mots
Bile de dragon verreux	-2	-4		+4	
Broyat de dent de dragon soufré		-1	+1	-1	EXO
Encre de Kraken	-1	-3	+2	+2	EXO
Larme d'ange déchu	+2	+4		-2	
Moelle de nécromancien	-3	-1			MOR
Nectar de prunier millénaire	+3	+2	+2		EXO
Œil de basilik broyé		-2	-2	+2	
Orchidée soliloqueuse	+4	+2	-1		
Pincée d'ambrosie		+3	-1	-2	
Queue de manticores râpée		-4		+3	EXO
Pollen de fleur de cauchemar	+1	-1	-4	-1	
Poussière de momie royale	-1		3	-4	MOR
Sang de vampire desséché	-2	-3	+1	+1	MOR

Pour avoir opté pour l'un de ces composants qui résonnent avec les âmes tourmentées, vous pouvez, si vous le désirez, appliquer un léger enchantement qui fait de votre préparation un poison plus virulent (si vous le faites, appliquez à l'indice Soins un modificateur de -1).

Après quoi, rendez-vous au 7.

23

La cérémonie dure, dure, et parvient à son terme.

Le roi est couronné empereur. D'un empire ridicule, maléfique, constitué d'une myriade de petits royaumes maltraités pour le compte de cette capitale où quelques membres éminents de la cour profitent du sang et de la sueur de millions de personnes.

Vous rentrez chez vous, dépitée. Plus tard, sans ménager vos efforts, vous tâchez de comprendre ce qui s'est passé pour qu'il ne se passe rien ! Quelques largesses pécuniaires distribuées ici et là parmi les serviteurs du palais vous permettent enfin d'apprendre que le roi a été repoussé par la puissante odeur, pourtant agréable, de votre préparation. Grands dieux, quel monstre peut se voir offusqué par une fragrance aussi divine ?

Eh bien, votre crème, ce rustre l'a délaissée pour la faire entreposer parmi les cadeaux jugés inutiles ou indignes... De là, certains serviteurs en mal de reconnaissance monétaire mettent en place de petits trafics pour permettre aux nobles de la cour de piocher discrètement en ce stock délaissé.

Ainsi, peut-être qu'un nobliau de la cour utilisera bientôt votre onguent, en lieu et place du roi, désormais

empereur, toujours le même tyran. Dieux merci, vous avez utilisé une boîte précieuse mais que l'on peut retrouver sur maints marchés, et à moins de mener une enquête approfondie, chose peu probable sur un bien mal acquis, on ne devrait maintenant plus remonter à vous.

Vous faites tout de même profil bas quelques temps, en attendant de trouver un nouveau moyen pour faire avancer la justice en ce bas monde. Désormais, votre adversaire n'a plus une stature royale, mais une stature impériale !

FIN



24

Prenant votre mal en patience, vous assistez, non sans ronchonner, à l'avalanche de niaiseries proposées le long de cette cérémonie démesurée. Des saynètes représentent les victoires du roi ou de ses ancêtres au sein de guerres toutes plus iniques les unes que les autres, des numéros de jonglage supposément sophistiqués symbolisant la capacité de Kabassis IV à traiter simultanément de nombreux problèmes de son peuple, etc.

Bien sûr, de nombreux passages musicaux ponctuent l'ensemble, faisant appel à des instruments variés, du plus commun au plus exotique ; les chants ne sont pas en reste et vous n'avez jamais entendu autant de chœurs.

Sans doute plus que quiconque dans l'assistance, vous observez de très près le roi, les changements les plus subtils dans son attitude, son teint, son maintien. Et, après un numéro oubliable de cracheur de feu supposé rappeler un exploit de jeunesse de Kabassis, lui-même terrassant un dragon, vous commencez à percevoir des changements notables dans sa façon d'être. On dirait que votre onguent lui procure une vitalité inédite...

Ses gestes se font plus vifs, plus amples, son regard plus brillant — bien que toujours affublé d'une noirceur et d'une immobilité dont vous n'aviez pas souvenir. Le doute n'est plus permis, Kabassis IV jouit d'une forme

olympique ! Ce qui serait fort utile s'il n'avait pas fait raser la cité d'Olympica, à l'origine de ces épreuves sportives auxquelles votre bon roi n'a jamais réussi à se qualifier. Juste avant la disparition de la ville et de la majorité de ses habitants, l'épreuve naine de lancer d'elfe connut un succès flamboyant ! D'autant plus flamboyant que l'objectif était d'envoyer les projectiles vivants dans un gigantesque brasier.

C'est toutefois sur la course de char que Kabassis IV voulut concourir, mais son char à huit chevaux, soit le double du nombre autorisé, ne fut jamais homologué. Pour se venger, il traîna sur cent kilomètres le corps du juge chargé de cette invalidation. Bien sûr, après quelques heures de route, ce n'était plus un corps mais seulement deux bras sanguinolents et poussiéreux.

On peut aujourd'hui encore les admirer dans la quatrième galerie du palais, entourée de deux autres souvenirs majeurs : la tête du cavalier sans tête des environs de Jonenbourg d'une part (visible seulement de nuit), une poignée de serpentins capillaires de la gorgone Harita d'autre part. La gorgone est toujours en vie, et cherche par des moyens légaux à récupérer ces attributs personnels prélevés sans son consentement. Le cavalier sans tête, pour sa part, est toujours mort. Auparavant, il exerçait simplement en tant que cavalier fantomatique au corps complet. Les affaires marchent mieux depuis, il est bien forcé de le reconnaître.

Mais trêve de leçons historiques et économiques. Alors que vous venez de rêvasser à d'autres temps et d'autres lieux, le roi a poursuivi son insolente démonstration de toute puissance. Tant et si bien qu'il a fait dérailler le programme prévu pour entamer un opéra improvisé visant à reproduire, en chant et en armes, sa bataille préférée, celle de Tamistook. Ce grand village était protégé par un château dont Kabassis IV fit fondre la muraille principale à l'aide d'un gigantesque soufflet magique contenant le souffle d'un dragon. Arme de siège autrement plus puissante qu'une simple catapulte, mais bien plus rare et onéreuse, évidemment.

La garnison et le village se rendirent après cette démonstration de feu et de force, déposant les armes avec fracas, déchirant leurs vêtements dans de terribles sanglots. Kabassis entra triomphant dans l'enceinte du château, et, après avoir dégainé sa lame magique, se mit à trancher gorges et bras parmi ses victimes sans défense.

Ah, mais vous voilà à nouveau en train de laisser votre esprit dériver. Vous avez toutefois une excuse, Kabassis est en train de découper quelques têtes pour illustrer son opérette tamistookienne. Il se revoit sans doute dans ces chroniques célèbres et maintes fois représentées en peinture et en tapisserie. Le massacre est de courte durée, cependant. Bien vite, le roi se lasse d'être roi, tout conquérant qu'il puisse être.

Hurlant comme un enfant, il exige qu'on lui apporte immédiatement sa couronne d'empereur. Pour une bonne partie de l'assistance, c'est un soulagement car la promesse de voir disparaître deux ou trois heures de cérémonie. Pour les décapités, le soulagement est moindre, mais d'un autre côté ils et elles ne souffrent plus du moindre ennui.

Aussitôt couronné empereur, Kabassis IV décide de se renommer Kabassis Ier, reniant ainsi sa lignée qu'il juge indigne de sa propre grandeur. Puis il annonce que désormais, chaque jour, une personne adulte sera exécutée en place publique, piochée parmi les moins productifs ou les moins loyaux.

Toujours plein d'énergie, il se place devant la foule, tout sourire, écartant les bras, pour hurler avec férocité :

— SPLENDIDE !!!!

Après quoi, il retourne dans ses somptueux appartements, sans autre forme de procès.

On dirait que votre préparation a fait de l'effet ! Le bon ? C'est à voir.

FIN

25

Après vous être saisie de l'ingrédient choisi, vous en faites une matière propre à accueillir la suite de votre mélange. Ce grand bol de travail, dans lequel vous effectuez ces opérations, vous vient de vos aïeules. Il est constitué d'un alliage de métaux dont la composition exacte est inconnue depuis bien longtemps. En attendant, toutefois, vous l'avez utilisé pour confectionner un nombre impressionnant de soins et d'autres produits à effets divers.

Vous commencez chaque journée en lui prodiguant un court rituel d'enchantement, afin de garantir sa longévité et la qualité du travail effectué en son sein. Cet objet est tellement central dans votre vie que vous en rêvez souvent. Cette nuit, d'ailleurs, vous l'avez vu en songe, et il avait la forme d'un chien plus moins debout sur ses pattes arrière comme un homme, et il vous parlait à la manière d'un enfant, pour vous dire qu'il avait envie de manger du gruau d'avoine. Dès votre réveil, vous lui en avez préparé, mais il ne s'est rien passé de particulier. Il s'agissait sans doute d'un de ces rêves idiots qui n'ont pas tellement de sens. Comme la plupart d'entre eux. Histoire de ne pas gâcher, vous avez mangé le gruau.

Mais revenons à nos moutons. Une fois la base prête, il vous faut entamer les choses sérieuses. Ajouter un ingrédient, encore une fois de nature commune, pas particulièrement précieuse, mais capable de donner une

véritable impulsion vers les effets désirés de l'onguent final.

Deux catégories d'ingrédients s'offrent ici à vous. D'une part les ajouts domestiques, que l'on pourrait trouver dans de nombreuses apothicairies informelles de village, ou même dans les cuisines familiales de par le royaume, et généralement appréciés pour leur goût ou leur odeur agréable. D'autre part les ajouts plus sauvages, qui ne sont pas dénués d'attraits, bien entendu, même si l'on peut bien admettre qu'en l'occurrence ils sont plutôt de nature agressive.

Si vous disposez du mot-clé OPILATION, vous pouvez vous rendre au 11 avant de faire un choix d'ingrédient.

Pour ajouter un ingrédient domestique, rendez-vous au 49.

Si vous préférez opter pour un ingrédient sauvage, rendez-vous au 17.

26

L'esclave paraît satisfait de la sensation et de l'odeur proposées par votre présent. Le premier goûteur valide votre offrande : elle sera très probablement présentée au roi !

Finalement, les autres propositions de la file ayant manqué de fragrance ou provoqué de pénibles irritations, votre mélange est le seul qui reste prometteur pour la cérémonie de demain.

Vous rentrez chez vous et profitez d'une bonne nuit de repos. Cette dernière reste toutefois quelque peu écourtée tant le bruit que fait votre porte au petit matin s'avère important.

Il faut dire qu'avec deux gardes imposants qui tapent dessus sans retenue, il y a de quoi réveiller les plus fameux dormeurs. Soupçonnant tout de suite que votre poison aura agi trop vite, vous vous faufilez par une lucarne donnant sur un jardin voisin, empli de buissons et arbustes de nature à couvrir votre échappée. Vous saviez que passage discret vous servirait un jour... En effet, en vous éloignant vous constatez que d'autres gardes s'étaient postés devant la seconde porte de votre bâtiment. Prendre cette troisième voie n'était pas négociable.

Toujours dans votre tenue de nuit qui ne vous protégera pas longtemps, vous vous ruez vers le domicile d'un vieil ami, Eogard le preux, un scribe qui n'a plus de travail depuis qu'il a osé prêter son aide à de pauvres sujets mis en difficulté par les proches du roi. Sans se faire prier, il vous fournit des vêtements propices à votre disparition, et vous confie assez de monnaie et de nourriture pour tenir quelques jours. Puis vous quittez la ville, en vous intégrant à une caravane commerciale sur le départ.



Pour vous, c'est l'exil. Au moins jusqu'à la disparition de ce roi maudit. En espérant que le suivant ne soit pas l'un de ses dévoués et haïssables serviteurs.

FIN

27

Vous vous apprêtez à abandonner tout espoir lorsque vous la voyez. L'ombre !

Cette ombre mystérieuse qui hante certaines de vos nuits. Vous la voyez envelopper le roi. Vous tournez la tête, d'autres personnes aperçoivent-elles aussi cette diablerie ? On dirait bien que non...

La forme indistincte enveloppe le tyran comme un linceul maléfique. Elle n'a pas d'yeux mais vous sentez qu'elle vous observe. Aucune narine mais vous savez qu'elle vous renifle. Aucune bouche, et dieux merci vous n'avez pas la sensation de vous faire lécher.

Prise soudainement d'une terrible somnolence, vous fermez les yeux plusieurs fois. Au bout d'un temps que vous auriez du mal à estimer, vous voilà dans votre chambre, assise sur le rebord de votre lit. Y êtes-vous vraiment ? Comment serait-ce possible ? L'ombre est près de vous, vous le savez que vous n'avez à la voir. Elle vous susurre de regarder dans le coin de votre chambre.

Vous vous exécutez. Pour la première fois, vous y voyez quelque chose. Le roi, en tout petit. Telle une souris. Il paraît effrayé, pris dans l'étreinte de l'ombre qui le tourmente. Cette dernière continue de vous parler à voix basse, une voix irréaliste, magique, divine, démoniaque. En utilisant des myriades de mots qu'elle prononce

simultanément, vous pensez comprendre son message. Tout est dans tout. Tout l'univers est dans le coin de votre chambre. Tout le monde est tout le monde. Vous êtes vous. Vous êtes le roi. Le roi est le roi. Le roi est vous. De là, tout est permis, tout est possible. Puisque vous souhaitez éliminez le roi. Faites-le, il ne s'agit rien d'autre que d'une question de volonté profonde.

Vous vous levez et marchez en titubant vers le roi. Arrivée au coin, vous placez vos mains sur les murs pour assurer votre stabilité. Puis vous observez le minuscule tyran qui hurle de terreur avec sa petite voix fluette.

Prise d'une fièvre telle que vous n'en avez jamais connue, vous levez votre pied droit, puis, après seulement deux secondes d'hésitation, vous l'abattez sur l'infortuné.

Vous ressentez alors le craquement de ses os minuscules. Une grande inspiration s'empare de vos poumons, sans que vous ne l'ordonniez, puis vous tombez à la renverse, c'est le noir total.

Lorsque vous rouvrez les yeux, vous êtes dans le palais, comme si vous ne l'aviez jamais quitté. La foule est agitée. Le roi vient de s'écrouler. Sous les yeux de toutes et tous, son corps est en train de se décomposer à une allure vertigineuse. L'odeur est pestilentielle, comme si Kabassis était mort depuis des semaines. Une magie protectrice vient de disparaître, et la nature reprend ses droits.

Kabassis régnait aussi vivant que mort, et paraissait ne s'en être même pas rendu compte lui-même. Vous l'avez libérée de cette non-vie maudite. Vous en sera-t-il reconnaissant dans l'au-delà ?

L'ombre... qui est-elle ? Vous a-t-elle guidée dans la confection de cette onguent libérateur ? Si tout est dans tout, êtes-vous en elle ? Vous sentez toujours sa présence, c'est certain. Plus stable, moins effrayante. Il vous paraît qu'elle vous propose de grandes choses. Très grandes. Seriez-vous... peut-être... la prochaine reine ? Un sentiment diffus vous laisse entendre que... qu'il n'y aurait... qu'à le demander.

FIN



28

Vous voici, concentrée, devant votre établi.

Et avant de courir, il convient de marcher. Votre préparation finale aura bien sûr des vertus magiques, cependant même le plus précieux et potent des onguents commence par l'usage d'une base grasse, qui peut être tout à fait vulgaire. La graisse de dragon aurait sans doute de surprenantes propriétés, mais sa disponibilité laisse à désirer. Des ingrédients rares, vous pourrez en ajouter ensuite, vous avez récemment cueilli abondamment, et fait vos emplettes pour tenir un siège.

En attendant, décidez de la nature du socle de votre préparation. Vous pouvez vous orienter vers des bases végétales ou minérales, obtenues sans contribution animale active. Tout au plus y verriez-vous quelques fientes récupérées autour du pic du Fier-Roc, au sein de cette chaîne de massifs rocheux qu'on appelle la Traîtresse en vertu de sa proximité avec la mer et des effets pour le moins délétères qu'elle a sur le degré de longévité des marins alentours.

Votre dernière récolte de guano a d'ailleurs failli se terminer en catastrophe, tant votre barque fut malmenée par les flots. Vous y avez malheureusement perdu un apprenti, qui ne fut pas perdu pour tout le monde puisque sa carcasse a bien dû alimenter quelques générations de petits poissons. En tout cas, il ne vous

avait pas menti sur deux points : tout cela lui faisait vraiment peur, et il ne savait pas du tout nager.

Toutes ces bases d'onguent auront différentes propriétés, mais avec pour point commun de faire appel à des forces stables, lentes, ancrées dans des temps immémoriaux – même s'il est bien connu grâce aux explorations des chroniques krakrashiennes que les requins loustics sont plus anciens que les chênes roussis.

Vous pouvez aussi opter pour un produit lié au corps animal, viandes ou autres organes. Là encore, plusieurs options restent possibles, chacune ayant ses propres forces et faiblesses. Toutefois, opter pour ce domaine ajoute peut-être un peu de férocité et de vivacité à votre onguent.

Ah, bien sûr, vous avez renvoyé votre apprenti, non sans des remerciements, un bon pécule et une chaleureuse lettre de recommandation. En cas de problème, il serait regrettable de le voir condamné comme complice de votre action. Vous pourrez toujours le reprendre si tout se passe bien.

Alors, par quoi commencer ?

Pour une base végétale, rendez-vous au 39.

Si vous préférez opter pour une base animale, rendez-vous au 4.

La longue journée de couronnement bat son plein. Vous ne savez pas exactement quand votre onguent suscitera son effet retardé, cela n'a rien d'une science très exacte, surtout lorsque l'on ne connaît pas tout à fait la santé de la cible. Vous attendez patiemment de voir ce qu'il en retourne, et cela vous donne l'occasion de réviser toute la généalogie de Kabassis IV, puisque de nombreux passages de la cérémonie sont consacrés à sa lignée, leurs faits d'armes... tout le tintouin. Et Mylhoux, le scribe personnel du roi, n'arrête pas d'en écrire les détails par le menu. Des plumes et des plumes y passent, afin de noter tout ce qui se passe bien, tout ce qui se passe moins bien, le tout orné de belles ponctuations et de très rapides enluminures représentant personnages, animaux ou monuments de pierre. Ainsi, de virgules en astérisques, et d'obélisques en chevaliers lapins, l'énorme codex se remplit à toute vitesse.

Il faut dire que ce scribe se double d'un mage, et qu'il a longuement travaillé les sorts d'accélération ainsi que le domaine de l'illusion. Ceci lui permet, d'une part de réaliser des gestes extrêmement rapides, qui auraient fait de lui un guerrier hors pair, et d'autre part de poser temporairement sur le papier des illusions de formes et personnages qu'il peut utiliser comme guides au moment d'écrire ou dessiner. Bien sûr, on lui suggère parfois d'utiliser la pyromancie pour marquer directement le papier par la pensée, ou la télékinésie afin

de faire mouvoir les plumes sans même utiliser les mains. Mais il est de la vieille école, considérant qu'un scribe n'est point scribe s'il n'utilise pas ses bras et ses mains pour écrire. C'est son droit.

Alors que, dans l'observation du scribe, vous délaissiez un instant votre étroite surveillance du visage royal, dont vous scrutiez les contours depuis le petit matin afin d'y déceler les marques d'un effet de votre préparation, vous constatez que le roi lui-même s'approche du mage enlumineur, délaissant le spectacle présenté en l'honneur de la couronne. Comme Kabassis IV s'adresse oralement au scribe, les musiciens cessent aussitôt leur travail, de peur d'être punis pour avoir couvert les paroles du souverain.

On entend ainsi presque toutes les paroles prononcées, qui vont comme suit :

- Qu'as-tu noté à l'instant ? Dis-moi.
- Représentation muette de la bataille de Bul-Makal, par trois danseurs halfelins et trois danseuses gnomes. Exécution de qualité correcte à l'exception de la gnome la plus jeune, qui semble avoir appris le théâtre muet dans une rue mal famée du port de Gandolfoung. Sept musiciens accompagnent le récit avec talent mais sans la moindre extravagance, rendant l'ensemble un peu désuet. Liste des instruments employés : une harpe, un chalumeau, une flûte de bambou et une flûte de marbre, un claquebois, une vielle à deux roues et tambour en

peau de vouivre. Le degré d'appréciation de Sa Majesté a l'air moyen. Inférieur à celui du passage précédent. Le...

— Il suffit.

Le scribe se tait immédiatement. L'ensemble de l'assistance rentre dans un mutisme profond. Le roi se tourne vers la foule, d'un air pensif, presque méditatif. L'ancrage magique procuré par votre onguent commence-t-il à faire effet ?

Kabassis reprend la parole, à voix presque basse.

— Qu'avons-nous fait ? Qu'est devenu ce jeune royaume, jugé joyeux joyau de ces jaunes contrées ?

Les gens au fond n'entendent pas, et demandent à leurs voisins de répéter. L'effet va jusqu'aux premiers rangs et repart en arrière, transportant les paroles du roi après de nombreuses répétitions imparfaites. Au dernier rang, la personne la plus éloignée entend parler de jeunes juges soyeux jugeant des chasseurs sachant chasser.

Heureusement, le roi semble plongé dans des abymes de réflexions inédites, et la suite de son discours tarde. Il reprend enfin, d'un air quelque peu hébété :

— J'ai fait tuer toute une fratrie lors de la dernière lune, et j'ai fait cuire leurs yeux et leurs oreilles dans le sang de leur père, avant d'obliger leur mère à s'en nourrir.

On entend quelques vomissements dans l'assistance. Vraisemblablement, ce châtiment ne faisait pas partie des festivités tenues en place publique.

— Pour punir des enfants qui s'étaient moqué de ma chevelure éparse, je les ai déposés dans une fosse, toutes et tous, une trentaine, alors qu'une demi-douzaine seulement avaient médité de moi. Dans cette arène indigne, deux ourses ont déchiqueté les petits jusqu'au dernier.

L'ambiance ne s'améliore pas. On entend une femme hurler « Ma fille !! » et d'autres personnes se mettre à sangloter.

— Un musicien qui m'avait déçu... Ô malheur ! Je l'ai fait enfermer dans une gigantesque flûte bicornue, taillée pour l'occasion dans le tronc d'un acacia maudit. Et une fois ce mauvais artiste coincé dans ce grand instrument de bois, nous l'avons fait brûler, et mes servantes ont dansé tout autour en jouant avec talent de leurs propres flûtines... à l'exception d'une danseuse au doigté maladroit qui fut jetée dans le feu à son tour. Et comme nous n'avons pas le temps de lui confectionner une flûtine géante, nous lui accrochâmes tout simplement une bûche de mimosa autour du cou, sur laquelle nous avons gravé quelques sentences et deux trois quolibets à la hâte.

On n'entend plus de vomissement, et presque plus de pleurs, mais quelques murmures trahissent un degré non négligeable d'étonnement et de circonspection dans le public.

— J'ai moi-même gravé l'une de ces insultes, à la manière des limkus, ces poèmes brefs et incisifs de nos voisins du royaume de Bhrande. Je... Elle me revient presque...

Le premier conseiller du roi s'approche prudemment, et, jugeant qu'il était envisageable de ne pas perdre la vie pour un tel acte, suggéra d'un geste au grand seigneur de poursuivre son énoncé sans perdre de temps à retrouver de vaines insultes dont le souvenir ne serait probablement à l'avantage de personne.

— Et si j'ai fait mander tant d'enchanteurs il y a deux ans, c'était pour ranimer le volcan Otrémor, et j'ai fait construire dans ses entrailles un tunnel, ainsi qu'une salle de sacrifice, depuis laquelle je me plais à jeter dans la lave mes opposants, et parfois quelques serviteurs fidèles.

L'acte est répréhensible, mais à ce stade la foule n'est plus très impressionnée et attend la conclusion de ces aveux.

Le roi prend sa tête entre ses mains. Il paraît souffrir d'une violente migraine.

— Je me rends compte, maintenant... que j'ai été trop sévère. Trop dur avec ce peuple qui m'aime...

De nombreux regards interrogateurs se croisent. D'innombrables moues dubitatives se dessinent.

— Je suis le père d'un peuple qui mérite mieux. J'ai été médiocre, violent à l'excès, prompt à la colère. Je... Je vais changer. Pour vous, toutes et tous, qui le méritez.

Semblant sortir d'un rêve, le souverain secoue lentement la tête.

— Je renonce à cette vaniteuse couronne d'empereur. Je suis roi, et le resterai jusqu'à me montrer digne de plus haut rang. Bien sûr, les royaumes vaincus resteront sous notre contrôle. Nous nous occuperons de la paperasse plus tard.

Puis Kabassis IV observe d'un œil nouveau les premiers rangs. Son visage s'éclaire soudain alors qu'il tombe sur un commerçant aux habits somptueux :

— TOI ! Je te reconnais, vil marchand. Tu pensais peut-être que je n'avais pas eu connaissance de tes tromperies ? J'ai fait espionner ton petit commerce de faux, et ces œuvres que tu as vendu pour le palais te seront rendues. Remercie le destin pour la clémence dont je vais faire preuve, tu seras la démonstration de la

nouvelle personne que je suis. L'homme dur que j'étais encore il y a une heure prévoyait de briser ces tableaux et ces sculptures en petits éclats pour te les rendre, morceau par morceau, par l'endroit qui te sert d'envers. Mais j'ai changé, ce sera cent coups de fouet plus un. Et bien sûr l'interdiction de pratiquer le moindre commerce jusqu'à ta mort, il me faut bien protéger mon peuple.

Un sourire éclaire le visage du roi.

— Kabassis IV le Juste est mort. Vive Kabassis V le Juste. Appelez-moi ainsi désormais, car je fus, je mourus...

Il est saisi d'un trouble à ces mots, et prends quelques secondes avant de poursuivre :

— Et je suis à nouveau. Le même, en différent. Un autre, mais toujours moi. Kabassis V le Juste.

Satisfait d'une sentence qu'il juge nouvelle, efficace et bienveillante, et d'un nouveau nom qui lui va comme un gant, le roi pousse un cri de victoire en levant le poing. Le public lance des hourras à n'en plus finir, peut-être par enthousiasme, peut-être par peur.

Et pendant que le marchand est mis nu pour être immédiatement fouetté, la foule, qui n'a plus de raison d'attendre le moindre couronnement, est invité à sortir. Le palais se vide peu à peu. Vous prenez votre temps, espérant voir les effets de votre onguent le plus

longtemps possible, en proie à un certain doute quant à l'utilité de votre travail.

Enfin, on finit par vous chasser, alors que le marchand doit encore recevoir une bonne vingtaine de coups. Vous voilà dehors, la foule jacasse à qui mieux mieux. On ne sait plus trop à quelle sauce le royaume sera mangé.

Le temps passe, et les mois qui suivent montrent qu'effectivement Kabassis V est moins cruel que Kabassis IV. Néanmoins, de manière très progressive, le naturel de ce roi semble revenir, et quelques criminels finissent écrabouillés ou écartelés dans d'horribles circonstances. Mais alors que vous croyez voir là la disparition d'une prise de conscience salutaire, le roi vous étonne à nouveau. Car voilà qu'un beau jour, après avoir ordonné quelque immonde châtement, il prononce à nouveau des excuses publiques, et va jusqu'à montrer son dos pour recevoir un coup de fouet symbolique. Même si le bourreau ne frappe pas bien fort, l'esprit du peuple est marqué.

Votre intervention aura fait de l'ignoble tyran un simple mauvais roi.

Et... quelque part... n'êtes-vous pas la mère de Kabassis V ?

FIN



Au fait, comment diable avez-vous pu utiliser de tels ingrédients ? En intégrant ce qui, pourtant, manquait à votre inventaire, avez-vous pioché dans une réserve cachée ? N'était-elle pas périmée ? Ou avez-vous utilisé des ersatz aux propriétés méconnues ? Vous êtes-vous bien assurée que ces ajouts hors-pistes ne contenaient aucun parasite physique ou pire... éthérique ?

Toujours est-il qu'en fin de journée, juste avant que le roi soit couronné empereur, sa peau se met à s'illuminer. Le public y voit tout d'abord une sorte de bénédiction confirmant le bien-fondé de tout ce tintouin. La lumière va grandissante, jusqu'à éblouir toute l'assistance, obligée de détourner le regard. Dès lors que l'intensité semble avoir diminué, vous regardez à nouveau le souverain, et... il a changé !



Vous le voyez presque nu, car ses vêtements ont cédé sous l'augmentation impressionnante de sa musculature. D'où a-t-il pu tirer cette énergie et cette matière ? Les lambeaux de son majestueux manteau lui donnent l'allure d'un ours de foire. Son regard fou, et sa large mâchoire ouverte comme pour un festin, ne font qu'ajouter au côté bestial de la chose. Le roi a changé, mais peut-être pas pour le mieux. Il est possible que votre onguent frelaté ait provoqué quelques brèches dans l'enveloppe éthérique du souverain. Toutefois, cela n'aurait pas eu un tel effet s'il n'avait été qu'un simple humain. Sa nature doit être différente... Aurait-il changé depuis sa maladie ? En tout cas, il paraît capter désormais des énergies qu'il infuse dans le monde physique en développant sa masse de manière outrancière.

La transformation continue lentement, et le voilà qui se met à rugir comme un animal en chasse. De la main droite, il tire son épée. Sa main gauche, jalouse, s'empare d'un lourd chandelier. Ainsi doublement armé, le roi pousse un cri terrible avant de plonger dans le public effrayé. Même si la foule commence à chercher la sortie, pour les personnes proches de l'enragé toute fuite est impossible, le chemin est encore bloqué. Kabassis déploie de grands gestes pour abattre un maximum de personnes sans distinction, s'agenouillant parfois pour croquer goulûment dans un corps plus appétissant que les autres.

Vous n'êtes pas si loin de son chemin de douleur. En fait, vous aussi freinée par des mouvements de foule chaotiques, il vous est impossible de vous écarter avant de le voir approcher tout près, si près... Et à vrai dire, n'avez-vous pas mérité de périr avec ces innocents qui ont déjà souffert de votre maladresse ? Vous fermez les yeux...

Des secondes passent, durant lesquelles vous entendez, sentez, le massacreur ralentir, s'approcher. Ralentir encore. Et... stopper ? Vos oreilles captent une respiration infernale. Vos narines, une haleine d'outre-tombe. Vous ne savez combien de ces interminables secondes ont défilé lorsque vous vous décidez à rouvrir un œil.

Tordue, grimaçante, énorme : la tête du roi est à moins d'un demi-mètre de votre visage. De ses yeux morts, il vous observe d'une façon qui vous désarçonne. Voyant votre œil ouvert, un large sourire se façonne péniblement sur son visage craquelé par ses mutations récentes. Le roi vous sourit ainsi pendant un temps insupportable, indécent... mais ne daigne pas porter la main sur vous. La foule a eu le temps de se disperser, mais le dément reprend sa chasse, faisant tournoyer ses armes dans l'attente d'un crâne à fracasser.

Dans les jours qui suivent, Kabassis IV dédaigne le titre d'empereur, et même celui de roi. Il se fait désormais appeler Kabassor l'écraseur et se présente simplement comme Seigneur de Guerre, Destructeur de Corps et

Siphonneur d'Âmes. Il exige quatorze sacrifices par jour afin d'alimenter simplement sa baignoire en sang, arguant qu'il a besoin de telles précautions s'il veut conserver sa juste santé pour l'éternité.

Un système de tirage au sort est mis en place. Y serez-vous piochée un jour, ou bien le roi est-il conscient de ce qu'il vous doit ?

FIN

Arrivée après de nombreuses autres personnes désireuses de rendre grâce au souverain, vous prenez place dans une longue queue de sujets aux bras chargés de cadeaux somptueux. Sachant qu'une demande particulière concerne les crèmes et onguents pouvant soulager la peau délicate du roi, vous vous attendez à un traitement particulier de votre offrande. Le sort ne vous déçoit pas, car bientôt des serviteurs du palais passent dans le rang afin de se renseigner sur la nature des présents. Les pourvoyeurs de soins sont mis de côté, dans une file prioritaire traitée par le goûteur du roi, dont les attributions dépassent les affaires de bouches et s'étendent depuis peu à l'onction d'huiles et pommades sur sa peau désormais sujette aux réactions les plus diverses, tant l'inventivité du peuple n'a de limite lorsqu'il s'agit d'inventer des remèdes.

Néanmoins, afin de tester les nouvelles crèmes la veille d'une utilisation par le roi, tout en étant capable de déterminer qui aurait tenté de l'empoisonner, le goûteur royal se doit de s'adjoindre les services de nombreux subalternes, chacun se chargeant d'une seule substance. Et pour ne pas surcharger de travail cette petite troupe à la santé précieuse, une sélection drastique semble être de mise : alors que vous avez rejoint la queue des offrandes de baumes, vous voyez que le premier goûteur passe en revue tous les produits, les observant et les humant avec attention, sans les toucher à ce stade. De

cette inspection rapide, deux personnes sur trois sont écartées, invitées à rentrer chez elles sans avoir pu offrir la moindre noix de beurre à leur souverain chéri.

Voilà qu'arrive votre tour. Rha Khadak, le premier goûteur, prend quelques secondes pour vous toiser avant de mettre le nez dans le coffret que vous vous apprêtez à ouvrir. Alors que vous l'avez vu tancer les mauvais élèves d'un seul mot, il s'adresse à vous après s'être légèrement incliné :

- Monarëa, apothicaire de renom, je suis honoré de vous recevoir. Je ne doute pas de la qualité de votre offrande, mais la règle est la même pour toutes et tous. Me permettez-vous de prendre une innocente inspiration devant le produit de votre savoir ?

- Si-fait, grand Khadak, palais du roi dans le palais du roi, bouche aux grands mérites, langue aguerrie, ministre à la peau d'airain, seul notre souverain mérite plus que vous la jouissance de cet onguent auquel j'ai consacré de nombreux jours de labeur.

Sur ce, vous ouvrez le coffret et le portez près du visage de votre interlocuteur. Les yeux fermés, il prend le temps, lentement, d'une longue inspiration.

Si votre onguent dispose un indice Parfum d'au moins 3, rendez-vous au 6, sinon rendez-vous au 15.

La cérémonie dure tant ! Et ce roi qui arbore de plus en plus un sourire fier et satisfait. Si vous le pouviez, vous lui enfonceriez le crâne avec votre mortier. Patience, patience.

Ô, de la patience, vous en avez, si bien que le couronnement a lieu, le tyran est fait empereur, et vous avez encore la patience d'assister à ce triste spectacle. Puis les festivités commencent, car le peuple a ordre de s'amuser pour célébrer le pouvoir renouvelé et amplifié de Kabassis IV. Ce dernier, pour sa part, peut alors se permettre de se montrer un peu moins en public. Des représentants et des effigies suffiront.

Vous tentez de garder un œil sur lui le plus longtemps possible, et constatez avec espoir que, alors qu'il a quitté le trône pour rejoindre son entourage de conseillers et guérisseurs, il se met à convulser comme s'il était pris d'une de ces démoniaques envie de danser qui prennent les jeunes lorsque, à l'écart dans quelque champ oublié, ils accompagnent à tue-tête les rythmiques puissantes et lancinantes de leurs chamanes amateurs de jungle.

Ici, point de jungle à l'horizon, mais un roi à la santé délicate et inhabituelle, en proie à des soins qui, au lieu de guérir un humain normal, semblent parvenir à blesser grièvement un être contraire, peut-être un démon,

probablement un cadavre animé. Un mort-vivant fort bien conservé, à n'en pas douter, mais pas invincible.

Malheureusement, à l'écart du regard du peuple, et moins soumis au protocole que durant le couronnement, le roi est immédiatement aidé par son nouveau mage guérisseur, qui effectue plusieurs passes sur son corps avant de comprendre, au moins en partie, ce qui se passe.

Les affaires de morts-vivants étant plus magiques et symboliques que chez les vivants dont le cœur bat toujours et fait fonctionner un véritable métabolisme, le mage s'empresse de maudire l'empereur, puis de lui administrer sans ambages un puissant poison dans le gosier.



En moins d'une minute, le tyran est tiré d'affaire, et le mage guérisseur promis à une rapide exécution pour avoir maudit son ultime supérieur. De ce que vous comprenez des morceaux de conversation que vous

percevez là, il semblerait que le roi lui-même ne soit pas conscient de sa morbide condition actuelle.

Quoi qu'il en soit, même si le lien entre cet incident et votre cadeau ne sera peut-être pas fait tout de suite, la gravité de la situation justifiera une enquête poussée qui vous sera certainement préjudiciable. Vous rentrez immédiatement pour emballer vos biens les plus précieux, et organisez rapidement un exil de durée indéterminée. Peut-être pourrez-vous trouver dans une région voisine des alliés et alliés pour lutter ensemble contre ce fléau tenace ?

FIN



33

L'esclave se délecte de la sensation et de l'odeur proposées par ce cadeau de qualité. Constatant cela, le premier goûteur valide votre offrande : elle sera très probablement présentée au roi !

Finalement, les autres propositions de la file ayant manqué de fragrance ou provoqué de pénibles irritations, votre mélange est le seul qui reste prometteur pour la cérémonie de demain.

Vous rentrez chez vous et profitez d'une bonne nuit de repos.

Le lendemain, vous vous présentez au palais dans un accoutrement simple, dissimulant votre visage. Une large foule est présente pour assister au couronnement de votre futur empereur. Ce dernier, encore simple roi, reste tout d'abord immobile sur son trône, durant des heures. Alors que tout a commencé au petit matin, ce n'est que succession de rites et génuflexions, avec des centaines, des milliers, de personnes venant faire offrande de bijoux ou chanter les louanges du tyran.

Si l'onguent a un indice Parfum supérieur ou égal à 7, rendez-vous au 23, sinon rendez-vous au 21.

34

Difficile pour vous d'endurer ces longues scènes de glorification puérile supposées renforcer le respect de toutes et tous face à votre futur empereur, alors que vous savez bien que presque tout le monde dans l'assistance désire, comme vous, voir ce tyran disparaître.

Au moins, quelques passages sont divertissants, comme cette exécution rapide d'un portrait pour le roi. Bien sûr, le portrait principal sera réalisé avec la couronne impériale, mais ce premier tableau doit immortaliser le souverain dans une tenue désertique ample typique d'une région majeure du royaume. La peintre, Iöfelle, est une artiste mage, capable de susciter deux bras semi-fantomatiques en plus de son unique bras physique. Oui, elle était née avec ses deux bras mais en a malheureusement perdu un lors du pillage de la ville d'Agoborg. Triste jour. En effet, elle était alors soldate et a plongé trop vite la main droite vers le collier d'un villageois empalé, pensant réaliser une prise facile. Or ce macchabée avait pris soin d'établir un enchantement antivol sur ses possessions les plus précieuses. Une mâchoire infernale apparut et sectionna net le bras de la future peintre.

Iöfelle s'intéressa plus tard au chamanisme et à la magie jusqu'à être capable de compenser de façon surnaturelle son petit manque naturel. Qui plus est, l'utilisation de ce pouvoir s'accompagnait d'effets visuels tout à fait

bénéfiques dans un contexte de pratique artistique. En contrepartie, elle n'avait qu'à sacrifier quelques nouveau-nés de temps en temps, mais sa proximité avec le bon roi lui permettait de satisfaire à ce coût sans avoir à se mettre dans l'embarras. En effet, comme on peut l'imaginer, il est généralement plutôt délicat de demander des enfants à sacrifier au sein d'un cercle familial, ou même amical.

Pour l'instant, place à l'art, donc. Plusieurs nobles de la cour posent eux aussi, afin d'offrir au tableau un fond montrant à quel point Kabassis IV le Juste règne sur des gens de qualité.

Tenant trois pinceaux à la fois tandis que son serviteur gnome maintient la palette de couleurs en l'air, Iöfelle lacère la toile à coup de pigments en rappelant les gestes d'une guerrière faisant danser son sabre sur le corps d'un adversaire. D'un adversaire peu mobile, certes, mais l'idée est là.

Le roi, vraisemblablement à l'aise avec le fait de ne pas bouger d'un pouce, reste parfaitement immobile pendant longtemps. Vous l'observez avec une immense attention. Tout à coup, votre patience promet enfin d'être récompensée, et votre onguent semble faire effet : vous voyez s'écouler de sa bouche un filet de... bave ? La couleur n'est pas très uniforme ni évidente. Toujours est-il que ce premier signe s'accompagne bientôt de tremblements, puis ses yeux se révulsent.

Enfin, le roi prend ce qui semble être une grande inspiration en levant la tête au ciel, sans pour autant faire le moindre bruit. S'il a respiré, ce fut totalement silencieux. Lorsqu'il rabaisse la tête, ses yeux blancs brillent, et un large sourire carnassier a envahi sa face. Un plaisir malsain paraît occuper son esprit, alors qu'il parcourt la foule d'un regard effrayant et sans pupille. Kabassis entonne un ricanement tonitruant.

Doté d'une énergie qu'on ne lui soupçonnait pas, et d'une rage nouvelle, le dément se jette à la gorge de la peintre, qu'il arrache d'un coup de dents. Pendant un bref instant, la foule semble partagée : beaucoup ne souhaitent plus que fuir, mais il y a tout d'abord peu de mouvement.

La raison principale est plutôt simple : celles et ceux qui ont peur de commettre un impair en montrant une désapprobation du roi s'imaginent qu'un coup de hallebarde les attend au tournant.

Pour d'autres, c'est simplement la peur du ridicule, car après tout, ce changement dans le numéro de peinture ne fait-il pas partie du spectacle ? Iöfelle n'est-elle pas illusionniste, capable de donner l'impression qu'elle est en train de se vider de son sang dans les bras du premier garde qu'elle a rencontré en quittant l'estrade ? Un talent fou, à n'en pas douter, on y croirait.

Immobilisée pour les mêmes raisons, la petite cour qui restait figée encore à l'instant pour le fond du tableau ne tient plus tout à fait la pose, et se trouve dans une confusion assez évidente, sans oser partir mais sans se montrer capable de l'immobilisme jusqu'alors attendu.

Et puis après tout, si la peintre ne peint plus, à quoi bon ? Les chroniqueurs des siècles à venir écriront sans doute que c'est au moment où le roi s'est jeté sur le conseiller des finances que l'ambiance s'est sérieusement et définitivement détériorée.

Le fait de lui gober une oreille puis un œil aura suffi à laisser penser au public que, peut-être, tout ceci ne fait pas réellement partie des cérémonies de couronnement. Alors que les scélérats de la cour tentent enfin de s'échapper, le roi, toujours saisi d'une fureur insensée, sort son épée et tranche net le cou du conseiller diplomatique et de l'interpréteur de rêves. La dernière pensée de ce dernier va à ce songe prémonitoire qu'il avait pourtant fait cette nuit, et qu'il n'écoula pas, pensant que tout ceci n'avait aucun fondement rationnel.

Effectuant un nouveau bond étonnant, le dément se jette sur la haute maîtresse de la guilde des mages, qu'il transperce de sa lame sept fois. Peut-être une fois pour chaque concurrent qu'elle fit assassiner pour arriver à ce prestigieux poste.

Plusieurs gardes se sont bien sûr approchés mais personne n'ose mettre la main, et encore moins la lame, sur Kabassis IV le Juste ! Ce n'est qu'après le massacre de deux autres conseillers que le capitaine en charge de la sécurité donne l'ordre d'encercler celui qui ne sera vraisemblablement jamais empereur.

Ce dernier est alors en train de dévorer le cerveau de Toutmös III, qui était encore seulement une minute auparavant le prestigieux responsable des statues et ornements royaux. On lui devait notamment ces magnifiques petites statuettes d'argile en vente près du palais, tout autant que les immenses représentations monumentales de Kabassis, qu'il avait fallu reconstruire plusieurs fois, à la suite de malencontreuses chutes ayant provoqué la mort d'une vingtaine de touristes au total.

Tout étourdi par la lourdeur de son acte, Kakma, capitaine maintes fois décoré, ordonne à ses troupes d'attaquer le roi puis s'ôte la vie immédiatement. Les gardes tombent comme des mouches, le roi a toujours été un vaillant guerrier, mais il semble en ce jour être à la fois animé d'une force terrible et d'une folie lui faisant oublier toute mesure, toute préservation de son être. Il attaque sans pitié, sans prudence, prend des coups mais en rend toujours deux pour un.

Alors que la foule s'est largement dissipée, des renforts arrivent. Ils comprennent des javeliniers, des frondeurs

et des apprenti-mages dont c'est le premier jour de stage. Tout ce petit monde fait mine d'agir à contre-cœur et balance toute la puissance possible contre le tyran, qui, enfin, finit par s'écrouler.

Un soldat un peu trop exalté par cette coûteuse victoire se plaît alors à cracher sur la dépouille de Kabassis, ce qui lui vaut d'être immédiatement transpercé à son tour. L'un de ses compères, qui s'apprêtait à soulager sa vessie sur la même dépouille, se ravise et hoche plutôt gravement la tête en soupesant avec les autres la gravité du moment.



C'est le dernier jour du règne de Kabassis IV le Juste. Dès demain, son règne sera renié et l'on se rappellera de lui comme Kabassis IV le Dément.

FIN

35

L'esclave s'enduit consciencieusement de votre mixture, puis attend patiemment d'en ressentir les bienfaits. Après de longues minutes sans autre effet que la sensation d'une peau bien hydratée, l'homme n'a pas à se plaindre, et sous l'assentiment du premier goûteur, vous pouvez rentrer chez vous.

Le lendemain, alors que vous vous rendez au palais, déguisée, vous sentez quelque chose d'inhabituel. Vous comprenez enfin, trop tard malheureusement, que vous êtes suivie. Alors que vous changez de chemin pour vous échapper, l'homme qui vous tient à l'œil hèle quelques gardes qui se saisissent de vous. On vous emmène dans le baraquement à proximité du palais, où vous êtes longuement interrogée à propos de votre récent cadeau.

En effet, durant la nuit, l'esclave s'est plaint de terribles démangeaisons et irritations. Craignant, y croiriez-vous, une tentative d'empoisonnement du roi, le premier goûteur a demandé à ce que vous soyez étroitement surveillée jusqu'à ce que l'affaire soit mise au clair.

Mise au clair, elle le sera bientôt, car vous voici placée au pilori, en place du marché, le visage recouvert de votre mélange. Vous passez ainsi la journée sans un énorme public, puisque beaucoup sont au palais pour assister au couronnement. Mais, la nuit approchant, alors que les effets de votre onguent commencent à se

faire sentir, vous voyez une foule s'amasser peu à peu pour se gausser de votre douloureuse impuissance.

Alors que vous recevez sur la figure toutes sortes d'immondices, vous vous remémorez les paroles de votre grand-mère alors qu'elle s'apprêtait à pousser son dernier soupir :

— Monarëa, je blebleeh, à mohêêê, blomodèse et... rhaa...

Malheureusement, même sous la pluie de saletés que l'on vous projette en cet instant, vous n'arrivez toujours pas à tirer la moindre sagesse de ces mots. Ceci étant dit, aucun maître herboriste, aucune maîtresse guérisseuse, ne vous a jamais promis qu'une humiliation publique pourrait provoquer une épiphanie digne de ce nom.



Vous replongez donc dans l'instant présent, et, fermant au moins les yeux à défaut de pouvoir fermer les oreilles, vous attendez que la foule s'ennuie et se disperse.

La soirée bien avancée, tout le monde est parti. Tout le monde, non ! Il reste un petit garçon aux cheveux blonds, toujours enjoué, toujours motivé. Il ralentit la cadence mais poursuit ses invectives et ses jets de matières indicibles.

La nuit sera très, très longue.

FIN



36

Effectuant un léger détour par le chemin des briseurs de pierres, vous observez avec compassion les prisonniers chargés de fracasser à coup de masses de grandes quantités de cailloux jusqu'à obtenir un gravier utile aux bâtisseurs royaux. Sous le regard inquisiteur des gardes, vous distribuez votre réserve de dattes, fourrées aux herbes médicinales, à quelques-uns de ces malheureux dont la culpabilité n'a rien d'évident.

Profitant de l'éphémère cohue générée par cet acte de générosité sincère mais néanmoins utilitaire, vous laissez tomber les figurines d'argile dans le tas de pierres le plus proche. Elles finiront écrabouillées de la façon dont elles le méritent : les représentations d'un roi infâme, détruites par les plus basses victimes de ce souverain fou.

Alors que vous vous apprêtez à partir, l'un des prisonniers vous agrippe le bras gauche puis, les yeux suppliants et humides, s'adresse à vous d'une voix tremblante :

— Grande dame, je vous connais, faites-moi libérer. On vous écouterait ! Je ne devrais pas être ici... J'ai tenté de sauver le roi, j'ai échoué. J'ai donné de ma meilleure médecine, mais lorsque j'ai entendu ses râles d'agonie j'ai su que j'avais échoué.

Un garde s'approche, gourdin en main. Vous tirez votre bras et tentez de prévenir l'ancien médecin, mais il n'a que faire de sa sécurité et reprend :

— Personne ne pouvait le sauver, personne ! Je...

Un violent coup asséné sur sa tête le fait taire immédiatement. Tout occupé qu'il est maintenant à gémir en position fœtale, votre interlocuteur ne pourra reprendre cette discussion dans l'immédiat. Vous lui pardonnerez volontiers, bien sûr, et ne pouvez de toute façon pas rester plus longtemps ici. Le garde fait tournoyer son gourdin d'un air menaçant, et vous intime l'ordre de passer votre chemin.

Il est de temps de rentrer chez vous pour commencer votre cuisine enchantresse. Rendez-vous au 28.

37

Frottant votre pendentif tandis que vous continuez à méditer sur la situation, vous repensez au mage qui a supposément guéri le roi de sa maladie. Avec l'interdiction totale de la plupart des cultes religieux et des prêtrises qui vont avec, il est normal de voir des magiciens parfois inquiétants venir s'occuper de ce genre d'affaire...

Néanmoins celui-ci avait des attitudes et une démarche qui faisaient dire parfois qu'on avait affaire à une momie. Sa robe encapuchonnée le couvrant intégralement ne permettait bien sûr pas de s'assurer de sa véritable nature, mais se pourrait-il qu'il se fût agi d'une sorte de liche capable de transmettre sa bénéfique malédiction au roi, permettant à ce dernier de tromper la mort pour continuer de fouler la terre sans y être renvoyé tout de suite sous forme de poussière ?

Si c'est bien le cas, se pourrait-il qu'à l'instar des morts vagabonds, qu'affrontent parfois les armées de vivants, le « nouveau » roi soit immunisé, voire renforcé par les poisons ou enchantements mortifères ?

Rendez-vous au 25.

Malheureusement, l'onguent ne paraît pas avoir d'effet notable sur l'infâme.

Ainsi, en fin de journée, Kabassis IV le Juste est empereur, et semble avoir développé une aversion pour le peuple encore plus affreuse et puissante.

Les prochaines années ne seront pas réjouissantes.

FIN



39

Songeant à vos options provenant de sources végétales et minérales, vous laissez traîner votre regard sur les nombreux bocaux, coffrets et autres sachets occupant les étagères de votre réserve.

Voici les ingrédients de base à votre disposition :

- de la boue soufrée, à l'odeur revêche mais dotée de quelques vertus curatives ;
- du gel d'aloès, au parfum neutre mais de nature calmante ;
- de l'huile d'amande douce, au parfum agréable et capable d'apaiser certaines douleurs ;
- du laissât d'algues bleues, à savoir des algues non comestibles qu'on a laissé macérer plus longtemps que de raison, pour l'obtention d'un poison léger mais agressif ;
- du mesclum de fientes, un mélange d'excréments d'oiseaux, dont l'arôme n'a rien de très attirant, et qui peut, patiemment, générer de subtils dérangements gastriques.

Vous êtes particulièrement fière de votre mesclum, car peu d'apothicaires prennent la peine d'en préparer. Pour certains, c'est une matière indigne. Pour d'autres, c'est simplement trop désagréable à concocter, une fois mis en rapport à une utilité si circonstancielle. Néanmoins, depuis la fois où vous avez réussi à faire en sorte que votre fieffé concurrent assaisonne sa salade avec votre

mesclum habilement placé à sa portée, vous ne pouvez souffrir d'autre ingrédient favori. Pour autant, a-t-il sa place dans votre onguent du jour ? C'est à méditer...

Choisissez maintenant votre ingrédient (dans la liste mentionnée plus haut) puis trouvez-le dans le tableau en page suivante et reportez sur votre feuille d'aventure les modificateurs et mots-clés éventuels correspondants.

Base de l'onguent :

Ingrédient	Parfum	Soin	Ancrage	Hâte	Mots
Bave de limace géante	-2	-1	-1		EXO
Boue soufrée	-2	+1			
Cire d'abeille blanche	+1	+1		-1	
Gel d'aloès		+1		-1	
Graisse d'ours brun	-1		+1	+1	LYS
Huile d'amande douce	+2	+1			LYS
Huile de noix de bajoue	+1		+1	-1	EXO, LYS
Laissât d'algues bleues	-1	-2		+1	
Lait de licorne grise	+1	1		+1	
Mesclum de fientes	-2	-1		-1	
Miel de bourdaine	+1			-1	
Saindoux de phacomochère	-2	+1	+1	+1	EXO, LYS
Saindoux de sanglier	-1	+1		+1	LYS

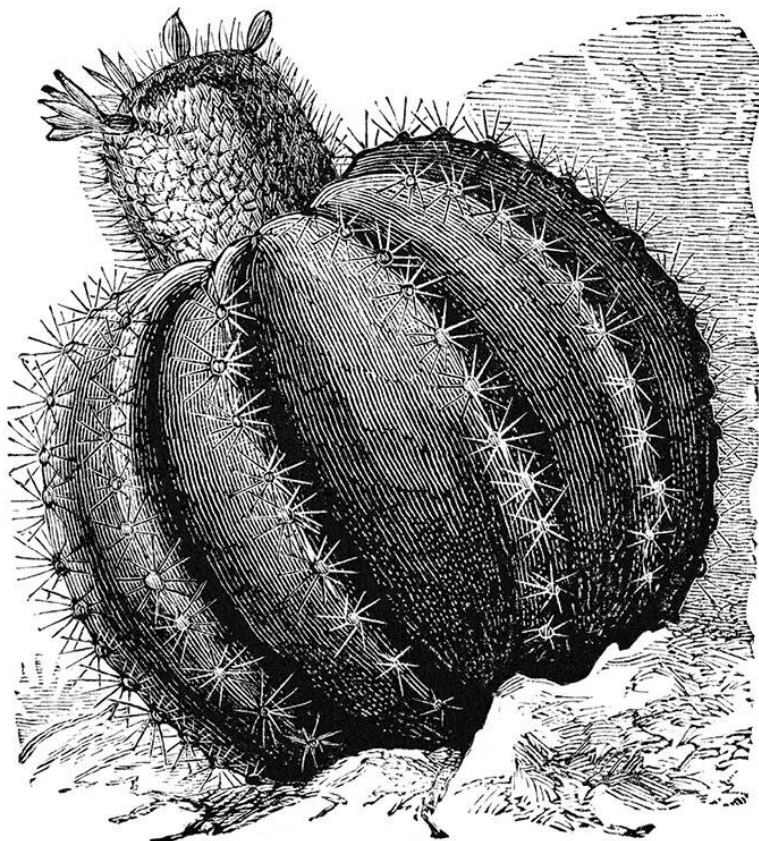
Puisque vous avez opté pour l'un de ces composants au tempérament mesuré, vous pouvez, si vous le désirez, appliquer un léger enchantement qui tend à ralentir les effets de votre préparation (si vous le faites, appliquez un modificateur de -1 sur l'indice Hâte).

Après quoi, rendez-vous au 25.

Ouf ! Un dernier somme avant la remise de votre cadeau.

Trouver le sommeil est difficile. Le garder l'est encore plus, tant vos rêves sont lourds, étranges. On dirait que le poids de votre mission auto-infligée pèse lourdement sur votre esprit qui n'aspire qu'à la paix et à la tranquillité. Mais comment trouver la paix sous ce règne inique ? Il est temps d'en finir !

Rendez-vous au *31*.



41

Voici les ingrédients à votre disposition dans le domaine du repos magique :

- de la moelle de nécromancien, que vous n'utilisez qu'en des situations extrêmes bien sûr, son odeur est repoussante, mais elle n'est pas si empoisonnée qu'on pourrait l'imaginer ;
- un œil de basilik broyé, toxique et hallucinogène, avec action rapide ;
- une pincée d'ambroisie, cet ingrédient de nature divine offre un bon pouvoir de guérison, plutôt lent et vaguement exaltant ;
- de la poussière de momie royale, dont l'effet introspectif est puissant mais très lent.

Bien sûr, la moelle de nécromancien fait partie des ingrédients très rares. On peut toutefois admettre que son prix a nettement baissé ces derniers temps grâce au coup de filet réalisé par les mages de lumières du clan Sköd. Ces chasseurs de mort errante sont vraiment tenaces, et ont réussi à regrouper une douzaine de mages de la mort à l'aide de fausses lettres, codées suivant les traditions et secrets de nécromanciens. Secrets percés par la juge-mage Alissias II, une véritable génie qui fut le véritable cerveau de l'opération.

Les nécromanciens ont été attrapés en pleine orgie nécrophile, et de leur corps, tout a été récupéré. Les mages de mort sont comme les cochons, tout y est bon

pour quelque préparation. Vous avez laissé la terrine à d'autres, mais avez acheté quelques os frais afin d'en tirer la malodorante et substantifique moelle.

Choisissez maintenant votre ingrédient (dans la liste mentionnée plus haut) puis trouvez-le dans le tableau en page suivante et reportez sur votre feuille d'aventure les modificateurs et mots-clés éventuels correspondants.



Ingrédients mythiques :

Ingrédient	Parfum	Soin	Ancrage	Hâte	Mots
Bile de dragon verreux	-2	-4		+4	
Broyat de dent de dragon soufré		-1	+1	-1	EXO
Encre de Kraken	-1	-3	+2	+2	EXO
Larme d'ange déchu	+2	+4		-2	
Moelle de nécromancien	-3	-1			MOR
Nectar de prunier millénaire	+3	+2	+2		EXO
Œil de basilik broyé		-2	-2	+2	
Orchidée soliloqueuse	+4	+2	-1		
Pincée d'ambrosie		+3	-1	-2	
Queue de manticores râpée		-4		+3	EXO
Pollen de fleur de cauchemar	+1	-1	-4	-1	
Poussière de momie royale	-1		3	-4	MOR
Sang de vampire desséché	-2	-3	+1	+1	MOR

Pour avoir opté pour l'un de ces composants qui mènent le pas vers l'ataraxie, vous pouvez, si vous le désirez, appliquer un léger enchantement qui fait de votre préparation un meilleur vecteur de guérison (si vous le faites, appliquez un modificateur de +1 sur l'indice Soin).

Après quoi, rendez-vous au 7.

42

Sans plus faire de détour, vous vous dirigez vers votre domicile.

En chemin, vous croisez une vieille connaissance. Un concurrent à vrai dire. Mischak le turbulent. Même si de votre côté, vous n'avez pas à vous plaindre de votre niveau de vie, en ce qui le concerne il jouit d'une période de grand succès. Et pour cause, il offre tant de services au roi et à ses sbires qu'il est devenu le chouchou du pouvoir. Heureusement pour lui, probablement, durant la grave maladie du souverain il n'était pas non plus dans la région et a pu échapper tout naturellement au courroux royal.

Vous envisagez tout d'abord de l'éviter, faisant mine de ne pas l'avoir remarqué, mais il vous aperçoit à son tour et se rue vers vous comme un vautour sur une succulente dépouille.

- Chaleur et prospérité, chère confrère !
- Chapro, chapro...
- Si je m'attendais à vous voir ici.
- Oh, j'ai toujours habité dans cette ville.
- Si fait, mais l'on vous voit si peu auprès de la cour, j'ai cru que vous étiez souffrante.
- De nombreux patients à traiter, voilà tout.
- Ah ! Fort bien. Comme j'aime à le dire, le roi et ses officiers sont nos premiers patients, car sans eux rien de

cette cité n'aurait subsisté face aux menaces qui nous oppressent chaque jour. De leur santé découle celle de toutes et tous ici. Mais vous le savez comme moi, et je gage qu'une fois que vous aurez rattrapé le retard de vos diverses commandes, vous nous rejoindrez pour le conseil médical hebdomadaire que nous tenons au palais. J'ai l'honneur de le présider, en vertu de quelques menus services rendus à Sa Majesté. Bien sûr, vous y auriez une place de choix.

— Mille mercis, je garderai cela à l'esprit.

— Je vous dis donc à bientôt, n'est-ce pas ?

— Oui-da, naturellement. Tenez, je pensais vous l'offrir en une occasion plus formelle, mais puisque nous nous sommes croisés, j'ai là pour vous une statuette à l'effigie de notre Bien-Aimé.

— Pour moi ?

— Tout à fait. Puisse cette effigie vous apporter la sérénité, le succès en toutes affaires, la meilleure des santés, un répit dans cette visible raréfaction capillaire, et un sommeil réparateur.

— Je... Merci, merci, confrère. Je la garderai en bonne place près de mon âtre.

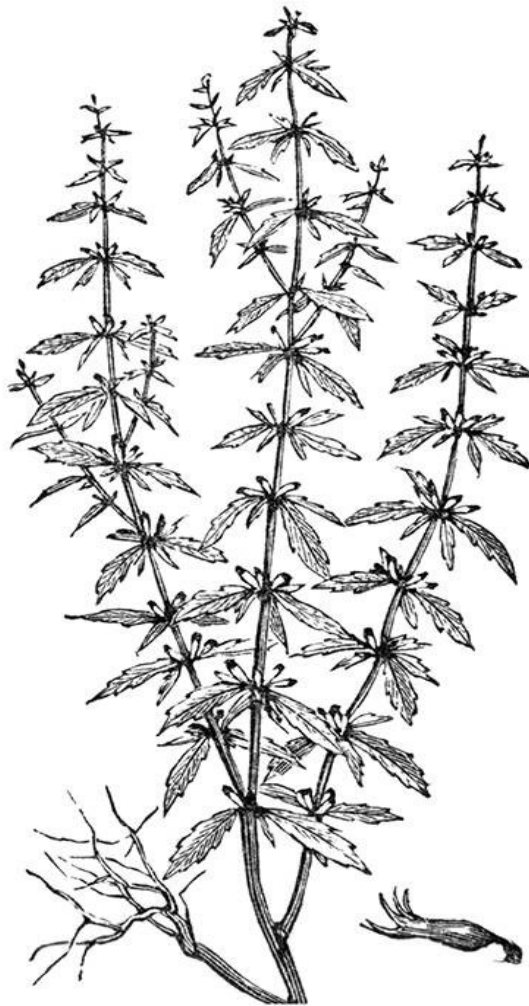
— Socrep.

— Soyeux crépuscule, l'amie, à très vite au conseil !

Vous filez sans demander votre reste, puis parvenez enfin chez vous. Là, vous ajoutez les statues restantes à votre décoration. Une par pièce. Voilà qui pourrait calmer certaines mauvaises langues quant à votre manque de dévouement pour le roi.

Notez le mot-clé ARGILE.

Il est de temps de vous mettre à l'ouvrage, un travail d'apothicaire justicière vous attend ! Rendez-vous au 28.



43

Voici les ingrédients dominés par la nuit qui sont à votre disposition :

- des baies de lune rousse, qui contiennent un poison puissant et légèrement délirant, en dépit d'un parfum tout à fait attirant ;
- une fleur de pourrissement, dont la somptueuse odeur tranche là-aussi avec un effet toxique, moins puissant toutefois que chez les baies de lune rousse ;
- de la poudre d'ailes de fées, connue pour son léger effet accélérateur et les illusions tantôt amusantes tantôt horribles qu'elle permet d'entrevoir ;
- une racine de mandragore, aux effets guérisseurs à action rapide ;
- de la rosée de tombe prélevée après la nuit des esprits, liquide à action lente mais puissante en termes de prise de conscience.

Cette poudre d'ailes de fées ! C'est peut-être le seul ingrédient dont vous ne connaissez pas vraiment la provenance et à propos duquel vous n'avez pas tellement envie d'en savoir plus. Votre fournisseur affirme produire la meilleure poudre du royaume, mais vous n'avez jamais pris la peine de demander s'il s'agissait de véritables ailes de fées, ou s'il existait simplement un baptême quelque peu antipoétique pour une préparation d'un autre ordre. Peut-être s'agit-il plutôt d'un broyat d'ailes de coléoptère, ou de graines d'érable ? Il n'est ni professionnel, ni très éthique de faire

l'autruche à ce sujet, mais tout le monde a ses limites. Pour l'instant, en voilà une chez vous. Disons, ça et votre incapacité à boire deux gorgées d'affilée du même liquide. Vous ne quittez jamais vos deux gourdes !

Quant à la fleur de pourrissement... Il ne vous en reste qu'une. Vous l'avez cueillie vous-même, dans un trou de verdure où chantait une rivière. Dans ce petit val, vous êtes tombée sur le corps inerte d'une elfe, sur laquelle poussait deux de ces fleurs, qui avaient pris racine sur son côté droit. Vous en avez pris une, et laissé l'autre.

Choisissez maintenant votre ingrédient (dans la liste mentionnée plus haut) puis trouvez-le dans le tableau en page suivante et reportez sur votre feuille d'aventure les modificateurs et mots-clés éventuels correspondants.

Ingrédients rares :

Ingrédient	Parfum	Soin	Ancrage	Hâte	Mots
Baies de lune rousse	+2	-3	-1	-1	
Compote de pomme dorée	+2	+1	-1		EXO
Écailles de serpent mille-pattes	-3		+1		
Fleur de pourrissement	+3	-2		-1	MOR
Glaviouse d'ogre					EXO
Grattons de griffon	-1		+2		
Poils d'ours blanc albinos			+1	-1	EXO
Poudre d'ailes de fée			-2	+1	
Racine de mandragore	+1	+2	-1	+2	
Rosée de tombe de la nuit des esprits			+3	-3	MOR
Salive de licorne blanche	+1	+3		+1	
Sève d'arbre à mensonges	+1	-1	-3		
Suc gastrique de troll					EXO

Pour avoir opté pour l'un de ces composants proches du domaine du sommeil et de ses songes mystérieux, vous pouvez, si vous le désirez, appliquer un léger enchantement qui tend à faire de votre préparation un mélange propice à la rêverie et aux remises en question (si vous le faites, appliquez un modificateur de -1 sur l'indice Ancrage).

Après quoi, rendez-vous au 45.

44

Vous trépignez d'impatience devant ce roitelet insolent sur le point de devenir un minable empereur de pacotille. Chaque nouvelle partie du soporifique cérémonial vous plonge dans un malaise toujours plus profond.

Heureusement, après quelques heures d'une lancinante série de récitations et autres lamentations d'instruments aux formes improbables, vous percevez enfin chez votre cible un changement. Le genre d'altération du comportement qui paraît bien relever d'une intoxication magique. Votre préparation fait effet, pourra-t-elle faire basculer le tyran ?

Le roi se lève de son trône, et observe de tout près un trio constitué de deux danseurs et une danseuse. Les artistes sont en plein milieu d'un numéro à la gloire de Kabassis III, père du roi. Toutefois, Kabassis IV a l'air désorienté, titubant, gênant la chorégraphie.

Puis, au grand étonnement de l'assistance, et du trio, il se joint au spectacle, accomplissant des mouvements de danse inédits, avec une adresse toute relative. L'entrain est là, en tout cas, accompagné d'un sentiment d'extase, semble-t-il. Vous entendez le roi psalmodier des auto-louanges approximatives. Les artistes font de leur mieux pour adapter leurs déplacements et leurs gestes, afin de poursuivre le spectacle tout en donnant la part belle au souverain joueur. Ce dernier finit par saisir un danseur

par la main, puis se saisit de la tête du jeune homme, avant de la frapper contre un accoudoir du trône.

Kabassis IV arrête alors de danser et se tourne vers le public, criant avec force :

— Vous êtes un peuple médiocre. Vous ne me méritez pas ! Je vous condamne tous et toutes à l'exil. Des vagabonds, des orphelins, vous êtes. Des apatrides !

Le ministre de la justice et des jeux s'approche avec prudence et chuchote à l'oreille du roi, tentant sans doute d'obtenir quelque éclaircissement sur cette législation surprise.

Le roi le pousse mollement sur le côté, et s'adresse à nouveau à la foule :

— TOUT LE MONDE ! J'ai dit tous, toutes. Mendiants, commerçantes, artisans, bouchères, banquiers, soldats, nobles ou roturiers. Tout le monde sauf moi. MOI !!

Il se saisit de la couronne impériale qui attendait sagement un protocole plus rigoureux, puis se la pose sur la tête et revient hurler devant les premiers rangs :

— ME VOILÀ EMPEREUR DE CE PALAIS, DE CE ROYAUME ET DES ROYAUMES VOISINS. UN EMPIRE NOUVEAU, DOTE D'UN SEUL SUJET IMPÉRIAL, QUI EN EST AUSSI LE DIRIGEANT SUPRÊME.

Il titube et bave un instant avant de reprendre afin de clarifier ce qui n'a peut-être pas besoin de l'être :

— MOI ! C'EST MOI !

Tombant à genoux, il remue la tête, laissant choir sa couronne qui tombe dans les premiers rangs du public. Le vide se fait rapidement autour, sauf en ce qui concerne une comtesse qui s'approche prudemment de l'objet pour s'en saisir afin de le remettre à l'empereur. Ce dernier ne l'entend pas de cette oreille, et, d'un seul geste étonnamment vif et précis, dégaine sa lame et tranche l'avant-bras de l'insolente.

— MOI J'AI DIT, C'EST MOI. ALLEZ-VOUS-EN !!

Les bardes des siècles à venir raconteront en chantant la façon dont la cohue qui s'en suivit put être à la fois comique et tragique, tant on vit des visages grimaçants et des gens mortellement écrasés.

Pour l'heure, vous restez parmi les derniers dans le palais, ne restant pas tout à fait seule tout de même afin de garder un peu d'anonymat. Vous quittez les lieux à reculons, avec d'autres fuyards tranquilles, observant de plus en plus loin le roi fou et cette comtesse incomplète, restée au sol dans une posture peu digne et une attitude extrêmement gémissante. Les membres éminents de la cour eux-mêmes ont quitté les lieux.

Le lendemain, vous êtes apatride. Comme tout le monde autour de vous. L'acte ayant été légalement validé immédiatement, et l'empereur n'ayant assumé la moindre erreur, l'empire est plus ou moins vide d'habitants impériaux, et plutôt peuplé de résidents aux racines coupées. Les esclaves, n'ayant pas la citoyenneté locale, ont désormais un statut plus élevé que vous autres, dans une certaine mesure.

Disposant de droits auxquels veillent les bureaux diplomatiques locaux, leur capacité d'acquérir et posséder des biens en cette ville et le reste des royaumes fait qu'ils peuvent racheter pour une bouchée de pain un grand nombre de bâtiments et marchandises que les lois en vigueur redistribuent dans la situation actuelle.

Les pauvres d'hier sont les riches d'aujourd'hui. Après avoir racheté leur liberté, les anciens esclaves traitent leurs anciens maîtres à la mesure de la bonté exercée dans le passé par ces derniers.

Vous n'aviez pas d'esclave, mais vous avez tout de même perdu votre apothicairerie. Désormais, beaucoup ont quitté cette cité étrange. Vous êtes encore là, cherchant votre nouvelle place, quelques semaines après ces événements étonnants qui vous sont plus que redevables.

FIN

45

Votre bol contient maintenant trois ingrédients. Un dernier, le plus rare, reste à ajouter.

Si vous désirez opter pour les énergies magiques et spirituelles alimentées par le repos et l'ataraxie, rendez-vous au 41.

Pour un ingrédient plutôt dominé par les tourments que peuvent engendrer la création et l'au-delà, rendez-vous au 22.

46

La longue cérémonie passe par d'innombrables rites et tableaux différents, mêlant diplomatie, art, et surtout, surtout, un énorme cirage de souliers, en grande pompe.

Vous êtes sur le point de perdre espoir quant aux effets de votre cadeau, quand, alors que le roi est en train de prononcer l'un de ses monologues durant lesquels il raconte ses propres glorioles passées, vous l'entendez s'arrêter net. Tout le monde s'en aperçoit, bien sûr ! Mais pour vous, ce moment a un sens particulier. Vous sentez que quelque chose se passe en lui, et que ce quelque chose vous est probablement dû.

Après une longue pause, Kabassis IV ouvre la bouche et semble sur le point de prononcer un mot. Mais il referme ses lèvres et repart sur une pause encore plus longue. Les

gens dans la foule échangent des regards interrogateurs, presque inquiets. Pourra-t-on se délecter du banquet final si le roi ne termine par tous ses discours ?

Enfin, le souverain s'exprime, d'une voix grave et tremblante, sonnante plus sincère et chaleureuse que jamais :

— Mes sujets, mes bons sujets. Qu'ai-je fait ? Je me rends compte aujourd'hui que mes mains, ces mains, sont pleines du sang d'innocentes et d'innocents dont on aura tranché les têtes bien trop hâtivement, bien trop injustement. Je ne mérite pas mon nom, appelez-moi Kabassis le Cruel. Ou bien oubliez-moi. Si le souvenir de mes années de terrible règne vous plongent dans la tourmente, oubliez-moi et remplacez-moi. Ces mains, sont-elles seulement miennes ? Je sens... je... je suis différent. Je m'en rends compte maintenant, comme sorti d'un rêve qui aura duré des semaines, des mois. Vous avez cru me perdre, me voir périr de cette terrible maladie du lointain. Eh bien, c'est arrivé. J'ai bel et bien péri de ce mal, et l'on m'a transformé, transcendé, je suis entre la vie et la mort, mais peut-être plus mort que vivant. Créature maudite, créature maudite...

Sur ces mots, le roi semble pris de vertiges, et fait quelques pas incertains, avant de dégainer son épée. Une lame magique du nom de Bardale. Il cale celle-ci sur les ornements de son trône afin de bien bloquer le pommeau et la base de la lame, offrant le bout au ciel. Puis, avant



que qui que ce soit ait pu bien comprendre ce qu'il se passe, le roi donne un violent coup de tête contre la pointe de Bardale. Son crâne ainsi transpercé de part en part, il périt une seconde fois. La dernière.

Stupeur dans la grand-salle.

Puis des acclamations !

Les proches de feu Kabassis se retirent sans demander leur reste, tandis que le peuple amassé se met à piller ce qui peut l'être, et à répandre la nouvelle dans le reste de la ville.

Ce soir devait être un soir de fête forcée. Ce sera finalement un soir de fête exaltée !

FIN

47

Lors d'une partie particulièrement repoussante du cérémoniel pré-impérial, le roi est supposé se mettre à nu. Ce dernier n'a aucune raison de montrer la moindre pudeur, après tout sa toute-puissance lui assure le respect, ou au moins la crainte, de toute personne dans le royaume. Et puis ce passage relève de l'art, dirait-on, et ne s'embarrasse donc pas de basses considérations de la sorte.

Assisté par trois serviteurs, Kabassis IV se voit donc déshabillé afin de jouer une courte scène mimée représentant ses premiers instants en tant que nouveau-né, période durant laquelle la légende raconte qu'il aurait été capable de sauver la vie de sa mère en étranglant un loup à deux têtes qui la menaçait. Deux esclaves voués à la mort sont présents, recouverts d'une pitoyable fourrure, afin de représenter le vilain loup.

Le roi s'apprête à les étrangler, chacun d'une main. Bien sûr, le travail a été quelque peu préparé, les deux pauvres morts en sursis ont été déjà roués de coups et plongés tête première dans un feu mal aéré qui leur a déjà bien mis les poumons à mal. Mais alors que Kabassis est sur le point de toucher leur peau, voilà qu'il glisse, tombant à la renverse, le cul frappant par terre avant tout le reste, dans un fracas qui fait stopper net les musiciens et le moindre murmure dans la foule.

Le silence tient ainsi trois secondes, puis un rire isolé provient d'un recoin de l'assistance, de la part d'un fou ou d'un sot. Cette insulte non verbale fait malheureusement office d'ouverture de barrage pour une bonne partie du reste des gens amassés dans le mutisme et la tension depuis trop longtemps. Un fou-rire général se répand et dure, dure, pendant que le roi refuse de se relever seul, et attend que ses serviteurs agissent.

Conscients qu'une telle insolence pourrait ne pas rester impunie trop longtemps, les gens de ce public irrespectueux se dirigent lentement vers la sortie, faisant une croix sur le banquet final, certes à contre-cœur mais dans l'espoir de faire là un excellent choix.

Excellent choix en effet, car une fois le roi relevé par ses gens, il pointe dans l'assistance les plus gros rieurs qu'il aura pu repérer et les fait mener immédiatement près du trône afin de les décapiter lui-même à l'aide de sa lourde épée.

Puis la cérémonie reprend péniblement son cours, avec un public en partie vidé. Le roi devient empereur, et bla, bla bla.

Quelque chose est cassé, toutefois. Sous ses habits neufs d'empereur, Kabassis IV est nu. Tout le monde le savait, mais maintenant tout le monde l'a vu taper du cul contre un marbre admirablement poli, ce qui est encore autre chose. Et pour quelqu'un qui prend plaisir à faire



empaler, pendre ou décapiter tout opposant, cette nouvelle image, racontée à qui mieux mieux dans les pires tripots et les plus belles auberges, n'a rien pour renforcer son autorité.

Alors bien sûr, le règne tyrannique se poursuit. Se durcit même un peu... Votre tentative tient assurément de l'échec, si votre souhait était de rétablir la justice. Mais

au moins, désormais, dans le royaume pullulent les histoires drôles à propos du postérieur impérial, et de la façon dont il claque avec magnificence sur la pierre de notre indifférence.

FIN

48

La fastueuse cérémonie se poursuit, devant une foule partagée entre le silence dû à un souverain prompt à la colère, et les vociférations toujours inévitables car tel enfant perd patience ou tel grand malin croit pouvoir hurler quelque quolibet sans être reconnu.

Lors d'un de ces innombrables rites qui ponctuent la journée, le roi, pas encore couronné empereur, est amené à se lever pour danser quelques pas supposés symboliser sa grandeur bientôt comparable à celle du soleil. Alors que vous observez la moindre de ses mimiques pour y déceler une moue inhabituelle, il vous semble que Kabassis IV entre enfin dans l'inconfort que vous espériez voir poindre.

Il effectue un faux pas, puis deux. L'assistance retient son souffle. Un faux pas de plus et ce n'est plus le roi qui sera dans l'embarras, mais toute l'assistance qui risque de se voir décapitée pour avoir contemplé le souverain dans un moment de faiblesse. Pour tout le monde ici, ces erreurs sont le fruit d'un manque d'entraînement, le bonhomme n'étant pas connu pour son appréciation des arts. Pour vous, toutefois, il paraît clair que l'on peut voir ici la marque d'un soin puissant apporté à une créature que ce genre de bénédiction incommode plutôt qu'autre chose.

D'ailleurs, la peau du roi commence à se flétrir à vue d'œil.

D'abord aux premiers rangs, puis de plus en plus loin, on pousse des murmures d'étonnement ou des cris d'effroi, tandis que le roi s'évertue à terminer sa danse et ordonne d'un geste à ses serviteurs de reculer lorsque certains s'avancent pour l'aider. Le souverain ne paraît pas comprendre ce qui lui arrive, et fait tout pour conserver les apparences, maintenir son image de roc indestructible.

Or, cette volonté de se montrer invulnérable ne fait qu'accélérer sa déchéance. Bientôt, l'un de ses doigts tombe, puis un autre. Trois secondes plus tard, un œil explose et son contenu se déverse sur son visage déjà gonflé et purulent.

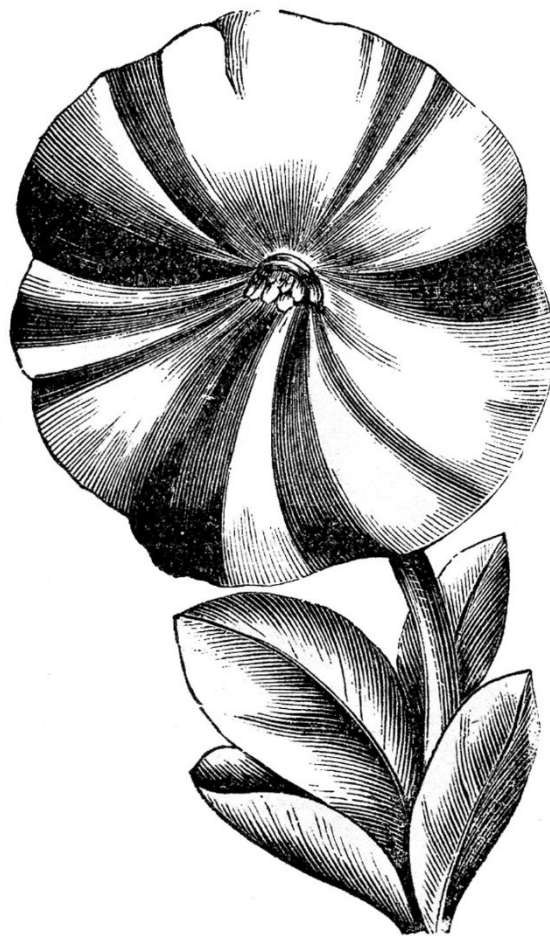
Le nouveau mage guérisseur du roi bouscule un garde pour se ruer sur l'estrade où se produit son unique patient. Mais ce dernier, ivre de douleur et d'orgueil, tire son épée et la plante immédiatement dans la poitrine de l'insolent médecin.

Ayant signé là son ultime testament, le roi se met à hurler des imprécations sibyllines. Sa langue ayant à son tour enflé et explosé, rien de ce que dit le moribond ne parvient à sortir de cette bouche de façon intelligible.

C'est dans une mare de sang, de tripes et de chairs partiellement putréfiées que s'écroule enfin feu le roi, qui ne sera jamais couronné empereur.

Vous tâchez de profiter d'une joie discrète, par crainte de susciter le courroux des ignobles loyalistes, mais le fait est là : le peuple peut maintenant tenter de rétablir un pouvoir moins inique. Vous avez réussi.

FIN



49

Voici les ingrédients communs à votre disposition parmi ce qui se trouve dans nombre de foyers de la région :

- de l'ail écrasé, dont on peut trouver l'odeur repoussante mais qui agit rapidement et se révèle efficace pour réduire certaines affections ;
- de la lavande séchée, dont on loue surtout le délicat parfum, dont on peut noter aussi les vertus rassérénantes ;
- de la pâte de gingembre, dont l'action stimule rapidement le métabolisme au prix d'un goût et d'une odeur qui ne conviennent pas à tout le monde ;
- de la racine de valériane, un puissant calmant à l'action progressive ;
- de la vermille, un mélange de verveine et de camomille préparé par l'herboriste Satilas, (vous pouvez tout aussi bien utiliser de la camoveine, un mélange de camomille et de verveine vendu par l'herboriste Satoleos), aux vertus apaisantes pour le corps et l'esprit.

En étudiant ces différentes possibilités, vous prenez en mains un pot de vermille et un pot de camoveine, ce qui vous rappelle la terrible bataille commerciale qui eut lieu voilà quelques années entre Satilas, gnome réputée pour sa bonhomie ainsi que son inventivité, et Satoleos, nain à la barbe incompréhensiblement tressée, connu pour son sens de la poésie, et pour son appétence, rare chez les siens, envers le plein air et toutes les abondantes ressources végétales nourricières et médicinales qu'on y

trouve — chez les nains, on ne se fait pas d'amis à coup de laitue.

Chacun de ces deux charmants énergumènes avait conçu ce qu'il ou elle pensait être une nouveauté révolutionnaire, combinant dans des proportions parfaites la camomille et la verveine, ou la verveine et la camomille, pour le plus grand bonheur futur de leurs clients. Bien sûr, leur maîtrise de l'herboristerie signifiait aussi que les plantes étaient cultivées avec amour, pour Satilas, et cueillies avec le plus grand respect, pour Satoleos. De même, le séchage et la préparation bénéficiaient du plus grand soin. Toujours est-il que le public ne voyait pas bien la différence entre ces deux préparations qui furent mises en vente le même jour.

Les deux concurrents se mirent à distribuer des échantillons gratuits à tout va, puis à trouver des cobayes publics afin de démontrer... pas grand-chose à vrai dire. Ces mélanges étant vendus pour améliorer la digestion et le sommeil, toute démonstration restait par nature complexe à organiser et très lente à observer. Un concours d'endormissement fut lancé, mais aucune conclusion claire ne put en être tirée. On en tira par contre une tradition, et désormais chaque année, à l'entrée dans l'automne, la ville organise un Tournoi de la Dormition, avec de nombreux sponsors et des lots à gagner.

Vous n'y avez jamais participé directement, mais vous avez aidé quelques personnes à remporter des médailles et cadeaux de prestige, dont cette sublime statue de loir qui trône encore dans le jardin de l'un de vos plus fidèles clients, Boombor l'assoupi. Surnom qu'il a obtenu grâce à vos talents de préparatrice. Car oui, les herboristes sont bons pour fournir de la matière première ou des mélanges simples, mais rien ne vaut les apothicaires, et encore moins les apothicaires enchanteurs, lorsqu'il s'agit de concocter des remèdes vraiment efficaces. En tout cas, ces concours auront été pour vous l'occasion d'éprouver concrètement le fait que la camoveine et la vermillite ont le même degré d'efficacité.

Choisissez maintenant votre ingrédient (dans la liste mentionnée plus haut) puis trouvez-le dans le tableau en page suivante et reportez sur votre feuille d'aventure les modificateurs et mots-clés éventuels correspondants.

Ingrédients communs :

Ingrédient	Parfum	Soin	Ancrage	Hâte	Mots
Ail écrasé	-2	+2		+2	
Amanite crémeuse	+1	-2	+2	-1	
Amanite panthère		-3	-2	+1	
Amanite phalloïde		-4		-3	EXO
Amanite tue-mouche		-2	-2	+1	EXO
Baies de Belladone	-1	-2		+2	
Camoveine		+1	+1		
Feuille de laurier traître	+2	-1	-1		EXO
Lavande séchée	+3		+1		
Pâte de gingembre	-1	+1		+1	
Pétales de rose noire	+1	-1	-1	+1	
Racine de valériane			+2	-2	
Vermille		+1	+1		

Pour avoir opté pour l'un de ces composants que la civilisation a déjà adopté et dompté pour leurs goûts et leurs odeurs agréables, vous pouvez, si vous le désirez, appliquer un léger enchantement qui tend à améliorer le parfum de votre préparation (si vous le faites, appliquez un modificateur de +1 sur l'indice Parfum).

Après quoi, rendez-vous au 10.

L'interminable et pompeuse cérémonie suit son cours, de la façon la plus prévisible et déprimante qui soit.

Seul moment un peu plus animé : lors d'un chant soliste, une chanteuse demi-elfe tente de tenir longtemps une note extrêmement haute, et finit par craquer, allant jusqu'à tousser. La fatigue et la tension, sans doute. D'un geste effectué du petit doigt, le roi la fait décapiter puis les programmes reprennent leurs cours sous un silence gêné ponctué d'une quantité étonnamment infime de tousses et raclements de gorge. On entend même une mouche voler, mais ce n'est peut-être pas une information si pertinente en vertu du fait qu'il s'agit du familier d'une mage élémentaliste et que cette mouche magique a taille d'un poing d'ogre.

Si vous disposez d'un des mots-clés suivants, continuez votre lecture dans la section indiquée pour le premier mot-clé proposé que vous avez (par exemple, si vous avez EXO et LYS, vous n'avez pas le choix entre EXO et LYS, allez au passage noté pour EXO car il est mentionné avant).

Mot-clé RÊVERIE : rendez-vous au 27.

Mot-clé EXO : rendez-vous au 30.

Mot-clé MOR : rendez-vous au 5.

Mot-clé LYS : rendez-vous au 47.

Si vous n'avez aucun de ces mots-clés sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au 38.

Remerciements

Merci à Laurent et à Matthias pour leurs relectures.

Merci aux équipes de Litteraction et du forum RDV1 permettant d'assurer la tenue annuelle du Mini-Yaz, notamment aux assesseurs de cette édition :

Merlinpinpin, Yome et Flam.

