Guillaume Pipon

La mémoire du sorcier fantôme

Illustrations de Lucile Durand

Yome
BOOKS

Grok

LA GUERRE

La Guerre des Ronces a opposé le Royaume de Cerv aux Territoires ombrés. Au milieu de ces deux contrées immenses, gouvernées l'une par le roi Kal et l'autre par le seigneur Galed, se situait autrefois une petite province neutre où ne poussait que de la mauvaise herbe, raison pour laquelle on l'appelait communément Les Ronces.
Mais un jour, le seigneur Galed eut l'envie de conquérir cette terre qui n'appartenait à personne. Les gens des Ronces, cependant, eurent vent de son projet avant qu'il ne lève son armée à la frontière, et vinrent demander de l'aide au roi Kal. Ce dernier accepta en échange d'un mariage avec la plus belle fille de la petite province.
Ainsi commença la terrible guerre qui n'allait se finir que cent soixante-deux ans plus tard sur une victoire du Royaume de Cerv et un accord inattendu. Les Ronces ont laissé dans l'Histoire de terribles batailles abreuvant la terre du sang des morts et des blessés, mais elles ont aussi produit des héros.
Parmi eux, se battant pour le Royaume de Cerv : Théobald, un guerrier aux exploits retentissants, ou encore le sorcier Malasine, qu'on appelle depuis son décès le sorcier fantôme. Certains pensent en effet qu'il n'a pas tout à fait quitté le monde des vivants.

250 ANS PLUS TARD

Vous êtes Elric, comédien et chef d'une troupe de théâtre itinérante.
Vous n'avez pas eu une enfance facile. A l'âge de 8 ans seulement, vous avez perdu vos deux parents. Vous avez bien failli très mal tourner à ce moment-là. Livré à vous-même dans la ville de Cor, capitale du Royaume de Cerv, vous viviez sans toit, à la merci du premier venu. Vous mangiez ce que vous trouviez à même le sol ou ce que voulaient bien vous donner les commerçants apitoyés en fin de marché. Vous dormiez dans des rues crasseuses, sur une terre poussiéreuse et souvent jonchée de déchets. Les autorités vous délogeaient au milieu de la nuit, vous empêchant de vous reposer. Il n'était pas rare que d'autres enfants des rues vous agressent pour vous dérober le maigre relief de repas que vous aviez réussi à dénicher.
Vous avez alors intégré une petite bande qui semait la terreur partout où elle allait. C'est là qu'on vous a appris à glisser vos mains dans les poches des citadins sans qu'ils s'en rendent compte. Ainsi vous récupériez quelques pièces d'argent immédiatement confisquées par votre chef de meute.

Vous auriez pu virer brigand et tuer les voyageurs qui ne se délestaient pas suffisamment vite de leurs objets de valeur. Vous auriez pu devenir fou.
Heureusement, vous avez fait la rencontre d'une troupe de baladins qui vous ont accueilli en leur sein. Trois acrobates, deux musiciens. Cette expérience vous a donné goût à la vie de nomade. Et un jour, vous avez vu des comédiens jouer sur des tréteaux montés à la hâte. Ce fut une révélation. Vous avez tout de suite voulu faire la même chose qu'eux.
Ainsi, à l'âge adulte, vous avez créé votre propre troupe. Vous avez mis un point d'honneur à embarquer avec vous des comédiens inhabituels, pour la plupart rejetés par leur propre communauté. Au fil des rencontres, vous avez recruté un Minotaure (Erganos), un Nain (Balthazar), une Elfe magicienne (Tania), un moine (Giacomo), un Doppelgänger (Ox) capable de prendre n'importe quelle apparence, des jumelles guerrières (Djena et Djina), un Lutin (Toupeti), et une Gorgone (Ly) incapable de pétrifier qui que ce soit du regard.
Et, le salaire des artistes étant maigre (ou peut-être est-ce par goût), vous avez continué les vols.
Vous voyagez donc de fermes en villages, et de villages en villes, transportant votre matériel de théâtre dans des chariots. Vous jouez les pièces les plus connues avec

enthousiasme. Et la nuit, vous et une partie de votre troupe vous lancez dans des aventures périlleuses qu'on pourrait qualifier de « cambriolesques » pour récupérer les trésors cachés des belles maisons.

Or, le mois dernier, par l'entremise de Giacomo, vous avez appris que la Bibliothèque de l'Hippocampe, plus grande bibliothèque du Royaume de Cerv, s'intéressait aux Archives de la Guerre des Ronces qu'elle pourrait racheter pour plusieurs milliers de pièces d'argent. Le seul exemplaire connu se trouve dans la maison du sorcier fantôme dans la ville de Souv.

Grâce à ses relations, le moine a pu vous faire inviter par le Mayeur lui-même pour une représentation de la pièce historique « Les Ronces » écrite par Yser, plus grand dramaturge de tous les temps. Cette pièce retrace la Guerre des Ronces du point de vue du héros Théobald que vous interprétez. Pour ce rôle, vous avez renoué avec votre passé belliqueux et vous êtes entraîné au lancer de couteaux avec une précision mortelle.

Votre mission : dérober les précieuses Archives dans la maison du sorcier.

RÈGLES DU JEU

Dans cette histoire, vous incarnez Elric, comédien, chef de troupe théâtrale, et voleur du Royaume de Cerv. Votre but est de récupérer les Archives de la Guerre des Ronces dans la maison du sorcier fantôme. Vous allez rencontrer de nombreux obstacles, mais c'est vous qui déciderez de vos actions. A la fin de chaque paragraphe numéroté, vous aurez le choix entre plusieurs possibilités qui vous renverront chacune vers un nouveau paragraphe jusqu'au dénouement. Selon vos choix, votre aventure pourra s'arrêter très vite, ou au contraire se déployer dans une direction que vous n'auriez pas imaginée au départ. **Trois fins différentes sont possibles.**
Pour jouer, vous aurez besoin d'une feuille de papier (vous pouvez pour plus de confort photocopier la feuille d'aventure en fin de livre), d'un crayon, d'une gomme, et d'un dé à 6 faces qui vous servira lors des combats et de vos tentatives de vol.

Méfiance de la population

Votre score de Méfiance correspond à la **Méfiance de la population envers vous**. Vous commencez avec un

score de Méfiance de 1. Plus vous ferez des actions suspectes, plus ce score augmentera. Il pourra également baisser si vous vous tenez tranquille. Dans certains cas, suivant votre score de Méfiance, vous serez orienté vers un paragraphe ou un autre.

Tentatives de vol

En tant que voleur et utilisant principalement les techniques de pickpocket, vous pourrez tenter de voler la plupart des personnages que vous rencontrerez dans la ville de Souv. Cependant, sachez que **plus vous tenterez de vols, plus votre score de Méfiance augmentera**. En effet, les gens parlent, et s'ils ne vous prennent pas sur le fait, ils se rendent bien compte que vous étiez dans les parages quand on leur a fait les poches. Bref, ils se méfieront de plus en plus de vous.
Imaginons que vous ayez envie de voler un garde. Concrètement, une tentative de vol se matérialise de la façon suivante :

Garde

Réussite : rendez-vous au **146**.
Échec : rendez-vous au **134**.

Si vous optez pour le choix qui mentionne la tentative de vol, lancez le dé. Si vous obtenez un score strictement supérieur à votre score de Méfiance, alors votre vol est réussi et vous devez vous rendre au paragraphe de réussite (ici le paragraphe **146**). Si vous obtenez un score inférieur ou égal au niveau de risque, votre victime vous a pris la main dans le sac, et vous devez vous rendre au paragraphe d'échec (ici le paragraphe **134**). Dans tous les cas, augmentez ensuite votre score de Méfiance de 1 point.

Exemple : vous décidez de voler un marchand au début de l'aventure. Votre score de Méfiance est alors de 1. Vous lancez le dé et obtenez un 3. Vous avez donc réussi (3 > 1) et vous rendez au paragraphe indiqué. Votre score de Méfiance passe alors à 2 pour la prochaine tentative de vol.

Santé

Vous débutez avec 25 points de santé. Vous pourrez en perdre ou en gagner tout au long de l'aventure, mais **jamais vos points de santé ne dépasseront ce total initial**. Si à un moment donné votre santé tombe à 0, vous êtes mort et votre aventure s'achève sur le champ.

Argent

Vous débutez avec 100 pièces d'argent. Parfois, un choix vous sera proposé avec (Argent : 5). Cela signifie que vous ne pouvez opter pour ce choix que si vous avez au moins 5 pièces d'argent, et que vous les perdrez automatiquement si vous faites ce choix.

Magie de Tania

En tant que comédien, vous ne pouvez pas utiliser la magie. Cependant, l'une des membres de votre troupe, l'Elfe Tania, est une magicienne qui pourra vous aider à certains moments du jeu.

Dans ce cas, **un choix vous sera proposé avec le nombre de points de magie nécessaires, par exemple (Magie : 4)**. Si vous optez pour ce choix, la Magie de Tania baissera du nombre de points correspondants. Vous ne pourrez pas opter pour ce choix si vous n'avez pas le nombre de points de magie requis.
Parfois, les choix impliquant la Magie de Tania ne comporteront aucune indication sur le nombre de points de magie nécessaires. Dans ce cas, suivez juste les instructions dans le texte du paragraphe indiqué.
Tania commence l'aventure avec 20 points de magie. Son score ne pourra jamais dépasser ce total de départ. Si vous avez 0 point, vous ne pourrez plus utiliser la magie.

Combats

A chaque fois que vous devrez combattre, les statistiques de votre adversaire seront indiquées de la façon suivante (imaginons que ce soit un garde) :

⚔ Garde

Santé : **10** Niveau : **3** Dégâts : **2**

Notez ces statistiques sur votre feuille d'aventure. Le combat se déroule ensuite de la façon suivante :

1. Lancez le dé

a. Si vous obtenez un score supérieur ou égal au Niveau de l'adversaire, alors vous le blessez. Rendez-vous au 2.

b. Si vous obtenez un score strictement inférieur au Niveau de votre Adversaire, c'est lui qui vous blesse. Rendez-vous au 3.

2. Pour déterminer le nombre de points de santé que perd votre adversaire, faites le calcul suivant : Résultat du dé – Niveau de l'adversaire + Dégâts de votre arme
Notez le nouveau nombre de points de santé de votre adversaire puis rendez-vous au 4.

3. Pour déterminer le nombre de points de santé que vous perdez, faites le calcul suivant : Niveau de l'adversaire – Résultat du dé + Dégâts de l'adversaire – Protection de votre armure
Notez le nouveau nombre de points de santé de votre adversaire puis rendez-vous au 4.

4. Si ni vous ni votre adversaire n'avez une santé inférieure ou égale à 0, recommencez au 1.

Remarque 1 : Parfois, vous combattrez plusieurs adversaires à la fois. Cela ne change rien à la méthode. Les caractéristiques de vos adversaires seront ajustées en conséquence. Le nom de vos adversaires sera indiqué au pluriel. Vous n'aurez pas à mener plusieurs combats pour vous en défaire.

Remarque 2 : **certains combats se dérouleront sur plusieurs paragraphes numérotés. Vous pourrez alors faire des choix qui changeront le déroulement du combat.** Notez donc bien les caractéristiques de départ de votre adversaire. Elles vous seront rappelées dans le paragraphe suivant, sauf la santé qui pourra avoir été modifiée par vos attaques, de la manière suivante.

⚔ Garde

Niveau : **3** Dégâts : **2**

Une fois au nouveau paragraphe, appliquez toutes les indications pour vous et votre adversaire avant de lancer un nouvel assaut.

Exemple de combat contre le garde aux caractéristiques précédemment indiquées (Santé : 10, Niveau : 3, Dégâts : 2). Vous-même possédez une épée (Dégâts + 2), une armure de cuir (Protection +1) et vos 25 points de santé de départ :

1. Vous lancez le dé pour le premier assaut et obtenez un 5. Comme ce score est supérieur au niveau 3 du garde, vous le blessez. Le garde perd 5 (résultat du dé) – 3 (niveau du garde) + 2 (dégâts de vos couteaux) = 4 points de santé. Il n'a donc plus que 10 - 4 = 6 points de santé.

2. Vous lancez le dé pour le deuxième assaut et obtenez un 2. Comme ce score est inférieur au niveau 3 du garde, c'est lui qui vous blesse. Vous perdez 3 (niveau du garde) – 2 (résultat du dé) + 2 (dégâts du garde) – 1 (protection de votre armure de cuir) = 2 points de santé. Vous n'avez donc plus que 25 - 2 = 23 points de santé.

3. Vous lancez le dé pour le troisième assaut et obtenez un 3. Comme ce score est égal au niveau 3 du garde, vous le blessez. Le garde perd 3 (résultat du dé) – 3 (niveau du garde) + 2 (dégâts de votre épée)

= 2 points de santé. Il n'a donc plus que 6 - 2 = 4 points de santé.

4. Vous lancez le dé pour le quatrième assaut et obtenez un 6. Comme ce score est supérieur au niveau 3 du garde, vous le blessez. Le garde perd 6 (résultat du dé) – 3 (niveau du garde) + 2 (dégâts de votre épée) = 5 points de santé. Il n'a donc plus que 4 - 5 = -1 point de santé. Le garde est vaincu puisque sa santé est inférieure à 0. Le combat s'arrête. Vous pouvez aller au paragraphe de victoire indiqué dans le texte.

Inventaire

Vous pouvez porter jusqu'à 5 objets (armes et armures comprises). Si vous voulez acquérir un nouvel objet et que vous avez déjà 5 objets, vous devrez abandonner l'un de vos objets.
Vous commencez l'aventure avec vos **couteaux de lancer (Dégâts +1)**.

Mots-Codes

Certaines de vos décisions auront des conséquences qui ne seront pas immédiates. On vous demandera alors de noter un mot-code.
Exemple : Notez le code **Voleur**.
Inscrivez-le sur votre feuille d'aventure. Plus tard dans l'histoire, certains choix ne seront accessibles que si vous possédez ce mot-code (indiqué en gras).

Maintenant, rendez-vous au **1.**

1

Votre convoi avance doucement sur le chemin qui traverse la forêt**.** Il transporte vos vivres, vos tentes, votre matériel de théâtre, et, bien cachés au fond d'une carriole, les objets que vous avez volés dans la dernière cité où la troupe s'est produite.
Au loin, la ville de Souv dresse ses habitations cossues au bord du fleuve Neur. Le ciel d'été permet de distinguer ses méandres dans les contreforts du massif montagneux. Vous apercevez les fortifications de la cité, le clocher de son église blanche, et les toits de nombreuses maisons coiffées de tuiles en ardoise.
Vos trois chariots descendent la pente douce de la colline, tirés chacun par un cheval puissant et lourd. Tout en tenant les rênes de la jument rustique qui conduit votre carriole, vous pensez au spectacle que vous allez donner, et aux *Archives de la Guerre des Ronces* dont vous comptez bien vous emparer dans la maison du sorcier fantôme.
Rendez-vous au **165**.

2

Tout en discutant avec l'homme, vous agissez tout en douceur, et vos doigts agiles pénètrent dans sa poche. Mais votre victime tout à coup s'aperçoit de votre geste.

Il saisit votre bras, et appelle la milice. Vous avez beau être accompagné des jumelles guerrières, elles ne peuvent rien pour vous. La milice assure une présence importante dans cette partie de la ville, et ils arrivent nombreux. Ils vous emmènent tandis que vos amies vous regardent tristement.
Rendez-vous au **14**.

3

— Je ne peux pas vous en parler avant que vous me donniez votre accord. Sachez seulement qu'il ne s'agit rien d'illégal, nous respecterons la loi. Mais si vous acceptez, alors nous serons liés par un pacte. Si vous me trahissez, je vous promets la mort, et pas vraiment dans sa forme la plus douce. Si vous me servez, au contraire, vous serez riche, et vous n'aurez plus besoin de vous occuper d'argent. Vous pourrez jouer des pièces de théâtre autant que vous voudrez.
Si vous acceptez, rendez-vous au **170**.
Si vous refusez, rendez-vous au **264**.

4

Vous vous demandez subitement si sa source d'énergie ne provient pas du livre enfermé dans le cristal sur sa tête. Alors, vous élaborez un plan que vous expliquez à vos deux compagnons. Ils l'approuvent sans hésitation.

Vous décrochez le grappin de votre ceinture et le faites tournoyer dans l'air. Puis, vous le lâchez pour atteindre le pseudocrâne du golem, et harponnez sa nuque. Evidemment, la méthode lui déplaît, mais, le temps qu'il comprenne ce que vous voulez faire, vous tirez déjà sur la corde pour le déséquilibrer. Surprise, la créature s'écroule sous vos efforts conjugués. Alors, vous courez vers lui et grimpez sur ses épaules pendant qu'il se trouve à terre. Enfin, vous donnez des coups de marteau répétés pour détruire entièrement le cristal.

Mais le golem se relève, vous faisant basculer sur le sol. Très en colère, ou du moins autant que puisse l'être un monstre sans visage, il lève le pied pour vous écraser.

C'est à ce moment-là que vous l'apercevez. La rune qui contrôle le Golem a été placée sous son pied. Le sorcier fantôme redouble de malice. Cependant, la tonne de marbre se rapproche dangereusement de votre figure. Vous roulez sur le côté au dernier moment pour lui échapper.

— Sous son pied ! alertez-vous. Malasine a gravé la rune sous son pied !
Tania se rapproche, tandis que vous restez à terre, trop affaibli pour vous relever. Elle s'empare de l'un de vos couteaux, marmonne quelques mots, et la lame brille.
— J'ai transmis toute l'énergie qui me restait à ton couteau. Vise la rune et surtout atteins-la. Ça devrait suffire à la détruire.
Notez que vous avez désormais un couteau enchanté par Tania (Dégâts +200).

Golem
Niveau : **5** Dégâts : **5**

En cas de victoire, rendez-vous au **246**.

5

Comme vous avez vraiment envie de savoir ce qui se trouve dans ces fameuses Archives, vous saisissez la couverture d'une main et la tournez pour lire la première page. A peine le livre est-il entrouvert qu'une lumière intense s'échappe des pages.
— Non ! crie l'Elfe.

Mais c'est déjà trop tard. La lumière vous enveloppe tous les deux, et lorsqu'elle disparaît, vous ne comprenez plus rien. Certes, vous êtes toujours en vie, mais vous vous demandez ce que vous faîtes dans cette caverne illuminée à côté de ce gros tas de pierres, qui est cette charmante personne à quelques mètres de vous, et même qui vous êtes vous-même. Votre aventure s'achève ici.

Fin

Dommage ! Vous étiez presque au bout ! La prochaine fois, vous écouterez les conseils de Tania avant d'agir. Ou ceux du sorcier Malasine. Souvenez-vous de ses mots : « Celui qui veut retrouver la mémoire la perdra. ». C'est exactement ce qui vient de vous arriver.

6

Vous vous asseyez à la table de l'homme et discutez avec lui joyeusement. Vous l'embobinez tellement qu'il ne pense plus à son autographe. En revanche, vous restez très concentré. Vous avez remarqué une sacoche posée par terre à côté de sa chaise. A un moment, vous faites semblant de relacer vos chaussures, et vous en profitez pour introduire votre main dans la poche en cuir. Vous en retirez une belle bourse qui contient, vous le verrez

plus tard, 100 pièces d'argent. Vous souriez, tandis que l'homme vous relance pour un autographe.
Si vous acceptez de signer, rendez-vous au **49**.
Si vous jouez carrément un morceau de la pièce devant lui, rendez-vous au **118.**
Si vous refusez, rendez-vous au **152.**

7

Vous attendez patiemment au bar en sirotant votre lait de chèvre.
Le client ne s'arrête pas de parler. Son récit le porte dans un flot ininterrompu d'aventures incohérentes et rocambolesques entrecoupées de rasades de bière qui ne vous permettent malheureusement pas d'intervenir naturellement dans la conversation pour l'instant.
Pour interrompre brutalement son monologue, rendez-vous au **183.**
Si vous préférez attendre, rendez-vous au **7** (mais vous risquez d'attendre longtemps).

8

Vous rejoignez Erganos le Minotaure en train d'assembler les planches en chantonnant.

Erganos est un poète romantique malgré sa musculature impressionnante. Il a été chassé du royaume des hommes-bêtes car il s'est entiché d'une jeune femme à qui il a fait la cour. Or, la loi des hommes-bêtes interdit toute union avec les humains. Erganos n'a eu d'autre choix que de suivre votre troupe pour échapper au châtiment que lui réservait son peuple : la mort par décapitation. Une vraie boucherie en quelque sorte. Vous l'avez recruté, car il a de réels talents de comédien, notamment dans la tragédie.

Vous vous saisissez d'un marteau et plantez un pieu dans le sol pour tendre la corde qui consolidera la structure du plancher.

Pour parler à Erganos, rendez-vous au **184.**

Si vous préférez terminer le travail en silence, rendez-vous au **226**.

9

Comme vous l'aviez supposé, dès que vous tournez dans le passage, vous vous retrouvez face à deux brigands armés de couteaux. Un troisième vient empêcher toute possibilité de fuite.

— Donne-nous tout ce que tu as et on te laisse la vie sauve.

Pour obtempérer et leur donner tous les objets de votre inventaire, rendez-vous au **269**.
Si vous souhaitez vous battre jusqu'au bout avec de fortes chances de perdre, rendez-vous au **275**.

10

— Partez, gronde le spectre. Ou vous subirez ma colère.
Vous n'avez pas l'intention de fuir, pas avant de vous être emparé du livre que Giacomo a laissé échapper de ses mains, surpris par l'apparition soudaine. Vous courez le ramasser malgré la douleur qui vous tance toujours au flanc. Vous l'ouvrez, espérant, vous ne savez pourquoi, que cela fera disparaître le spectre. Vous constatez alors que toutes les pages sont blanches. Le fantôme s'amuse de votre naïveté. Un faux, destiné à tromper tous les chasseurs de trésor.
— Celui qui veut retrouver la mémoire la perdra, déclare Malasine. Pensiez-vous vraiment me voler si facilement mes précieuses Archives ?
Si vous souhaitez lui demander où sont les véritables documents, rendez-vous au **124**.
Si vous préférez attendre de voir ce qu'il va faire, rendez-vous au **71**.

11

Les siamois géants s'écroulent à terre, à moitié dans l'inconscience. Les spectateurs vous applaudissent. Ils ont apprécié ce combat particulièrement original. Des frères siamois contre des sœurs jumelles, on ne voit pas ça tous les jours ! Certains ont même pris des paris ! Vous fouillez sommairement votre adversaire. Il n'a sur lui que 10 pièces d'argent que vous empochez. Vous pouvez également prendre l'une de ses épées dentées (Dégâts +3). Djena et Djina s'emparent de l'autre comme trophée. Puis vous rejoignez votre campement avant que la milice n'arrive pour comprendre ce qui s'est passé.
Rendez-vous au **226**.

12

Tania titube jusqu'au battant, tente de l'ouvrir, échoue.
— Il nous a enfermés !
Vous ne pouvez plus faire qu'une seule chose : attendre que quelqu'un vienne vous sortir de cet endroit maudit. A moins que vous ne vouliez ouvrir le livre par curiosité malgré les avertissements de Tania.
Si vous ouvrez les Archives, rendez-vous au **5**.
Sinon, rendez-vous au **238**.

13

Tandis que vous vous dirigez vers votre camp, Richard vous remercie, et part de son côté.
— Ravi d'avoir fait ta connaissance, lance-t-il en s'éloignant.
Rendez-vous au **179**.

14

Vous vous retrouvez au cachot, et vous constatez que la réputation des gardes de Souv n'est pas usurpée. Ils viennent de temps à autre vous torturer, s'amusent à parier sur le fait que vous crierez ou non lorsqu'on vous coupera un doigt de pied. Vous avez échoué dans votre objectif de vous emparer du Livre des Archives. Et même, on peut le dire, dans votre vie entière. Votre aventure s'achève ici, au milieu des rats et des odeurs nauséabondes.

Fin

Vous avez joué avec le feu et vous avez perdu. Peut-être aurez-vous plus de chance une prochaine fois.

15

Le cadavre du garde jonche désormais le sol. Vous auriez aimé lui laisser la vie, mais vous n'aviez pas le choix. La suspicion de la population envers vous va forcément augmenter. Ajoutez 2 points à votre score de Méfiance.
Au moins, vous savez désormais que l'homme que vous poursuiviez est un conseiller du Mayeur. Vous vous demandez bien ce que Giacomo et lui ont pu se raconter. Mais vraisemblablement, cela ne vous dit rien qui vaille. En effet, la rencontre était secrète, votre ami ne vous en a pas parlé. Vous vous promettez donc d'interroger le moine le moment venu. Et vous revenez sur votre campement.
Rendez-vous au **240**.

16

— Tu ne connais pas une formule magique contre cette statue ratée ?
— Je te signale que j'ai usé quasiment de toute ma magie. Je pourrais éventuellement le faire exploser, mais nous n'y survivrions pas. On serait enterrés vivants. Normalement, il doit arborer une rune quelque part sur sa peau de pierre. C'est là qu'il faut frapper pour l'anéantir. Mais comme je te dis, je n'ai plus beaucoup de pouvoir.

D'abord, il faut identifier la rune. Ensuite, je te donnerai tout ce que j'ai, et il ne faudra pas que tu te rates.
— Dans ce cas, il faut que l'un de nous fasse diversion pour que tu puisses observer le Golem en détail et déceler la rune.
Livrez un assaut au moins avant de faire un choix.

Golem

Niveau : **5** Dégâts : **5**

- Demander à Giacomo de faire diversion au **223**.
- Faire diversion vous-même au **84**.

En cas de victoire : rendez-vous au **246**.

17

Vous vous approchez de l'escalier monumental, posez votre main sur la boule de la rambarde, et la tournez comme si vous la dévissiez.
Vos deux compagnons montrent un certain étonnement. Le plus incrédule est sans doute Giacomo que vous voyez bouche bée. Mais c'est Tania qui vous adresse la parole la première.

— Qu'est-ce que tu fais ? Les pièces d'argent, les bijoux et les œuvres d'art ne te suffisent plus ? Il te faut aussi les boules de rampe ?

— L'escalier était piégé par un sort de téléportation, lui expliquez-vous. C'est un ouvrier du quai qui m'a prévenu en échange d'un peu de monnaie. Désormais, la voie est libre.

L'Elfe semble désorientée.

— Effectivement, confirme-t-elle finalement en touchant à son tour la boule. Une partie de la magie a disparu.

Il ne vous reste plus qu'à monter les marches.

Pour vous diriger vers le premier étage, rendez-vous au **164**.

Pour le deuxième étage, rendez-vous au **166**.

18

Votre regard ne décroche pas des magnifiques couteaux en argent aux reflets magiques que le vendeur expose. Vous lui demandez à voir de plus près un bouclier accroché tout en haut du mur. Il part chercher une échelle dans l'arrière-boutique pour le décrocher. Vous en profitez pour dissimuler la panoplie de couteaux sous votre tunique. A son retour, le commerçant ne remarque rien.

Vous examinez scrupuleusement le bouclier puis lui expliquez que vous n'êtes finalement pas intéressé.
Vous pouvez ajouter les **couteaux en argent** (Dégâts +4) à votre inventaire.
Si vous souhaitez acheter, rendez-vous au **135**.
Si vous souhaitez vendre, rendez-vous au **51**.
Si vous demandez au marchand un renseignement, rendez-vous au **251**.
Pour revenir sur la place principale, si vous avez le code **Temps**, rendez-vous au **98**, sinon rendez-vous au **240**.

19

Lorsque vous enlevez au démon ses derniers points de santé, il se réfugie dans le miroir. Mais dans sa fuite, il perd une corne qui tombe au sol. Vous la ramassez. Peut-être vous sera-t-elle utile plus tard.
Notez la **corne de démon** dans votre inventaire. Elle permet d'ajouter 5 points de dégâts lors d'une attaque sur n'importe quel adversaire en plus des dégâts de votre arme. Elle peut être utilisée 5 fois.
Pour revenir dans la galerie, si vous n'avez pas encore visité toutes les pièces du deuxième étage, rendez-vous au **270**, sinon, rendez-vous au **62**.

20

Vous soupirez en espérant que le pouvoir de l'épée de Théobald tiendra bon et que le moine restera de votre côté.

— Ne t'inquiète pas, dites-vous à Tania. Il va revenir.

Mais vous avez quand même un sérieux doute. Après tout, la lame a plus de 250 ans, et il ne serait pas impensable que sa force se soit estompée au fil des années.

Vos craintes semblent se confirmer lorsque la porte s'ouvre de nouveau sur quatre guerriers féroces, qui, une fois la salle inspectée, vous prennent vos armes, puis s'écartent devant le Mayeur Renald Ingwar suivi de Giacomo.

Rendez-vous au **143**.

21

— Le Mayeur Renald Ingwar est issu d'une lignée respectée. Son ancêtre était le grand héros Theobald Ingwar dont les exploits lors de la Guerre des Ronces retentissent encore aujourd'hui. Il est question de lui élever une statue sur la place centrale. Les mauvaises langues disent que le roi a donné la ville à Renald Ingwar uniquement à cause de sa prestigieuse ascendance. Et si j'étais vous, je ne chercherais pas à en savoir plus sur lui. Ingwar gouverne

la ville d'une main de fer, il jette aux cachots tous ceux qui lui résistent. Et il est malin. Il a des espions un peu partout dans tous les quartiers de la ville.

Pour demander des infos sur la maison du sorcier fantôme, retirez 10 pièces d'argent de votre bourse et rendez-vous au **102**.

Pour des infos sur la ville, retirez 10 pièces d'argent de votre bourse et rendez-vous au **94**.

Si vous préférez prendre congé, rendez-vous au **93**.

22

— Mesdames, Messieurs, si nous sommes réunis en ce lieu aujourd'hui, c'est pour commémorer la fin de la guerre des Ronces il y a plus de 250 ans, déclare le Mayeur en lisant à peine la feuille attachée à son pupitre. Et en particulier pour célébrer Théobald, notre héros guerrier, qui, comme vous le savez, fait partie de ma lignée. En triomphant des Territoires ombrés, nous avons su renouer avec la paix. Même si certains contestent encore le pouvoir de notre Roi, le Royaume de Cerv s'est ainsi étendu à l'est et assure à l'Eglise la capacité de propager sa bonne parole vers de nouveaux horizons. Théobald fut un grand homme, peut-être le plus grand que le Royaume ait connu en dehors de nos souverains. C'est pourquoi il

me semblait absolument nécessaire de lui rendre hommage dans sa ville natale…

Le public applaudit avec enthousiasme.

— … Avec ses couteaux, dont il maîtrisait la trajectoire en direction des gorges ennemies, avec son épée Vesper qui lui permettait d'asservir les esprits autant que les corps, il a tué plus d'habitants des ombres que n'importe qui d'autre. Et il nous a rendus fiers ! Comment certains peuvent-ils contester cette puissance ? Comment peuvent-ils oser dire que notre Eglise n'honore pas le vrai Dieu ? Ceux-là ne méritent que la mort, l'oubli dans nos cachots, et l'asservissement de l'âme comme l'aurait voulu Théobald. Je vous appelle à dénoncer un tel calomniateur si vous en rencontrez un. Et maintenant, voici le moment que vous attendez tous.

Il descend de son estrade, s'approche de la silhouette camouflée, et tire le drap d'un coup sec.

La statue représente Théobald avec Vesper en main et ses couteaux attachés à la ceinture. La ressemblance avec le Mayeur est frappante, si bien que vous vous demandez si le sculpteur ne l'a pas pris comme modèle plutôt que de travailler en observant les portraits officiels du héros.

Le public applaudit à tout rompre.

— Je vous laisse vous désaltérer avec un peu de vin. N'oubliez pas de venir voir la pièce de théâtre ce soir.
Vous appréciez cette dernière annonce. Il vous reste d'ailleurs peu de temps avant la représentation. Vous pouvez soit rester pour boire avec la foule, soit quitter les lieux et utiliser votre temps libre autrement. A moins que quelqu'un ne vous ait invité à venir avec lui après la cérémonie.
Si vous souhaitez discuter et boire avec l'assistance, rendez-vous au **96**.
Si vous préférez quitter les lieux, rendez-vous au **129**.
Si vous avez le code **Invitation** et que vous voulez aller voir celui qui vous a convié, rendez-vous au **105**.

23

Votre regard ne décroche pas des magnifiques couteaux en argent aux reflets magiques que le vendeur expose. Vous lui demandez à voir de plus près un bouclier accroché tout en haut du mur. Il part chercher une échelle dans l'arrière-boutique pour le décrocher. Vous en profitez pour dissimuler la panoplie de couteaux sous votre tunique. Mais à son retour, le marchand comprend tout de suite ce que vous avez fait. Il se saisit d'une épée pour vous faire payer votre affront. Vous allez devoir le

combattre, et sans vos nouveaux couteaux, car ils sont trop difficiles d'accès (vous les avez placés dans votre dos).
Rendez-vous au **189**.

24

Tout à coup, une lame grande comme une roue de charrette jaillit de la porte et vous transperce l'estomac. Vous ne saurez jamais ce que voulait vous dire le sorcier fantôme au bout de ses 3 épreuves.

Fin

Dommage ! Vous étiez presque au bout du chemin. Malheureusement, il vous faut recommencer pour espérer trouver une meilleure fin.

25

Vous baissez votre capuche, et vous avancez tranquillement vers les gardes, tandis que Giacomo fait le tour du pâté de maisons.
— Halte-là ! vous interpellent les deux soldats.
Ils pointent leurs armes vers vous. Visiblement, la nuit tombante les rend nerveux. Vous levez les deux mains en

signe d'apaisement, et pour leur montrer surtout que vous n'êtes pas armé.
— Je rentre chez moi ! leur criez-vous.
Mais ils ne baissent pas la garde. Vous vous demandez vraiment ce que fiche Giacomo tandis que vous n'êtes plus qu'à quelques dizaines de centimètres des deux hommes. Soudain, le moine surgit derrière eux, et frappe le casque de l'un des gardiens. Cela ne suffit pas à le faire tomber. Vous donnez alors à votre tour un grand coup dans le visage de l'homme qui s'effondre. Le problème, c'est qu'il reste un garde et que vous avez gâché votre effet de surprise. Il va falloir combattre.
Rendez-vous au **37**.

26

Le Doppelgänger prend les traits du Mayeur Renald Ingwar lui-même, et sourit tandis que son monocle brille au soleil. Ainsi, vous vous arrêtez sans crainte devant la maison du sorcier.
C'est un manoir en pierre haut de deux étages, orné de sculptures de chimères et de gargouilles. Sa structure en arcs brisés surplombés de pinacles lui confère une verticalité impressionnante, tout comme ses hautes fenêtres à meneaux. Son toit pentu, recouvert de tuiles d'ardoise,

dispose de tourelles dont les flèches pointent vers le ciel. Le jardin, touffu, n'a pas été entretenu depuis des décennies. On distingue en son centre un puits très large avec un mécanisme de poulie et, posé sur son bord, un grand seau aux lames de bois écartelées par le temps malgré les cerclages en métal.

— Ça pue la magie, commente Tania tout bas de sorte que les gardes ne puissent l'entendre.

Ox s'avance et s'adresse aux miliciens avec autorité :

— J'organise une visite de la ville pour mes amis comédiens, leur déclare-t-il. Comme la maison du sorcier fantôme est incontournable, nous y voilà. Pourriez-vous leur dire quelques mots sur ce bâtiment ?

Les deux hommes, peu habitués à jouer les guides touristiques, se regardent, hésitant. Finalement, le plus maigre d'entre eux prend la parole :

— Ici résidait il y a bien longtemps le sorcier Malasine, aussi appelé de nos jours le sorcier fantôme. La rumeur court que des créatures magiques protègent les lieux, et que chaque pièce de ce manoir recèle un piège. Malasine détestait qu'on le dérange lorsqu'il étudiait son grimoire. Mais ce n'était pas sa résidence principale, et d'autres villes abritent…

— Parfait, le coupe Ox, ravi de sa nouvelle autorité. Et quels pièges le manoir contient-il ?

— Cela, personne ne le sait. Ceux qui ont tenté d'y pénétrer n'en sont pas ressortis. On sait juste qu'un élémentaire d'eau vit dans le puits, et qu'il s'attaque à tous ceux qui essaient d'atteindre la porte principale.
— Rappelez-moi pourquoi je vous ai postés ici.
— Pour que personne n'y entre à cause de la dangerosité de l'endroit. Vu l'aspect abandonné du jardin, certains voyageurs pourraient être tentés d'aller jusqu'au puits pour en tirer de l'eau.
— Excellent, vous aurez une promotion, affirme Ox.
Le garde au corps de fil de fer sourit fièrement.
— Quant à vous, gronde-t-il à l'autre garde, vous resterez devant ce portail jusqu'à la fin de vos jours.
Ox ne peut pas s'en empêcher. En tant qu'acteur né, il a décelé chez le Mayeur la perversité des gens de pouvoir.
Vous retournez jusqu'à votre campement pour vous préparer. Le spectacle va bientôt avoir lieu.
Notez le code **Vague**.
Rendez-vous au **98**.

27

Votre petite troupe s'avance tranquillement vers les gardes qui vous toisent d'un air mauvais. Alors que vous tentez de leur parler, ils vous demandent de circuler.

Vous n'aurez pas plus d'informations. Vous avez à peine eu le temps de voir la maison du sorcier qui ressemble à un manoir et dont le jardin comporte un vieux puits en pierre.
Pour revenir au camp, si vous avez le code **Temps**, rendez-vous au **98**, sinon, rendez-vous au **240**.

28

— Partez, gronde le spectre. Ou vous subirez ma colère. Vous appelez du renfort. Giacomo a laissé échapper le livre de ses mains, surpris par l'apparition soudaine. Vous courez le ramasser malgré la douleur qui vous tance toujours au flanc. Vous l'ouvrez, espérant, vous ne savez pourquoi, que cela fera disparaître le spectre. Vous constatez alors que toutes les pages sont blanches. Le fantôme s'amuse de votre naïveté. Un faux, destiné à tromper tous les chasseurs de trésor.
— Celui qui veut retrouver la mémoire la perdra, déclare Malasine. Pensiez-vous vraiment me voler si facilement mes précieuses archives ?
C'est alors que les gardes franchissent le seuil de la pièce. Le chef de brigade se tient avec eux, et vous informe immédiatement :

— Ce n'est pas le véritable sorcier fantôme, juste l'une de ses émanations. Nous avons déjà eu affaire à lui. Il ne peut rien contre nous.

Tout à coup, les objets entassés dans la chambre s'élèvent dans les airs et lévitent tandis que le sorcier lève les mains. Puis ils tournoient autour du jeteur de sorts, de plus en plus vite, emportés dans une tornade inarrêtable.

Vous vous protégez le visage de vos bras. Tania et Giacomo vous imitent. Vous comprenez maintenant pourquoi la pièce a été dévastée.

— Fuyez, continue le sorcier. Ou ce manoir remplacera votre tombe.

Un bris de verre vous érafle le coude. Les gouttes de sang se dispersent dans le tourbillon. Vous perdez un point de santé. Vos amis se courbent pour résister au souffle qui devient de plus en plus puissant.

Le chef de brigade s'avance courageusement, jusqu'à traverser le sorcier ou plutôt son émanation.

Brutalement, les objets qui l'instant d'avant volaient comme des papillons de nuit autour d'une lanterne tombent au sol. Et les traits du spectre s'effacent.

Si vous discutez de la suite avec Tania et Giacomo, rendez-vous au **36**.

Si vous avez une idée d'où sont les Archives, rendez-vous au **136**.

29

Vous vous rapprochez du chef de brigade pour vous concerter rapidement. Il dispose d'une dizaine d'hommes, mais quatre sont spécialement affectés à la protection du Mayeur. Ce dernier s'est réfugié dans une anfractuosité de la cavité naturelle. Sur les 6 soldats qui restent, trois seulement disposent de puissants marteaux qui pourraient entamer la cuirasse de votre adversaire. Vous décidez de détourner l'attention du monstre pendant qu'ils le frappent de revers.

Cependant, votre plan tourne au désastre. Le Golem s'empare de l'un des hommes d'une seule main et le lance sur les deux autres censés faire diversion. Les marteleurs réussissent bien à le blesser (notez qu'il perd 12 points de santé), mais la créature en colère se retourne contre eux, et les réduit en bouillie d'un seul coup de poing. Et le chef de brigade, solidaire de ses hommes, se fait écraser par le pied du Golem lorsqu'il vient à leur rescousse. Il ne reste plus que vous, Tania, Giacomo, le Mayeur et ses 4 gardes du corps.

— Tuez-le ! vous hurle Ingwar depuis son refuge. Tuez-le et vous serez riche !

Vous devez livrer au moins un assaut avant de faire d'autres choix.

⚔ Golem

Niveau : **5** Dégâts : **5**

⚔ Demander à Tania d'utiliser sa magie au **16**.

En cas de victoire : rendez-vous au **246**.

30

Vous prenez votre courage à deux mains, et posez votre pied droit sur la première marche, puis votre pied gauche sur la seconde.
Jusqu'ici tout va bien.
Vous continuez, progressant prudemment, guettant le moindre bruit suspect. Vous vous cramponnez à la rambarde, de peur que tout à coup, les marches ne disparaissent, et que vous tombiez dans un trou hérissé de piques.
Vous vous baissez pour prévenir toute attaque de carreau d'arbalète ou de boule de feu sortie d'un glyphe.
Rien de tout cela n'arrive.
Vous n'avez plus qu'une marche à gravir, et pourtant, vous sentez que quelque chose va se produire et vous mettre en fâcheuse posture.
Rien.

Vous vous tenez debout sur le plancher du premier étage. Et cependant…
Tania est à vos côtés. Comment a-t-elle grimpé l'escalier aussi vite, et de plus sans protection ? Vous voyez ses yeux grossir comme des lunes pleines, et clignoter tels les phares de la mer grise. Et tout à coup, vous comprenez pourquoi.
Contrairement à ce que vous pensiez, vous n'avez pas foulé le plancher du premier étage, vous êtes resté au rez-de-chaussée.
L'Elfe s'élance à son tour dans l'escalier, et le même phénomène advient. Au moment où elle atteint le premier niveau, elle se retrouve en bas des marches devant vous.
— Je crois que j'ai compris, dit-elle. Il a mis en place un sort de téléportation.
Si vous demandez à Tania d'utiliser un sort de vol pour vous transporter au deuxième étage, rendez-vous au **99**.
Sinon, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez prendre la porte de gauche au **104** ou la porte de droite au **130**.

31

Grâce à sa petite taille, Toupeti se faufile parmi les hautes herbes sans que les gardes le détectent. Vous le voyez franchir les grilles facilement entre deux barreaux et

s'introduire dans le jardin. Nul doute qu'il va vous ramener des informations intéressantes… sauf que tout à coup, vous entendez un cri et sortez de votre cachette.
Un élémentaire d'eau s'est emparé de Toupeti qu'il a emprisonné dans une bulle. Il s'attaque aux gardes qui ne parviennent pas à le détruire. Apparemment, il a surgi d'un puits situé dans le jardin de la maison du sorcier. Vous allez prêter main-forte aux gardes, mais ils sont assommés par les gerbes d'eau de l'élémentaire. Il ne reste plus que Tania, Giacomo, Ox et vous. Pas le choix, il vous faut combattre si vous souhaitez éviter à votre ami lutin une mort par noyade.
Notez le code **Loin**.
Puis rendez-vous au **277**.

32

Vous ouvrez violemment la porte en espérant profiter de l'effet de surprise. Vous venez d'interrompre deux gardes attablés en pleine partie de cartes. Heureusement pour vous, ils ont déposé leurs armes contre le mur, trop loin pour s'en saisir immédiatement alors que vous venez d'entrer. Tout de suite, vous leur sautez dessus, dans le but de porter rapidement le premier coup. Peut-être

arriverez-vous avec un peu de chance à les faire sombrer dans l'inconscience tous les deux.
Si vous êtes accompagné, rendez-vous au **225**, sinon, rendez-vous au **69**.

33

Vous revenez à votre campement.
Si vous avez des bottes de foin et que vous souhaitez les donner à Balthazar, rendez-vous au **132**.
Sinon, vous dîtes à Balthazar que vous n'avez pas trouvé de foin, rendez-vous au **220**.

34

Le marchand gît désormais à terre. Vous ne l'avez pas tué, et vous n'avez pas l'intention de le faire. De toute façon, il est trop mal en point pour venir au spectacle ce soir et vous reconnaître. Mais vous quittez rapidement la boutique pour ne pas risquer qu'on vous voie. Au moins, vous avez récupéré les couteaux.
Notez les **couteaux en argent** (Dégâts +4) dans votre inventaire.
Notez le code **Marchand**.

Pour revenir sur la place principale, si vous avez le code **Temps**, rendez-vous au **98**, sinon, rendez-vous au **240**.

35

Vous restez dans le passage étroit que vous avez choisi pour vous dissimuler durant une bonne heure. Vous étiez sur le point d'abandonner et de retourner sur le campement lorsque vous entendez la porte principale claquer. C'est lui. Le mystérieux interlocuteur de Giacomo vient de sortir et s'engage dans une rue aux pavés fatigués d'un pas décidé. Vous le suivez sans en avoir l'air. Il semble remonter vers le nord de la ville.
Si vous avez un score de Méfiance égale à 1, rendez-vous au **214**.
Sinon, rendez-vous au **57**.

36

— Qu'est-ce que cela veut dire ? demande Giacomo.
— La mémoire désigne probablement les Archives, commente Tania. Pour le reste… le sorcier Malasine est puissant. J'ai vraiment cru à son émanation tant il dégageait d'effluves magiques. Je n'aimerais pas rencontrer le vrai. Il vaudrait peut-être mieux qu'on s'en aille maintenant.

— Non, protestez-vous, je veux réfléchir un peu. Tout ce qu'il nous a dit avant de disparaître peut s'avérer précieux. Je persiste à penser que les Archives sont dissimulées quelque part dans cette maison. Et je n'aimerais pas qu'on ait fait tout ça pour rien.
— D'accord, dans ce cas, je propose d'inspecter l'étage numéro un.
Si vous souhaitez aller au premier étage, rendez-vous au **164**.
Pour réfléchir, rendez-vous au **136**.
Pour revenir dans le hall au cas où vous auriez raté quelque chose, rendez-vous au **63**.

37

Le garde dispose d'une lance qu'il semble particulièrement bien manier. Heureusement pour vous, vous êtes à deux contre un, ce qui abaisse son niveau de combat. Et si vous le souhaitez, vous pouvez encore faire appel à Tania.

⚔Garde de la Maison du Sorcier

Santé : **10** Niveau : **2** Dégâts : **2**

⚔ Demander à Tania d'envoyer un sort de sommeil (Magie : 3) au **145**.

En cas de victoire : rendez-vous au **186**.

38

Vous fouillez donc parmi les statuettes brisées, les armes ébréchées autrefois pendues en trophée, les flacons en verre dont seul le col a survécu, les draps souillés par vous ne savez quoi, les cadavres de rats, le pain colonisé par la pourriture. Au vu de tous les angles coupants qui émergent du bric-à-brac, vous prêtez attention à ne pas vous blesser davantage, et tandis que vous vous baissez lentement pour attraper un parchemin encore enroulé, vous entendez un cri de victoire.

— Je l'ai ! annonce Giacomo en sautant de joie.

Il brandit effectivement un livre intitulé *Archives de la guerre des Ronces* étonnamment intact par rapport au fatras.

Aussitôt, un être se matérialise devant vous.

Il est grand, maigre, avec deux petits yeux verts comme des émeraudes. Sa longue barbe bien taillée cache en

partie sa robe, étoilée comme le ciel. Mais surtout, vous voyez à travers lui.
Si on se fie aux portraits aperçus dans la galerie, le sorcier fantôme flotte désormais devant vous. Il vient défendre ses biens et terrasser les aventuriers imprudents qui ont osé pénétrer chez lui.
Notez le code **Sorcier**.
Si vous avez le code **Pacte**, rendez-vous immédiatement au **28**.
Sinon, si vous souhaitez attaquer le sorcier sans attendre, rendez-vous au **199**.
Si vous préférez lui laisser l'initiative, rendez-vous au **10**.

39

Vous rejoignez le Nain Balthazar sous les bouleaux à la lisière nord de la place principale de la ville. Il a attaché les chevaux à trois arbres différents, et verse un seau d'avoine à même le sol à égale distance de chacun des équidés. Les bêtes penchent la tête pour se nourrir. Leur crinière brune flotte dans le vent.

Balthazar s'est fait rejeter par sa communauté parce qu'il était jugé trop paresseux. Vous l'avez recruté dans son village natal près des montagnes noires. Dans ses jeunes années, il a suivi une formation de forgeron. Mais il n'a

jamais eu le goût pour travailler le métal. La chaleur du four l'insupportait. Et les outils qu'il forgeait ne trouvaient jamais acquéreur.

Pourtant, quand il vous a rejoints pour s'occuper de tous les aspects techniques du spectacle comme les changements de décor, vous avez pu noter qu'il ne renâclait pas à la tâche. Peu bavard et mauvais comédien, il paraît toujours un peu rustre à ceux qui ne le connaissent pas vraiment, mais c'est un bon compagnon. Enfin, d'habitude…

— Ah, Elric, tu tombes bien. Va chercher du foin. Ils doivent en avoir à l'auberge du Fleuve.

Notez le code **Nain**.

Si vous souhaitez aller chercher le foin, rendez-vous au **218**.

Si vous préférez lui dire d'y aller lui-même, rendez-vous au **274**.

40

Vous réussissez facilement à glisser la main dans la poche de l'ivrogne. Le problème n'était pas vraiment le type en lui-même. Avec votre technique, il était proprement incapable de s'apercevoir de quoi que ce soit. Mais il vous fallait éviter le regard de tous les autres clients du bar, à commencer par les gardes, et ce n'était pas si simple.

Malheureusement, vous n'êtes pas bien payé de vos efforts. L'homme n'avait sur lui que 5 malheureuses pièces d'argent. Enfin bon, c'est toujours ça de gagné ! Pendant ce temps-là, votre victime continue de raconter son histoire comme il peut.
Si vous voulez interrompre la conversation, rendez-vous au **183**.
Si vous attendez, rendez-vous au **7**.

41

Votre plan consiste à se débarrasser de l'élémentaire d'eau de la façon suivante : d'abord, l'éloigner du puits aussitôt qu'il apparaîtra, de façon à éviter qu'il ne se régénère facilement en regagnant sa tanière aquatique. Puis, le découper au couteau pour le séparer en un maximum de petites quantités d'eau. Enfin, Tania enverra une boule de feu qui vaporisera la créature. Giacomo, quant à lui, restera à l'écart lors de cette première phase.
Vous vous approchez prudemment du cylindre de pierres, vous apprêtant à repartir en sens inverse à tout instant.
Tout à coup, un tourbillon d'eau trouble monte dans la colonne et se change en monstre aqueux grimaçant. Il ressemble à un démon avec des cornes, des griffes, une

queue pointue, et des écailles en hexagones tranchants. Son cri vous fait penser à un océan déchaîné qui lance violemment ses vagues contre de hautes falaises.
Il fond sur vous, et vous l'évitez de justesse. Puis vous courez entre les arbustes du jardin pour vous éloigner le plus possible du puits. Tania et Giacomo se sont cachés de sorte que la créature se concentre sur vous. Lorsque vous estimez être assez loin du point d'eau, vous vous retournez pour l'affronter.
Notez les codes **Loin** et **Plan**.
Puis rendez-vous au **277**.

42

Vous comptez bien profiter de votre seul atout face au Golem : la vitesse. Tout en criant « Sauve qui peut ! » pour que vos compagnons vous suivent, vous courez vers l'entrée. Mais le Golem a plus d'un tour dans son sac. Il creuse le sol d'une main pour disposer d'une grosse pelletée de cailloux qu'il lance dans votre direction et dans celle de vos deux amis. Vous vous retrouvez blessé et à terre. Vous perdez 4 points de santé. La créature, comprenant que vous avez essayé de vous enfuir, se poste devant la sortie. Désormais, il vous faut la combattre.
Rendez-vous au **163**.

43

Eclairée par la magie de l'Elfe, la pièce se présente comme un incantatoire, c'est-à-dire une chambre où l'on peut tester de nouveaux sorts, très à la mode chez les sorciers du siècle dernier. Un énorme grimoire (celui que vous avez perçu dans le noir complet), fixé sur un pupitre en bois, fait face à une petite estrade aux flancs recouverts de symboles runiques gravés dans de la porcelaine. L'estrade sert à exposer la cible du sort, et à accueillir les créatures invoquées, neutralisées grâce à la barrière de runes.
— Rien de bon ici, déclare Tania. Je sens des effluves magiques sombres.
Puis elle repart fouiller les pièces qui lui ont été attribuées. Vous restez seul, admirant la reliure du grimoire. Typiquement, ce genre d'objet vous fascine, et si votre poche avait été assez grande, vous auriez probablement essayé de le désolidariser de son support. Vous feuilletez l'ouvrage au hasard, jusqu'à une page qui vous attire, vous ne sauriez dire pourquoi. Etrangement, vous vous rendez compte que vous pouvez lire le texte, alors qu'il est écrit dans une langue qui vous est absolument inconnue. Vous n'avez qu'une envie : le lire à voix haute.
Si vous décidez de le faire, rendez-vous au.

Dans le cas contraire, vous revenez dans la galerie après avoir sondé la pièce sans avoir trouvé d'autres objets d'intérêt. Si vous n'avez pas encore visité toutes les pièces du deuxième étage, rendez-vous au **270**, sinon, rendez-vous au **62**.

44

La foule se rassemble peu à peu autour de la scène. Le Mayeur, accompagné de sa femme et de ses enfants, s'assoit dans la tribune spécialement dressée dans l'après-midi, où patientent déjà quelques notables. Un auvent les protège d'une pluie qui ne tombera jamais. Quand il estime que le nombre de spectateurs a atteint la jauge requise, Balthazar frappe de son marteau la cloche que la troupe a fixée au-dessus de la scène, comme de coutume pour annoncer le début d'une pièce.
Vous avez installé quatre torches aux quatre coins de la structure et quelques chandelles en bordure du plancher en prévision de la nuit tombante. Le premier acte se termine sur un tonnerre d'applaudissements, et il en est de même pour le deuxième et le troisième. Au quatrième, vous devez lancer un couteau dans le masque en bois qui représente la tête d'un Orc.

Erganos, qui le porte, craint toujours que vous ratiez votre coup. Mais de nouveau, la lame s'enfonce dans la pupille du faux Orc déclenchant une ovation. Le public, conquis, s'enthousiasme. Il ne reste plus qu'à dérouler le cinquième acte jusqu'à la fin que tout le monde connaît déjà, mais qui émeut toujours : le mariage du petit-fils de Kal avec la petite cousine par alliance du seigneur des ténèbres.

Pendant ce temps-là, Toupeti parcourt la tribune discrètement, délestant les bourses de plusieurs notables. Ces types ont beau vous lancer quelques sous à la fin des représentations, cela ne suffit pas à payer le décor, la scène, les costumes et surtout la nourriture. Voilà pourquoi vous avez d'autres activités nocturnes.

Le spectacle s'achève sur un triomphe. Tania et Toupeti passent au milieu du public pour récolter quelques pièces supplémentaires dans une marmite en cuivre.

Si vous avez le code **Pacte**, rendez-vous immédiatement au **180**.

Sinon, rendez-vous au **207**.

45

Vous tendez le livre au Mayeur qui s'en empare avidement.

— Parfait, vous dit-il. Malheureusement pour vous, je ne peux pas vous laisser repartir. Question de crédibilité auprès de la population. Vous serez jetés en prison pour une durée indéterminée. Je n'ai jamais aimé les voleurs. Et la loi de Souv leur réserve ce sort peu enviable. Désolé pour vous.

Pendant que vous donniez les précieuses Archives au Mayeur, les gardes se sont rapprochés de vous et de Tania par-derrière. Vous n'avez plus aucune chance de leur échapper.

Fin

Quel dommage ! Vous avez renoncé de vous-même à vous battre. Certes, vous avez la vie sauve, mais vous auriez pu faire mieux. La prochaine fois, peut-être…

46

Vous passez un temps fou à chercher la maison. Cela vous épuise. Vous perdez 2 points de santé. Impossible de la trouver et toutes les personnes à qui vous demandez la localisation sont déjà alcoolisées et vous racontent n'importe quoi en riant. Vous auriez peut-être dû y penser avant. La prochaine fois, vous vous renseignerez sur la position de votre cible avant de débuter l'opération. Heureusement, vous finissez par rencontrer un homme

qui tient à peu près debout et qui vous indique la bonne adresse. Vous n'avez plus qu'à vous y rendre.
Rendez-vous au **70**.

47

Vous vous levez de table et accusez clairement les gardes de tricher.
— Trois fois le même résultat, c'est impossible, soutenez-vous. Les dés sont pipés !
— Ah oui ? Et qu'est-ce que tu vas faire ? Nous dénoncer à la milice ?
Les gardes se mettent à rire grassement. Malheureusement, ils ont raison. Vous ne pouvez rien contre eux. Du moins, pour l'instant. La vengeance est un plat qui se mange froid. Vous gardez en mémoire leurs visages pour leur rendre la monnaie de leur pièce si un jour vous en avez l'opportunité.
Vous vous détournez d'eux, rendez-vous au **218**.

48

Vous entrez dans une pièce qui sert manifestement de lieu pour prier. Elle contient un petit autel en bois sculpté et une alcôve avec des bougies et la statuette du Dieu de

l'Eglise avec son visage de colère. Vous vous emparez du bronze pour vous servir d'arme. Aucune issue dans cette pièce. Vous êtes obligé de revenir dans le sas.
Notez dans votre inventaire la **statuette du dieu en colère** (Dégâts +1).
Pour ouvrir la porte de gauche, rendez-vous au **175**.
Pour la porte de droite, rendez-vous au **32**.

49

L'homme est ravi. Vous prenez la plume qu'il vous tend, la plongez dans un petit pot d'encre posé sur la table, et signez « Pour Sammy » sur une feuille de papier. Il vous explique qu'il travaille pour la Gazette du Royaume, et qu'il aime écrire ses articles dans un café le temps que son bateau reparte. Il repart le lendemain vers les montagnes où il compte faire un reportage sur les carrières de marbre. Vous en profitez pour lui demander s'il sait quelque chose sur la maison du sorcier fantôme. Il vous répond qu'elle se trouve dans les quartiers nord de Souv, mais qu'il n'y est jamais allé. Vous le remerciez.
Notez le code **Maison**.
Vous quittez ensuite le gazétier, rendez-vous au **218**.

50

« 52 ans » répondez-vous intérieurement.
Rendez-vous au **24**.

51

— Ça tombe bien, vous répond le marchand. Moi, je veux acheter. Qu'avez-vous à me proposer ?
Si vous possédez les objets ci-dessous, vous pouvez les lui vendre au prix indiqué.

Objet	Prix
Armes	
Couteaux en argent	60 pièces d'argent
Epée dentée	50 pièces d'argent
Couteaux en bronze	35 pièces d'argent
Couteaux	20 pièces d'argent
Armures	
Cotte de mailles	25 pièces d'argent
Objets de valeur	
Bijoux de Souv	100 pièces d'argent
Clé en argent	100 pièces d'argent
Ancre en or	80 pièces d'argent
Bague en or	50 pièces d'argent
Miniature	50 pièces d'argent
Chaîne en or	20 pièces d'argent
Objets divers	
Fiole de liquide inflammable	40 pièces d'argent
Briquet	10 pièces d'argent

Si vous souhaitez ensuite acheter, rendez-vous au **135**.

Pour demander un renseignement, si vous avez le code **Boutique**, rendez-vous au **251**., sinon rendez-vous au **178**.
Pour revenir sur la place principale, si vous avez le code **Temps**, rendez-vous au **98**., sinon, rendez-vous au **240**.

52

« Le roi Kal » répondez-vous intérieurement.
Rendez-vous au **24**.

53

Voyant que votre vie de comédien l'intéresse, vous lui parlez de vos dernières représentations. Vous détournez son attention en lui montrant une cicatrice dans votre cou, et vous en profitez pour plonger la main dans son sac. Mais votre balafre ne l'intéresse pas tant que ça et son regard dévie vers le sac. Il appelle la milice qui arrive prestement pour vous embarquer. Djena et Djina contemplent les gardes vous emmener vers la prison.
Rendez-vous au **14**.

54

Il vous gratifie d'un grand sourire où vous apercevez quelques chicots qui ne tiennent parfois qu'à un filet de chair. Peut-être l'argent que vous lui avez donné sera-t-il dépensé en soins dentaires. En tout cas, vous vous êtes fait un ami, et c'est toujours utile par les temps qui courent.

Si vous souhaitez parler au cracheur de feu, rendez-vous au **83**.

Pour revenir sur la place principale, si vous avez le code **Temps**, rendez-vous au **98**, sinon, rendez-vous au **240**.

55

Vous vous approchez prudemment de la créature. Dès qu'elle se trouve à votre portée, votre bras décrit un grand arc de cercle, couteau au poing. Vous lui tranchez clairement le membre gauche. L'élémentaire perd 6 points de santé.

Le démon vous offre son plus grand sourire teinté d'écume. Aussitôt, la flaque découlant de sa blessure se reconstitue en bras qui recolle à son corps. Il crache alors une gerbe d'eau qui vous projette à terre. Vous vous relevez tant bien que mal, mais déjà, il revient à la charge

en vous donnant un coup de griffe. Vous perdez 2 points de santé.
Tania vous fait signe derrière des branchages. Vous devez le découper en quatre morceaux au moins en une seule frappe pour qu'elle puisse ensuite vous aider efficacement.
Notez le code **Plan**.

⚔Elémentaire d'eau

Niveau : **4** Dégâts : **4**

⚔ Essayer de lui trancher un bras avec l'un de vos couteaux au **55**.
⚔ Si vous avez le code **Plan**, lui envoyer plusieurs couteaux pour essayer de couper tous ses membres à la fois au **252**.
⚔ Demander à Tania de lui envoyer une boule de feu (Magie : 5) au **157**.
⚔ Si vous avez le code **Technique** et le matériel nécessaire, et que vous souhaitez utiliser votre nouvel art au combat, rendez-vous au **258**.
⚔ Adopter une position défensive au **127**.
⚔ Fuir au **253**.

En cas de victoire : rendez-vous au **65**.

56

Dès que vous arrivez dans les quartiers sud de la ville, vous vous sentez dans un univers complètement différent. Les maisons tiennent à peine debout. Leurs portes sont recouvertes d'inscriptions grossières quand elles ne sont pas tout simplement fracturées sans que personne n'ait pensé à les réparer.

Tout à coup, un individu porteur d'une capuche vous bouscule sans s'excuser et repart en courant.

Si vous le poursuivez, rendez-vous au **85**.

Si vous continuez votre chemin tranquillement, rendez-vous au **113**.

57

Vous suivez le notable en prenant bien garde à ce qu'il ne vous aperçoive pas. Mais tout à coup, alors que votre proie tourne à l'angle d'un carrefour, vous êtes tiré vers l'arrière dans une ruelle déserte. Un garde vient de saisir le col de votre tunique et désormais il vous menace de son arme.

— Alors, on joue les espions ? Qu'est-ce que tu voulais au Conseiller ? Heureusement que j'ai détecté ton petit manège. Tu vas me suivre et plus vite que ça !

Si vous voulez suivre le garde, rendez-vous au **14**.
Si vous préférez le combattre, rendez-vous au **221**.
Si vous tentez de fuir, rendez-vous au **233**.

58

Quelque chose cloche dans cette histoire. L'élémentaire d'eau, la boule de rampe d'escalier, la chambre ravagée, et surtout, l'exemplaire des *Ronces* que vous avez découvert dans le cabinet de lecture avec ses passages soulignés. Tout mène à une seule conclusion qui vous glace d'effroi. Vous avez peur. Mais le plus grand danger ne provient sans doute pas de l'endroit où on le perçoit. Alors, vous criez au spectre :

— Pourquoi ? Pourquoi tenez-vous tant à ces Archives ? Pourquoi les défendre avec tant de pièges et de démons ?

Brutalement, les objets qui l'instant d'avant volaient comme des papillons de nuit autour d'une lanterne tombent au sol.

— Voilà une excellente question, juge le sorcier qui a soudainement adouci sa voix. Et si vous la posez, cela signifie que vous connaissez déjà la réponse. Ainsi, je vais disparaître, comme l'a voulu mon maître. Je ne suis pas le véritable Malasine. Juste une émanation qu'il a créée. Et ma mission s'achève. Je n'ai plus qu'une chose à vous dire :

la mémoire n'a pas de forme, tout comme son milieu. Heureusement, je vous devine prêts à l'affronter.
A peine a-t-il prononcé ces mots que les traits du spectre s'effacent.
Vos compagnons demeurent figés.
Si vous souhaitez discuter de la suite avec eux, rendez-vous au **36**.
Si vous avez une idée d'où sont les Archives, rendez-vous au **136**.

59

« Parfait. Attention, réfléchis bien. »
« Troisième question : Qui est le véritable héros de la Guerre des Ronces ? »
Si vous répondez le roi Kal, rendez-vous au **191**, le guerrier Théobald, rendez-vous au **212**, le sorcier Malasine, rendez-vous au **254**.

60

— Vous pouvez aller chercher vos bottes à l'écurie juste à côté de l'auberge. Je vais prévenir mon palefrenier.
Vous irez récupérer le foin en sortant, mais vous pouvez déjà considérer que les bottes sont acquises.

Rendez-vous au **218**.

61

Une voix résonne dans votre tête tandis que vous vous rendez compte que vous ne pouvez plus bouger. Pas même les lèvres.

« Ceci est la première épreuve pour tester tes connaissances historiques. Je vais te poser 3 questions. Malheur à toi si tu te trompes. »

« Première question : Qui voulait s'emparer des Ronces durant la guerre du même nom ? »

Si vous êtes physiquement muet, vous pouvez toutefois répondre par votre voix intérieure.

Si vous répondez le roi Kal, rendez-vous au **52**, le seigneur Galed, rendez-vous au **239**, le guerrier Théobald, rendez-vous au **81**.

62

Au moment où vous ressortez, vous assistez à une scène cocasse. Giacomo court dans la galerie en hurlant poursuivi par une nuée de petites chauves-souris vampires. Vous les dispersez en lançant 3 couteaux, dont un qui passe à quelques centimètres de la tête du moine. Les

chiroptères s'ébattent jusqu'au hall où elles s'agrippent aux poutres tête en bas. Inoffensives ou presque. Giacomo se plaint d'avoir été mordu aux bras et aux jambes, mais ses blessures se montrent superficielles. Tania vous rejoint bientôt. Aucun de vous n'a trouvé la chambre.

— Un réservoir à grains à moitié vide où nichaient ces sales bestioles, un salon, et un cabinet particulier, déclare le moine.

— Trois chambres de mon côté, ajoute l'Elfe, mais aucune qui ressemble à celle du sorcier. Peut-être que tes sources manquent de fiabilité. On devrait aller voir au premier étage.

— Je vous garantis le sérieux de mes informateurs, affirme Giacomo. La chambre du sorcier se trouve au deuxième étage. Pas au premier.

Il reste une porte que vous n'avez pas ouverte.

Si vous souhaitez ouvrir la dernière porte, rendez-vous au **159**.

Si vous voulez vous rendre au premier étage, rendez-vous au **164**.

63

Une fine couche de poussière grise recouvre le hall immense au sol dallé. La salle comporte un escalier central

monumental invitant les visiteurs au premier puis au second étage. Au rez-de-chaussée, deux portes se distinguent dans le tissu pourpre qui cache les murs. L'une à gauche, l'autre à droite. Des chandeliers fixés en hauteur apportent une lumière bienvenue, quoique peu naturelle.
— Ce ne sont pas de véritables bougies, explique Tania. Elles ne se consument pas. La lumière provient d'une source magique qui pourrait durer des siècles.
Si vous demandez à Tania de vérifier que la salle ne soit pas piégée (Magie : 2), rendez-vous au **131**.
Pour monter les escaliers, si vous avez le code **Sorcier**, allez directement au **164**, si vous avez le code **Mécanisme**, rendez-vous au **17**, sinon, rendez-vous au **30**.
Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez aussi prendre la porte de gauche (rendez-vous au **104)**, ou la porte de droite (rendez-vous au **130**).

64

— Les créatures ? vous étonnez-vous.
— La maison du sorcier en regorge. Elles sont magiques évidemment, sinon elles n'auraient pu vivre plus d'un siècle. Nous n'avons pas réussi à les déloger malgré nos efforts. Mais assez parlé de choses désagréables, je dois inaugurer une statue du héros Théobald devant le palais

de la ville pour les festivités. Voulez-vous vous joindre à nous ?
Si vous acceptez, rendez-vous au **208**.
Si vous refusez et prenez congé, rendez-vous au **129**.

65

Tania et Giacomo se précipitent vers vous. Le moine applique sur votre poitrine le sort de soins le plus puissant qu'il connaisse. Vous regagnez 4 points de santé. Vous pouvez vous remettre debout, ramasser vos couteaux, et les essuyer.
Notez le code **Flaque**.
Si vous êtes accompagné d'Ox, vous revenez au camp pour préparer le spectacle, rendez-vous au **98**.
Sinon, si vous avez le code **Loin**, rendez-vous au **284**, et si vous ne l'avez pas, rendez-vous au **177**.

66

Vous parlez un peu avec l'ouvrier, tandis que votre main s'égare dans l'une de ses nombreuses poches. Vous en sortez un petit pain aux noix.
— Hé ! Touchez pas à mon déjeuner ! réagit-il tout à coup.

Malheureusement pour vous, il a repéré votre manœuvre, et avertit les miliciens qui surveillent les quais. Ces derniers s'empressent de vous arrêter. Tout ça pour un pain aux noix ! Ça valait bien la peine !
Rendez-vous au **14**.

67

Vous retournez dans le hall pour expliquer la situation au chef de brigade. Ce dernier rassemble ses hommes et vous sortez tous du manoir. La ligne d'horizon s'éclaircit, signe que le jour va bientôt poindre. Les plantes du jardin se parent de rosée. Le Mayeur, les gardes, Giacomo, Tania et vous vous regroupez autour du puits.
— Je viens avec vous, déclare Renald Ingwar. Nous touchons au but, et je voudrais m'assurer que tout se passe bien.
Les militaires accrochent un grappin à la barre transverse du puits, font un nœud pour plus de sécurité, et descendent à la corde, lanterne à lucioles à la main. Une poignée d'hommes seulement reste en surface pour aider les autres à remonter le cas échéant.
— Quelqu'un a creusé un passage ! indique le chef de brigade.

Effectivement, un tunnel étayé, percé à une dizaine de mètres de profondeur, file tout droit en direction de la maison. Vous descendez à votre tour en compagnie de Tania, de Giacomo et du Mayeur. Vous empruntez la galerie, et vous vous enfoncez ainsi durant quelques minutes dans le sous-sol jusqu'à une porte, qui, selon Tania, empeste la magie.
Les soldats décident de l'enfoncer. Ils y parviennent sans se blesser.
Et vous franchissez le seuil d'un monde féérique.
Rendez-vous au **108**.

68

Giacomo sort de nouveau ses outils et s'attaque à la serrure. Cette fois, il faut plus de temps pour ouvrir. Mais la persévérance vous récompense. Lorsque le moine pousse le battant, il vous plonge dans un monde féérique.
Rendez-vous au **108**.

69

Vous parvenez à assommer l'un des gardes d'un seul coup de poing. Il perd d'ores et déjà 2 points de santé. Mais même s'il est un peu hébété, il ne va pas tarder à

revenir vous affronter dès qu'il aura repris ses esprits. Cela vous laisse cependant le temps de vous défendre face au deuxième qui se jette sur vous.

⚔ Gardes de la Prison

Santé : **15** Niveau : **3** Dégâts : **0**

En cas de victoire : rendez-vous au **273**.

70

Arrivé par une rue perpendiculaire, votre groupe stoppe à l'angle avant de déboucher sur la maison du sorcier. Il vous faut d'abord neutraliser les gardes en douceur sans qu'ils ne se doutent de rien. Vous ne voulez pas créer d'ennuis avec le Mayeur. Si vous malmenez les deux miliciens, il interdira probablement à quiconque de sortir de la ville avant qu'on ne retrouve le coupable. De plus, aucun témoin ne doit assister à votre petite excursion.

Si vous demandez à Tania d'utiliser un sortilège de sommeil (Magie : 3), rendez-vous au **147**.

Si vous souhaitez aller à la rencontre des gardes et les distraire pendant que Giacomo s'approche par-derrière pour les assommer, rendez-vous au **25**.

71

Tout à coup, les objets entassés dans la chambre s'élèvent dans les airs et lévitent tandis que le sorcier lève les mains. Puis ils tournoient autour du jeteur de sorts, de plus en plus vite, emportés dans une tornade inarrêtable.

Vous vous protégez le visage de vos bras. Tania et Giacomo vous imitent. Vous comprenez maintenant pourquoi la pièce a été dévastée.

— Fuyez, continue le sorcier. Ou ce manoir remplacera votre tombe.

Un bris de verre vous érafle le coude. Les gouttes de sang se dispersent dans le tourbillon. Vous perdez un point de santé. Tania et Giacomo avancent avec peine vers la porte. Ils se courbent pour résister au souffle qui devient de plus en plus puissant.

Si vous attaquez le sorcier, rendez-vous au **236**.

Si vous lui demandez où sont les véritables Archives, rendez-vous au **124**.

Si vous voulez fuir, rendez-vous au **63**.

Si vous préférez attendre de voir ce qu'il va faire, rendez-vous au **58**.

72

Vous qui n'avez jamais cru en un quelconque dieu, vous priez de toutes vos forces pour que votre idée fonctionne. Vous ouvrez le livre face à eux, et ils sont tous, Ingwar, Giacomo et les 4 guerriers, enveloppés dans la lumière intense qui s'échappe des pages. Malasine a bien piégé l'ouvrage avec un sortilège puissant. Exactement ce que vous espériez.

Vous vous attendez alors à ce qu'ils soient brûlés vifs par de terribles gerbes de feu, pulvérisés par des rayons de haute énergie, ou encore enfermés dans un cercueil de glace.

Rien de tout cela ne se produit.

Lorsque la lumière disparaît, leurs silhouettes se détachent sur les murs de la grotte sans altération. Leur regard, cependant, a légèrement changé. Ils ont l'air confus, hagards, surpris de se trouver dans les profondeurs de la terre.

Rendez-vous au **287**.

73

Alors que votre adversaire s'effondre, la milice débarque, alertée par le bruit du combat. Ils dispersent la foule de spectateurs déçus de ne pas pouvoir vous applaudir plus longuement. Les divertissements de cet acabit ne sont pas si fréquents à Souv.

Les gardes vérifient que Tabel et Lebat vivent encore. Puis ils vous font signe de partir en menaçant de vous boucler la prochaine fois que vous participez à une échauffourée. Cherchant Giacomo pour soigner vos blessures (Djena a notamment reçu une belle estafilade à la cuisse), vous remarquez que le moine a disparu pendant que vous vous battiez. Vous n'avez plus qu'à revenir sur le campement.

Rendez-vous au **226**.

74

Le garde vous jauge d'un air mauvais.

Il lit rapidement l'invitation officielle du Mayeur et vous la rend.

— Que transportez-vous ? vous demande-t-il en lorgnant vos chariots bâchés.

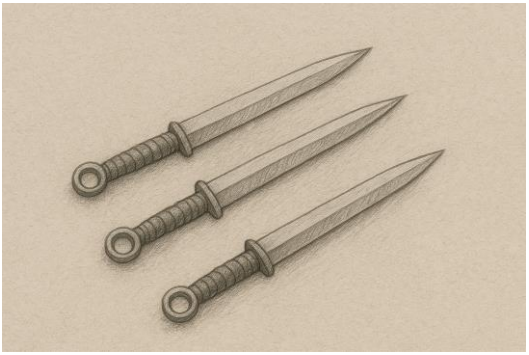
— Notre matériel, nos affaires personnelles et divers objets que nous marchandons au fil de nos périples pour gagner notre pitance.
Il écarte la toile qui recouvre votre carriole, enfonce la pointe de sa lance entre les accessoires de théâtre afin de s'assurer que personne ne s'y cache, puis fait de même sur les autres calèches sans rien trouver de suspect.
— Allez, circulez, et surtout, tenez-vous à carreau. Par ailleurs, si on vous prend à vendre quoi que ce soit sans avoir payé la taxe de négoce, on vous expulsera, vous et vos étranges amis.
Rendez-vous au **197**.

75

Vous refusez son offre, pensant que vous pourriez créer un incendie en crachant des flammes comme lui. Or, si c'est le cas, il y a de fortes chances pour que la milice de la ville vous expulse manu militari. Ce n'est pas le but. Vous devez vous emparer du Livre des Archives.
Si vous souhaitez parler au montreur d'ours, rendez-vous au **103**.
Pour retourner à votre camp, si vous avez le code **Temps**, rendez-vous au **98**, sinon, rendez-vous au **240**.

76

— Je ne peux pas accepter un tel prix, marmonnez-vous.
— C'est à prendre ou à laisser, vous répond l'aubergiste.
— Pour 2 pièces d'argent la botte, je vous raconte mes histoires de comédien.
— Rien à faire de vos histoires. Le fleuve nous amène plus d'étrangers ici qu'on n'en croisera jamais durant une vie de voyages. J'ai déjà hébergé des comédiens, et ils m'ont déjà narré leurs exploits sur scène et dans les coulisses. Le dernier avait joué devant le roi lui-même et m'a décrit en détail la cour. Alors, vous voyez bien que je n'ai pas besoin de vous pour ça.
Si vous acceptez de payer les 15 pièces d'argent, rendez-vous au **60**.
Si vous refusez, rendez-vous au **218**.



77

Vous cherchez dans le grimoire une formule pour renvoyer le roi Kal d'où il vient. Il y sera certainement plus heureux. Mais vous ne trouvez rien. Alors, vous refermez le grimoire, et la même voix grave que vous venez d'employer pour le faire apparaître sort à nouveau de votre bouche et prononce quelques mots.

Le processus inverse se produit. Des morceaux du souverain disparaissent peu à peu et se transforment en étincelles qui finissent par mourir dans l'atmosphère.

Vous revenez dans la galerie. Si vous n'avez pas encore visité toutes les pièces du deuxième étage, rendez-vous au **270**, sinon, rendez-vous au **62**.

78

Vous rejoignez Djena, Djina, et Giacomo pour faire la promotion de la pièce que vous allez jouer le soir même. Les jumelles guerrières abordent les passants avec le grand sourire que vous leur connaissez depuis toujours. Pourtant, lorsqu'elles ont intégré la troupe, elles ont tenu à vous prévenir. Si personne ne voulait d'elles dans les villages de la vallée du Neur, c'est parce qu'elles ont été marquées par un sceau maudit. Elles se battaient contre un puissant nécromancien, quand ce dernier leur a jeté un

sortilège maléfique. Un tatouage est alors apparu sur l'épaule droite de chacune des filles. Parfois, il se met à briller. Cela signifie une période de poisse indescriptible. Et vous avez déjà pu en faire l'amère expérience lors d'une représentation passée.

Quant au moine Giacomo, vous l'avez connu à l'Abbaye d'Amyg d'où il a été renvoyé pour blasphème. Plus exactement, il avait juré sur la tombe de l'ancien recteur de l'Abbaye, un vrai salopard qui harcelait tout le monde de son vivant. Il joue aujourd'hui la comédie avec vous, et reste très à l'aise dans les tragédies. A ce moment même, il distribue les bénédictions en glissant parfois un mot sur le spectacle à venir. Sobre, mais efficace avec les fidèles.

Si vous souhaitez aller avec les jumelles et jouer un morceau de la pièce, rendez-vous au **107**.

Si vous préférez accompagner Giacomo le moine, rendez-vous au **120**.

Vous pouvez aussi faire une tentative de vol sur les passants les plus fortunés :

Passants Fortunés

Réussite : rendez-vous au **227**.

Échec : rendez-vous au **79**.

79

Vous déployez tout votre charme de comédien pour attirer à vous les passants qui vous semblent les plus fortunés. Tous les grands bourgeois de Souv se ressemblent. Pour la plupart, ce sont de riches marchands qui ont fait fortune en commercialisant le marbre des carrières en amont du fleuve. Ils portent des étoffes raffinées et colorées, certains ont des lunettes de vue fabriquées dans les verreries de Melt, d'autres laissent entrevoir leurs bijoux portés au cou, aux oreilles, dans le nez, et parfois seulement dans une poche, ce qui vous arrange. Vous commencez donc tranquillement votre affaire…

Sauf qu'une dame s'aperçoit que vous venez de lui voler l'une de ses bagues en faisant un baisemain. Elle crie au voleur. Deux hommes musclés s'emparent de vous avant que vous n'ayez eu le temps de fuir. Ils vous tiennent au chaud en attendant la milice qui ne tarde pas à s'occuper de vous.

Rendez-vous au **14**.

80

Vous franchissez le seuil, et reconnaissez un cabinet de lecture doté d'une fenêtre, d'un fauteuil confortable et d'un grand miroir vertical sur pieds.

Quelques livres traînent sur le fauteuil, sur la petite console, derrière le miroir.
Aucun ne s'intitule *Archives de la guerre des Ronces*. Cependant, l'un d'eux attire votre attention. Une édition de la pièce de théâtre *Les Ronces* par le dramaturge Yser. Vous le feuilletez. Un lecteur méticuleux, peut-être le sorcier lui-même, en a souligné certains passages.
En les consultant, vous avez un affreux pressentiment. La pièce n'est pas tout à fait la même que celle que vous connaissez. A vrai dire, tous les passages soulignés diffèrent du texte que vous jouez. Vous examinez le livre plus en détail. Sa couverture a subi la patine du temps. Les pages jaunies dégagent une odeur de tanins. Vous le fourrez dans la grande poche en toile de votre tunique et quittez le cabinet.
Si vous souhaitez vous regarder dans le miroir, rendez-vous au **286**.
Si vous préférez revenir dans la galerie, rendez-vous au **270** si vous n'avez pas encore visité toutes les pièces du deuxième étage, sinon rendez-vous au **62**.

81

« Le guerrier Théobald » répondez-vous intérieurement.
Rendez-vous au **24**.

82

A votre grande surprise, lorsque vous lisez le texte, votre voix semble plus grave que d'habitude et vous débitez les mots à un rythme cadencé sans réellement l'avoir voulu. Votre corps tout entier vibre au son de la mélopée.

Quand elle s'arrête enfin, plusieurs étincelles apparaissent au-dessus de l'estrade. Elles se transforment en motifs qui ressemblent aux tissus de vêtements. Puis, peu à peu, une créature émerge dans ces habits.

C'est un homme, pas très grand mais solide, en tenue guerrière d'apparat, sans armure mais portant un glaive, le regard clair et la barbe fournie. Vous avez l'impression de le connaître. Mais c'est impossible… et pourtant…

Au bout de quelques minutes, tandis qu'il ouvre les yeux comme s'il sortait d'un long sommeil, vous êtes convaincu d'avoir devant vous le roi Kal, mort lors de la guerre des Ronces il y a plus de 200 ans. Vous l'avez apparemment ressuscité. Sans doute le sorcier Malasine a-t-il mené ici des expériences interdites. Cela vous choque profondément. La vie et la mort n'avaient-elles aucun sens pour lui ?

Vos pensées sont interrompues par le souverain qui tente de vous parler. Malheureusement, il semble à la fois ici et dans un autre univers. Vous ne comprenez rien de ce qu'il

essaie de vous dire. Mais si vous brisez les runes qui le retiennent sur l'estrade, peut-être que vous pourrez discuter plus tranquillement.
Si vous brisez les runes, rendez-vous au **217**.
Si vous préférez chercher une autre formule dans le grimoire pour qu'il disparaisse et repose en paix, rendez-vous au **77**.

83

Vous adorez les flammes qui surgissent de la bouche du cracheur et vous le complimentez pour sa grande maîtrise. Il vous remercie et, quand vous lui expliquez que vous êtes comédien et que vous vous baladez vous aussi de ville en ville pour acquérir votre pitance, il vous demande si ça vous intéresserait d'apprendre à cracher des flammes.
Si vous répondez oui, rendez-vous au **86**.
Si vous répondez non, rendez-vous au **75**.
Vous pouvez aussi faire une tentative de vol :

Cracheur de Feu
Réussite : rendez-vous au **95**.
Échec : rendez-vous au **53**.

84

Vous vous proposez pour servir d'appât. Vous ramassez quelques pierres et les jetez contre la créature. La manœuvre l'agace. Il avance vers vous d'un pas lourd. Simultanément, Tania passe derrière lui pour inspecter son dos. Vous courez pour échapper au monstre tandis qu'il vous maudit du poing tel un vulgaire Orc. Très vite, cependant, il se retourne et comprend que vous l'avez dupé. Tania, heureusement, avait déjà pris de la distance. De loin, vous lisez de la peur sur son visage.

— Rien ! vous crie-t-elle. Aucune rune dans son dos !

⚔ Golem

Niveau : **5** Dégâts : **5**

⚔ Si vous voulez tenter de frapper le cristal sur la tête du Golem, rendez-vous au **4**.

En cas de victoire, rendez-vous au **246**.

85

Vous courez après l'individu qui tourne dans un passage étroit. Ce type vous a fait les poches, vous en êtes certain.

Vous connaissez bien cette technique que vous avez vous-même employée à un moment de votre vie où vous auriez pu très mal tourner. Le problème, c'est qu'il risque de vous coincer dans un endroit d'où vous ne pourrez pas vous échapper et où vous attendront certains de ses complices prêts à vous faire la peau.
Notez que vous n'avez plus aucune pièce d'argent dans votre bourse.
Si vous continuez à le poursuivre pour récupérer votre argent, rendez-vous au **9**.
Si vous souhaitez arrêter votre course et revenir sur la place principale, si vous avez le code **Temps**, rendez-vous au **98**., sinon rendez-vous au **240**.

86

— Avec plaisir, répondez-vous.
Il sort alors une fiole de sa veste, la débouche, et se verse le liquide directement dans la bouche dans un geste grandiloquent. Il vous a expliqué auparavant que le secret consistait à ne surtout pas l'avaler. Il se gargarise donc, tapissant son palais avec le liquide spécial. Puis il utilise un briquet d'amadou pour faire une étincelle juste devant son visage et il souffle. Les particules de liquide s'enflamment produisant un effet extraordinaire. Vous

applaudissez. Il vous propose d'essayer à votre tour. Vous versez un peu de liquide dans votre bouche, activez le briquet d'amadou, et soufflez. Vous venez de produire une grande flamme ! Les jumelles guerrières vous applaudissent. Vous avez du talent en tant que cracheur de feu ! Notez le code **Technique**.

— Ça vous intéresse si je vous vends un briquet et une fiole ? C'est 50 pièces d'argent le briquet et 50 pièces d'argent la fiole. Vous pourrez utiliser la fiole 5 fois. Si vous n'avez pas assez d'argent, je peux racheter certains de vos objets.

Cet artiste de rue est un malin. Il vous a initié juste pour vous vendre sa camelote. Si vous avez suffisamment d'argent, vous pouvez lui acheter le briquet, la fiole, ou les deux. Si vous n'avez pas assez d'argent, mais que vous possédez certains objets de valeur, le cracheur de feu peut vous les racheter aux prix indiqués dans le tableau ci-dessous.

Objet	Prix
Bijoux de Souv	100 pièces d'argent
Clé en argent	100 pièces d'argent
Ancre en or	80 pièces d'argent
Bague en or	50 pièces d'argent
Miniature	50 pièces d'argent
Chaîne en or	20 pièces d'argent

Pour repartir vers votre camp, si vous avez le code **Temps**, rendez-vous au **98**, sinon, rendez-vous au **240**.

87

Une réplique. Puis une autre. La terre s'agite, et étrangement, l'épicentre semble être l'îlot où vous vous trouvez.
— Il s'agit peut-être d'une forme de piège magique, s'inquiète Tania. Si on libère le livre, on meurt enterrés vivants.
Cette fois, le tremblement ne s'arrête plus. Vous vous recroquevillez au sol, arrondissant le dos, protégeant de vos bras l'arrière de votre crâne. Brusquement, la terre se soulève et vous projette dans l'eau du lac heureusement trop peu profonde pour que l'on s'y noie.

Vous vous relevez, la tunique trempée. Ce que vous voyez alors dépasse l'entendement. Un monstre humanoïde a surgi des profondeurs, entièrement constitué de marbre blanc. Sa tête est le socle surmonté de cristal d'où vous avez essayé d'extraire les Archives. Il mesure deux fois votre taille, et frappe ses poings sur sa poitrine pour vous impressionner. Vous l'avez réveillé. Il s'est extirpé de l'îlot devenu cratère où s'engouffre désormais l'eau limpide.

— Un Golem, s'étrangle Tania.

Pour combattre le Golem, rendez-vous au **163**.

Pour lui parler, rendez-vous au **150**.

Si vous préférez fuir, rendez-vous au **42**.

88

Vous discutez encore un peu avec le capitaine. Vous avez repéré la forme d'un objet qui vous intrigue dans sa poche droite. Alors, dès qu'un matelot l'appelle depuis le bateau et qu'il se retourne, vous en profitez pour le délester. Mais aussitôt, le capitaine vous attrape le bras.

— Voleur, dit-il en vous fixant dans les yeux. Vous allez moisir en prison.

Il vous emmène auprès de la garde.

Rendez-vous au **14**.

89

Vous discutez encore un peu avec le capitaine. Vous avez repéré la forme d'un objet qui vous intrigue dans sa poche droite. Alors, dès qu'un matelot l'appelle depuis le bateau et qu'il se retourne, vous en profitez pour le délester. Vous avez désormais en votre possession une petite ancre en or. Il vous semble savoir qu'il s'agit d'une récompense marine pour bons et loyaux services au royaume de Cerv. Mais vous ne la porterez jamais en broche. Vous avez bien l'intention de la vendre à qui voudra vous l'acheter.

Si vous souhaitez parler aux ouvriers, rendez-vous au **265**.

Pour repartir vers votre camp, si vous avez le code **Temps**, rendez-vous au **98**, sinon, rendez-vous au **240**.

90

— Vous faites partie des comédiens qui sont arrivés en ville ce matin ? demande le bibliothécaire. J'en étais sûr. Nous disposons des meilleures pièces d'Yser. Tenez, voici *Les Ronces*, mais je crois que vous connaissez déjà.

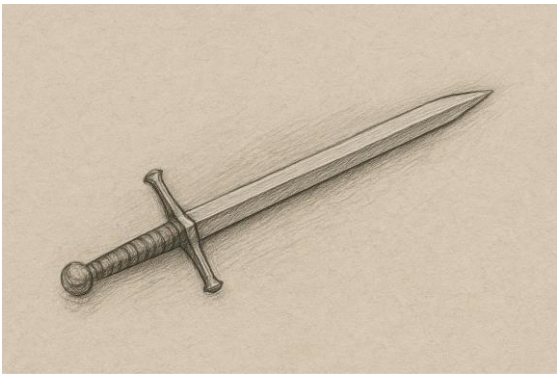
En plus, ce livre possède une couverture assez rare. Dans ce que recommandent nos lecteurs, nous avons aussi une farce, *Le Percepteur merdeux*, et une tragédie, *Le roi qui ne voulait pas faire la guerre*.
Décidé à vous détendre, vous lisez la farce et souriez à chaque réplique. Vous décidez de l'emprunter en vue de la jouer un jour. Puis vous repartez sur votre camp.
Si vous avez le code **Temps**, rendez-vous au **98**, sinon, rendez-vous au **240**.

91

Vous entrez dans une salle d'armes avec différents râteliers maintenant lances, piques, hallebardes, mais aussi épées, dagues, haches, arbalètes. Heureusement pour vous, personne n'occupe cette pièce pour l'instant. Mais les quelques fenêtres qui s'ouvrent sur la cour du palais du Mayeur sont toutes équipées de barreaux. Dans un angle, se dresse une grande armoire que vous fouillez rapidement. Vous y retrouvez tous vos objets, dont vos couteaux que vous replacez aussitôt à votre ceinture. Sur la même étagère, des soldats ont oublié leurs rations. Vous pouvez les utiliser tout de suite ou les mettre dans votre inventaire. Elles vous feront gagner 4 points de

santé chacune. Des tuniques de gardes sont également accrochées à une penderie.

Sur le mur du fond, vous remarquez une épée mise en évidence. Une plaque gravée indique qu'il s'agit de Vesper, l'épée du héros Théobald. Vous la trouvez un peu rouillée, mais elle pourrait vous être utile, d'autant plus que vous avez entendu parler de ses pouvoirs de persuasion. Théobald s'en servait pour retourner ses ennemis et les faire combattre à ses côtés. Un éclat sur la lame vous fait penser que malgré les années, elle n'a pas perdu toute sa puissance psychique. Dans tous les cas, prenez ce que vous voulez. Si vous avez un compagnon, il s'équipe de la même manière que vous.
Vous pouvez prendre l'équipement indiqué dans le tableau suivant :



Objet	Dégâts / Protection
Armes	
Epée de Théobald	+1
Dague	+2
Lance	+2
Hache	+3
Armures	
Tunique de garde	+0
Casque	+1

Notez que si vous prenez l'épée de Théobald, vous pourrez essayer d'activer son pouvoir quand vous le désirerez. Ajoutez alors 50 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous à ce nouveau paragraphe. Si le texte n'a aucun sens, c'est que l'épée ne s'active pas comme vous l'espériez. Retournez alors immédiatement au paragraphe où vous vous trouviez précédemment.
Une fois équipé, vous sortez de la salle et prenez l'autre porte, rendez-vous au **243**.

92

Tout à coup, alors que vous passez devant le puits, vous entendez un bruit effrayant et vous êtes arrosé comme si vous passiez sous une cascade. Vos vêtements sont trempés. Mais ce n'est pas le pire. Un monstre aqueux grimaçant vous fait face. Il ressemble à un démon avec des cornes, des griffes, une queue pointue, et des écailles en hexagones tranchants. Surpris, vous n'avez pas le temps d'éviter sa première attaque. Il vous inflige 4 points de dégâts. Vous n'avez plus qu'à l'affronter, car il semble vouloir en découdre avec vous.
Rendez-vous au **277**.

93

Vous vous promenez sur les quais en compagnie du moine Giacomo et du lutin Toupeti, perché sur votre épaule, qui tenait à voir les bateaux. Il n'est pas déçu. Outre les nombreuses barges qui déchargent des blocs de marbre, un voilier fait actuellement escale à Souv. Vous admirez sa proue portant une sculpture d'aigle. Le capitaine se trouve à quelques mètres seulement. Il lit une carte marine et débat des différentes options avec son second. Mais pour l'instant, aucune trace de la maison du sorcier fantôme dans le secteur.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez parler aux ouvriers (rendez-vous au **265**) ou au capitaine (rendez-vous au **271**).
Pour repartir vers votre camp, si vous avez le code **Temps**, rendez-vous au **98**, sinon, rendez-vous au **240**.

94

— La ville de Souv s'est beaucoup agrandie ces dernières années. De plus en plus de marchands viennent faire des affaires. Mais il y a aussi de plus en plus de voleurs, notamment dans les quartiers est et sud. La milice se concentre essentiellement au nord pour surveiller les belles maisons des notables. Et ici, les marchands protègent leurs biens en embauchant des mercenaires.
Si vous avez encore 10 pièces d'argent à dépenser, vous pouvez demander des infos sur la maison du sorcier fantôme au **102** ou sur le Mayeur au **21**.
Sinon, vous prenez congé au **93**.

95

Voyant que votre vie de comédien l'intéresse, vous lui parlez de vos dernières représentations. A un moment, vous détournez son attention en lui montrant une cicatrice dans votre cou, et vous en profitez pour chiper un

objet dans un sac qu'il transporte avec lui. Il s'agit d'un briquet à amadou qu'il utilise pour ses démonstrations. Au toucher, vous avez repéré plusieurs autres briquets dans son sac. Cela ne devrait pas trop lui manquer. D'ailleurs, il vous propose à nouveau de vous initier à sa technique.
Si vous répondez oui, rendez-vous au **86**.
Si vous répondez non, rendez-vous au **75**.

96

Vous passez la fin de la journée avec vos compagnons de beuverie. Si vous n'aviez pas encore découvert l'endroit où se trouve la maison du sorcier fantôme, c'est désormais le cas. Les habitants de la ville connaissent plus ou moins cette information et vous avertissent des dangers qu'elle recèle sans pour autant préciser lesquels. Il va maintenant falloir vous préparer pour la représentation de votre pièce de théâtre. Heureusement, vous avez un peu moins bu que vos camarades du jour.
Notez le code **Maison** si ce n'est déjà fait.
Puis rendez-vous au **98**.

97

Quand vous entrez, vous vous retrouvez dans le noir complet. Contrairement au couloir, la pièce ne bénéficie pas de la lumière magique de candélabres. L'obscurité se concentre ici tellement que vous ne voyez strictement rien. Vous tâtonnez, vous heurtez à quelques meubles, touchez un grand livre qui semble fixé à son support. Cependant, vous savez qu'il ne s'agit pas du Livre des Archives entièrement en papier. Celui que vous palpez possède des pages en parchemin. Vous appelez Tania pour lui demander de faire la lumière magiquement. Elle vous répond que c'est impossible, car le sorcier a lancé ici un sort de Ténèbres. Ou alors, il faudrait conjuguer le sort à un feu naturel pour augmenter sa puissance.

Si vous possédez un briquet, et que Tania peut encore jeter son sort (Magie : 3), vous pouvez faire la lumière au **43**.

Dans le cas contraire, vous revenez dans la galerie. Si vous n'avez pas encore visité toutes les pièces du deuxième étage, rendez-vous au **270**, sinon, rendez-vous au **62**.

98

La troupe est en pleine effervescence. Chacun se prépare à sa façon.

Certains s'isolent comme Ly, la Gorgone, qui joue le rôle du Seigneur des Ténèbres, ou Giacomo, le moine, qui joue le rôle du roi Kal. D'autres encore ont besoin de se détendre, en racontant des blagues salaces comme les jumelles guerrières Djena et Djina, ou en courant comme Erganos, le Minotaure. Ox, quant à lui, n'a besoin de rien de particulier. Il joue le rôle de plusieurs personnages et les incarne de manière égale quoi qu'il advienne avant la représentation.

En ce qui vous concerne, vous vous retirez dans un chariot pour affûter vos couteaux.

C'est un véritable rituel les jours de représentation. Vous utilisez une pierre à aiguiser que vous trempez dans de l'eau, puis vous frottez la lame contre la pierre délicatement dans un angle parfait, d'un côté puis de l'autre, de façon que le fil regagne tout son tranchant. Le geste régulier vous procure un apaisement sans pareil, s'apparentant à une sorte de prière méditative, alors que vous ne mettez jamais les pieds dans une église. Enfin, vous rangez vos couteaux dans la ceinture en cuir dont vous ne vous séparez jamais.

Il va être temps de monter sur scène. Les derniers rayons du soleil troublent à peine l'horizon.
Rendez-vous au **44**.

99

— Cela ne servirait à rien, vous indique l'Elfe. En réalité, ce n'est pas seulement l'escalier qui est piégé, c'est tout le hall, voire les abords de la maison. Dès qu'on s'élève trop haut, cela déclenche une téléportation au rez-de-chaussée. On ne pourra pas passer. On n'a plus qu'à rebrousser chemin. Malasine est trop malin pour nous.
— Non, répliquez-vous. Pas question de renoncer.
— Je soutiens Elric, dit Giacomo. On ne peut pas abandonner maintenant. Et si vous le permettez, je vais empocher cette magnifique boule de rambarde d'escalier en ivoire. Vous n'allez tout de même pas me dire qu'il a maudit cette boule ? On devrait pouvoir la revendre à un bon prix sur le marché demain.
Sur ce, il s'exécute et commence à dévisser la boule d'ivoire de la rambarde. Pendant ce temps, vous réfléchissez à une issue. Que pourriez-vous faire ? Tania a probablement raison. A moins de trouver un sorcier aussi puissant que Malasine qui pourrait contrer le sort, il n'y a rien à espérer.

— Est-ce que vous pourriez m'aider ? demande Giacomo. Je n'arrive pas à la retirer.
Vous prenez la boule dans votre main et tournez d'un geste sec. Un déclic se produit. La boule, elle, reste sur son support.
— C'est parti, déclare Tania. Le sort de téléportation a disparu.
— Ne me remerciez pas surtout, dit Giacomo.
— En même temps, on aurait dû s'en douter, ajoutez-vous. Lorsque le sorcier rentrait chez lui, il n'avait qu'à tourner la boule pour ne pas subir son propre sort. De cette manière, pas besoin de le contrer à chaque fois.
Si vous allez au premier étage, rendez-vous au **164**.
Si vous allez au deuxième étage, rendez-vous au **166**.

100

Les corps des gardes jonchent désormais le sol de la caverne. Le Mayeur tente de s'enfuir, mais vous le rattrapez par le col de sa chemise. Quant à Giacomo, il a compris où était désormais son intérêt. Il vous aide ainsi à remonter en haut du puits. Certains des membres de votre troupe, inquiets que vous ne reveniez pas, sont venus devant la maison du sorcier. Ils vous épaulent quand ils comprennent que vous vous trouvez dans le puits.

Vous ligotez le Mayeur et le laissez dans le hall du manoir. Dès que vous aurez vendu le livre des Archives à la Bibliothèque de l'Hippocampe, et que tout le monde saura que son ancêtre a en réalité trahi le royaume, il sera probablement destitué par le roi lui-même.
Dans ce qu'il reste de nuit, vous démontez la scène, et remballez tout votre matériel dans vos trois chariots auxquels vous harnachez vos chevaux. Vous quittez la ville pour ne plus jamais y revenir.
Félicitations ! Vous avez atteint votre objectif ! Vous avez récupéré le livre des Archives et vous vous en êtes sorti vivant ! Peu d'aventuriers peuvent en dire autant !

Fin Classique

Bravo ! Vous avez atteint la Fin Classique (sans épilogue). Votre dernier choix a fait pencher la balance. Si vous souhaitez recommencer en ouvrant le livre à la fin, vous aboutirez à la Fin Classique avec épilogue. Si vous aimez les challenges et que vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez tenter la Fin Héroïque ou la Fin Crapule (beaucoup plus difficiles à obtenir).

101

Vous ne cherchez pas à comprendre ce qui se passe et vous fuyez le plus loin possible de l'élémentaire, qui, vous

le savez, a besoin de la proximité de son puits pour rester en vie. Il vous lance toutefois une gerbe d'eau qui vous inflige 3 points de dégâts. Au moins, vous savez désormais qu'il existe et vous pourrez préparer un plan pour l'anéantir. Mais pour l'instant, on vous attend bientôt sur scène. Vous rejoignez donc votre campement.
Notez le code **Vague**.
Puis rendez-vous au **98** si vous avez le code **Temps**, et au **240** sinon.

102

— La maison du sorcier fantôme se situe dans les quartiers nord de la ville. Elle est abandonnée depuis la mort du propriétaire, ça fait bien un siècle. Mais à votre place, je n'irais pas là-bas. Il y a quelques mois, le Mayeur Renald Ingwar a envoyé une troupe d'aventuriers pour prendre les trésors qui s'y trouvent. Aucun d'entre eux n'en est revenu vivant. Le sorcier Malasine a piégé sa baraque et ses sortilèges sont encore effectifs. On dit même que la maison recèle des créatures étranges. Bon, voilà, il me semble que j'en ai assez dit. A moins que vous ne souhaitiez d'autres renseignements, mais il faudra payer. Et pour d'autres infos concernant la maison, ce sera 20 pièces d'argent.

Notez le code **Maison**.
Si vous dépensez 20 pièces d'argent supplémentaires, vous pouvez demander des précisions sur les pièges de la maison, rendez-vous au **154**, ou sur les créatures de la maison, rendez-vous au **235**.
Sinon, vous pouvez encore payer 10 pièces d'argent et l'interroger sur le Mayeur au **21** ou sur la ville au **94**.
Pour prendre congé, rendez-vous au **93**.

103

Vous saluez l'homme qui tient son animal par une simple corde attachée au cou du plantigrade. Il vous explique qu'un jour, il sera le meilleur dresseur, mais que pour l'instant, il a besoin d'un peu d'aide. Si vous pouviez lui donner une petite pièce, il en serait très heureux.
Vous pouvez accéder à sa demande au **54**.
Ou refuser au **261**.
Vous pouvez aussi faire une tentative de vol :

Montreur d'Ours

Réussite : rendez-vous au **257**.
Échec : rendez-vous au **2**.

104

Vous pénétrez dans une petite pièce qui ressemble à un musée. Plusieurs objets sont exposés sur de grandes tables qui bordent les murs. Il y a des masques portés pour le carnaval du royaume de Cerv et datant d'un siècle au moins, des statuettes d'animaux, et surtout des figurines sculptées dans un bois noir aux reflets envoûtants. Ces dernières vous attirent particulièrement. D'ailleurs, vous n'êtes pas le seul. Giacomo vient d'ouvrir son sac et ramasse quelques-unes de ces sculptures intrigantes. Tania est restée dans le hall à vérifier qu'aucun piège ne vous guette. Les statuettes pourraient valoir un bon prix. Mais elles pourraient aussi être maudites. Vous avez un mauvais souvenir d'un casse précédent où vous en aviez récupéré de semblables. D'ailleurs, elles semblent représenter les dieux des Territoires ombrés, une région que vous avez toujours préféré éviter.

Si vous souhaitez imiter Giacomo et prendre les statuettes, rendez-vous au **198**.

Si vous préférez demander à Giacomo de les reposer à leur place de peur d'une malédiction, rendez-vous au **244**.

105

Alors qu'il s'apprête à partir, le Mayeur Renald Ingwar vous fait signe, et vous le rejoignez.

— J'aimerais vous inviter au palais, dit-il.

Vous le suivez ainsi dans la cour de l'édifice puis dans l'aile ouest. Vous passez par un bureau, une salle de restauration, les cuisines, un poste de garde, puis un râtelier d'armes diverses. Au-dessus des hallebardes bien rangées, une épée est exposée, seulement retenue par deux bandes de métal recourbées fixées au mur. Une plaque gravée indique qu'il s'agit de la célèbre épée de Théobald, Vesper.

— On dit qu'elle a des pouvoirs, indique Renald Ingwar. Personnellement, je n'y crois pas. Je l'ai essayée, elle n'a rien d'extraordinaire à part la couche de rouille sur la lame. Pour moi, c'est surtout un symbole et une source de motivation pour les gardes du palais et pour la milice. Chaque jour, ils peuvent la voir et se rappeler qu'ils servent un descendant direct du héros guerrier.

Vous avez entendu parler de cette épée. Elle permettrait, selon certains, d'obliger les adversaires du porteur à lui obéir. Ainsi Théobald aurait-il retourné plusieurs ennemis durant la Guerre des Ronces.

— Mais il y a encore plus extraordinaire, suivez-moi.

Vous revenez dans le poste de garde, puis franchissez un sas doté de 3 lourdes portes. Vous aboutissez à une grande salle où une vingtaine d'hommes amaigris, assis autour de trois longues tables, s'affairent à recopier des ouvrages sous la surveillance de plusieurs gardes armés.
— Voilà la grande idée, affirme le Mayeur. Ces minables sont mes prisonniers.
De votre point de vue, ils ne ressemblent pourtant pas à des meurtriers. D'ailleurs, s'ils recopient des pages et des pages, c'est qu'ils doivent savoir lire et écrire. Or, vous ne connaissez aucun criminel qui ait suffisamment d'instruction pour accomplir ce travail.
— Quel crime ont-ils commis ?
— Ils se sont opposés à moi. A vrai dire, ils formaient une sorte de groupe dont le chef est le bibliothécaire de la ville. Désormais, le groupe est dissous.
Le Mayeur s'approche des détenus et vous montre un livre de prières. Puis un autre livre. Et là, vous hallucinez. C'est la copie parfaite de votre exemplaire des « Ronces » par Yser. La pièce de théâtre que vous possédez provient sans doute de cet atelier de copistes.
— Nous en produisons une dizaine par semaine et nous les envoyons aux quatre coins du royaume. Pour un

comédien comme vous, c'est le Graal, n'est-ce pas ? Venez avec moi.
Il vous entraîne dans un coin de la pièce, sans ses gardes, de façon à ce que personne d'autre ne vous entende.
— Seriez-vous prêt à travailler pour moi ? Vous pourriez gagner plusieurs milliers de pièces d'argent.
Vous hésitez. Effectivement, ce serait peut-être une bonne affaire au lieu de chercher le livre des Archives qui ne vaut pas plus. Mais tout dépend peut-être du travail qu'on a à vous proposer.
Si vous acceptez, rendez-vous au **170**.
Si vous refusez, rendez-vous au **264**.
Si vous souhaitez demander d'abord de quoi il s'agit, rendez-vous au **3**.

106

— Vous serez jetés en prison pour une durée indéterminée, déclare le Mayeur. A Souv, c'est le sort qu'on réserve aux voleurs de votre espèce. Vous pourrez vous estimer heureux de garder la vie sauve.
Si vous lui remettez le livre, rendez-vous au **45**.
Si vous refusez, rendez-vous au **228**.

107

Vous vous rapprochez de Djena et Djina et leur proposez de jouer un morceau de la pièce pour attirer les passants. Elles trouvent l'idée formidable. Djena joue avec vous la scène 5 de l'acte II où le héros Théobald va voir une magicienne pour connaître son avenir face à la Guerre des Ronces. Djina, quant à elle, interprète la servante de la diseuse de bonne aventure. Elles inversent régulièrement les rôles pour ne pas faire de jalouse. Tout de suite, un petit groupe de passants s'arrête devant la scène improvisée. Mais tout à coup, le tatouage de la guerrière se met à briller. La branche que vous aviez ramassée par terre pour représenter votre épée vous échappe des mains et atterrit dans la figure d'un spectateur. Un coup de vent fait s'envoler le voile dont Djena s'est affublé pour son rôle de tireuse de cartes et vient recouvrir ce même spectateur. Tout le monde rit. Sauf lui. Et malheureusement pour vous, c'est un géant de plus de 2 mètres avec une stature imposante. Lorsqu'il se débarrasse enfin du morceau de tissu, vous découvrez avec stupeur qu'il possède deux têtes et quatre bras.

— Tabel et Lebat, les siamois géants ! murmure la foule bruyamment.

Visiblement, on les connaît bien dans la région. Le problème, c'est que chacun d'entre eux, si on peut s'exprimer ainsi, tire une épée dentée des fourreaux accrochés à leur ceinture, bien décidé à en découdre avec vous suite à cet affront.
Vous allez devoir le(s) combattre. Seul, vous ne feriez pas le poids. Heureusement, les jumelles guerrières se saisissent également de leurs épées et se battent à vos côtés. Pour ce combat, vous avez ainsi un bonus de +4 pour les dégâts lorsque vous touchez votre adversaire. A noter également que, si votre adversaire veut vraiment vous tuer, vous ne cherchez pas le même résultat. En effet, vous ne tenez pas à avoir de problèmes avec la justice de la ville. Le laisser à l'agonie avec 4 points de santé ou moins suffira à terminer l'échauffourée.

⚔ Siamois géants

Santé : **20** Niveau : **3** Dégâts : **3**

Si vous gagnez en 3 tours de combat ou moins, rendez-vous au **11**.
Sinon, rendez-vous au **73**.

108

C'est une véritable cavité naturelle, spacieuse, tapissée de stalactites au plafond et de stalagmites au sol. Les murs concaves, imprégnés de cristaux, brillent comme si on avait emprisonné en leur sein des millions de lucioles. Au centre, les eaux d'infiltration ont formé un petit lac dont le niveau ne monte pas plus haut que jusqu'aux chevilles. Un îlot émerge à quelques encablures du bord, et sur cet îlot se dresse un socle en marbre imposant, semblable à ceux qui supportent les statues les plus massives du royaume.

Vous avancez les pieds dans l'eau, suivi par vos compagnons.

— Attention, vous prévient Tania. Je sens une concentration de magie très importante provenant de cette structure.

Vous dégainez l'un de vos couteaux, et Giacomo, naïvement, ramasse une pierre dans l'immense flaque d'eau claire que vous traversez.

Posant le pied sur l'îlot, vous voyez tout de suite la fleur de quartz jaillissant du socle. Le cristal recèle un livre dont le titre vous enchante : *Archives de la Guerre des Ronces*. Vous posez votre main sur la roche transparente. Votre

quête touche à sa fin. Il ne vous reste plus qu'à briser le piège de verre pour vous emparer du livre.
Si vous avez le code **Pacte**, rendez-vous immédiatement au **229**.
Si vous souhaitez briser le cristal par vos propres moyens, rendez-vous au **237**.
Si vous demandez à Tania de briser le cristal avec un sort, rendez-vous au **210**.

109

Vous sortez du manoir, et la ligne d'horizon s'éclaircit, signe que le jour va bientôt poindre. Les plantes du jardin se parent de rosée. Votre petite équipe accroche un grappin à la barre transverse du puits, fait un nœud pour plus de sécurité, et vous descendez à la corde, votre lanterne à lucioles à la main.
— Quelqu'un a creusé un passage, indiquez-vous à vos compagnons.
Effectivement, un tunnel étayé, percé à une dizaine de mètres de profondeur, file tout droit en direction de la maison. Vos amis descendent à leur tour, empruntent comme vous la galerie, et vous vous enfoncez ainsi durant quelques minutes dans le sous-sol jusqu'à une porte, qui, selon Tania, empeste la magie. A priori, un feu

naturel ne pourra embraser ce bois. Mais vous disposez de bien d'autres ressources pour vous débarrasser de cet obstacle.
Si vous donnez un coup d'épaule dans la porte, rendez-vous au **203**.
Si vous avez une hache, vous pouvez l'utiliser pour détruire le battant au **241**.
Si vous demandez à Tania d'envoyer une boule de feu (Magie : 5), rendez-vous au **248**.
Si vous demandez à Giacomo d'utiliser ses outils de serrurerie, rendez-vous au **68**.

110

« Parfait. »
Tout à coup, la porte s'ouvre et vous êtes de nouveau en mesure de vous mouvoir.
— Cette fois, on m'a posé une énigme, déclarez-vous pour satisfaire la curiosité du moine avant qu'il ne vous le demande.
La nouvelle pièce est identique à la première et à la seconde. Le même message est inscrit sur la porte dans le mur en face de vous.

Si vous touchez la porte à 2 mains pour répondre, rendez-vous au **194**.
Si vous préférez revenir dans le couloir, rendez-vous au **164**.

111

Créant une étincelle avec votre briquet, vous soufflez vers l'Elémentaire qui se voit submergé de flammes. La chaleur intense finit par lui causer 100 points de dégâts. Il s'évapore complètement.
Rendez-vous au **65**.

112

Quelques secondes seulement après que vous avez toqué, un prêtre vous ouvre la porte et vous toise sévèrement :
— Qu'est-ce que vous voulez ?
— Juste un renseignement, assurez-vous d'une voix mielleuse. Peut-être pourriez-vous m'aider ? Je ne me souviens plus de la prière de l'Aube. Et j'ai vu le triangle au-dessus de votre entrée, alors j'ai pensé que…
— Aucun problème, vous répond-il d'une voix radoucie. Et il vous rappelle les mots de la prière, en profitant lui-même pour méditer quelques instants. Entrée en matière

réussie. Vous prolongez la discussion en parlant de religion (ou du moins du peu que vous en savez) et de fil en aiguille, vous en arrivez à lui demander à quoi sert la bâtisse.

— C'est un lieu de repos pour héberger les ecclésiastiques qui font le pèlerinage jusqu'aux montagnes du Nord. Nous avons plusieurs chambres. Les pèlerins peuvent ainsi rester autant qu'ils le veulent. Nous leur fournissons également de la nourriture une fois par jour.

Vous continuez un peu la conversation puis vous prenez congé. Il semblerait étrange que vous restiez aux abords de la maison maintenant que vous vous êtes présenté et que vous savez plus ou moins ce qu'il en retourne. En revanche, cela ne vous apprend pas ce qu'est venu y faire Giacomo. Vous avez seulement la certitude qu'il n'est pas entré ici pour l'hébergement puisqu'il dort avec vous sur le campement. Vous n'avez plus qu'à y retourner vous aussi.

Rendez-vous au **240**.

113

Vous marchez à travers les ruelles en piteux état pendant une heure, et soudain, vous vous sentez plus léger. Votre bourse a disparu. Vous vous souvenez alors du type qui

vous a bousculé une heure plus tôt. Nul doute que c'est lui qui vous a volé et vous vous y connaissez en matière de vol !
Notez que vous n'avez plus aucune pièce.
Puis rendez-vous au **98** si vous avez le code **Temps** ou au **240** sinon.

114

Heureusement, lors de la fouille précédant votre mise au cachot, aucun des gardes n'a trouvé la clé en argent que vous aviez dissimulée dans une poche secrète de votre tunique. Il ne vous reste plus rien d'autre, mais cet objet pourrait bien vous rendre votre liberté (notez que vous avez perdu tout votre argent et vos objets, armes et armures mis à part la clé en argent. Vous pouvez les mettre entre parenthèses tant que vous ne les avez pas retrouvés.).
Un planton passe régulièrement toutes les heures pour vous narguer. A peine a-t-il disparu que vous glissez la clé dans la serrure, la tournez, et que - miracle ! - vous entendez le cliquetis du verrou qui se retire. Vous êtes libre, ou presque ! Car il vous faut encore sortir de cet endroit. En tout cas, la clé semble être une sorte de passepartout, ce

qui vous donne une possibilité sérieuse de vous enfuir sans être repéré.
Pour l'instant, vous vous trouvez dans un long couloir sombre bordé de cellules identiques à celle dans laquelle vous avez été jeté.
Même s'il n'y a aucune lumière, l'un des prisonniers a senti votre présence.
— Hé ! Psst ! Sors-moi de là, frangin ! Je connais bien la caserne où on nous a enfermés. A deux, on aura plus de chances de leur échapper.
Vous vous approchez de la voix pour tenter de voir celui qui vous parle dans la pénombre. Il s'agit d'un homme relativement maigre. Probablement a-t-il passé ici déjà de nombreuses années.
Si vous souhaitez le délivrer, rendez-vous au **148**.
Si vous préférez continuer sans lui, rendez-vous au **190**.

115

Vous vous approchez du type. Il continue de vous regarder, et tout à coup, il s'exclame :
— Ça y est, je sais où je vous ai déjà vu ! C'était à Cor ! Vous avez joué le rôle de Théobald dans la pièce de théâtre « Les Ronces » ! J'ai adoré votre façon de

l'interpréter ! Est-ce que vous pouvez me signer un autographe ?
Si vous acceptez de signer un autographe, rendez-vous au **49**.
Si vous lui proposez carrément de jouer un morceau de la pièce devant lui, rendez-vous au **118**.
Si vous refusez, rendez-vous au **152**.
Vous pouvez aussi faire une tentative de vol :

Client de l'auberge
Réussite : rendez-vous au **6**.
Échec : rendez-vous au **249**.

116

Les femmes sont ravies que vous leur payiez un verre. Elles trinquent à votre santé en riant. Après leur avoir narré quelques anecdotes sur vos aventures de comédien, vous glissez subtilement vers le sujet qui vous intéresse.
— Il paraît qu'il y a en ville l'une des résidences du sorcier Malasine qu'on appelle aujourd'hui le sorcier fantôme. Sauriez-vous où elle se trouve précisément ? demandez-vous.

— Dans les quartiers nord de Souv, vous répond la grande rousse. Mais je ne vous conseille pas d'y aller, c'est assez dangereux.
— On dit que la maison est gardée par un élémentaire d'eau caché dans le puits au milieu du jardin, renchérit la brune. Et qu'elle est remplie de pièges.
— D'ailleurs, le Mayeur a envoyé plusieurs escouades là-bas, mais aucune n'est revenue en vie, ajoute la fille la plus jeune qui ne veut pas se trouver en reste.
Vous continuez la conversation le plus naturellement possible, leur assurez que vous n'avez pas l'intention de pénétrer dans cette maison maudite, et les remerciez pour leur accueil avant de vous lever.
Notez que vous avez perdu 4 pièces d'argent.
Notez aussi les codes **Maison** et **Vague**.
Vous quittez ensuite le groupe de femmes, rendez-vous au **218**.

117

L'opération est délicate. Le Mayeur est toujours entouré de ses gardes. Alors, vous vous approchez de lui pour lui murmurer une plaisanterie sur eux. Ingwar rit beaucoup. Vous en profitez pour lui voler ce qu'il garde précieusement dans sa poche. C'est une petite clé en argent. Vous

ne savez pas ce qu'elle ouvre, mais cela pourrait être utile. Au moins comme marchandise à vendre plus tard.
Puis le Mayeur prend congé de vous.
Notez la clé en argent dans votre inventaire. Si à un moment de l'aventure, vous trouvez quelque chose à ouvrir avec une clé, vous pourrez l'utiliser en ajoutant 100 au numéro de paragraphe où vous vous trouvez. Si le texte ne correspond pas, alors la clé n'ouvre pas ce que vous voulez et vous devez retourner au paragraphe précédent.
Rendez-vous au **129**.

118

Vous déclamez votre passage préféré des « Ronces » :
Alors je pris mes couteaux anciens,
Les affûtai pour l'Histoire,
Prononçai le nom des miens,
Et les gravai dans ma mémoire.
L'homme vous applaudit. Evidemment, vous lui signez un autographe avec le matériel (plume, encre et papier) qu'il vous fournit. Il vous explique qu'il est gazétier et qu'il a fait étape à Souv avant d'aller en reportage aux carrières de marbre, en amont du fleuve, dans les montagnes du nord. Lorsque vous lui demandez où se trouve exactement la maison du sorcier fantôme, il vous répond

qu'elle se dresse dans les quartiers nord de la ville, mais qu'il n'en sait pas plus.
Notez le code **Maison** si ce n'est déjà fait.
Vous quittez ensuite cet admirateur, rendez-vous au **218**.

119

Vous trouvez une petite boutique qui vend du matériel et des armes. Vous l'aviez repérée sur l'avenue principale de la ville grâce à son enseigne ornée de deux épées qui se croisent. A l'extérieur, elle ne paie pas de mine avec des murs couverts de graffitis gravés dans la pierre. A l'intérieur, le sol est recouvert d'armes et armures métalliques en vrac. Depuis le plafond pendent des glaives auxquels vous préférez ne pas vous frotter. Quant aux murs, ils se cachent derrière des boucliers de toutes formes et tailles qui se superposent les uns aux autres. Un homme en tablier de forgeron s'applique à mettre un peu d'ordre parmi ce fatras. Lorsqu'il vous entend entrer, il se retourne vers vous. Ses cheveux poivre et sel forment un chignon à l'arrière de son crâne. Le reste de son visage laisse apparaître quelques rides.
— Soyez le bienvenu ! Je vois que vous aimez les couteaux, dit-il en remarquant vos lames bien rangées dans votre ceinture. J'en ai de très performants pour votre

aventure. Et si vous souhaitez vous protéger sans vous alourdir, je peux également vous fournir.
Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'en plus de faire de la poésie, ce commerçant vous a parfaitement cerné. Lors de vos cambriolages, vous préférez rester léger au cas où vos jambes vous serviraient. Vous n'avez aucun intérêt pour les boucliers et autres armures de plates. En revanche, les couteaux pourraient vous intéresser.
Si vous souhaitez acheter, rendez-vous au **135**.
Si vous souhaitez vendre, rendez-vous au **51**.
Si vous préférez demander un renseignement, rendez-vous au **251**.
Vous pouvez aussi faire une tentative de vol :

Marchand
Réussite : rendez-vous au **18**.
Échec : rendez-vous au **23**.

120

Vous vous joignez au moine Giacomo qui distribue les bénédictions comme les bons samaritains distribuent la soupe populaire. Vous l'observez longuement pour imiter sa technique. Il explique aux passants que la pièce historique que vous allez jouer respecte parfaitement les

préceptes de leur religion (que vous-même n'avez jamais pratiquée). Une fois que vous avez compris, vous arrivez à convaincre la plupart de ceux que vous arrêtez d'un immense sourire.

Tout en démarchant, vous échangez quelques mots avec le moine.

— J'ai l'impression que tu n'as jamais vraiment quitté les ordres.

— Ce sont plutôt eux qui m'ont quitté, admet Giacomo avec une pointe de nostalgie dans la voix.

— Tu n'as pas perdu grand-chose, crois-moi.

Son regard se perd dans l'architecture de la grande église blanche de Souv ornée de bas-reliefs décrivant la genèse des royaumes.

— Un jour peut-être, j'y reviendrai, lance-t-il évasif.

La distribution continue avec un certain succès. Lorsque la cloche sonne la fin du rite, il y a tellement de monde d'un coup dans la rue que vous ne savez plus où donner de la tête. Vous vous en félicitez intérieurement, car c'est l'assurance d'avoir un public nombreux pour votre représentation. Alors que vous vous retournez pour partager cet instant de joie avec Giacomo, vous vous rendez compte que l'ecclésiastique n'est plus à vos côtés. En scrutant les environs, vous avez juste le temps d'apercevoir sa robe de bure disparaître au détour d'un

croisement. Peut-être serait-il intéressant de le suivre, mais c'est à vous de décider. Du reste, vous avez tous les deux fait du bon travail en convainquant un grand nombre de fidèles et vous pouvez tout à fait revenir à votre campement sans l'espionner. Après tout, il a le droit d'avoir une vie privée !
Si vous souhaitez suivre discrètement Giacomo, rendez-vous au **149**.
Si vous préférez revenir au campement, rendez-vous au **226**.

121

Vous entrez dans la pièce qui s'avère entièrement vide et aveugle. Seule une autre porte a été percée sur le mur à droite. Le plancher craque sous vos pieds tandis que vous avancez vers elle. A nouveau, le battant est gravé. « Touchez ma poignée avec vos deux mains et répondez juste. La voie s'ouvrira. Dans le cas contraire, c'est votre estomac qui s'ouvrira. » Vous essayez d'ouvrir la porte, mais elle est fermée. Tania détecte une magie qui vous empêche d'utiliser les dons de Giacomo pour la serrurerie. De même, toute tentative de destruction serait ici inutile.

Si vous touchez la porte à 2 mains et répondez, rendez-vous au **61**.
Pour revenir dans le couloir, rendez-vous au **164**.

122

Vous sortez tranquillement du bâtiment sans que personne vous repère. La rue sur laquelle donne cette issue est beaucoup moins fréquentée que la cour du palais. On peut même dire sans exagérer qu'elle est déserte. Vous alliez souhaiter bon vent à Richard, quand celui-ci vous tire derrière les buissons avec une force que vous ne soupçonniez pas vu son état général :
— J'ai oublié de te dire, vous signifie-t-il. Richard n'est pas mon nom complet. On m'appelle Richard l'assassin. Et tuer ces deux gardes tout à l'heure m'a donné de l'appétit.
Vous n'avez pas le choix, il va falloir le combattre si vous voulez rester en vie.

⚔ Assassin

Santé : **5** Niveau : **4** Dégâts : **2**

En cas de victoire : rendez-vous au **285**.

123

— Traître ! criez-vous à Giacomo qui ne sait plus où se cacher.
— Il m'a promis de ne pas vous tuer, plaide-t-il.
Le Mayeur ajoute d'un air satisfait :
— Frère Giacomo retournera à l'Abbaye d'Amyg en tant que régisseur. Je lui ai obtenu le poste grâce à mon réseau d'influence auprès du roi.
Rendez-vous au **143**.

124

— Où cachez-vous les *Archives de la Guerre des Ronces* ? criez-vous.
— Ce n'est pas la bonne question, vous répond le sorcier. Fuyez tant qu'il en est encore temps !
Tout à coup, les objets entassés dans la chambre s'élèvent dans les airs et lévitent tandis que le sorcier lève les mains. Puis ils tournoient autour du jeteur de sorts, de plus en plus vite, emportés dans une tornade inarrêtable.
Vous vous protégez le visage de vos bras. Tania et Giacomo vous imitent. Vous comprenez maintenant pourquoi la pièce a été dévastée.
Rendez-vous au **58**.

125

« Deuxième épreuve pour tester votre intelligence »
« Le but est de savoir qui est le meilleur guerrier entre le roi Kal et le seigneur Galed. Le roi Kal dit que c'est lui. Le seigneur Galed dit que ce n'est pas lui. Vous savez qu'au moins l'un des deux ment. Qui est le meilleur guerrier ? »
Si vous répondez le roi Kal, rendez-vous au **232**., le seigneur Galed, rendez-vous au **110**.
Si vous rétorquez qu'on ne peut pas savoir, rendez-vous au **151**.

126

L'Elfe forme une sphère bleue transparente avec ses mains en marmonnant quelques phrases sibyllines. Au fur et à mesure qu'elle parle, la sphère grandit, puis elle se détache pour venir vous envelopper entièrement.
Vous bénéficiez désormais d'une protection contre les attaques physiques et magiques, mais attention, cette protection est temporaire durant 5 paragraphes seulement. Si le texte indique que vous êtes blessé durant ce laps de temps, les dégâts seront réduits à zéro. Si vous combattez un adversaire durant ce laps de temps, considérez qu'il ne peut pas vous blesser lors des 3 premiers assauts.

Si vous montez les escaliers, si vous avez le code **Sorcier**, allez directement au **164**, si vous avez le code **Mécanisme**, rendez-vous au **17**, sinon, rendez-vous au **30**.
Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez aussi prendre la porte de gauche au **104**, ou la porte de droite au **130**.

127

Vous vous protégez du mieux que vous pouvez, et vous préparez à esquiver le coup que va vous porter l'élémentaire. Il réussit à vous atteindre quand même en vous balayant avec sa queue. Vous perdez 2 points de santé. Aussitôt, vous ripostez en lui portant un coup qui lui retire également 2 points de santé.

⚔ Elémentaire d'eau

Niveau : **4** Dégâts : **4**

⚔ Essayez de lui trancher un bras avec l'un de vos couteaux au **55**.
⚔ Demander à Tania de lui envoyer une boule de feu (Magie : 5) au **157**.
⚔ Vous mettre en position défensive au **127**.
⚔ Si vous avez le code **Plan**, vous pouvez lui envoyer plusieurs couteaux pour essayer de couper tous ses membres à la fois au **252**.
⚔ Si vous avez le code **Technique** et le matériel nécessaire, et que vous souhaitez utiliser votre nouvel art au combat, rendez-vous au **258**.
⚔ Fuir au **253**.

En cas de victoire : rendez-vous au **65**.

128

Le garde lance les dés.
Il obtient un 12.
Vous lancez les dés.
Vous obtenez un 9.

Vous avez perdu. Le garde prend vos 10 pièces d'argent d'un air satisfait et vous propose de rejouer.
Si vous souhaitez miser à nouveau, rendez-vous au **196**.
Si vous souhaitez vous détourner des gardes, rendez-vous au **218**.

129

Le spectacle ne débutera qu'après le coucher du soleil. Aussi, après avoir dîné de trois poulets rôtis offerts par la ville avec vos compagnons, vous avez encore un peu de temps devant vous pour préparer votre excursion nocturne dans la maison du sorcier fantôme.
Notez le code **Temps**.
Si vous souhaitez vous promener en ville, rendez-vous au **276**.
Si vous avez le code **Maison**, vous pouvez faire un repérage de la maison du sorcier, rendez-vous au **140**.
Si vous n'êtes pas encore allé à l'auberge du Fleuve, vous pouvez vous y rendre pour trouver des informations au **218**.
Si vous n'avez **pas le code Marchand** et que vous souhaitez acheter du matériel dans un magasin, rendez-vous au **119**.

130

Dès que vous vous engagez dans la pièce, une odeur vous monte aux narines. Vous venez de découvrir un garde-manger vieux de plusieurs siècles ! De grands sacs de farine sont stockés là les uns sur les autres. Certains grouillent de vers blancs et visqueux. Des crottes de rats jonchent le sol en quantité. Dans un recoin, un cadavre de rongeur traîne. Celui-là date de quelques jours seulement. Il y a aussi de la viande séchée qui pend au plafond. Celle-là, les rats n'ont pas pu l'atteindre. Vous avez faim, et vous pensez qu'un peu de nourriture pourrait vous requinquer. Mais l'état des lieux vous dégoûte.

Si vous souhaitez manger un morceau de viande séchée, rendez-vous au **279**.

Si vous préférez ne toucher à rien, rendez-vous au **144**.

131

Vous demandez à Tania d'utiliser sa magie pour détecter d'éventuels pièges.

Elle joint ses mains, concentre son regard sur les marches, et récite quelques phrases incompréhensibles pour l'humanité. La cape de son manteau se met à flotter, et ses cheveux s'envolent, comme si une mini tornade les emportait.

Puis, d'un mot de sa bouche, tout revient à la normale.
— Y a un truc qui cloche avec cet escalier, mais impossible de savoir quoi. Cette maison suinte trop la magie d'une manière générale.
— Qu'est-ce que tu recommandes ?
— De partir d'ici. Franchement, je ne la sens pas cette histoire. Malasine était trop puissant. Ça va forcément mal tourner pour nous si on reste.
— Et en plan B ?
— Si tu veux, je peux te fabriquer une barrière magique qui devrait te protéger d'éventuels projectiles physiques, mais pas sûre que ça suffise.
Si vous demandez à Tania une barrière magique (Magie : 5), rendez-vous au **126**.
Pour monter les escaliers, si vous avez le code **Sorcier**, allez directement au **164**, si vous avez le code **Mécanisme**, rendez-vous au **17**, sinon, rendez-vous au **30**.
Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez aussi prendre la porte de gauche au **104** ou celle de droite au **130**.

132

— Merci, Elric, vous répond le Nain. Ah, au fait, j'ai retrouvé cette galette dans l'une de mes poches. Ça te donnera de l'énergie pour le spectacle. Tu en auras besoin vu

le temps que dure la pièce. Je crois que les autres ont terminé leur boulot. Allons les retrouver.
Vous empochez la galette de blé très consistante. Vous pourrez regagner 5 points de vie à chaque fois que vous croquerez dedans, ce que vous pourrez faire 3 fois avant de la terminer à n'importe quel moment de l'histoire.
Notez que vous n'avez plus les bottes de foin.
Rendez-vous au **240**.

133

Vous retournez dans la rue. L'élémentaire ne vous suit pas. Il semble qu'il n'existe que pour protéger la maison. Il replonge immédiatement dans le puits. Vous en profitez pour établir un plan.
D'abord, vous éloignerez l'élémentaire du puits aussitôt qu'il apparaîtra, de façon à éviter qu'il ne se régénère facilement en regagnant sa tanière aquatique. Puis, vous le découperez avec vos armes pour le séparer en un maximum de petites quantités d'eau. Enfin, Tania enverra une boule de feu qui vaporisera la créature. Giacomo, quant à lui, restera à l'écart lors de cette première phase.
Vous vous approchez à nouveau prudemment du cylindre de pierres pour combattre la créature qui ne tarde pas à réapparaître.

Notez les codes **Plan** et **Loin**.
Puis rendez-vous au **277**.

134

— Avec plaisir, répondez-vous en vous asseyant à leur table.
Et vous les embobinez en leur racontant immédiatement une histoire si rocambolesque qu'elles en oublient que vous leur avez promis un verre. Pendant ce temps, vos doigts travaillent sous la table. Ils s'ingénient à dépouiller votre voisine de sa bague. Mais tout à coup, cette dernière crie :
— Au voleur !
Malheureusement pour vous, elle a senti que vous étiez en train de lui dérober son anneau. Les gardes qui jouaient aux dés se lèvent immédiatement pour vous arrêter. Vous ne pouvez pas vous enfuir. Les autres clients bloquent la sortie pour vous en empêcher.
Rendez-vous au **14**.

135

— Ça tombe bien, répond-il. Moi, je veux vendre ! La bonne nouvelle, c'est que vous n'allez pas attendre. A

vous de choisir selon la taille de votre bourse. Je vous laisse réfléchir pour vos courses.
Vous pouvez acheter les objets suivants en n'oubliant pas de retirer le prix correspondant. Si vous achetez un objet, notez le code **Boutique**.

Objet	**Prix**
Couteaux en argent (Dégâts +4)	120 pièces d'argent
Couteaux en bronze (Dégâts +2)	70 pièces d'argent
Cotte de mailles (Protection +1)	50 pièces d'argent

Si vous souhaitez vendre, rendez-vous au **51**.
Pour demander un renseignement, si vous avez le code **Boutique**, rendez-vous au **178**, sinon rendez-vous au **251**.
Pour revenir sur la place principale, rendez-vous au **98** si vous avez le code **Temps**, et au **240** sinon.

136

Vous réfléchissez beaucoup à l'énigme que vous a posée le sorcier.
« La mémoire n'a pas de forme, tout comme son milieu. »

Il vous semble avoir une idée du lieu où pourraient se trouver les Archives en suivant l'indice donné par cette phrase mystérieuse.
Voici un alphabet avec une correspondance chiffrée :
A = 5, B = 7, C = 1, D = 0, E = 6, F = 0, G = 0, H = 0, I = 2, J = 0, K = 0, L = 9, M = 0, N = 3, O = 4, P = 0, Q = 0, R = 0, S = 8, T = 7, U = 0, V = 0, W = 0, X = 0, Y = 0, Z = 0
Si vous avez un nom de lieu en tête, convertissez ses lettres en chiffres selon la table précédente et allez au numéro de paragraphe obtenu. Attention à ne pas additionner, juste à convertir, par exemple si vous pensez que les Archives se trouvent en VILLE, vous obtiendrez 02996 et devrez aller au paragraphe 2996 (qui n'existe pas donc ce n'est pas ça !). Attention aussi à l'orthographe !
Le texte du nouveau paragraphe atteint doit commencer par « Vous pensez à vos couteaux… ». Si le texte ne correspond pas, revenez immédiatement au **136**.
Pour retourner sur le palier, rendez-vous au **164**.

137

Les 4 femmes se montrent extrêmement déçues de votre attitude. Alors qu'elles suintaient la joie avant votre arrivée, leurs visages se ferment désormais devant tant de

radinerie. Elles n'échangent avec vous que des propos polis mais succincts. Vous sentez que vous avez cassé l'ambiance. Vous vous levez et les remerciez toutefois pour leurs informations malheureusement inutiles.
Rendez-vous au **218**.

138

Tandis que Tania disparaît derrière l'une des portes qu'elle s'est attribuées, vous faites signe à Giacomo de rester avec vous dans le couloir.
— Je n'ai pas aimé le coup de la boule, lui expliquez-vous.
Puis, vous lui racontez ce que vous avez vu, et surtout entendu, plus tôt dans la journée, lorsqu'il s'est éclipsé.
Mais le moine ne se démonte pas.
— J'ai gardé beaucoup d'attaches avec l'Eglise. Je ne vois pas où est le problème si je rends visite à quelques anciens compagnons. Et laisse-moi te dire que je n'apprécie pas tes méthodes d'espionnage. Mais si tu veux tout savoir, la sphère, c'est le monde, pour nous, ecclésiastiques.
— Mais il t'a dit : « Pense bien à la sphère sur la rampe ».
— Tu as mal entendu. Il a dit : « Pense bien à la sphère et trempe », ce qui signifie : « Prie pour le monde et baptise ».

Il se fiche carrément de vous. Mais impossible de lui faire cracher le morceau quant à ses véritables intentions. Vous décidez donc de garder un œil sur lui et renoncez à lui faire dire la vérité. Vous pouvez maintenant choisir une pièce à explorer, pendant qu'il fait de même de son côté. Si vous souhaitez ouvrir la porte de gauche, rendez-vous au **174**, celle du centre, rendez-vous au **80**, celle de droite, rendez-vous au **97**.

139

Vous parlez de vos goûts de lecture au bibliothécaire qui vous écoute attentivement. Et tout à coup, vous le bousculez en faisant semblant de vouloir prendre un livre. L'homme perd ses lunettes, s'accroupit, tâtonne autour de lui pour les retrouver. Vous en profitez pour saisir la miniature. Mais l'homme s'aperçoit de votre manège.

— Vous pensiez que je ne verrais rien, déclare-t-il peiné en remettant ses verres en place. Vraiment, vous me décevez. Je pensais que vous étiez différent de tous ces gardes qui ne pensent qu'à l'argent. Je ne leur dirai rien, car je sais comment ils vous traiteraient si c'était le cas. Sachez seulement qu'il y a certaines choses qu'on ne peut pas voler. Et maintenant, sortez de ma bibliothèque s'il vous plaît.

Penaud, vous vous éclipsez sans votre butin tandis qu'Erganos continue de contempler les livres de poésie.
Pour revenir sur la place principale, rendez-vous au **98** si vous avez le code **Temps**, et au **240** sinon.

140

Vous vous engagez dans les quartiers nord de la ville accompagné du moine Giacomo, d'Ox le Doppelgänger, de Tania l'Elfe et de Toupeti le lutin difforme, qui s'est tranquillement assis sur votre épaule. Très vite, vous repérez la maison dotée d'un grand jardin.
Mais une mauvaise surprise vous fait déchanter. Deux hommes de la milice du Mayeur protègent ses grilles en fer forgé. Aussitôt, vous faites signe aux autres de bifurquer dans une ruelle à l'abri des regards.
Notez le code **Maison** si vous ne l'avez pas déjà.

Si vous demandez à Tania d'utiliser un sort pour que les gardes ne vous voient pas (Magie : 3), rendez-vous au **167**.
Si vous demandez à Ox de se transformer en Mayeur, rendez-vous au **26**.
Si vous demandez à Toupeti d'aller en repérage, rendez-vous au **31**.
Si vous souhaitez vous présenter tels que vous êtes devant les gardes, rendez-vous au **27**.

141

Une secousse vous projette immédiatement à plusieurs mètres face contre sol. Vous perdez 3 points de santé. Il ne reste plus qu'à vous accrocher pour ce qui vient ensuite.
Rendez-vous au **87**.

142

Avec Erganos qui compte bien se faire plaisir en lisant de la poésie (les jumelles guerrières préféraient applaudir les artistes de rue), vous entrez dans la bibliothèque, pas aussi grande que ce que vous auriez pensé. A l'intérieur, les murs sont couverts de livres rangés de manière

hétéroclite sur des étagères en cerisier. Une échelle permet d'accéder aux volumes les plus hauts perchés. Une console présente quelques objets d'art à la manière d'un musée avec une étiquette indiquant leur nature et parfois leur provenance. Parmi eux, vous remarquez tout de suite la miniature d'un manoir affichée comme la « maison du sorcier fantôme ». Enfin, deux tables flanquées de chaises permettent à d'éventuels visiteurs d'étudier les ouvrages.
Aussitôt, un petit homme imberbe vous accoste. Il porte des lunettes et sa fine moustache souligne un nez proéminent.
— Des visiteurs ! s'écrie-t-il tout excité.
Puis il s'assombrit soudainement, comme si une idée désagréable venait de lui traverser la tête.
— Rassurez-moi. Ce n'est pas le Mayeur qui vous envoie ?
— Absolument pas. Nous sommes de simples voyageurs de passage cherchant de quoi nourrir leur imagination.
Le bibliothécaire semble soulagé.
— Tant mieux ! Le Mayeur nous rend la vie difficile, particulièrement à moi. Il a déjà interdit plusieurs livres de mon stock. Et il s'acharne à vouloir me refourguer ceux qu'il publie lui-même.

Vous n'avez jamais entendu parler d'un Mayeur qui fabriquait des livres. Curieux, vous vous apprêtez à poser une question à ce sujet ou à propos de la miniature, mais l'homme continue de déverser sa parole comme un torrent déchaîné contre Renald Ingwar, et change tout à coup de sujet :

— … Que voulez-vous lire, messieurs ?

Finalement, vous préférez ne pas poser de questions.

Notez le code **Livres**.

Si vous demandez des livres d'Histoire, rendez-vous au **160**, des livres de théâtre, rendez-vous au **90**, des manuels pratiques, rendez-vous au **281**.

Vous pouvez aussi faire une tentative de vol :

Bibliothécaire

Réussite : rendez-vous au **224**.

Échec : rendez-vous au **139**.

143

Le Mayeur, en discernant le livre entre vos mains, applaudit à tout rompre. Son monocle brille dans la lumière des cristaux de la caverne.

— Bravo ! Bravo ! Quand je pense que nous avons cherché ces Archives durant des années…

— Je m'en doutais, intervenez-vous pour lui couper l'herbe sous le pied. La boule de la rampe d'escalier désactivant le mécanisme du sort de téléportation paraissait lisse et brillante alors que le reste de la maison croulait sous la poussière. Indice qui prouvait que quelqu'un était venu avant nous. Ce qui a été confirmé par l'état de désordre dans lequel nous avons trouvé la chambre du sorcier.

Ingwar s'humecte les lèvres.

— Effectivement, j'ai envoyé mes meilleurs épéistes et magiciens pour trouver ce livre. En vain. Pour la boule, on a dû réquisitionner l'arrière-petit-fils de l'architecte de la maison. Au bout de quelques séances avec la milice dans nos cachots, il a compris l'importance de retrouver les plans avant que nous n'usions de la même méthode sur sa femme et son fils. Mais laissons tout cela de côté, le passé est le passé. Tournons-nous vers l'avenir. Vous allez me remettre gentiment les Archives.

Si vous lui remettez le livre, rendez-vous au **45**.
Si vous refusez, rendez-vous au **228**.
Si vous lui demandez ce qu'il compte faire de vous, rendez-vous au **106**.
Si vous n'avez **pas le code Moine 2**, vous pouvez aussi demander à Giacomo pourquoi il vous a trahis, rendez-vous au **260**.

144

Vous ne toucherez pas à cette nourriture qui date de plus d'un siècle, même si le sorcier l'a visiblement enchantée pour qu'elle résiste aux ravages du temps. Vous êtes en bonne santé et vous avez bien l'intention de le rester. Ce n'est pas le moment de tomber malade, vous devez trouver les Archives de la Guerre des Ronces. Vous revenez dans le hall où vous attendent Tania et Giacomo.

Si vous avez le code **Pacte**, rendez-vous au **211**.
Sinon, vous pouvez…
… demander à Tania de vérifier que la salle ne soit pas piégée (Magie : 2), rendez-vous au **131**.
… monter les escaliers, si vous avez le code **Sorcier**, allez directement au **164**, si vous avez le code **Mécanisme**, rendez-vous au **17**, sinon, rendez-vous au **30**.
… ou prendre la porte de gauche si vous ne l'avez pas déjà fait, rendez-vous au **104**.

145

Aussitôt que vous l'appelez, Tania sort de l'ombre et murmure quelques mots qu'elle semble lancer à l'encontre des deux gardes (au cas où celui que vous avez assommé ne serait pas suffisamment plongé dans l'inconscience). Celui qui était encore debout tombe comme une mouche. Vous avez vaincu sans coup férir.
Rendez-vous au **186**.

146

— Avec plaisir, répondez-vous en vous asseyant à leur table.

Et vous les embobinez en leur racontant immédiatement une histoire si rocambolesque qu'elles en oublient que vous leur avez promis un verre. Pendant ce temps, vos doigts travaillent sous la table. Ils s'ingénient à dépouiller votre voisine de sa bague. Et personne ne remarque rien, pas même elle grâce à votre habileté. Vous pouvez noter la bague en or dans votre inventaire. Alors que vous approchez de la fin de votre histoire, la femme qui semble être la cheffe du groupe se rappelle à votre bon souvenir en vous demandant à boire.
Si vous souhaitez payer un verre à chacune d'elles (Argent : 4), rendez-vous au **116**.
Si vous refusez, parce que vous voulez juste discuter, rendez-vous au **137**.

147

Tania recouvre sa tête de la capuche de son long manteau, s'extirpe de l'ombre, marche en direction du manoir, et lance son incantation en soufflant en direction des gardes. Ceux-ci sentent leurs paupières s'alourdir, bâillent, s'affaissent, et enfin plongent dans un profond sommeil cadencé par des ronflements sonores. Vous émergez à votre tour de la cachette, suivi par Giacomo. La maison s'offre à vous, encore plus lugubre et imposante la nuit

que le jour. Ses chimères semblent vouloir vous pourchasser au moment même où vous franchissez le portail. Le jardin, quant à lui, paraît paisible. Vous entendez juste la poulie rouillée du vieux puits ballottée par le vent.
Si vous n'avez **pas le code Vague ni le code Flaque**, si vous souhaitez entrer directement dans la maison, rendez-vous au **92**, si vous préférez d'abord jeter un œil dans le puits, rendez-vous au **215**.
Si vous avez **uniquement le code Vague et pas le code Flaque**, rendez-vous au **41**.
Si vous avez le code **Flaque**, rendez-vous au **201**.

148

Vous glissez la clé dans la serrure, et la porte de la cellule s'ouvre. Votre nouveau compagnon vous remercie. Vous le distinguez désormais un peu mieux. Il est plus petit que vous, et moins bien portant sans doute à cause du régime pénitentiaire. Ses cheveux en pagaille pointent dans toutes les directions.
— Je m'appelle Richard, vous précise-t-il. Ils me retenaient depuis plus de 10 ans.
Vous vous demandez bien pour quelle raison, mais peut-être aurait-il fallu y réfléchir avant de le délivrer.

Maintenant, vous n'avez plus le choix. Vous allez devoir vous sortir de ce guêpier à deux.
Rendez-vous au **190**.

149

Le moine se dirige vers les quartiers sud de la ville. Vous le suivez à bonne distance pour ne pas vous faire repérer. Mais la tâche s'avère de plus en plus difficile, le nombre de passants diminuant au fur et à mesure que Giacomo semble s'approcher de son but. Finalement, il entre dans une bâtisse dont la porte est surmontée d'un symbole religieux : un petit triangle dont les trois côtés évoquent les Êtres vivants, le Monde, et le Dieu unique. La maison comporte plusieurs fenêtres à hauteur d'homme. Vous avez envie d'en savoir plus, et vous pensez à regarder discrètement par l'une des fenêtres donnant sur une petite rue sombre. Mais vous avez aussi la possibilité de frapper à la porte pour comprendre la fonction de cette mystérieuse maison, entrer vous-même et peut-être surprendre votre ami.
Si vous épiez depuis la fenêtre, rendez-vous au **213**.
Si vous frappez à la porte, rendez-vous au **112**.

150

— Arrête-toi ! criez-vous. On peut discuter. Nous, on veut juste le livre qui se trouve dans le cristal. Le reste ne nous intéresse pas. En plus, je suis sûr que ça te gêne quand tu te grattes le crâne pour réfléchir. Ça va te libérer l'esprit, tu vas voir.

Mais le Golem ne vous écoute pas. En fait, il n'a pas d'oreilles pour vous entendre ni de bouche pour vous répondre. Certes, c'est une créature magique, mais elle ne connaît rien à la télépathie. Elle est incapable de communiquer avec vous autrement qu'en vous écrasant du poids de ses poings.

Bref, vous allez devoir la combattre.

Rendez-vous au **163**.

151

« On ne peut pas savoir » répondez-vous intérieurement.

Rendez-vous au **24**.

152

L'homme semble extrêmement déçu. Vous l'entendez marmonner quelques phrases contre « ces artistes qui se prennent pour ce qu'ils ne sont pas et qui méprisent leur

public ». Vous remarquez sur sa table un exemplaire de la « Gazette du Royaume ». Vous vous rendez compte de votre erreur. Ce type est un gazétier. Votre réputation va probablement en prendre un coup dans les mois qui viennent, car ces rédacteurs sont prompts à écrire des articles diffamatoires contre ceux qu'ils n'aiment pas.
Vous prenez congé, rendez-vous au **218**.

153

Vous glissez votre main dans la poche de l'ivrogne. Il ne se rend compte évidemment de rien. Mais malheureusement pour vous, ce n'est pas le cas de l'aubergiste qui vous pointe du doigt :
— Voleur ! crie-t-il.
Aussitôt, les 2 gardes qui jouaient aux dés se lèvent et se saisissent de vous avant que vous ne puissiez vous enfuir de cet endroit.
Ils vous emmènent illico à la prison de Souv.
Rendez-vous au **14**.

154

— Il y a peu, le Mayeur a voulu en savoir plus sur la maison et ses pièges. Il a fait pression sur le descendant de

l'architecte de la maison. Je le sais parce que j'ai déjà travaillé pour lui et que nous avons de bonnes relations. En fait, le Mayeur voulait déjouer un piège de téléportation. Ils ont découvert que le mécanisme magique se retirait en tournant la boule de la rambarde de l'escalier principal.
Notez le code **Mécanisme**.
Si vous voulez encore dépenser 10 pièces d'argent, vous pouvez demander des infos sur le Mayeur au **21** ou sur la ville au **94**.
Sinon, vous prenez congé au **93**.

155

Vous vous accoudez au bar et commandez à boire.
Le patron discute avec un habitué qui porte fièrement la moustache tressée à la façon des peuples vivant dans les collines oubliées à l'est. Le client parle de manière particulièrement volubile. Il a probablement abusé de l'alcool servi dans l'établissement. Au bout de quelques minutes, il semble n'être qu'au début de l'histoire qu'il raconte.
Si vous souhaitez interrompre la conversation, rendez-vous au **183**.
Si vous préférez attendre, rendez-vous au **7**.
Vous pouvez aussi faire une tentative de vol :

Client du Bar

Réussite : rendez-vous au **40**.
Échec : rendez-vous au **153**.

156

Richard vous répond dans un souffle affaibli :
— A gauche, ce sont les ateliers où travaillent certains détenus sous la surveillance de plusieurs gardes armés. En face, c'est une chapelle pour prier. Le Mayeur l'a mise en place il y a peu pour que les prisonniers ne s'éloignent pas du Dieu de l'Eglise. On pouvait demander à y aller, toujours accompagné et entravé bien sûr. A droite, c'est le poste de garde et la seule issue vers l'extérieur, bien qu'il faille encore traverser quelques pièces avant de respirer l'air pur. Quoi que tu choisisses, je te suis. Sauf si tu vas dans l'atelier. Là, n'attends pas à ce que je t'accompagne, je n'ai pas franchi une grille pour m'arrêter aussi proche du but.
Si vous souhaitez ouvrir la porte de gauche, rendez-vous au **175**, la porte de droite, rendez-vous au **32**, la porte en face, rendez-vous au **48**.

157

Aussitôt, Tania surgit de derrière un cyprès, tend ses mains ouvertes devant elle, et marmonne quelques mots en langue elfique. Un faisceau de feu jaillit de ses paumes et vient frapper l'élémentaire avant même qu'il ne puisse réagir. Une partie de l'eau s'évapore. Il perd 25 points de santé.

— Découpe-le en plusieurs morceaux, vous crie Tania. C'est le seul moyen pour que ma boule de feu puisse l'achever.

En rage, l'élémentaire vous attaque à son tour et vous lacère de ses griffes. Vous perdez 4 points de santé.

Notez le code **Plan** si ce n'est déjà fait.

⚔ Elémentaire d'eau

Niveau : **4** Dégâts : **4**

⚔ Essayer de lui trancher un bras avec l'un de vos couteaux au **55**.
⚔ Demander à Tania de lui envoyer une boule de feu (Magie : 5) au **157**.
⚔ Vous mettre en position défensive au **127**.
⚔ Lui envoyez plusieurs couteaux pour essayer de couper tous ses membres à la fois au **252**.
⚔ Si vous avez le code **Technique** et le matériel nécessaire, et que vous souhaitez utiliser votre nouvel art au combat, rendez-vous au **258**.
⚔ Fuir, rendez-vous au **253**.

En cas de victoire : rendez-vous au **65**.

158

Ingwar serre les dents de rage.
— Misérable petit voleur ! éructe-t-il. Vous ne savez pas ce que j'ai enduré pour obtenir ce poste : les heures passées à flatter cet abruti de roi, les réunions à n'en plus finir avec ses conseillers, les voyages à cheval dans les régions les plus reculées du royaume juste pour s'assurer de la

loyauté des habitants envers Sa Majesté ! Ce que j'ai obtenu en devenant Mayeur de Souv, je l'ai gagné à la sueur de mon front. Vous n'êtes que de minables malandrins, vous ne pouvez pas comprendre. Mais vous l'aurez voulu. Tuez-les ! ordonne-t-il à sa garde rapprochée.
Les militaires dégainent leurs épées.
Si vous combattez les gardes, rendez-vous au **192**.
Si vous souhaitez ouvrir le livre face à eux, rendez-vous au **72**.

159

Vous entrez dans ce qui s'apparente à un véritable bazar. Plusieurs meubles, tables et chaises renversées gisent au sol au milieu de morceaux de vases cassés, de peintures à la toile découpée, de rideaux déchirés, et de tout un tas d'objets endommagés, voire détruits. Au milieu du carnage, tel un radeau sur une mer démontée, surgit un lit à baldaquin bancal, au matelas éventré, dont les montants ont vraisemblablement été sectionnés à la hache.
— Je crois que nous avons déniché la chambre du sorcier, dites-vous. Mais que nous ne sommes pas les premiers. Ou alors, il s'est produit ici un ouragan.
— Peu de chance qu'on repère les Archives dans ce fourbi, non ? demande Tania.

Si vous fouillez la pièce, rendez-vous au **38**.
Si vous revenez sur vos pas et allez au premier étage, rendez-vous au **164**.

160

— Oui ! Bien sûr ! Tout de suite, messieurs ! s'exclame le bibliothécaire. Auparavant, c'était ma section la plus consultée grâce aux moines qui venaient étudier. Mais depuis que le Mayeur a interdit les romans illustrés, ils ne viennent plus.
— Pourquoi bannir les romans ? demandez-vous.
— C'était surtout les illustrations qui posaient problème selon lui. Avec des Elfes dénudées, ce genre-là, vous voyez. Les moines adoraient ces romans. Il faut croire qu'ils ne venaient que pour eux, même s'ils me demandaient toujours des traités historiques. Voilà pour vous messieurs : *La vie des paysans à travers les siècles*, de Jonas Topin, et *La grande généalogie des rois de Cerv*, par Sylphide Wagner. Ce sont mes meilleurs livres.
— N'avez-vous pas un recueil sur la Guerre des Ronces ?
Le bibliothécaire vous lance un regard plein de colère.
— Le seul qui existe à présent a été écrit par Archibald Ingwar, oncle du Mayeur de Souv. Hors de question que je le propose !

Vous vous installez dans un fauteuil et commencez à lire *La vie des paysans à travers les siècles*. Vous apprenez notamment qu'il y a trois cents ans, les livres étaient encore rares et que personne n'enseignait la lecture aux paysans. Rien n'a vraiment changé, pensez-vous en soupirant.
Une heure plus tard, vous décidez de revenir au camp.
Rendez-vous au **98** si vous avez le code **Temps**, et au **240** sinon.

161

Au marché, un placier vous indique l'endroit qu'on vous a réservé. La troupe parque les chariots sous une rangée de bouleaux, déballe le matériel, et commence à installer les tréteaux auxquels vous fixerez le plancher de la scène. Le Nain Balthazar s'occupe de nourrir les chevaux. Les jumelles guerrières Djena et Djina haranguent les passants en compagnie du moine Giacomo pour annoncer le spectacle à venir. Erganos le Minotaure assemble les planches avec une corde solide. Ly, la Gorgone, prépare le feu du campement pour le dîner. Tania l'Elfe, Ox le Doppelgänger et Toupeti le Lutin redonnent quelques coups de peinture sur les toiles que vous dressez en fond de scène pour symboliser les décors.

Vous avez envie de faire un tour en ville, mais il faut d'abord s'occuper de votre installation. Évidemment, vous allez prêter main-forte à certains de vos amis. Vous savez cependant que Ly préfère rester seule.
Si vous souhaitez aider Balthazar au contact des chevaux, rendez-vous au **39**.
Si vous voulez faire la publicité de votre spectacle au milieu des badauds avec Djena, Djina et Giacomo, rendez-vous au **78**.
Si vous assemblez les planches avec Erganos, rendez-vous au **8**.
Si vous optez pour l'atelier peinture avec Tania, Ox et Toupeti, rendez-vous au **222**.

162

— J'aime plaisanter, répondez-vous. Les voilà, tes bottes !
Et vous lui montrez le foin que vous aviez caché derrière la scène en construction pour lui faire une blague.
— T'es vraiment con ! vous répond le Nain. Ah, au fait, j'ai retrouvé cette galette dans l'une de mes poches. Ça te donnera de l'énergie pour le spectacle. Tu en auras besoin vu le temps que dure la pièce. Je crois que les autres ont terminé leur boulot. Allons les retrouver.

Vous empochez la galette de blé très consistante. Vous pourrez regagner 5 points de vie à chaque fois que vous croquerez dedans, ce que vous pourrez faire 3 fois avant de la terminer à n'importe quel moment de l'histoire.
Notez que vous n'avez plus les bottes de foin dans votre inventaire.
Rendez-vous au **240**.

163

Le monstre n'a pas de visage, mais il se tourne vers vous pour vous écraser d'un seul coup de poing. Vous l'évitez de justesse.
Vous devez livrer au moins un assaut avant de faire d'autres choix.

⚔ Golem

Santé : **150** Niveau : **5** Dégâts : **5**

.

⚔ Si vous avez le code **Pacte**, rendez-vous immédiatement au **29**.

⚔ Demander à Tania d'utiliser sa magie (Magie : 5) au **16**.

⚔ Si vous avez le code **Technique** et le matériel nécessaire, et que vous souhaitez utiliser votre nouvel art au combat, rendez-vous au **219**.

En cas de victoire : rendez-vous au **246**.

164

Le palier comprend plusieurs chambres autrefois réservées aux domestiques du sorcier, divers garde-manger et pièces de stockages pour ingrédients, objets anciens, et livres pratiques. Une seule porte attire réellement votre attention. Sur le battant, on a gravé la phrase suivante : « Ici, trouvez ce que vous cherchez. »

Si vous souhaitez ouvrir la porte mystérieuse, rendez-vous au **121**.
Si vous avez le code **Sorcier**, vous pouvez réfléchir au **136**.
Si vous n'avez **pas le code Sorcier** et que vous souhaitez aller au **2**e étage, rendez-vous au **166**.

165

Vous approchez des portes de la ville, où des gardes à la réputation tatillonne contrôlent les entrées. Vêtus de leurs tuniques rouges caractéristiques, coiffés de leurs casques, ils menacent de leurs lances tous ceux qui cherchent à entrer. On dit qu'ils enferment promptement dans un cachot les voyageurs qui ne leur plaisent pas, et qu'ils maltraitent les étrangers.
Le premier d'entre eux s'avance vers vous tout en jetant un œil soupçonneux sur les deux autres chariots, en particulier sur leurs conducteurs : Erganos le Minotaure et Balthazar le Nain.
Vous remarquez une chaîne en or qui dépasse de la poche du militaire.

Si vous montrez au garde votre invitation officielle du Mayeur, rendez-vous au **74**.
Vous pouvez aussi tenter de voler la chaîne grâce à vos dons de pickpocket :

Garde

Réussite : rendez-vous au **256**.
Échec : rendez-vous au **169**.

166

Le palier se compose d'une grande galerie transversale agrémentée de portraits et percée d'une dizaine de portes toutes fermées. Les peintures semblent vous observer lorsque vous passez devant elles. Elles représentent vraisemblablement la famille du sorcier, ou peut-être ses ancêtres. Chaque visage, masculin ou féminin, possède un air lugubre et des yeux d'un vert hypnotisant.
— On devrait se séparer, proposez-vous. Je n'ai pas envie d'y passer la nuit, encore moins la journée du lendemain. Celui ou celle qui trouve la chambre appelle les autres.
— D'accord, répond Tania.
Giacomo, lui, semble moins enthousiaste, mais il approuve lorsque vous suggérez de solliciter le groupe au moindre problème. Tania se charge des portes dans l'aile

est, Giacomo de celles dans l'aile ouest. Quant à vous, vous vous occupez des ouvertures les plus proches de l'escalier central. Trois battants se détachent devant vous.
Si vous avez **le code Moine et pas le code Pacte**, vous pouvez parler à Giacomo au **138**.
Sinon, si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez ouvrir la porte de gauche au **174**, celle du centre au **80** ou celle de droite au **97**.

167

Tania murmure quelques mots incompréhensibles et tend la main en direction des gardes sans qu'ils ne se doutent de rien. En quelques secondes, ils tombent littéralement de sommeil. Vous pouvez ainsi vous approcher de la maison et mieux la découvrir. Certains détails pourraient s'avérer cruciaux pour votre aventure.
C'est un manoir en pierre haut de deux étages, orné de sculptures de chimères et de gargouilles. Sa structure en arcs brisés surplombés de pinacles lui confère une verticalité impressionnante, tout comme ses hautes fenêtres à meneaux. Son toit pentu, recouvert de tuiles d'ardoise, dispose de tourelles dont les flèches pointent vers le ciel. Le jardin, touffu, n'a pas été entretenu depuis des

décennies. On distingue en son centre un puits très large avec un mécanisme de poulie et, posé sur son bord, un grand seau aux lames de bois écartelées par le temps malgré les cerclages en métal.
— Ça pue la magie, commente Tania tout bas.
Vous n'avez pas le temps d'entrer dans la maison. En revanche, vous pouvez examiner le jardin si vous le souhaitez.
Pour explorer le jardin, rendez-vous au **266**.
Pour revenir au camp, rendez-vous au **98** si vous avez le code **Temps**, et au **240** sinon.

168

Vous arrivez dans une grande salle où sont disposées de longues tables flanquées de bancs. Des restes de nourriture ici et là vous font penser qu'il s'agit du lieu de restauration des soldats. Aucune présence humaine si ce n'est une servante qui nettoie le sol. En revanche, vous remarquez une porte qui mène vraisemblablement à l'extérieur sur le flanc du palais. Libre à vous de l'emprunter, à moins que vous ne préfériez revenir sur vos pas et sortir du côté cour.

Si vous souhaitez sortir par le côté extérieur, **si vous êtes accompagné**, rendez-vous au **122**, sinon, rendez-vous au **202**.
Si vous préférez sortir dans la cour, rendez-vous au **280**.

169

Vous tendez au garde l'invitation officielle du Mayeur. Pendant qu'il lit la lettre, vous glissez vos doigts dans sa poche. Mais tout à coup, une main ferme saisit votre bras. Vous n'avez pas été assez habile, et vous risquez bien de le regretter toute votre vie. Le garde appelle ses compagnons, qui menacent immédiatement votre troupe en pointant leurs lames sous les gorges. D'autres arrivent encore. Ils sont bien trop nombreux pour que vous puissiez les affronter. Ils inspectent vos chariots en profondeur et découvrent la marchandise dérobée dans les villes que vous avez précédemment visitées.
— Comédiens ? ironise celui que vous avez tenté de voler. Voleurs, oui ! Allez, emmenez ces maudits saltimbanques !
Rendez-vous au **14**.

170

— Parfait, répond le Mayeur. Asseyez-vous.
Vous prenez une chaise vide et obéissez.
— D'abord, je dois vous dire que je sais pourquoi vous êtes venus à Souv outre votre pièce de théâtre. En réalité, le travail que je vous demande est celui que vous aviez prévu : récupérer le livre des *Archives de la Guerre des Ronces* dans la maison du sorcier fantôme. Je vous paierai pour cela bien plus que la Bibliothèque de l'Hippocampe. Sauf que comme nous avons désormais un pacte, vous aurez les moyens que vous souhaitez. Revenez me voir après votre représentation, nous en discuterons.
Alors que vous vous apprêtez à vous lever, Ingwar vous interrompt :
— Une dernière chose. On m'a raconté vos exploits. J'ai déjà envoyé des aventuriers dans la maison. Aucun n'en est ressorti avec le livre. Mais vous, je sens que vous êtes différent, que vous allez réussir. Cependant, il faut que vous sachiez que vous resterez à mon service après ce travail. Désormais, nous sommes liés vous et moi. Bien sûr, vous pourrez continuer à jouer vos pièces, mais si vous me trahissez, n'espérez pas rester en vie.

Vous vous inclinez face au maître des lieux, et rejoignez votre troupe pour vous préparer à la représentation qui ne va pas tarder.
Notez le code **Pacte**.
Rendez-vous au **98**.

171

Vous sortez dans le couloir, éprouvé par ce que vous venez de vivre. Heureusement, les gardes du Mayeur ont emporté avec eux leur matériel de soins. Ils pansent vos blessures, désinfectent les plaies, et vous donnent une potion au goût extrêmement désagréable qui pourtant vous redonne une bonne partie de vos forces. Vous regagnez 10 points de santé. Maintenant, il vous faut déterminer où se trouvent les Archives que vous recherchez.
Rendez-vous au **136**.

172

Les hommes du Mayeur investissent le jardin tandis que vous restez prudemment derrière les grilles. L'un d'entre eux sert d'appât. Il s'approche du puits, et tout à coup, une trombe d'eau en sort et se matérialise sous la forme d'un démon. L'appât court en direction de la maison. Le

démon le poursuit. Mais il est piégé loin de sa base. Aussitôt, les guerriers surgissent de derrière les arbustes et le transpercent de toutes parts. L'ennemi hurle et se transforme en une gigantesque flaque d'eau.

La voie est libre. Le chef de brigade vous ouvre la porte avec une clé.

Une fine couche de poussière grise recouvre le hall immense au sol dallé. La salle comporte un escalier central monumental invitant les visiteurs au premier puis au second étage. Au rez-de-chaussée, deux portes se distinguent dans le tissu pourpre qui cache les murs. L'une à gauche, l'autre à droite. Des chandeliers fixés en hauteur apportent une lumière bienvenue, quoique peu naturelle.

— Ce ne sont pas de véritables bougies, vous explique Tania. Elles ne se consument pas. La lumière provient d'une source magique qui pourrait durer des siècles.

— Exact, confirme le chef de brigade. Par ailleurs, le sorcier a piégé sa demeure avec un sort de téléportation qui vous ramène au rez-de-chaussée à chaque fois que vous montez l'escalier. Pour le désamorcer, il suffit de tourner la boule de la rampe.

Ce qu'il fait.

— Voilà, vous êtes libre d'aller là où vous le souhaitez. Moi, je vous attends dans le hall. Certains de mes hommes vous accompagneront dans les étages.

Rendez-vous au **211**.

173

Vous parlez un peu avec l'ouvrier, tandis que votre main s'égare dans l'une de ses nombreuses poches. Vous en sortez un petit pain aux noix qui doit probablement être le déjeuner de cet homme. Vous le mangerez bien évidemment plus tard. Lorsque ce sera le cas, vous pourrez ajouter 4 points de santé à votre total sans dépasser le score initial. Et le travailleur vous propose toujours quelques renseignements en échange de pièces d'argent.
Si vous voulez dépenser 10 pièces d'argent pour demander des infos sur la maison du sorcier fantôme, rendez-vous au **102**, sur le Mayeur, rendez-vous au **21**., sur la ville, rendez-vous au **94**.
Si vous préférez prendre congé, rendez-vous au **93**.

174

Vous entrez dans une bibliothèque privée remplie de livres poussiéreux. Tous évoquent un domaine particulier de la magie : éléments de feu, de glace, de terre, d'air, d'eau, nécromancie, illusions, guérison, invocation de démons, magie runique, alchimie, potions, artefacts

enchantés, ou encore magie cosmique. Vous vérifiez tous les titres. Après tout, vous cherchez un livre, et le sorcier l'a peut-être tout simplement glissé parmi les autres. Vous consultez certains ouvrages pour vous assurer que le contenu correspond bien au titre et qu'on n'essaie pas de vous berner avec des couvertures illusoires.
Tout semble parfaitement normal. Après une dernière fouille, vous quittez la pièce.
Rendez-vous au **270** si vous n'avez pas encore visité toutes les pièces du deuxième étage, et au **62** dans le cas contraire.

175

Vous ouvrez la porte violemment pour bénéficier de l'effet de surprise. Malheureusement, vous vous retrouvez dans une grande pièce qui sert d'atelier pour les détenus obligés de copier des pages et des pages de livres jour et nuit. Et bien sûr, 6 gardes les surveillent. Ils se jettent sur vous, et vous ne pouvez vous enfuir. Cette fois, on ne vous enfermera pas, on vous tuera directement. Vous avez juste le temps de voir le titre d'un livre que les détenus copient : *Les Ronces, pièce de théâtre par Yser*. Identique à celui que vous possédez vous-même.

Fin

Dommage ! Vous y étiez presque. En tout cas, vous étiez sur le bon chemin pour arriver à la Fin Héroïque qui est la plus difficile à obtenir. Mais rien n'est perdu, vous pouvez recommencer depuis le début avec les nouvelles informations collectées…

176

Vous arrivez dans le secteur le plus animé de la ville en compagnie des jumelles guerrières Djena et Djina et du Minotaure Erganos. Les rues sont très fréquentées et vous n'avez aucun mal à obtenir des informations des passants. Ils vous expliquent tous que la maison du sorcier fantôme se trouve au nord. Néanmoins, vous êtes happés par cette atmosphère de fête. Vous-même faisant partie du monde du spectacle, vous remarquez un cracheur de feu et un montreur d'ours qui exercent leur art en pleine rue. Ils mendient auprès des passants une fois qu'ils ont exécuté leurs numéros. Des moines en route pour la cérémonie du crépuscule vous ont également parlé d'une bibliothèque remarquable un peu plus loin. Djena et Djina sont très excitées par les baladins. Erganos aimerait consulter quelques livres à la bibliothèque.
Notez le code **Maison** si ce n'est déjà fait.

Si vous souhaitez parler au montreur d'ours, rendez-vous au **103**.
Si vous voulez discuter avec le cracheur de feu, rendez-vous au **83**.
Si vous préférez aller à la bibliothèque, rendez-vous au **142**.

177

Tandis que vous essuyez vos couteaux, il se passe quelque chose d'extraordinaire. Une trombe d'eau sort à nouveau du puits, et l'Elémentaire que vous avez eu tant de mal à tuer se matérialise à nouveau devant vous. Vous ne vous êtes pas assez éloigné du puits durant le combat, ce qui a permis au monstre de se régénérer. Mais désormais, vous avez compris la leçon. Vous fuyez vers la maison, constatez la fermeture de la porte, et vous vous retournez pour combattre l'Elémentaire désormais trop éloigné de sa base pour vous faire le coup une deuxième fois.
Notez le code **Loin**.
Puis rendez-vous au **277**.

178

Vous posez des questions au marchand au sujet de la maison du sorcier fantôme.

— Je comprends que vous êtes amateur d'Histoire, répond-il. Mais à votre place, je n'irais même pas rôder aux alentours. Ce manoir vous donne des frissons. Et de toute façon, il est actuellement gardé par la milice pour des questions de sécurité. Enfin, bon, si ça vous intéresse, la maison se situe dans les quartiers nord de la ville. Vous la trouverez facilement, c'est la seule qui possède un grand jardin avec un puits.

Notez le code **Maison** si ce n'est déjà fait.

Si vous souhaitez acheter, rendez-vous au **135**.

Si vous souhaitez vendre, rendez-vous au **51**.

Pour revenir au camp, rendez-vous au **98** si vous avez le code **Temps**, et au **240** sinon.

179

Vous regagnez discrètement votre campement un peu secoué par votre aventure. Le mieux serait sans doute de fuir, mais vous détestez abandonner vos objectifs. Vous avez donc décidé d'acquérir d'abord le livre des A*rchives de la Guerre des Ronces* et ensuite seulement de mettre les voiles. Tania vous raconte ce qui s'est passé pendant que

vous croupissiez en cellule. La pièce a été un désastre. En votre absence, Balthazar a endossé le rôle de Théobald, mais il jouait très mal. Le public l'a sifflé quasiment tout du long. Heureusement, dès la fin de la pièce, la troupe a sorti les tonneaux de vin et Djena, Djina, et Erganos ont accordé leurs luth, harpe et tambourin pour un concert improvisé. C'est votre stratégie habituelle pour agir discrètement dans la nuit : saouler les habitants et les faire danser.

Pendant ce temps-là, alors que les étoiles brillent dans le ciel, Tania, Giacomo et vous-même vous éclipsez en direction de votre objectif. Ox, restant sur la place du marché, s'occupe de vous fournir un alibi en prenant tour à tour la forme de Tania et de Giacomo pour ne pas éveiller les soupçons.

Rendez-vous au **70**.

180

La troupe sort les tonneaux de vin et Djena, Djina, et Erganos accordent leurs luth, harpe et tambourin pour un concert improvisé. C'est votre stratégie habituelle pour agir discrètement dans la nuit : saouler les habitants et les faire danser. Sauf qu'aujourd'hui, les choses sont un peu différentes, vous avez rendez-vous avec Renald Ingwar.

Alors que les étoiles brillent dans le ciel, Tania, Giacomo et vous-même vous éclipsez en direction du palais du Mayeur.
Ce dernier vous reçoit entouré d'une dizaine d'hommes armés.
— Mes meilleurs guerriers, vous assure-t-il. Ils vous accompagneront pour augmenter vos chances de réussite. Je les ai équipés de lames capables de tuer à peu près n'importe quelle créature magique.
Votre petit groupe se dirige alors vers la maison du sorcier fantôme où deux plantons montent la garde.
— Je vous attendrai ici, précise Ingwar. Mes hommes vont d'abord s'occuper de l'Elémentaire d'eau qui protège les environs. Il a la capacité de se régénérer, mais si on s'éloigne suffisamment du puits, on peut le détruire sans qu'il réapparaisse dans les 24 heures. Ensuite, ils entreront avec vous dans la maison. Ne leur demandez pas de réfléchir, ils seront là uniquement pour se battre si besoin et aussi pour vous indiquer les pièges que nous avons déjà détectés. Ce n'est pas la première fois que nous faisons une tentative.
Rendez-vous au **172**.

181

Vous sortez votre briquet et votre fiole tant bien que mal et vous gargarisez avec une portion du liquide. Entretemps, le squelette a le temps de vous frapper, et vous perdez 3 points de santé. Votre ennemi semble se moquer des flammes que vous lui envoyez, mais il perd tout de même 5 points de santé.

⚔ Squelette de Théobald

Niveau : **4** Dégâts : **3**

⚔ Si vous avez le code **Technique** et le matériel nécessaire, et que vous souhaitez utiliser votre nouvel art au combat, rendez-vous au **181**.

En cas de victoire : rendez-vous au **193**.

182

— Voici, dites-vous, ce que j'ai trouvé chez lui. Une parfaite réplique de la maison du sorcier fantôme. Je lui ai pris sans qu'il s'en rende compte afin de lui donner une leçon. Il arborait cet objet comme un symbole de son insoumission à votre pouvoir.

Vous lui donnez la miniature. Il l'examine sous toutes les coutures, et la met dans sa poche.
— Je vous crois, quand vous me dîtes que vous soutenez ma vision des choses. Je dois dans les minutes qui viennent faire un discours pour inaugurer la statue de Théobald fraîchement installée devant le palais. Voudriez-vous y assister ? Par la suite, je vous montrerai quelque chose qui devrait vous plaire.
Notez le code **Invitation**.
Si vous acceptez, rendez-vous au **208**.
Si vous refusez et prenez congé, rendez-vous au **129**.

183

Vous vous imposez en coupant la parole à l'ivrogne qui raconte une de ses histoires de marin d'eau douce.
— J'aimerais obtenir du foin pour mes chevaux.
L'ivrogne vous considère d'un œil morne.
— Tu vois pas qu'on est en train de parler ?
— Laisse tomber Bert, lui signifie l'aubergiste.
— Ces étrangers, ils se croient tout permis, lui rétorque l'autre. Si j'étais en état, je l'aurais provoqué en duel.
Puis il descend de son tabouret haut en manquant de se vautrer par terre et sort de l'auberge.

— J'espère que vous êtes content, vous lance le patron, vous avez fait fuir mon meilleur client. Pour le foin, c'est 5 pièces d'argent la botte.
Si vous achetez 3 bottes de foin pour 15 pièces d'argent, rendez-vous au **60**.
Si vous refusez l'offre, rendez-vous au **76**.

184

Tandis que vous faites un nœud avec la corde, vous apostrophez Erganos :
— Beau temps, n'est-ce pas ?
— Oui, ça donne envie de jouer un peu de musique et de chanter, ou de lire de belles histoires sous le soleil. Mais j'aurais du mal à utiliser mon tambourin ou à me délecter d'un livre tout en montant la scène. En tout cas, dès qu'on aura terminé, je pense soit composer une nouvelle ballade, soit aller à la bibliothèque dans les quartiers est de la ville.
— Tu es déjà venu à Souv ?
— Non. Mais on m'a renseigné.
Il sifflote tout en travaillant.
— Tu sais, reprend-il, ce n'est pas la première fois que je m'approche de l'une des résidences du sorcier fantôme. Il possédait une maison au royaume des hommes bêtes.

— Sérieux ?
— Oui, ce type a pas mal voyagé. Il avait l'habitude de piéger ses demeures. Il faudra que vous fassiez attention quand vous irez là-bas.
Erganos sait qu'il ne participera pas à l'opération. Vous vous êtes arrangé avec l'Elfe Tania et le moine Giacomo pour qu'ils vous accompagnent. Pendant ce temps-là, les autres vous couvriront en distrayant les citadins.
Rendez-vous au **226**.

185

Tania tend ses bras devant elle, et prononce quelques mots en langue elfique. Un faisceau de feu jaillit de ses paumes et se sépare en cinq rayons qui chacun frappent une partie de l'élémentaire avant même qu'il ne puisse réagir.
L'élémentaire perd 100 points de santé. L'eau s'évapore brusquement, faisant disparaître totalement la créature.
Vous l'avez vaincu !
Rendez-vous au **65**.

186

Les 2 gardes reposent désormais à terre dans l'inconscience. Vous déplacez leurs corps derrière des buissons. La maison s'offre à vous, encore plus lugubre et imposante la nuit que le jour. Ses chimères semblent vouloir vous pourchasser au moment même où vous franchissez le portail. Le jardin, quant à lui, paraît paisible. Vous entendez juste la poulie rouillée du vieux puits ballottée par le vent.

Si vous n'avez **pas le code Vague ni le code Flaque**, si vous souhaitez entrer directement dans la maison, rendez-vous au **92**, si vous préférez d'abord jeter un œil dans le puits, rendez-vous au **215**.

Si vous avez **uniquement le code Vague et pas le code Flaque**, rendez-vous au **41**.

Si vous avez le code **Flaque**, rendez-vous au **201**.

187

— D'ailleurs, j'incarne moi-même Théobald, assurez-vous. Tout de même, c'était un grand héros, et cela doit vous honorer de descendre d'un tel homme. A cette époque, ils savaient se faire obéir. Avez-vous d'autres figures illustres parmi vos ancêtres ?

— Tout à fait, le Duc de Lobe, et la Marquise de Let, mais certains contestent ma généalogie, par exemple ce bibliothécaire dans les quartiers est. Comme il a été nommé par le roi, je ne peux rien faire contre lui. Pour les autres, je ne me prive pas. En tout cas, heureux de voir que tous les comédiens ne défient pas l'autorité.
Si vous lui parlez des Archives, rendez-vous au **247**.
Si vous lui parlez du sorcier fantôme, rendez-vous au **231**.
Si vous avez le code **Livres** et que vous souhaitez lui parler du bibliothécaire, rendez-vous au **267**.

188

Pris d'un éclair de génie, vous saisissez l'épée de Théobald en vous concentrant au maximum, et la pointez vers Giacomo.
— Mais… tu es fou ! réagit le moine.
— Pas du tout, rétorquez-vous. J'en appelle au pouvoir de cette lame pour t'arracher la vérité à défaut de la tête.
Vous sentez alors des vibrations agiter votre corps en entier. L'acier se met à briller intensément et se reflète dans les yeux de votre ami. Eux aussi scintillent, comme en résonance avec l'épée et avec votre volonté.
— Je vais dire la vérité, affirme-t-il tout à coup. J'ai toujours détesté la vie de baladin. Mon vœu le plus cher était

de revenir à l'Abbaye d'Amyg qui m'a exclu. Il y a deux semaines, j'ai rencontré un homme dans une auberge qui recrutait des aventuriers pour une mission dangereuse. Il s'agissait de pénétrer dans la maison d'un sorcier et de s'emparer d'un livre. Il disait travailler pour le Mayeur de Souv. Alors, connaissant l'influence du Mayeur, je lui ai demandé d'être réintégré à l'église si je lui procurais le livre. Le lendemain, il est revenu dans la même auberge pour accepter l'offre. Les pigeons voyageurs avaient effectué l'aller-retour à une vitesse impressionnante. Je lui ai alors expliqué la situation. Il fallait la jouer fine, car je savais que jamais vous n'auriez accepté de travailler pour les autorités de la ville. Je t'ai dit que la Bibliothèque de l'Hippocampe s'intéressait aux *Archives de la Guerre des Ronces,* qu'elle pourrait les racheter pour plusieurs milliers de pièces d'argent, et que je connaissais des personnes haut placées qui pourraient nous convier à Souv pour une représentation. Le Mayeur m'a fait parvenir un laissez-passer, et tu connais le reste de l'histoire.

— Très bien. Maintenant, je veux que tu renies ton pacte avec le Mayeur, et que tu me soutiennes. Je te promets que je te laisserai partir de la troupe et que je ferai tout ce que je peux pour que tu sois réintégré à l'Eglise.

Les yeux du moine se mettent à tourner dans leurs orbites, comme s'ils enregistraient l'information. Puis les

vibrations s'estompent et l'intensité lumineuse qui était apparue s'éteint.
Vous reprenez votre exploration, convaincu désormais d'avoir toutes les cartes en main, mais toujours aux aguets. Car vous savez que le Mayeur a un pouvoir considérable, et quelles que soient ses raisons, il a décidé de s'emparer des *Archives de la Guerre des Ronces*. Vous êtes donc plus que jamais en danger dans sa ville que vous prévoyez de quitter au plus vite dès que vous aurez récupéré le précieux livre.
Notez le code **Moine 2**.
Si vous souhaitez ouvrir la porte de gauche, rendez-vous au **174**.
Pour la porte du centre, rendez-vous au **80**.
Pour la porte de droite, rendez-vous au **97**.

189

Le marchand vous défie en duel. C'est un vieux guerrier avec une certaine expérience. Heureusement pour vous, son âge ne joue pas en sa faveur.

⚔ Marchand Guerrier
Santé : **15** Niveau : **3** Dégâts : **3**

En cas de victoire : rendez-vous au **34**.

190

La porte au fond du couloir, lisse et brillante, est fermée, mais vous utilisez de nouveau votre clé qui s'ajuste magiquement à la serrure. Vous arrivez dans un sas doté de trois autres panneaux d'acier identiques. Vu leur usure, les battants de gauche et de droite semblent être les plus empruntés. A l'inverse, celui d'en face paraît presque neuf. Vous collez votre oreille contre le métal froid des 3 issues. Aucun bruit en face. Quelques sons de voix à gauche et à droite. Plus nombreux à gauche mais à peine.
Si vous êtes accompagné et que vous voulez demander son avis à votre acolyte, rendez-vous au **156**.
Si vous souhaitez ouvrir la porte de gauche, rendez-vous au **175**.
Pour la porte de droite, rendez-vous au **32**.
Pour la porte en face, rendez-vous au **48**.

191

« Le roi Kal » répondez-vous intérieurement.
Rendez-vous au **24**.

192

Vous sortez vos couteaux pour sauver votre peau. Tania se met aussi en position de combat. Les gardes sont plus frais, mieux entraînés, et mieux armés que vous. Ça va être compliqué, mais vous avez peut-être une petite chance de vous en tirer.

⚔ Gardes du Mayeur

Santé : **30** Niveau : **3** Dégâts : **2**

En cas de victoire : rendez-vous au **100**.

193

Le squelette de Théobald s'est réduit en poussière lorsque vous lui avez porté le dernier coup, de même que son chapeau, sa ceinture garnie de couteaux, et son épée. Vos compagnons sont libérés du sort qui les pétrifiait. Vous vous rapprochez de la fontaine. Une eau limpide sort de la bouche d'une nymphe taillée dans la pierre. Elle s'écoule dans une large vasque au fond de laquelle vous imaginez un siphon. Sur le front de la nymphe est gravé : « Ce que tu cherches se trouve à ma source ».

Toutes ces épreuves ont affûté votre réflexion. Vous vous convainquez que le sorcier fantôme ne les a pas élaborées par hasard. Il veut vous dire quelque chose. Mais quoi ? Vous en avez une petite idée. Mais si vous avez raison, alors le danger est plus grand que ce que vous pensiez de prime abord. Quoi qu'il en soit, vous n'avez plus rien à faire ici. Vous retournez donc dans le couloir.
Si vous avez le code **Pacte** et que vos points de santé sont inférieurs ou égaux à 12, rendez-vous au **171**.
Sinon, rendez-vous au **164**.

194

« Parfait »
« Troisième épreuve pour tester votre courage »
La porte s'ouvre directement sur une nouvelle pièce cette fois légèrement différente des deux autres. D'ailleurs, elle est occupée par deux squelettes qui se battent entre eux. L'un porte les attributs du héros Théobald : une ceinture bardée de couteaux, une épée, et un chapeau à plume d'aigle. L'autre semble être un garde du Royaume de Cerv avec son casque, sa lance, et sa tunique caractéristique. Très vite, le squelette de Théobald l'emporte sur son adversaire qui devient poussière lorsque le héros tranche sa

colonne vertébrale. Il se retourne alors vers vous. Vous allez devoir le combattre.

⚔ Squelette de Théobald

Santé : **15** Niveau : **4** Dégâts : **3**

⚔ Si vous avez le code **Technique** et le matériel nécessaire, et que vous souhaitez utiliser votre nouvel art au combat, rendez-vous au **181**.

En cas de victoire : rendez-vous au **193**.

195

Vous cassez la roche transparente pour vous emparer du précieux livre.

— Ne l'ouvre surtout pas, vous conseille Tania. Je ressens toujours une magie vive provenant de ce bouquin. Le sorcier a dû le piéger avec un sort. Je pourrai sans doute le contrer, mais il faudra que je récupère mon énergie magique. Sortons vite d'ici. Giacomo, est-ce que tu pourrais me soigner ? Giacomo ?

Le moine s'est rapproché de la porte.

— Je vais chercher des secours, dit-il. Restez là.

Il franchit le seuil et s'enfonce dans la galerie.

— Qu'est-ce qu'il fiche ? peste Tania. Il aurait pu au moins nous panser. Nous tenons à peine debout, toi et moi.
Si vous avez le code **Moine 2**, rendez-vous immédiatement au **20**.
Si vous avez le code **Destruction**, rendez-vous au **205**.
Sinon, rendez-vous au **12**.

196

Le garde lance les dés.
Il obtient un 8.
Vous lancez les dés.
Vous obtenez un 4.
Vous avez perdu. Le garde prend vos 10 pièces d'argent d'un air satisfait et vous propose de rejouer.
Si vous voulez miser à nouveau, rendez-vous au **234**.
Si vous souhaitez les accuser de tricherie, rendez-vous au **47**.
Pour vous détourner des gardes, rendez-vous au **218**.

197

Votre arrivée en ville se transforme en véritable défilé.

Les habitants, curieux, interrompent leurs tâches quotidiennes pour vous observer. Peu ont déjà côtoyé des Elfes et des Nains. Quant au Minotaure, au Lutin et à la Gorgone, ils font sensation. De nombreux badauds veulent les toucher comme s'ils venaient tout droit d'un conte pour enfants.
Pendant le trajet vers la place centrale, vous admirez l'architecture des maisons à encorbellement, notez quelques noms d'échoppes et d'auberges, saluez les ouvriers qui pavent une rue. Une ambiance de fête agrémente votre parcours. Vous croisez en effet de nombreux baladins venus exercer leur art sur l'avenue principale que vous empruntez.
Rendez-vous au **161**.

198

Vous vous emparez de toutes les statuettes de la collection du sorcier fantôme. Nul doute que vous pourrez les revendre à bon prix. En tout, il y a en a une dizaine, et chacune vaut au moins 100 pièces d'argent. Vous rejoignez ensuite Tania dans le hall. Elle ne se sent pas très bien. Ce que vous ne savez pas, c'est que les statuettes réduisent le pouvoir magique des lanceurs de sort à proximité. Ainsi, la magie de Tania tombe à 1 sans même que

vous vous en rendiez compte. Si elle était déjà à 0, elle remonte en revanche à 1.
Si vous avez le code **Pacte**, rendez-vous au **211**.
Sinon, pour monter les escaliers, si vous avez le code **Sorcier**, allez directement au **164**, si vous avez le code **Mécanisme**, rendez-vous au **17**, dans le cas contraire, rendez-vous au **30**.
Vous pouvez aussi prendre la porte de droite au **130** si vous ne l'avez pas déjà fait.

199

Vous saisissez l'un des couteaux attachés à votre ceinture et le lancez en direction du sorcier. La lame passe à travers Malasine sans le blesser, comme s'il n'existait pas. Vous enragez de votre impuissance. Votre adversaire vous jette un regard de mépris.
Rendez-vous au **10**.

200

Tout penaud, vous admettez que vous ne pouvez pas prouver quoi que ce soit, mais que vous pensez sincèrement tout ce que vous lui avez dit.
Il sourit.

— Dans ce cas, vous répond-il, vous voudrez peut-être assister à l'inauguration de la statue de Théobald devant le palais ? J'y vais immédiatement.
Si vous acceptez, rendez-vous au **208**.
Si vous refusez et prenez congé, rendez-vous au **129**.

201

La porte est fermée à clé. Giacomo sort ses outils de la sacoche qu'il porte sous le bras. Il utilise des tiges de métal plates de différentes formes, courbées ou anguleuses. Au bout de quelques dizaines de secondes seulement à triturer la serrure, il parvient à produire un déclic. Giacomo actionne la poignée et la porte s'ouvre sans effort.
Rendez-vous au **63**.

202

Vous sortez tranquillement du bâtiment sans que personne vous repère. La rue sur laquelle donne cette issue est beaucoup moins fréquentée que la cour du palais. On peut même dire sans exagérer qu'elle est déserte. Vous passez entre les buissons qui l'agrémentent avec l'intention de regagner au plus vite votre campement dans la nuit étoilée.

Rendez-vous au **179**.

203

Vous vous éloignez un peu dans la galerie et demandez à vos compagnons de ne pas rester au milieu du chemin. Puis, vous vous élancez vers la porte, et la frappez de plein fouet avec votre épaule. Cela suffit à détruire le mécanisme de la serrure et vous pouvez tranquillement aller dans la salle suivante. Cependant, vous vous êtes légèrement blessé dans l'opération. Vous perdez un point de santé.
Notez le code **Destruction**.
Rendez-vous au **108**.

204

— On va passer par la fenêtre, proposez-vous. Autant gagner du temps, et éviter de visiter un rez-de-chaussée bourré de chausse-trappes, de flèches empoisonnées, et d'autres créatures magiques.
Vous déroulez la corde munie d'un mini grappin toujours attachée à votre ceinture, la faites tournoyer, et la lancez au-dessus d'une chimère. Le grappin s'accroche. Mais aussitôt, il se décroche. Vous recommencez. Le même

phénomène se produit. Vous réitérez l'opération une troisième fois. Toujours en vain.
— Tu as trop bu de vin, note Giacomo.
— Je ne comprends pas, répliquez-vous, d'habitude je harponne les yeux fermés.
Tania touche le mur de sa main, puis se lèche l'index.
— Notre ami le sorcier a tapissé la façade de sa maison avec un sort de glisse. On ne pourra jamais l'escalader d'une quelconque façon. On va être obligés de passer par la porte.
Rendez-vous au **201**.

205

Vous pourriez suivre le moine dans la galerie, mais vous extraire du puits tout seuls semble compliqué. Vous n'avez donc plus qu'à attendre qu'il revienne suffisamment vite avec du renfort pour enfin sortir de cet endroit en ayant accompli votre mission. A moins que vous ne vouliez ouvrir le livre malgré les avertissements de Tania.
Si vous ouvrez les Archives, rendez-vous au **5**.
Sinon, rendez-vous au **238**.

206

Vous sortez votre briquet et votre fiole tant bien que mal et vous gargarisez avec une portion du liquide (n'oubliez pas de retirer une dose de votre total). Entre-temps, le démon vous lance un éclair qui vous fait perdre 3 points de santé. Mais vous voyez la stupeur sur son visage lorsque vous actionnez le briquet pour créer une étincelle et que vous soufflez vers lui. Le feu lui enlève 15 points de santé.

⚔ Démon du Miroir

Niveau : **3** Dégâts : **3**

⚔ Si vous avez le code **Technique** et le matériel nécessaire, et que vous souhaitez utiliser votre nouvel art au combat, rendez-vous au **206**.

En cas de victoire : rendez-vous au **19**.

207

La troupe sort les tonneaux de vin et Djena, Djina, et Erganos accordent leurs luth, harpe et tambourin pour un concert improvisé. C'est votre stratégie habituelle pour

agir discrètement dans la nuit : saouler les habitants et les faire danser. Pendant ce temps-là, alors que les étoiles brillent dans le ciel, Tania, Giacomo et vous-même vous éclipsez en direction de votre objectif. Ox, restant sur la place du marché, s'occupe de vous fournir un alibi en prenant tour à tour la forme de chacun d'entre vous. Ainsi, personne ne pourra vous accuser des vols qui auront lieu dans la nuit.
Si vous avez le code **Maison**, rendez-vous au **70**.
Sinon, il vous faut chercher la maison du sorcier fantôme, rendez-vous au **46**.

208

Vous suivez le Mayeur et sa garde dans les quartiers nord où se situent les plus belles maisons. De plus en plus d'habitants se dirigent vers le même but que vous : une charmante petite place pavée bordée de chênes qui sert d'esplanade au palais du notable. En son centre, des ouvriers ont déposé un bloc de marbre sur lequel ils ont vraisemblablement fixé la statue pour l'instant recouverte d'un drap blanc. Le palais, quant à lui, est un édifice impressionnant comportant deux ailes distinctes. Entièrement de marbre. Dans la foule des badauds venus assister à l'inauguration, vous sympathisez avec quelques locaux

qui vous apprennent que les appartements du Mayeur et de sa famille se trouvent dans l'aile est, tandis que l'aile ouest abrite la caserne principale de la milice et une prison en partie souterraine. Quelques hommes dressent une petite estrade surmontée d'un pupitre. Vous remarquez également des serviteurs qui s'activent pour apporter des bouteilles et des gobelets sur une table à tréteaux disposée temporairement sous un chêne. Le Mayeur attend qu'ils aient terminé. Un notable lui remet une feuille de papier sur laquelle est écrit son discours.
Si vous avez le code **Moine**, rendez-vous au **263**.
Sinon, rendez-vous au **22**.

209

Vous vous glissez subrepticement derrière l'un des joueurs de dés tout en faisant semblant de vous intéresser à la partie. Sans quitter des yeux les petits cubes qui roulent, vous glissez votre main dans la poche du garde, et en retirez un objet que vous mettez dans votre poche. Au toucher, vous sentez qu'il s'agit d'un briquet à amadou, assez pratique pour faire du feu. Pendant ce temps-là, l'autre garde fait un superbe double 6 qui lui permet de remporter la mise. Décidément, ce n'est pas le jour de chance de votre victime.

Si vous misez 10 pièces d'argent, rendez-vous au **234**.
Pour vous détourner des gardes, rendez-vous au **218**.

210

— Il ne vaut mieux pas, vous répond Tania. Je risquerais de détruire le livre en même temps. Et en plus, si j'utilise une magie explosive, on pourrait bien y rester. Tu as vu la profondeur à laquelle on est descendus ? Je ne suis pas certaine que cette grotte ne s'effondre pas sur nous si nous employons les grands moyens.
Il ne vous reste plus qu'à tenter de briser le cristal de manière plus conventionnelle.
Rendez-vous au **237**.

211

Vous vous trouvez dans le hall et pouvez vous rendre dans l'une des pièces attenantes, ou monter l'escalier pour le premier ou le second étage.
Pour aller au premier étage, rendez-vous au **164**.
Pour aller au second étage, rendez-vous au **166**.
Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez prendre la porte de gauche au **104**. Ou celle de droite au **130**.

212

« Le guerrier Théobald » répondez-vous intérieurement. Rendez-vous au **24**.

213

Vous vous glissez dans le passage étroit sans éveiller les soupçons, et vous adossez au mur comme si vous attendiez quelqu'un. Prudemment, vous osez un regard oblique à travers la fenêtre. Elle donne sur une petite chambre austère comportant un lit et une alcôve éclairée de bougies en cire d'abeille. Ce genre d'aménagement, apprécié des fidèles, favorise la prière. En approchant un peu plus, vous apercevez votre ami qui parle avec un homme. Ce dernier porte une tunique brodée ainsi que de nombreux bijoux. Manifestement, il ne s'agit pas d'un habitant lambda de la ville. Sa barbe bien taillée, ses mains soignées, sa posture droite, son air sûr de lui vous indiquent que c'est un homme d'argent et de pouvoir.
Malheureusement, le verre de la fenêtre vous empêche d'entendre ce qu'ils se disent exactement. Tout au plus parvenez-vous à distinguer quelques syllabes sourdes et incompréhensibles. Vous restez ainsi plusieurs minutes, plus à coller votre oreille au mur qu'à regarder par la fenêtre, car leurs gestes et attitudes plutôt neutres ne vous

apprennent rien. Finalement, ils sortent de la chambre, et presque aussitôt, la porte principale de la maison s'ouvre sur Giacomo. Heureusement, votre mur s'élève perpendiculairement à la façade principale et vous restez donc dissimulé à ses yeux. Et cette fois, vous entendez quelques mots provenant de l'interlocuteur de votre ami… : « Pense bien à la sphère sur la rampe ». Vous vous demandez bien ce que ça signifie, mais vous n'en entendrez pas plus. Déjà, le moine retourne vers votre campement.

Notez le code **Moine**.

Si vous souhaitez revenir au campement en lui laissant de l'avance, rendez-vous au **240**.

Si vous préférez attendre encore en espérant la sortie de l'autre personne, rendez-vous au **35**.

214

Les rues se suivent et ne se ressemblent pas. Vous parvenez dans les beaux quartiers de Souv tout en dissimulant habilement votre présence à l'homme que vous filez. Finalement, il entre dans un bâtiment impressionnant et extrêmement bien gardé : le palais du Mayeur qui accueille également la caserne principale de la milice de la ville. Impossible de le suivre à l'intérieur. Cependant, vous

interrogez un passant à l'air joyeux au sujet de l'homme qui vient de franchir la porte et il vous répond que ce n'est pas moins que Lothar, le Grand Conseiller du Mayeur. Vous cachez votre stupeur derrière un sourire crispé. Qu'a bien pu comploter Giacomo avec ce notable ? D'autant plus qu'il ne vous a jamais dit qu'il devait rencontrer quelqu'un à Souv ni que cette rencontre devait rester secrète comme elle en a l'air. Si elle avait été officielle, Lothar l'aurait bien évidemment accueilli au palais. Cela ne vous dit rien qui vaille, et vous vous promettez d'interroger Giacomo le moment venu.
Pour retourner au campement, rendez-vous au **240**.

215

Vous vous approchez du puits. Un vieux seau en bois usé par le temps repose sur son bord. Vous le retournez et en sort une grenouille qui saute dans les profondeurs. Puis, vous soulevez votre lanterne à lucioles pour la positionner au-dessus de la colonne. Tout à coup, une trombe d'eau jaillit du puits, et vous fait lâcher la veilleuse. La masse d'eau tournoie, vous frappe violemment, vous faisant perdre 6 points de santé. Enfin, elle se transforme en une sorte de démon avec des cornes, des griffes et une queue. C'est un élémentaire d'eau !

Pour combattre la créature, rendez-vous au **277**.

216

Vous vous précipitez vers la porte de la maison pour vous réfugier à l'intérieur. Malheureusement, elle est fermée à clé ! La créature en profite pour vous griffer et vous perdez 4 points de santé. Vous n'avez pas d'autre choix que de l'affronter. La bonne nouvelle, c'est que vous êtes suffisamment loin du puits pour éviter qu'elle ne se régénère.
Notez le code **Loin**.

⚔ Elémentaire d'eau

Niveau : **4** Dégâts : **4**

⚔ Essayer de lui trancher un bras avec l'un de vos couteaux au **55**.
⚔ Demander à Tania de lui envoyer une boule de feu (Magie : 5) au **157**.
⚔ Vous mettre en position défensive au **127**.
⚔ Si vous avez le code **Plan**, vous pouvez lui envoyer plusieurs couteaux pour essayer de couper tous ses membres à la fois, rendez-vous au **252**.
⚔ Fuir au **253**.

En cas de victoire : rendez-vous au **65**.

217

Vous donnez un grand coup de pied dans la porcelaine qui accueillait les symboles runiques. Elle explose en mille morceaux. Et tout à coup, le roi Kal descend de l'estrade qui le retenait prisonnier.
— Merci, vous dit-il. Où sommes-nous ? Et qu'est-ce que je fais là ?

Vous lui expliquez que vous l'avez invoqué sans le vouloir et que vous vous trouvez dans la résidence de Malasine à Souv.
Il s'avance vers vous et vous serre dans ses bras. Mais vous remarquez comme lui qu'il vous traverse.
— Bast ! s'écrie-t-il. Je suis devenu un fantôme !
Vous lui indiquez alors l'époque à laquelle vous vous trouvez. Il tombe des nues. Puis, sans sourciller, il répète sans cesse qu'il a très envie de vous aider. Sans doute un effet de l'invocation. La créature invoquée considère souvent que celui qui l'a fait apparaître comme son maître.
En tout cas, vous acceptez son aide. Lorsque vous combattrez, vous pourrez faire appel à lui, et il viendra se superposer à vous, vous donnant ainsi sa force et son courage. Vous pourrez ainsi baisser le niveau de votre adversaire d'un point et augmenter les dégâts que vous infligez d'un point. Mais comme vous n'êtes pas un grand magicien, au bout de cinq assauts, il disparaîtra, retournant dans le monde des spectres. Vous ne pourrez alors plus l'appeler.
De plus, vous vous rendrez vite compte que vous êtes le seul à le voir et à l'entendre. Tania et Giacomo se moqueront de vous la première fois qu'ils vous entendront parler tout seul. Puis, vous garderez le silence. Sauf peut-être en combat.

Vous revenez dans la galerie. Si vous n'avez pas encore visité toutes les pièces du deuxième étage, rendez-vous au **270**, sinon, rendez-vous au **62**.

218

L'auberge du Fleuve se situe sur les quais de la ville.
L'atmosphère est plutôt chaleureuse, mais il est clair qu'on vous considère ici comme un étranger. Parmi les clients : deux gardes qui jouent aux dés, un groupe de femmes occupé à bavarder, un homme solitaire qui continue de vous scruter. A l'extérieur, vous avez remarqué que l'auberge disposait d'une écurie pour accueillir les chevaux des voyageurs.
Qu'allez-vous faire ? (Choisissez uniquement une option que vous n'avez pas encore explorée)

Si vous avez le code **Nain** et que vous souhaitez parler à l'aubergiste tout en prenant un verre (Argent : 1), rendez-vous au **155**.
Si vous abordez les gardes pour jouer aux dés avec eux, rendez-vous au **262**.
Si vous interrogez le groupe de femmes sur la maison du sorcier, rendez-vous au **255**.
Si vous souhaitez faire détourner les yeux au type qui vous scrute, rendez-vous au **115**.
Pour quitter l'auberge, si vous avez le code **Nain**, rendez-vous au **33**, sinon rendez-vous au **98**.

219

Vous sortez votre briquet et votre fiole tant bien que mal et vous gargarisez avec une portion du liquide (n'oubliez pas de retirer une dose sur votre feuille d'aventure). Entre-temps, le Golem vous frappe, et vous perdez 5 points de santé. Lorsque vous soufflez vers lui, il prend les flammes de plein fouet. Mais cela ne lui cause aucun dégât. Quelle idée de vouloir détruire du marbre avec du feu !

⚔ Golem

Niveau : **5** Dégâts : **5**

⚔ Demander à Tania d'utiliser sa magie au **16**.

En cas de victoire : rendez-vous au **246**.

220

— Tu te fous de moi ? Leur écurie débordait de foin quand on est passé devant tout à l'heure. Bon, j'irai voir plus tard. Allons retrouver les autres, je crois qu'ils ont terminé leurs boulots respectifs.

Si vous avez les bottes de foin et que vous souhaitez répondre « Oui, je me fous de toi. », rendez-vous au **162**.

Sinon vous retrouvez les autres au **240**.

221

D'un coup de couteau, vous déchirez la partie de votre tunique que le garde attrapait. Vous êtes bien décidé à sauver votre peau, même si pour cela, il faut trouer celle du militaire. Heureusement, vous l'avez surpris avec votre manœuvre, et personne n'est présent dans la rue.

Vous devriez pouvoir en venir à bout sans trop de conséquences.

⚔ Garde suspicieux

Santé : **10** Niveau : **3** Dégâts : **2**

En cas de victoire : rendez-vous au **15**.

222

Vous vous approchez de Tania l'Elfe, d'Ox le Doppelgänger et de Toupeti le Lutin qui s'affairent autour d'une immense toile de lin peinte pour représenter une clairière.

Ironie de la chose, vous savez très bien que Tania a développé une allergie aux bois qui l'ont pourtant vu naître. C'est pourquoi elle a très vite quitté son foyer pour partir à l'aventure. Pour se défendre, elle a pris soin d'apprendre la magie, ce qui vous est fort utile dans vos différentes pérégrinations dans le royaume de Cerv. Mais c'est aussi une excellente comédienne, ce qui ne gâche rien.

Ox le Doppelgänger est une créature fascinante qui peut prendre la forme humanoïde d'un être qu'elle a déjà croisé. Aujourd'hui, c'est un petit garçon qu'Ox a vu dans

les rues de Souv en train de jouer à cache-cache avant que vous n'installiez votre campement sur la place. Il aurait tout aussi bien pu imiter une vieille femme ou un chevalier.

Toupeti est un lutin difforme qui pourrait passer pour un mini troll tant il est laid. Il ne mesure que quelques centimètres de hauteur, ce qui lui permet d'évoluer sur la toile sans laisser de traces et sans gâcher le travail effectué par les autres membres de la troupe. Il s'occupe des microdétails avec son micropinceau.

Vous passez une bonne partie de l'après-midi à peindre avec eux. Grâce à un sort, Tania peut changer les couleurs de la peinture que vous avez déposée sur la toile lorsque vous avez un doute. Pratique pour Ox qui ne sait pas choisir. Déduisez toutefois un point de la magie de Tania, car vous aimez beaucoup le Doppelgänger et vous insistez auprès d'elle pour répondre à ses caprices, ce qu'elle n'aurait pas fait si vous n'étiez pas là.

Pour revenir au campement, rendez-vous au **226**.

223

Le monstre tente de vous saisir par la taille avec ses doigts de roche.

Heureusement, Giacomo attire son attention en lui jetant des cailloux. Voilà qui s'appelle combattre le mal par le mal.
Mais ni vous ni Tania ne parvenez à voir où se trouve la rune censée animer le Golem.
D'une main rageuse, la créature s'empare de l'ecclésiastique qui courait vers la sortie, et le catapulte en direction du trou rempli d'eau.
Désormais, le Golem défend la porte
— Aucune rune ! crie Tania. C'est impossible !

⚔ Golem

Niveau : **5** Dégâts : **5**

⚔Tenter de frapper le cristal sur la tête du Golem au **4**.

En cas de victoire : rendez-vous au **246**.

224

Vous parlez de vos goûts de lecture au bibliothécaire qui vous écoute attentivement. Et tout à coup, vous le bousculez en faisant semblant de vouloir prendre un livre. Il perd ses lunettes, s'accroupit, et tâtonne autour de lui pour les retrouver. Vous en profitez pour empocher la

miniature qui vous intéresse tant. Une fois ses verres à leur place, l'homme vous demande ce que vous aimeriez lire aujourd'hui.
Si vous demandez des livres d'Histoire, rendez-vous au **160**, des livres de théâtre, rendez-vous au **90**, des manuels pratiques, rendez-vous au **281**.

225

Vous parvenez à assommer l'un des gardes d'un seul coup de poing, bien qu'il se relève peu à peu, un brin étourdi. Vous pouvez d'ores et déjà enlever 4 points de santé aux gardes. Et Richard vous surprend par sa soudaine vivacité. Il se jette sur l'autre garde sans hésiter. A deux, vous devriez pouvoir les neutraliser facilement.

⚔ Gardes de la Prison

Santé : **15** Niveau : **2** Dégâts : **0**

En cas de victoire : rendez-vous au **273**.

226

Après avoir effectué votre tâche, vous avez encore un peu de temps devant vous. Vous décidez d'en profiter pour faire quelques emplettes, ou pour visiter la ville et chercher où se trouve la maison du sorcier.

Si vous souhaitez vous promener en ville, rendez-vous au **276**.

Si vous préférez acheter du matériel dans un magasin, rendez-vous au **119**.

227

Vous déployez tout votre charme de comédien pour attirer à vous les passants qui vous semblent les plus fortunés. Tous les grands bourgeois de Souv se ressemblent. Pour la plupart, ce sont de riches marchands qui ont fait fortune en commercialisant le marbre des carrières en amont du fleuve. Ils portent des étoffes raffinées et colorées, certains ont des lunettes de vue fabriquées dans les verreries de Melt, d'autres laissent entrevoir leurs bijoux portés au cou, aux oreilles, dans le nez, et parfois seulement dans une poche, ce qui vous arrange.

La pêche est fructueuse. Vous rentrez en possession de plusieurs pièces de choix. Notez-les dans votre inventaire sous le nom de bijoux de Souv.

Puis les rues se vident. Les citadins rentrent chez eux pour le dîner. Vous n'avez plus rien à faire ici.
Pour revenir au campement, rendez-vous au **226**.

228

— Je crois que vous n'avez pas vraiment le choix.
— On a toujours le choix, énoncez-vous. Le problème, c'est que je sais pourquoi vous voulez ces Archives.
Le Mayeur paraît troublé.
Vous savez que vous risquez bien pire que la prison en avouant que vous connaissez ses projets, mais vous ne pouvez vous empêcher de faire éclater la vérité aux yeux de tous.
— Dans le manoir du sorcier, j'ai découvert un vieil exemplaire de la pièce de théâtre *Les Ronces* avec des passages soulignés. J'ai trouvé cela curieux, car tous ses autres livres traitaient de magie. Alors, j'ai ouvert le livre et j'ai compris. La pièce n'est pas celle que nous jouons et que tout le monde connaît. Pas exactement. Une partie de l'action ne correspond pas à l'Histoire officielle, et c'est pour cette raison que vous voulez récupérer les Archives depuis des années.
Renald Ingwar devient de plus en plus soucieux au fur et à mesure que vous exposez les faits. Les rides de son

front se crispent. Son sourire se transforme en une grimace de déplaisir.

— Dans la pièce que nous jouons, continuez-vous, le héros Théobald, votre ancêtre, libère le Royaume en offrant sa vie. Dans la réalité, c'était un traître, et c'est exactement ce que décrit la version originale de la pièce *Les Ronces*. Aussi, vous ne pouvez pas laisser quelqu'un rendre publiques ces Archives, car elles révèlent manifestement la vérité. Vous tirez votre pouvoir d'un pur mensonge raconté au peuple. Descendant d'un héros, vous aviez la légitimité de gouverner la ville. Descendant d'un traître, on vous en chassera. Vos ennemis à la cour se feront un plaisir de vous dénigrer, et le roi ne pourra plus vous soutenir. Ainsi, si la vérité est dévoilée, vous perdez tout. Vous et votre famille serez *persona non grata* dans tout le royaume. Vous n'aurez plus qu'à errer en demandant la charité. Voilà pourquoi vous souhaitez récupérer les Archives.

Si vous avez le code **Moine 2**, rendez-vous immédiatement au **272**, sinon rendez-vous au **158**.

229

Le chef de brigade fait signe à l'un de ses hommes, qui sort de son paquetage un énorme marteau.

Mais lorsqu'il brandit le manche, un mouvement vous fait tous chavirer. Une sorte de tremblement de terre durant une seconde. Pourtant, la région ne pâtit pas habituellement de ce genre de phénomène.

— Il vaudrait mieux partir, déclare Tania.

— Pas question, ordonne le Mayeur. Vous allez accomplir votre travail jusqu'au bout.

— Vous tenez vraiment à mourir enseveli sous des tonnes de gravats ?

— Vous tenez vraiment à mourir transpercés par les épées de mes soldats ?

Le mouvement recommence. Vous vous accrochez au socle. Malgré les secousses, le garde réussit à donner un violent coup de marteau au cristal dont une partie se brise.

Une réplique. Puis une autre. La terre s'agite, et étrangement, l'épicentre semble être l'îlot où vous vous trouvez.

— Il s'agit peut-être d'une forme de piège magique, s'inquiète Tania. Si on libère le livre, on meurt enterrés vivants.

Cette fois, le tremblement ne s'arrête plus. Vous vous recroquevillez au sol, arrondissant le dos, protégeant de vos bras l'arrière de votre crâne. Brusquement, la terre se soulève et projette tout le monde dans l'eau du lac heureusement trop peu profonde pour que l'on s'y noie.

Vous vous relevez, la tunique trempée. Ce que vous voyez alors dépasse l'entendement. Un monstre humanoïde a surgi des profondeurs, entièrement constitué de marbre blanc. Sa tête est le socle surmonté de cristal d'où vous avez essayé d'extraire les Archives. Il mesure deux fois votre taille, et frappe ses poings sur sa poitrine pour vous impressionner. Vous l'avez réveillé. Il s'est extirpé de l'îlot devenu cratère où s'engouffre désormais l'eau limpide.

— Un Golem, s'étrangle Tania.

Pour combattre le Golem, rendez-vous au **163**.

Si vous préférez lui parler, rendez-vous au **150**.

Si vous fuyez, rendez-vous au **42**.

230

Dès que vous sortez, un officiel s'avance vers vous et vous interpelle :

— Hé ! Vous ! Vous n'avez pas la tenue réglemen…

Aussitôt, il court dans la direction opposée. Il vient de comprendre que vous n'apparteniez pas à la garde en vous voyant de plus près. Malheureusement, il crie pour alerter la milice qui vous encercle bientôt. Votre aventure s'arrête définitivement ici. Et cette fois, on ne vous fera pas de cadeau. On vous tuera avant même que vous

puissiez clamer votre innocence. Si vous aviez un compagnon, vous l'entraînez dans votre chute.

Fin

Dommage ! Vous y étiez presque. En tout cas, vous étiez sur le bon chemin pour arriver à la Fin Héroïque qui est la plus difficile à obtenir. Mais rien n'est perdu, vous pouvez recommencer depuis le début avec les nouvelles informations collectées…

231

Habilement, vous parlez des autres personnages de la pièce et faites glisser la conversation sur le sorcier Malasine, également protagoniste de la Guerre des Ronces, espérant ainsi obtenir quelques renseignements sur votre objectif de la nuit.

— La rumeur dit qu'il aurait eu une résidence à Souv, soutenez-vous.

— C'est exact, malheureusement.

— Cela semble vous attrister, Mayeur. N'est-ce pas au contraire un grand honneur d'accueillir dans sa cité la maison d'un tel héros ?

— Même s'il est aujourd'hui décédé, la magie de Malasine perdure. Si elle avait disparu, nous aurions pu réquisitionner sa demeure et en faire une résidence d'agrément pour

la prêtrise, ou encore une caserne de soldats. Au lieu de cela, nous sommes obligés de monter la garde devant le manoir pour protéger les habitants des créatures qui y habitent.
Si vous lui demandez des renseignements sur les créatures, rendez-vous au **64**.
Si vous souhaitez lui parler des Archives, rendez-vous au **247**.

232

« Le roi Kal » répondez-vous intérieurement.
Rendez-vous au **24**.

233

D'un coup de couteau, vous déchirez la partie de votre tunique que le garde attrapait, et vous détalez aussitôt, espérant semer le garde qui porte sur lui une arme lourde. Mais ce dernier possède un très bon niveau en course à pied et il ne vous lâche pas, tout en criant pour que d'autres gardes le rejoignent. C'est malheureusement le cas pour vous. Et tout à coup, vous foncez tout droit vers un autre militaire. Plus d'échappatoire possible. Ce dernier réussit à vous plaquer au sol.

Rendez-vous au **14**.

234

Le garde lance les dés.
Il obtient un 7.
Vous lancez les dés.
Vous obtenez un 5.
Vous avez perdu. Le garde prend vos 10 pièces d'argent d'un air satisfait et vous propose de rejouer.
Si vous misez à nouveau, rendez-vous au **128**.
Pour vous détourner des gardes, rendez-vous au **218**.

235

— Quand le Mayeur a envoyé une petite équipe d'aventuriers, ils ont découvert qu'un élémentaire d'eau habitait dans le puits. Ils ont réussi à se protéger de ses attaques mais pas à l'éliminer complètement. Du coup, la créature doit encore se tapir au fond du trou. Je sais que d'autres monstres peuplent la maison du sorcier Malasine, mais je n'ai aucune idée sur leur nature.
Notez le code **Vague**.

Si vous souhaitez encore dépenser 10 pièces d'argent et demander des infos sur le Mayeur, rendez-vous au **21**, et sur la ville au **94**.
Dans le cas contraire, vous prenez congé au **93**.

236

Pensant que c'est la seule façon de l'arrêter, et malgré l'énergie magique colossale du sorcier, vous lui lancez un couteau de toutes vos forces. La lame est rapidement déviée par la tempête et vous revient dessus. Vous perdez 2 points de santé.
Rendez-vous au **58**.

237

— J'ai un marteau, intervient Giacomo, mais vu sa taille, je doute qu'il convienne. Ou alors il va nous falloir un certain temps.
— Passe-le-moi. J'ai plus de force que toi.
Mais alors que vous brandissez le manche, un mouvement vous fait tous chavirer. Une sorte de tremblement de terre durant une seconde. Pourtant, la région ne pâtit pas habituellement de ce genre de phénomène.
— Il vaudrait mieux partir, déclare Tania.

— Pas si proche du but, contestez-vous.
— Tu veux mourir enseveli sous des tonnes de gravats ?
Le mouvement recommence, un peu plus longtemps. Vous vous accrochez au socle durant les secousses, puis donnez un violent coup de marteau au cristal dont une partie se brise.
Si vous voulez partir immédiatement, rendez-vous au **141**.
Si vous restez, rendez-vous au **87**.

238

Vous soupirez. Ainsi, vos craintes se confirment. Un grand danger vous guette outre le sorcier. Sauf si…
— Il nous a trahis, précisez-vous. Nous allons mourir ici.
— Quoi ?! Mais il n'a même pas embarqué les Archives !
— Il va revenir.
Moins d'une heure plus tard, en effet, la porte s'ouvre de nouveau sur quatre guerriers féroces, qui, une fois la salle inspectée, vous prennent vos armes sans que vous puissiez résister tant vous êtes épuisés, puis s'écartent devant le Mayeur Renald Ingwar suivi de Giacomo.

Si vous souhaitez traiter Giacomo de traître, rendez-vous au **123**.
Si vous laissez le Mayeur parler, rendez-vous au **143**.

239

« Très bien »
« Deuxième question : Combien de temps la Guerre des Ronces a-t-elle duré ? »
Si vous répondez 52 ans, rendez-vous au **50**, 162 ans, rendez-vous au **59**, 250 ans, rendez-vous au **245**.

240

Grâce au travail de tous les membres de la troupe, la scène s'élève désormais sur la place du marché. Des ouvriers de la ville s'attèlent à la construction d'une tribune couverte pour les notables qui viendront assister à votre spectacle.
Un quinquagénaire habillé d'une veste élégante, d'une chemise et d'une culotte de soie se dirige vers vous. Deux gardes aux muscles saillants et aux mâchoires carrées l'accompagnent. Vous comprenez tout de suite qu'il s'agit de Renald Ingwar, le Mayeur de la ville de Souv, qui vous a invités. Il porte un monocle en verre-miroir à l'œil

gauche, ce qui vous donne une impression étrange lorsque vous vous voyez reflété dans son orbite.
— Bienvenue à Souv. On m'a prévenu que vous étiez une troupe extraordinaire. Je le crois absolument si j'en juge l'allure de vos compagnons. J'espère que vous jouerez à la perfection, et que vous ferez honneur à ma famille.
— Auriez-vous un lien de parenté avec Yser, l'auteur de la pièce ?
— En vérité, Théobald, le héros de la Guerre des Ronces, figure parmi mes plus glorieux ancêtres.
— N'ayez crainte, Mayeur. Nous avons récemment représenté « Les Ronces » à la capitale, et le roi en personne nous a félicités.
Vous lui souriez tout en pensant au triste système dans lequel vous vivez.
Si vous souhaitez lui parler du sorcier fantôme, rendez-vous au **231**.
Si vous lui parlez de ses ancêtres, rendez-vous au **187**.
Si vous prenez congé du Mayeur, rendez-vous au **129**.
Vous pouvez aussi faire une tentative de vol :

Renald Ingwar
Réussite : rendez-vous au **117**.
Échec : rendez-vous au **259**.

241

Vous saisissez le manche de votre hache à deux mains, et donnez de grands coups dans la porte qui perd rapidement tout son prestige. Suite au massacre que vous avez perpétré avec plaisir, il ne reste plus que du bois de chauffage. La voie est libre vers la nouvelle salle souterraine.
Notez le code **Destruction**.
Rendez-vous au **108**.

242

Heureusement, vous avez pensé à vous revêtir des attributs des gardes : casque, tunique et lance. Ainsi, personne ne vous remarque lorsque vous apparaissez dans la cour. Vous marchez tranquillement vers la sortie du palais. Il fait déjà nuit, et le temps presse.
Si vous êtes accompagné, rendez-vous au **13**.
Sinon, rendez-vous au **179**.

243

Vous ouvrez la porte violemment, toujours pour l'effet de surprise, et un serviteur qui passait à proximité la prend en pleine face. Les assiettes qu'il portait volent et

se fracassent au sol. Vous venez d'entrer dans les cuisines du palais. Deux fours en pierre entourent une immense cheminée. Des cuistots vont et viennent, louche en main, pour goûter la soupe, y rajouter quelques herbes et épices, dorer les viandes avec de la graisse de mouton, tailler les légumes en petits morceaux. Apparemment, votre apparition ne les perturbe pas outre mesure. Déjà, des petites mains viennent ramasser les débris, puis laver, et sécher le sol afin que personne ne glisse.

— Celui qui ne casse pas, c'est celui qui ne cuisine pas, vous affirme l'un d'entre eux, sourire édenté en prime.

Ils doivent avoir l'habitude que certains gardes entrent sans précaution. Voilà qui vous arrange. Vous apercevez une porte qui donne sur la cour du palais, et une autre qui mène à une nouvelle pièce.

La cour n'est sans doute pas l'endroit le plus discret pour s'évader, mais c'est à vous de choisir.

Si vous souhaitez sortir dans la cour, rendez-vous au **280**.

Si vous préférez aller dans la pièce attenante, rendez-vous au **168**.

244

— Remets ces statuettes à leur place, ordonnez-vous au moine.

— Ben quoi ? On est des voleurs ou on n'est pas des voleurs ?
— Elles pourraient être maudites, expliquez-vous. Et on a déjà assez de problèmes comme ça.
Giacomo ronchonne, et repose les œuvres volées. Plus rien ne vous retient de partir à présent. Vous retournez dans le hall où se trouve toujours Tania.
Si vous avez le code **Pacte**, rendez-vous au **211**.
Sinon, pour monter les escaliers, si vous avez le code **Sorcier**, allez directement au **164**, si vous avez le code **Mécanisme**, rendez-vous au **17**, dans le cas contraire, rendez-vous au **30**.
Pour prendre la porte de droite, rendez-vous au **130** si vous ne l'avez pas déjà fait.
Vous pouvez aussi demander à Tania de vérifier que la salle ne soit pas piégée (Magie : 2), rendez-vous au **131**.

245

« 250 ans » répondez-vous intérieurement.
Rendez-vous au **24**.

246

Lorsque vous avez lancé le couteau ensorcelé sur la rune, une explosion de lumière vous a aveuglé. Et brusquement, la créature s'est réduite en sable blanc. Il ne subsiste plus que le cristal dans lequel repose le livre. Vous êtes épuisé, mais trouvez finalement la volonté pour vous redresser.

Si vous avez le code **Pacte**, rendez-vous au **282**.

Sinon rendez-vous au **195**.

247

— J'ai entendu dire que la maison du sorcier à Souv recelait un livre précieux : Les Archives de la Guerre des Ronces. Savez-vous si…

A vos mots, le Mayeur s'étrangle et devient rouge de colère.

— C'est une légende, vous coupe-t-il. Ces Archives n'existent pas. Ce vieil ensorceleur de Malasine a lancé des rumeurs, et certaines personnes l'ont cru. Malheureusement, ses mots se sont répandus très vite dans tout le Royaume, et ils ont perduré durant ces 2 siècles et demi. Mais ce sont des mensonges. Malasine n'a jamais rien écrit à part des livres de magie. Il aurait dû se mêler de ce

qui le regardait au lieu de semer la zizanie. Je suis désolé, mais il faut que je vous quitte, j'ai un rendez-vous urgent. Rendez-vous au **129**.

248

Tania marmonne quelques mots et lance une boule de feu sur la porte qui s'enflamme. Vous toussez à cause de la fumée qui s'échappe par le tunnel. Mais la porte est bel et bien détruite. Vous enfouissez le bas de votre visage dans votre cape pour empêcher le nuage de brume de gagner vos bronches. Et vous arrivez dans une nouvelle salle.
Notez le code **Destruction**.
Rendez-vous au **108**.

249

Vous vous asseyez à la table de l'homme et discutez avec lui joyeusement. Vous l'embobinez tellement qu'il ne pense plus à son autographe. En revanche, vous restez très concentré. Vous avez remarqué une sacoche posée par terre à côté de sa chaise. A un moment, vous faites semblant de relacer vos chaussures, et vous en profitez pour introduire vos doigts agiles dans la poche de cuir. Mais votre interlocuteur vous prend la main dans le sac,

c'est le cas de le dire ! Aussitôt, il alerte les gardes qui délaissent leurs dés pour venir vous embarquer. Les autres clients ont fait bloc pour vous empêcher de vous enfuir.
Rendez-vous au **14**.

250

Vous vous glissez subrepticement derrière l'un des joueurs de dés tout en faisant semblant de vous intéresser à la partie. Sans quitter des yeux les petits cubes qui roulent, vous glissez votre main dans la poche du garde… juste au moment où son collègue tourne la tête ! Pas de chance pour vous, il vous a vu, et alerte immédiatement son ami. Ils s'emparent de vous à une vitesse qui empêche toute résistance de votre part. Vous sortez tous les trois de l'auberge en direction de la prison de la ville.
Rendez-vous au **14**.

251

Vous lui demandez des renseignements sur la maison du sorcier fantôme.
— Je serais ravi de vous aider si vous voulez bien m'acheter quelque chose. C'est un échange de bons procédés. Vous serez toujours le bienvenu ici.

Si vous souhaitez acheter, rendez-vous au **135**.
Si vous souhaitez vendre, rendez-vous au **51**.
Pour revenir au camp, rendez-vous au **98** si vous avez le code **Temps**, et au **240** sinon.

252

Tandis que vous prenez vos couteaux un à un et que vous les répartissez entre vos doigts, l'élémentaire vous envoie un jet d'eau puissant qui vous inflige 4 points de dégâts. Vous serrez les dents, imaginant une mer de pièces d'argent pour oublier la souffrance, et roulez sur le côté pour éviter un nouveau coup. Puis, vous lancez rapidement vos couteaux des deux mains. Vous tranchez ainsi les deux bras de l'élémentaire, sa queue, et l'une de ses cornes. Il perd 10 points de santé.

⚔ Elémentaire d'eau

Niveau : **4** Dégâts : **4**

⚔ Essayer de lui trancher un bras avec l'un de vos couteaux au **55**.
⚔ Demander à Tania de lui envoyer une boule de feu (Magie : 5) au **185**.
⚔ Vous mettre en position défensive au **127**.
⚔ Si vous avez le code **Plan**, vous pouvez lui envoyer plusieurs couteaux pour essayer de couper tous ses membres à la fois, rendez-vous au **252**.
⚔ Si vous avez le code **Technique** et le matériel nécessaire, et que vous souhaitez utiliser votre nouvel art au combat, rendez-vous au **111**.
⚔ Fuir au **253**.

En cas de victoire : rendez-vous au **65**.

253

Vous courez à toutes jambes… L'élémentaire a toutefois le temps de vous asséner un coup de griffe qui vous fait perdre 4 points de santé.

Si vous allez dans la rue, rendez-vous au **133**.
Si vous vous dirigez vers la porte du manoir, rendez-vous au **216**.

254

« Parfait. »
Tout à coup, la porte s'ouvre et vous êtes de nouveau en mesure de vous mouvoir.
— Que s'est-il passé ? demande Giacomo curieux.
— Une voix m'a posé des questions, et j'ai répondu ce qu'elle voulait, déclarez-vous.
La nouvelle pièce est identique à la première. Le même message est inscrit sur la porte dans le mur d'en face.
Si vous souhaitez toucher la porte à 2 mains et répondre, rendez-vous au **125**.
Si vous préférez revenir dans le couloir, rendez-vous au **164**.

255

Vous vous approchez du groupe de femmes. La plus hardie, une grande rousse, vous propose immédiatement de venir s'asseoir avec elles, et vous acceptez son offre.
— Vous nous payez un verre ? demande-t-elle.

Si vous souhaitez payer un verre à chacune d'elles (Argent : 4), rendez-vous au **116**.
Si vous refusez, parce que vous voulez juste discuter, rendez-vous au **137**.
Vous pouvez aussi faire une tentative de vol :

Femmes attablées
Réussite : rendez-vous au **146**.
Échec : rendez-vous au **134**.

256

Vous tendez au garde l'invitation officielle du Mayeur.
Pendant qu'il lit la lettre, vous glissez vos doigts dans sa poche et subtilisez la chaîne en or qui disparaît dans votre gousset sans que personne ne s'aperçoive de rien. Vous pourrez sans doute la revendre à Souv, ville réputée pour accueillir les plus grands marchands de la région.
Le garde inspecte vos chariots et vous laisse finalement repartir.
— Circulez, et surtout, tenez-vous à carreau. Si on vous prend à vendre quoi que ce soit sans avoir payé la taxe de négoce, on vous expulsera, vous et vos étranges amis.
Vous armant de votre plus grand sourire, vous lui promettez que vous ne ferez que jouer votre pièce de théâtre.

Rendez-vous au **197**.

257

Tout en discutant avec l'homme, vous agissez tout en douceur, et vos doigts agiles récupèrent dans sa poche un objet que vous ne reconnaissez pas au premier abord. Il s'agit en réalité d'une dent d'ours dont le dresseur s'est fait un collier. Pas sûr que vous puissiez la vendre cher, mais vous vous dites que c'est toujours ça de gagné. Quant à votre interlocuteur, il vous rappelle qu'il aimerait bien une petite pièce.
Pour lui donner une pièce, rendez-vous au **54**.
Si vous refusez, rendez-vous au **261**.

258

Vous sortez votre briquet et votre fiole tant bien que mal et vous gargarisez avec une portion du liquide (n'oubliez pas de retirer une dose sur votre feuille d'aventure). Entre-temps, l'Elémentaire a le temps de vous frapper, et vous perdez 2 points de santé. Mais vous voyez la stupeur sur son visage lorsque vous actionnez le briquet pour créer une étincelle et que vous soufflez vers lui. Le feu lui fait perdre 25 points de santé.

⚔ Elémentaire d'eau

Niveau : **4** Dégâts : **4**

⚔ Demander à Tania de lui envoyer une boule de feu (Magie : 5) au **157**.
⚔ Vous mettre en position défensive au **127**.
⚔ Si vous avez le code **Plan** et que vous souhaitez lui envoyer plusieurs couteaux pour essayer de couper tous ses membres à la fois, rendez-vous au **252**.
⚔ Si vous avez le code **Technique** et le matériel nécessaire, et que vous souhaitez utiliser votre nouvel art au combat, rendez-vous au **258**.
⚔ Fuir, rendez-vous au **253**.

En cas de victoire : rendez-vous au **65**.

259

L'opération est délicate. Le Mayeur est toujours entouré de ses gardes. Alors, vous vous approchez de lui pour lui murmurer une plaisanterie sur eux. Ingwar rit beaucoup. Vous en profitez pour plonger votre main dans sa poche. Mais il vous prend en flagrant délit.
— Comment osez-vous ? gronde-t-il. Gardes, emparez-vous de lui !

Rendez-vous au **14**.

260

— Désolé, j'ai toujours détesté la vie de baladin, avoue le moine. Mon vœu le plus cher était de revenir à l'Abbaye en tant qu'ecclésiastique. Il y a deux semaines, j'ai rencontré un homme dans une auberge qui recrutait des aventuriers pour une mission dangereuse. Il s'agissait de pénétrer dans la maison d'un sorcier et de s'emparer d'un livre. Il disait travailler pour le Mayeur de Souv. Alors, connaissant l'influence du Mayeur, je lui ai demandé d'être réintégré à l'église si je lui procurais le livre. Le lendemain, il est revenu dans la même auberge pour accepter l'offre. Les pigeons voyageurs avaient effectué l'aller-retour à une vitesse impressionnante. Je lui ai alors expliqué la situation. Il fallait la jouer fine, car je savais que jamais vous n'auriez accepté de travailler pour les autorités de la ville. J'ai dit à Elric que la Bibliothèque de l'Hippocampe s'intéressait aux *Archives de la Guerre des Ronces,* qu'elle pourrait les racheter pour plusieurs milliers de pièces d'argent, et que je connaissais des personnes haut placées qui pourraient nous convier à Souv pour une représentation. Le Mayeur m'a fait parvenir un laissez-passer, et vous connaissez le reste de l'histoire.

— Tu aurais dû me parler de ton envie de revenir dans les ordres, le réprimandez-vous doucement. Cela nous aurait évité de nous retrouver dans cette fâcheuse situation.
— Estimez-vous heureux qu'on ne vous tue pas sur le champ, gronde Renald Ingwar. Mais ne vous attendez pas à une vie tranquille. Ma milice aime se divertir avec les prisonniers de temps à autre. Allez, maintenant, donnez-moi le livre.
Si vous lui remettez le livre, rendez-vous au **45**.
Si vous refusez, rendez-vous au **228**.

261

Le dresseur change alors de ton. Il vous insulte copieusement, vous accuse en tant que comédiens de lui voler ses spectateurs, et donc son argent. Vous sentez bien que si vous n'étiez pas accompagné des jumelles guerrières, il aurait pu lâcher son ours sur vous. D'ailleurs, l'animal grogne, et vous donne un coup de griffe qui vous fait perdre 2 points de santé. Il ne servirait à rien de vous battre pour laver cet affront. Vous avez d'autres choses à faire, en particulier préparer votre spectacle.

Pour revenir sur la place, rendez-vous au **98** si vous avez le code **Temps**, et au **240** sinon.

262

Vous vous approchez de la table des gardes. Ils vous dévisagent d'un air mauvais.
— Tu veux jouer avec nous, étranger ? sourit le premier, un type assez maigre dont vous vous demandez comment il est entré dans la milice de la ville.
Vous hochez la tête et vous asseyez à leur table.
— La mise est de 10 pièces d'argent.
Si vous souhaitez miser, rendez-vous au **234**.
Si vous vous détournez des gardes, rendez-vous au **218**.
Vous pouvez aussi faire une tentative de vol :

Gardes joueurs
Réussite : rendez-vous au **209**.
Échec : rendez-vous au **250**.

263

Vous reconnaissez l'homme à la barbe bien taillée avec qui Giacomo avait rendez-vous dans l'établissement au sud de la ville. Aucun doute, c'est bien lui ! Ce n'est donc

pas un simple conseiller, mais un très proche du Mayeur. Voilà qui attise d'autant plus votre curiosité. Le moine aurait-il un lien personnel avec Renald Ingwar ? Cela expliquerait pourquoi ce dernier a choisi votre troupe pour la représentation. Mais cela ne révèle pas pourquoi Giacomo feint de ne pas le connaître. Vous trouvez ceci extrêmement louche et vous notez pour vous-même qu'il vous faudra interroger votre ami à ce sujet lorsque vous en aurez le temps. Mais pour l'instant, vous écoutez le Mayeur qui s'éclaircit la gorge.
Rendez-vous au **22**.

264

— Dommage, vous répond le Mayeur. Je pense que vous aviez du potentiel et que vous le regretterez à un moment ou à un autre. Mais désormais mon offre est close. Vous ne pourrez pas venir me demander une deuxième chance.
Vous le remerciez pour la visite du palais et vous partez préparer la représentation qui doit avoir lieu bientôt.
Rendez-vous au **98**.

265

Les ouvriers s'activent pour décharger les blocs de marbre. Ils utilisent un ingénieux système de poulie qui leur permet de soulever la pierre en l'emmaillotant dans un filet de cordes. Aucun ne souhaite vous parler.

— Pas le temps, vous répond l'un d'eux. On travaille comme des chiens ici. Il faut que les barges soient déchargées avant la nuit. Mais si vous souhaitez des renseignements, je peux prendre une petite pause pour vous en fournir. Seulement, ce ne sera pas gratuit. Pour 10 pièces d'argent, je vous dis tout ce que vous voulez savoir sur la ville. Je suis né ici il y a plus de 50 ans. Je sais tout ce qui s'y passe.

Si vous voulez dépenser 10 pièces d'argent pour demander des infos sur la maison du sorcier fantôme, rendez-vous au **102**, pour des infos sur le Mayeur au **21**, pour des infos sur la ville au **94**.

Si vous refusez, vous prenez congé au **93**.

Vous pouvez aussi faire une tentative de vol :

Ouvrier

Réussite : rendez-vous au **173**.

Échec : rendez-vous au **66**.

266

Vous vous avancez prudemment dans le jardin. Dans quelques heures, lorsque vous partirez en expédition dans le manoir, il fera nuit noire, et vous pourrez beaucoup moins facilement détecter les pièges. Vous vous avancez près du puits pour l'inspecter.

Tout à coup, un tourbillon d'eau trouble monte dans la colonne et se change en monstre aqueux grimaçant. Il ressemble à un démon avec des cornes, des griffes, une queue pointue, et des écailles en hexagones tranchants. Son cri vous fait penser à un océan déchaîné qui lance violemment ses vagues contre de hautes falaises.

Notez le code **Vague**.

Si vous souhaitez combattre l'élémentaire d'eau, rendez-vous au **277**.

Si vous préférez fuir, rendez-vous au **101**.

267

— A vrai dire, ajoutez-vous, j'ai rencontré ce bibliothécaire tout à l'heure. Je l'ai tout de suite détesté. Il a des idées libérales qui ne me plaisent pas. Je pense que vous devriez le faire taire par un moyen ou par un autre.

— Vos mots sont doux à mon oreille. Mais je me méfie toujours avec les comédiens. Vous êtes capable d'aller

dans le sens de votre interlocuteur sans réellement penser ce que vous dîtes. Avez-vous une preuve de ce que vous avancez ?
Si vous possédez une miniature de la maison du sorcier, vous pouvez lui montrer au **182**.
Sinon, vous lui avouez que vous n'avez pas de preuve au **200**.

268

Le cracheur de feu vous a fait cracher votre argent. Si vous souhaitez un jour vous reconvertir en marchand, vous saurez désormais à qui vous adresser pour apprendre les meilleures techniques de vente. Il vous remercie, et vous repartez vers votre camp sur la place du marché pour préparer le spectacle.
Pour revenir sur la place, rendez-vous au **98** si vous avez le code **Temps**, et au **240** sinon.

269

Vous leur donnez tout votre inventaire. Satisfaits, ils vous laissent repartir. Sonné par ce qui vient de vous arriver, vous décidez de retrouver vos compagnons sur la place centrale pour préparer le spectacle. Heureusement, vous

avez d'autres couteaux dans un chariot. En ce qui concerne le reste, vous n'avez plus que vos yeux pour pleurer. Pour revenir sur la place, rendez-vous au **98** si vous avez le code **Temps**, et au **240** sinon.

270

Vous vous retrouvez à nouveau devant les 3 portes.
Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez ouvrir la porte de gauche au **174**, celle du centre au **80**, ou celle de droite au **97**.

271

Vous interrompez la discussion entre le capitaine et son second, et lui demandez s'il ne connaîtrait pas la maison du sorcier fantôme.
— Vous ne voyez pas que je suis occupé ?
Il semble fâché, mais vous faites confiance à votre incroyable connaissance de la nature humaine.
— Je suppose que ce bateau est à vous. Je vous félicite pour son entretien. Pas une algue accrochée à la coque. Et cette proue en forme d'aigle ! C'est juste magnifique ! Avec un tel équipage, j'imagine que vous avez dû voir du pays. Nous sommes de simples voyageurs et nous nous

intéressons au monde qui nous entoure. Nous avons entendu parler d'une maison qui aurait appartenu au sorcier Malasine il y a plus d'un siècle. Sauriez-vous où nous pourrions la trouver ?
Le capitaine semble un peu plus apaisé.
— Bien sûr, elle se situe dans les quartiers nord.
Notez le code **Maison** si ce n'est déjà fait.
Si vous souhaitez parler aux ouvriers, rendez-vous au **265**.
Pour revenir sur la place, rendez-vous au **98** si vous avez le code **Temps**, et au **240** sinon.
Vous pouvez aussi faire une tentative de vol :

Capitaine
Réussite : rendez-vous au **89**.
Échec : rendez-vous au **88**.

272

Aussitôt, Giacomo profite de l'inattention d'un garde qui vous écoutait pour s'emparer de l'épée de Théobald.
Il vous la lance, et vous la rattrapez parfaitement par le pommeau.
— A toi de jouer ! vous encourage-t-il.

Alors, vous brandissez l'épée devant le Mayeur et les 4 gardes. La lame se met à briller de nouveau et se reflète dans leurs yeux.

— Je veux que vous nous sortiez de ce puits, ordonnez-vous, et que vous laissiez partir tranquillement notre troupe cette nuit même.

Et dans votre élan, vous ajoutez :

— Demain, vous ferez une grande annonce à la population de Souv devant votre palais. Vous leur direz que Théobald était un traître, et non pas le héros auquel tout le monde a cru, et que vous renoncez à la fonction de Mayeur. Vous leur direz aussi que la preuve se trouve à la Bibliothèque de l'Hippocampe, et vous stopperez toutes les actions que vous avez entreprises pour faire croire à ce mensonge. Enfin, vous vous munirez d'un marteau, et vous détruirez vous-même la statue du héros que vous avez inaugurée il y a quelques heures.

Le Mayeur et ses hommes vous obéissent, et vous tirent hors de cette caverne et hors du puits. Dans la nuit, vous démontez la scène, récupérez le matériel, et harnachez vos chevaux. Vous savez que personne ne vous poursuivra, mais vous préférez quand même avoir un peu d'avance. Grâce à vous, une population entière sera plus instruite sur les affres du pouvoir, et vous vous en

félicitez. Quant au livre des *Archives de la Guerre des Ronces*, il va comme prévu vous rapporter un beau paquet d'argent.

🏆 Fin Héroïque 🏆

Bravo, vous avez terminé le livre avec la fin la plus difficile à obtenir ! Si ce n'est déjà fait, vous pouvez aussi essayer d'obtenir la Fin Crapule ou la Fin Classique avec son épilogue.

273

Les gardes sont hors d'état de nuire. Mais il vous faut vite sortir d'ici, car il peut en arriver d'autres à n'importe quel moment. Vous pouvez prendre leurs lances (Dégâts +2) toujours posées contre le mur si vous le souhaitez. Deux nouvelles portes s'offrent à vous. De nouveau, vous écoutez. Derrière l'une d'elles, à droite, vous entendez tout un tas de bruits métalliques et de voix sonores. Derrière l'autre, en face, c'est le silence complet.
Si vous ouvrez la porte à droite, rendez-vous au **243**.
Si vous ouvrez la porte d'en face, rendez-vous au **91**.

274

— Comme tu voudras. En attendant, occupe-toi de brosser les chevaux, ils en ont besoin.

Vous vous exécutez. Vous avez toujours aimé prendre soin des équidés. Pendant que vous peignez la robe bai de votre jument préférée, vous en profitez pour vous remémorer votre texte. La pièce « Les Ronces » du dramaturge Yser est en effet l'une des plus longues du répertoire. Elle compte plus de 3000 lignes uniquement pour votre personnage Théobald. Il vous arrive parfois d'oublier certains mots.

Enfin, Balthazar revient avec 3 bottes de foin et vous l'aidez à le répartir équitablement entre les chevaux.

Rendez-vous au **240**.

275

— Tu l'auras voulu, assène celui qui semble être le chef des voleurs.

Et il vous donne un coup de couteau qui vous blesse au niveau des côtes. Vous perdez 4 points de santé. Ses deux complices s'avancent vers vous, bien décidés à prendre leur part dans ce combat.

Brigands

Santé : **30** Niveau : **3** Dégâts : **2**

Abandonner et leur laisser vos objets au **269**.

En cas de victoire : rendez-vous au **283**.

276

Selon vos informations, Souv est une ville dynamique qui doit beaucoup au commerce du marbre provenant des carrières en amont du fleuve Neur.

Dans les quartiers ouest, proches des quais, on retrouve ainsi de nombreuses demeures de marchands et des tavernes et auberges qui accueillent les marins et les ouvriers durant leur halte avant de repartir soit vers la capitale du royaume, soit vers les carrières de marbre dans les montagnes.

A l'est, d'où vous êtes entrés, s'organise la partie la plus animée de la ville avec de multiples lieux fréquentés et animations.

Au nord, les plus belles maisons appartiennent aux notables et aux agents chargés de l'administration.

Au sud, vous trouverez quelques bâtiments peu entretenus et sans cheminée qui accueillent les paysans venus

vendre leurs bras pour les perpétuels travaux. On ne peut pas dire qu'il s'agisse de quartiers malfamés, ni réellement dangereux, mais les notables s'y aventurent rarement, ce qui assure une grande discrétion aux habitants.
Si vous n'y êtes pas déjà allé, vous pouvez vous diriger… :
… dans les quartiers ouest, rendez-vous au **93**.
… dans les quartiers est, rendez-vous au **176**.
… dans les quartiers nord, rendez-vous au **140**.
… dans les quartiers sud, rendez-vous au **56**.

277

L'élémentaire d'eau sourit d'un air narquois.
Vous devez livrer au moins un assaut avant d'utiliser éventuellement les choix proposés.

⚔ Elémentaire d'eau

Santé : **75** Niveau : **4** Dégâts : **4**

⚔ Essayer de lui trancher un bras avec l'un de vos couteaux au **55**.
⚔ Demander à Tania de lui envoyer une boule de feu (Magie : 5) au **157**.
⚔ Vous mettre en position défensive au **127**.
⚔ Si vous avez le code **Plan**, vous pouvez lui envoyer plusieurs couteaux pour essayer de couper tous ses membres à la fois, rendez-vous au **252**.
⚔ Si vous avez le code **Technique** et le matériel nécessaire, et que vous souhaitez utiliser votre nouvel art au combat, rendez-vous au **258**.
⚔ Fuir au **253**.

En cas de victoire : rendez-vous au **65**.

278

Vous pensez à vos couteaux que vous auriez aimé affûter avant de quitter les lieux. Ils peuvent encore vous être utiles. Comme dans un rêve éveillé, ou dans une étrange hallucination, vous vous voyez tremper dans l'eau la

pierre à aiguiser, et frotter les lames contre la roche encore humide.

Et tout à coup, vous comprenez.

— Dans le puits ! criez-vous.

— Quoi ?!

— Ce qui n'a pas de forme, c'est l'eau. Il a enfoui les Archives dans le puits ! Pas un instant à perdre. On va descendre dans ce fichu trou.

Si vous avez le code **Pacte**, rendez-vous au **67**, sinon, rendez-vous au **109**.

279

Hors de question de toucher à la farine moisie et remplie d'insectes peu ragoûtants ! Vous saisissez un morceau de viande séchée et l'arrachez à la cordelette qui le suspendait dans les airs. Vous mordez dedans. La viande est un peu dure, mais elle semble parfaitement comestible malgré son âge. Sans doute la magie du sorcier l'a-t-elle sauvegardée. Vous regagnez 4 points de santé. Vous retournez ensuite dans le hall où vous attendent Tania et Giacomo.

Si vous avez le code **Pacte**, rendez-vous au **211**.
Sinon, vous pouvez demander à Tania de vérifier que la salle ne soit pas piégée (Magie : 2) au **131**.
Ou monter les escaliers : si vous avez le code **Sorcier**, allez directement au **164**, si vous avez le code **Mécanisme**, rendez-vous au **17**, sinon, rendez-vous au **30**.
Enfin, vous pouvez prendre la porte de gauche (si vous ne l'avez pas déjà fait) au **104**.

280

Si vous avez un casque, une tunique de garde et une lance, rendez-vous au **242**, sinon, rendez-vous au **230**.

281

— Ah, je vois que vous êtes un homme à l'esprit pratique ! s'exclame le bibliothécaire. Je peux vous proposer *L'art des bouquets de fleurs*, *Comment construire une cheminée*, ou encore *Les mille pains du royaume de Cerv*.
Vous vous plongez dans le dernier volume. Désormais, vous saurez réaliser votre pain vous-même avec de nombreuses farines différentes. Une fois que vous avez lu une

vingtaine de recettes, vous quittez la bibliothèque et retournez au campement.
Rendez-vous au **98** si vous avez le code **Temps**, et au **240** sinon.

282

Le Mayeur se précipite vers la roche transparente qu'il casse lui-même à coups de marteau pour s'emparer du précieux livre.
— Je ne peux pas le détruire immédiatement, admet-il, même si ce n'est pas l'envie qui m'en manque. Ce vieux rusé de Malasine l'a piégé avec l'un de ses sortilèges. Mais tant que personne n'y a accès, ça me convient parfaitement.
Tania appuie les propos d'Ingwar :
— Je ressens toujours une magie vive provenant de ce bouquin. On ferait mieux de s'en débarrasser dès que possible. Le monde ne s'en portera que mieux.
— Vous avez les Archives de la Guerre des Ronces. Maintenant, il faut payer, ajoutez-vous.
— Ne vous inquiétez pas, vous aurez votre dû.
Epuisés, vous ressortez du puits, épaulés par les hommes restés à l'extérieur. Le Mayeur vous convie dans son palais où vous pouvez reprendre des forces en mangeant

des fruits secs et des pains de céréales. Lorsque vous êtes repus, votre hôte vient vers vous avec un coffret rempli d'argent.

— 4 000 pièces, proclame-t-il. Vous les avez bien méritées ! Et je vous rappelle notre accord. Vous n'aurez plus aucun souci financier jusqu'à la fin de votre vie.

— A propos, répondez-vous, peut-on maintenant savoir pourquoi vous vouliez absolument ce livre ?

Le Mayeur s'amuse de votre candeur :

— Ce ne sont pas vos affaires. Et à l'avenir, ne me posez plus jamais la question. Vous pourriez le regretter.

Ainsi s'achève donc votre aventure. Vous êtes désormais sous la coupe du Mayeur. Nul doute que vous allez devenir la troupe de théâtre officielle de la ville. Mais après tout, n'est-ce pas une belle vie qui se profile devant vous ? Même si vous avez perdu une partie de votre liberté, vous mangerez à votre faim et jouerez autant de pièces que vous voulez devant un public nombreux. N'est-ce pas là l'essentiel en dehors des théories très abstraites du bien et du mal ?

😈 Fin Crapule 😈

Bravo ! Vous avez terminé le jeu en vous alliant avec le Mayeur. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez aussi essayer d'arriver

à la Fin Classique ou à la Fin Héroïque, beaucoup plus difficile à obtenir.

283

Les brigands s'enfuient tant vous les avez tailladés. Ils vous jettent une bourse remplie de pièces dans l'espoir que vous ne les poursuiviez pas. Etrangement, ce n'est pas la vôtre. Ils ont dû s'en débarrasser quelque part dans la rue pour la récupérer plus tard. Vous connaissez la technique. La bourse contient 80 pièces d'argent. Dans sa fuite, le chef perd également un objet que vous ramassez. Il s'agit d'un onguent de soins que vous pourrez utiliser 5 fois et qui vous rendra 4 points de santé à chaque utilisation. Vous décidez de revenir sur la place centrale.
Rendez-vous au **98** si vous avez le code **Temps**, et au **240** sinon.

284

Vous vous présentez devant la porte de la bâtisse.
— Le sorcier l'a sûrement piégée, remarque Tania. Je sens encore une immense quantité de magie dans toute la maison.
— En plus, il va falloir la traverser de bas en haut, note Giacomo. D'après mes sources, la chambre du sorcier se

trouve au deuxième étage. Il faudra probablement qu'on la fouille de fond en comble.
Si vous ouvrez la porte de la maison, rendez-vous au **201**.
Si vous tentez d'escalader pour arriver directement au **2**e étage par une fenêtre, rendez-vous au **204**.

285

Le corps de Richard forme un angle improbable sur le sol. Personne ne vous a vu ni entendu. On peut dire que vous avez de la chance. Dans la nuit, vous vous dirigez vers votre campement après avoir caché le cadavre derrière les buissons.
Rendez-vous au **179**.

286

Vous admirez votre reflet dans le miroir et vous en êtes très heureux. Normal que vous ayez autant de fans après chaque représentation ! Cependant, il semble que quelque chose cloche dans cette image renvoyée. Bientôt, vous voyez apparaître deux petites cornes sur votre tête. Vous tâtez votre crâne, mais heureusement, dans la réalité, vous êtes resté tel que vous êtes. Cependant, la transformation de votre reflet continue. Votre peau rougit, vos yeux

deviennent jaunes et hypnotiques, et tout à coup, votre reflet traverse la surface lisse. En réalité, c'est un démon du miroir qui en veut à votre peau ! Il bloque la porte de sortie. Il va falloir le combattre.
Le démon a des pouvoirs magiques. Il vous lance des éclairs en ricanant.

⚔ Démon du Miroir

Santé : **20** Niveau : **3** Dégâts : **3**

⚔ Si vous avez le code **Technique** et le matériel nécessaire, et que vous souhaitez utiliser votre nouvel art au combat, rendez-vous au **206**.

En cas de victoire : rendez-vous au **19**.

287

— Quelqu'un peut-il m'expliquer ce que l'on fait ici ? demande le Mayeur. Et où sommes-nous ?
Tania saute de joie.
— Ils ont perdu la mémoire, vous chuchote-t-elle en vous serrant dans ses bras. La prophétie du sorcier s'est réalisée. « Celui qui veut retrouver la mémoire la perdra. »

Alors, vous leur racontez que vous avez été prisonniers de la maison du sorcier fantôme, qu'ils vous ont missionnés pour retrouver un trésor, que vous avez échoué, que Giacomo a réussi toutefois à s'enfuir pour prévenir les secours, et qu'ils sont venus vous aider.
Ainsi, vous êtes soignés, transportés hors de la caverne, puis hors du puits. Vous rejoignez vos compagnons, et partez le lendemain après avoir démonté l'estrade et rassemblé toutes vos affaires dans les trois chariots que vous possédez.
Giacomo reste avec eux. Le Mayeur cherchait un précepteur pour ses enfants. Vous lui avez chaudement recommandé le moine qui a accepté de bon cœur. Quant aux Archives, vous avez bien l'intention de les vendre à la Bibliothèque de l'Hippocampe comme prévu. Les jours de Renald Ingwar à la tête de la ville sont comptés. Dès que l'information sera rendue publique, nul doute qu'il sera lâché par le monarque. Inutile de le punir davantage. Il a joué selon les règles édictées par le roi, et par les autres rois avant lui.
Et il a perdu.

🕮 Fin Classique 🕮

Bravo ! Vous avez atteint la Fin Classique ! Vous pouvez aller lire l'épilogue. Rejouez pour atteindre les deux autres fins possibles

(beaucoup plus difficiles à obtenir) : la Fin Héroïque, et la Fin Crapule.

Épilogue

Trois jours plus tard, tandis que vous vous installez dans la cour d'une grande ferme au milieu de la campagne pour une représentation qui ne vous fera rien gagner, Tania, qui monte à son tour la scène pendant que vous vous occupez des chevaux, s'adresse à vous :

— Tu n'as rien dit depuis qu'on a quitté Souv. Ça ne te ressemble pas. Est-ce que quelque chose ne va pas ?

— Tout va parfaitement bien, dites-vous en flattant l'encolure de votre jument.

Vous mentez, bien sûr.

— Dans ce cas, pourquoi ne joue-t-on pas *Les Ronces* ce soir ? Je suis certaine que les paysans des hameaux alentour adoreraient.

— Ils aimeront encore plus la farce du *Percepteur merdeux*. Et puis, je crois qu'on devrait arrêter de représenter *Les Ronces*, au moins pour un temps. Ça ne me plaît pas de jouer dans une parodie d'Histoire.

— On pourrait montrer la version originale, vu que tu as empoché le texte trouvé dans la maison du sorcier.

Vous temporisez :

— Attendons au moins d'avoir ramené les *Archives* à la Bibliothèque de l'Hippocampe. Une fois que tout le

monde saura la vérité, on pourra envisager de travailler sur la véritable pièce d'Yser.
Vous croyez à un moment qu'elle va vous laisser tranquille, mais elle revient à la charge :
— J'aimerais m'assurer que tu vas bien.
— Pourquoi donc ? Tout va très bien, je t'assure.
— Dans cette farce, tu as un rôle muet. Tu ne t'es pas aperçu de ce qui s'est passé lorsque tu as ouvert le livre des Archives ?
— J'ai libéré le sort qu'il contenait et on s'en est tiré grâce à lui.
— Oui, mais… il s'est produit quelque chose d'autre. Tu n'as pas remarqué ?
Vous avez tout à fait remarqué, mais vous n'en avez parlé à personne. Evidemment, Tania a tout vu, et elle s'inquiète à juste titre.
— Lorsque tu as libéré le sort, dit-elle, un rayon lumineux a frappé tous ceux qui faisaient face au livre, dont le Mayeur Renald Ingwar. Le rayon s'est réfléchi sur son monocle en verre-miroir et une partie de la magie t'a transpercé la poitrine. J'ai eu peur que tu oublies tout, toi aussi. Heureusement, tu sais toujours qui tu es, et ce que tu as fait dans les dernières semaines, mais le sort était puissant et je me demande si…

— Si je n'ai pas oublié mon texte ? plaisantez-vous en forçant votre amusement.
— Oui. Tu pourrais me dire ta réplique préférée ? Celle avec les couteaux.
— Bien sûr. « Alors, je pris mes couteaux anciens, Les affûtai pour l'Histoire, Prononçai le nom des miens, Et les gravai… »
Vous vous arrêtez un instant, désorienté. Comme si vous parcouriez un labyrinthe sans trouver la sortie. Tania vous encourage :
— « Et les gravai… ? »
Vous ne distinguez pas ce qui peut venir après. Votre amie vous aide un peu :
— « … dans ma… »
Vous êtes incapable de prononcer la suite. La colère de ne pas réussir empourpre votre visage. Elle se heurte à votre tristesse de comédien qui ne peut plus offrir intégralement sa réplique au public. Ce sentiment prend le dessus. Une larme se forme au coin de votre œil.
En vérité, vous vous en étiez déjà rendu compte sur la route, le lendemain de votre excursion dans la maison du sorcier fantôme. Vous aviez récité silencieusement votre texte en tenant les rênes de votre jument, comme d'habitude, et il vous manquait un mot. Le jour d'après, vous

en aviez perdu deux. Et là… petit à petit, vous perdez la…

— « … mémoire », souffle Tania.