

L'Invasion de la Citadelle de Cristal

Quelques mots d'introduction...

Bienvenue, voyageur, au continent de Six-Pierres. Laissez-moi vous guider d'abord dans la géographie de ce continent qui n'est pas forcément si anodin que cela. Sachez que Six-Pierres est divisée en six nations, qui ont vécu la guerre et la paix, et qui aujourd'hui semble dans un état relativement stable. Les six monarques, régents, dirigeants des divers royaumes sont maintenant réunis sous la même volonté de diriger un continent fort. Effectivement, les autres étendues ont profité de l'état quasiment permanent de guerre pour renforcer leurs troupes et développer de nouvelles technologies. Depuis donc maintenant près de cent-vingt-cinq ans, pas une seule escarmouche ne s'est déclenchée, la prudence est de mise.

Afin de résister aux nouveaux métaux et aux nouvelles tactiques de guerre, Six-Pierres a fondé il y a plus d'un siècle le Collégial, une institution regroupant les quatre écoles de magie principale, à savoir les quatre éléments. Bien sûr, il y eut des dissensions avec les autres écoles de magie, l'école du Métal, l'école du Bois, l'école de la Lune, l'école de la Lumière, l'école de la Foudre et bien d'autres encore. Jaloux des progrès et du développement plus qu rapides de nouvelles technologies, de nouveaux sortilèges et les rapprochements politiques entre les Premiers Archimages de chaque école avec les Monarques, ces écoles ont fondé il y a près de vingt-cinq ans une nouvelle institution, le Colloque. Bien qu'illégal, cette institution est toutefois respectée.

Six-Pierres est limitée par les Plaines glacées au sud et le désert du Désespoir au nord. La majorité des terres habitées sont situées en-dessous de la chaîne des Montagnes Limitrophes, et seule la grande ville de Kzia s'étend dans le brûlant désert. Les Montagnes Limitrophes possèdent un court conduit, un canyon qui se nomme Porte du Nord (le nom de la ville qui s'y est construite porte également ce nom) où les marchands de Kzia viennent vendre des dattes, des bananes, de l'alcool de palmier, de chatoyantes tapisseries et des poteries exotiques aux marchands, qui traverseront les plaines jusqu'à Pierre Angulaire, la cité-forte située au centre des Six-Pierres, où seront disséminés ces produits.

C'est donc près de Porte du Nord qu'a été bâtie la Citadelle de Cristal, l'endroit où se porte le Collégial. Car l'apparition du canyon n'a rien de divin, il s'agit bien entendu d'un ancien cours d'eau qui a creusé la roche il y a des milliers d'années. Charriant d'autres minéraux, ces frottements et l'abrasion ont créé au bas mot des tonnes de Cristal. Le Cristal n'a pas de propriété magique en tant que tel, mais est un excellent catalyseur dans tous les domaines de la haute sorcellerie.

La Citadelle de Cristal est également le lieu où se trouve la majorité des élèves de l'école de magie qui porte le titre de Gérant. Tous les dix ans, la Gérance est changée entre les quatre écoles de magie, et cette année, et ce pour encore cinq ans, c'est l'école du Cercle de la Terre qui en porte la gérance.

Le héros

Vous êtes Senlis, neveu du Monarque du Royaume de l'Etoile du Sud. Ce royaume, qui s'étend près des Plaines Glacées, est le plus petit géographiquement mais également celui qui a subi le moins de pertes pendant les Guerres Inutiles (tel est le nom qui a été attribué aux dernières guerres, où alors n'importe quelle guenille pouvait ouvrir une déclaration belliqueuse). Effectivement, la majorité du pays vit sous la neige, entre le milieu de la saison de la Terre et les beaux jours de la saison de l'Air. Les gens vivent de l'industrie du bois (le bois de sapin du Royaume de l'Etoile du Sud sert à faire de solides maisons, et les embarcations ont survécu à plus d'un début de naufrage) et de l'or.

Bien que seulement neveu du Monarque, celui-ci vous a élevé comme son fils auprès de ses propres enfants. Bien entendu, vous ne pourrez pas prétendre à plus qu'un comté, mais le Royaume de l'Etoile du Sud est si petit qu'il n'en compte même pas. Enfant, vous restiez donc durant les longues soirées d'hiver dans le château à écouter les contes de la nourrice et à vous engraisser de porc aux olives. Bien que plutôt paresseux et (vous le savez) bourré de « malicieuses vertus », comme le disent trop souvent les gouvernantes qui essaient de réparer vos nombreuses facéties qui dégradent murs et planchers avant que le Monarque les remarque, vous êtes quelqu'un d'athlétique et de très agile, et vous avez un don pour les pouvoirs de la Terre, signe sous lequel vous êtes né.

Votre oncle ayant remarqué ces pouvoirs vous a immédiatement trouvé une place dans le collège de Magie, et, chance pour vous, cette décennie-là l'école du Cercle de la Terre a les clés de la Citadelle de Cristal.

Après avoir salué votre oncle, vous êtes donc parti pour un voyage d'une semaine dans le nord. Vous n'avez jamais vu de pays aussi beau que le Royaume du Milieu, et l'été y est beaucoup plus chaud qu'en Etoile du Sud. Vous regardiez d'ailleurs d'un œil rêveur les femmes, qui sont soit beaucoup plus pâles, soit plus hâlées, et surtout moins musclées que celles que vous connaissiez. Dans ces royaumes-ci, elles travaillent bien souvent moins le bois, et la plupart semble se satisfaire de leur vêtement quelque peu léger.

Cela fait maintenant près de trois ans que vous êtes à l'école de Magie. Pour réussir, il faut passer des examens, et seuls les professeurs décident qui doit les passer. Tout élève y entrant a le droit d'y rester sept ans, mais il n'est pas rare que de véritables génies n'y restent que quelques mois. Pour votre part, vous n'aimez pas le travail. Très vif, vous auriez pu terminer vos études en moins de trois ans, mais pour l'instant vous n'avez passé qu'un seul examen, le plus facile.

En vérité, vous vous ennuyez de ces cérémonieux. En tant que membre de la famille royale de l'Etoile du Sud, même si vous chômez toute votre vie, vous aurez toujours une place au château où vous aurez droit à trois festins par jour et un lit à baldaquin doux et moelleux que vous pourrez partager avec n'importe quelle jeune comtesse ou une soubrette de bonne beauté (mais pas forcément de vertu). Vous passez donc la plupart de votre temps pour profiter de

la Fontaine d'eau chaude, ou à jouer aux dés dans la bibliothèque pour quelques menues pièces d'argent. Vous recevez annuellement une lettre de votre oncle qui se plaint de votre refus de travailler, mais toujours trahie par son amour et de tendresse paternelle et donnant des nouvelles du royaume (et généralement accompagnée d'une bourse bien garnie).

Règles du jeu

Les règles seront mieux expliquées dans la prochaine aventure, à l'occasion de l'aventure un. Pour le moment, ce que vous devez savoir, c'est qu'il y a quatre caractéristiques, correspondant aux quatre cercles. Pour résumer :

Feu : Agilité, Créativité

Eau : Force, Charisme

Terre : Résistance, Volonté

Air : perception, intuition, sagacité

Voici les caractéristiques de Senlis :

Feu : 8	Terre : 10	Eau : 7	Air : 6
----------------	-------------------	----------------	----------------

Ces caractéristiques sont définitives et n'évolueront qu'en cas de net progrès (ou handicap). Lorsque l'on vous demandera de faire un test sur une de ces caractéristiques (faites un test de Cercle de l'Eau par exemple), lancez trois dés et rajoutez la valeur du Cercle en correspondance, Ces caractéristiques servent également de base pour quelques compétences. Voici celles qui caractérisent Senlis.

Frappe avec rapière : 8 (Cercle de feu) + 2 (bonus de maîtrise) + 1 (bonus de Dansevent) = 11
Arc : 6 (cercle de l'air) – 2 (arme inconnue) = 4
Esquive : 8 (Cercle de feu) + 1 (bonus de maîtrise) = 8

Il existe également des points de capacité dans chaque cercle, égal à la moitié des points.

Flamme : 4	Roche : 5	Fluide : 3	Ether : 3
-------------------	------------------	-------------------	------------------

Chaque fois que vous utiliserez vos capacités, vous devrez déduire ces points, mais vous les regagnerez en vous reposant. Si deux ou plus de ces capacités tombe à zéro, vous vous évanouirez. Dans le cadre de cette aventure, cela signifiera immédiatement la fin.

Vous commencez l'aventure également avec 30 points de vie. Ces points varieront, et arrivés à zéro, cela signifiera pour vous la mort. La guérison et le repos refermeront vos blessures et vous redonneront des points de vie, mais veillez à ce que cela ne dépasse jamais 30.

Combat

Lors de cette aventure, vous subirez de nombreux affrontements et confrontations. Ces combats mènent souvent à la mort d'un des protagonistes, quand il descend à zéro point de vie.

A moins qu'il ne soit précisé le contraire, vous commencez toujours un combat. Pour se faire, faites comme suit :

- Lancez trois dés et rajoutez votre total de Frappe avec rapière. Cela totalise votre Puissance d'attaque.
- Lancez trois dés et rajoutez le total de défense de votre adversaire (esquive ou parade). Cela totalise sa Puissance de Défense.
- Si vous totalisez une Puissance d'Attaque supérieure à la Puissance de Défense de votre adversaire, vous l'aurez touché, et il subit une blessure de 4 points (une rapière inflige 3 points de dommages et 1 point de dommage supplémentaire grâce à sa nature magique) de vie à cause de Dansevent, votre rapière. Cependant, si celui-ci est assez robuste, il pourra annuler une partie des dommages. Si durant l'assaut vous avez fait un double 4 parmi les trois dés et que vous avez touché votre adversaire, celui-ci subit 8 dommages.
- Faites de même pour votre adversaire. Lancez trois dés et ajoutez ses points d'Attaque. Lancez trois dés et ajoutez votre valeur d'Esquive. S'il a une Puissance d'Attaque supérieure à votre Puissance de Défense il vous aura blessé. Lisez bien tout le paragraphe car il est possible qu'il y ait des règles supplémentaires. Notez que chaque point d'armure que vous portez diminuera les dommages d'un point. D'autre part, Dansevent, votre rapière enchantée, annulera toute armure non magique portée par un adversaire. C'est la raison pour laquelle elle ne sera jamais mentionnée.

Combat entre plusieurs adversaires.

Plusieurs cas de figures arrivent :

- Vous affrontez vos adversaires comme un seul et même adversaire
- Vous affrontez vos adversaires à tour de rôle, sans prendre le temps de vous reposer ou vous soigner entre deux combats.
- Vous les affrontez en même temps. Quand les adversaires vous attaquent, calculez toutes leurs Puissances d'Attaque et votre Puissance de Défense. Chaque Puissance d'Attaque supérieure à votre Puissance de Défense signifiera que l'adversaire en question vous aura blessé.

Pouvoirs

Fine-Lame : Votre prochain coup touche automatiquement. Lancez tout de même les dés pour savoir si vous infligez un coup critique (coût : 1 point de Flamme et 1 point d'Ether)

Touche Mortelle : Votre coup sera considéré comme critique pour peu que vous ayez fait au moins un quatre lors de votre lancé de dés. Le coup critique voit sa valeur de dommages doublée (coût : 1 point de Flamme).

De la chair à la Pierre : Votre peau devient particulièrement solide. Pour le reste du combat vous bénéficiez de deux points d'armure supplémentaire, sans que cela ne vous entrave (coût : 2 points de Roche).

Arrêt d'hémorragie : vous regagnez l'équivalent d'un dé de points de vie (coût : 1 point de Roche et 1 point de Fluide)

Possessions

Vous possédez au début de l'aventure des vêtements et de l'équipement dans votre chambre. Vous possédez également une rapière magique, offerte par votre oncle pour votre départ. Cette rapière s'appelle Dansevent et peut communiquer avec vous par la pensée. Elle vous donne un point de bonus pour toucher et inflige un point de dommage supplémentaires. Toute rapière a un avantage sur les armures, mais cette rapière magique ignore TOUTES les armures non-magiques. Elle inflige 4 points de vie de blessure (le bonus est déjà calculé) si elle touche un adversaire et 8 points de vie en cas de coup critique.

Vous portez de surcroît habituellement une tunique en cuir, quoique légèrement inconfortable et peu adaptée pour l'étude de la magie (vous la retirez quand vous êtes avec votre professeur au profit d'une robe de magie). Cet accoutrement est dû à votre paranoïa, quoique vérifiée puisque certains élèves vous veulent réellement du mal.

Votre besace contient également trois fioles de soin, qui peuvent vous soigner chacune (ou l'un de vos compagnons) d'un dé de points de vie, ainsi qu'une bourse contenant 10 pièces d'or et 10 pièces d'argent (une pièce d'or équivaut à 100 pièces d'argent). Enfin, un pendentif de Cristal est constamment suspendu à votre cou. Il contient 4 points de cristal, chaque point pouvant être converti à n'importe quel moment et gratuitement en point de Flamme, Ether, Roche ou Fluide à votre choix.

Saga

Une fois que vous aurez fini l'histoire positivement, notez bien comment elle se termine. La manière dont elle aura terminé aura une influence sur les épisodes futurs de la saga des Six-Pierres. Bien sûr, rien ne vous empêche de recommencer l'histoire en vue de voir les autres fins, mais nous vous prions de bien noter la **première** fin par laquelle elle s'achève.

1

Un vombrissement. Oui, c'est le terme exact, un vombrissement. Cela pourrait être un bourdonnement, ou quelque chose du genre, mais c'est plutôt court pour être un bourdonnement. Et plutôt... tremblant. Votre esprit est plutôt embrumé, et vos yeux encore embués. Vous avez un oreiller sur la tête, et vous en tirez faiblement les coins pour vous couvrir les oreilles, mais rien n'y fait. Le vombrissement est toujours là.

Vous mettez d'abord quelques secondes pour vous rendre compte où vous êtes : dans votre chambre dans la Citadelle de Cristal. Où auriez-vous pu être sinon ? Dans la chambre d'une de vos amies ? Vous avez les yeux qui balaient la pièce : il fait jour, si vous en croyez la fenêtre dont vous n'avez pas tiré le volet. Vos vêtements sont bien pliés sur une chaise, ce qui signifie que ce n'est pas vous qui vous avez déshabillé, sinon quoi ils seront éparpillés un peu partout à même le sol. Vous vous souvenez maintenant de cette soirée. Ho, il n'y avait pas de raison pour faire la fête, mais vous avez bu à vous tout seul bien deux bouteilles de vin de myrtilles. On vous avait prévenu qu'il était fort, mais comme d'habitude vous en avez fait à votre tête. A cause de votre insolence, vous voici maintenant avec une fichue migraine.

Vous vous levez hâtivement, pour croiser le plus tôt un des mages qui réside dans la Citadelle pour lui demander ce que signifie ce bruit sourd que vous entendez et qui vous a réveillé de bon matin. Vous plongez la main dans une caisse ouverte sous votre lit. Heureusement, vous avez songé à acheter trois fioles contre l'ivresse, au cas où vous auriez fait la bêtise de boire la veille d'un examen. Vous n'aurez pas toute votre tête, mais il faut que vous sachiez ce qui se passe. Après avoir bu le contenu entier d'une fiole, vous avez tout juste le temps d'enfiler des braies vertes qu'un autre hurlement, celui d'une femme, déchire le bourdonnement grave, et il provient du couloir.

Si vous voulez aller voir immédiatement ce qui se passe, rendez-vous au **91**.

Si vous préférez enfiler une tunique de cuir et chercher dans votre chambre Dansevent, votre rapière, rendez-vous au **48**.

2

Ce grand grimoire rouge, à la reliure de cuir, repose sur la table, page tourné vers les lattes de bois. Un chapitre en particulier a été marqué par cette ouverture. Vous jetez un coup d'œil sur la méthode d'alchimie, arrêté au cours XI. Les notes semblent être un cours oral donné par un timide professeur du Collège. La page est couverte d'un halo d'encre mais il est possible de lire encore en transparence les caractères souillés :

« Les Potions obtenues sont de couleur rouge pour celle de soin, violacée pour celle d'invisibilité et blanchâtre pour le poison. Dès lors, il est tout à fait possible, simplement en les mélangeant et en utilisant des herbes de cuisine, d'en faire des potions redoutables. En rajoutant de la menthe étoilée à la potion de soin,

vous doublez littéralement son effet. En mélangeant le poison avec de l'aneth grise, on en fait l'antidote. En mélangeant la potion d'invisibilité et le poison, puis en rajoutant de la sauge des marais, on en fait un revigorant animal. Enfin, en mélangeant simplement les trois potions puis en attendant une minute, il est possible de créer un sortilège surpuissant : un nuage de fumée laxative ! Vous trouverez toutes ces herbes dans les cuisines du Collège, et je vous invite fortement à... » la suite de texte étant trop couverte d'encore pour comprendre ce qu'il veut dire.

Revenez au **5**.

3

Vous ne prenez pas de temps à lésiner et contempler le magnifique orbe solaire, qui pourtant vous paraît étrangement bien plus magnifique à la sortie de cette caverne glacée qu'à la fenêtre de votre chambre dans la Citadelle. Vous commencez à aborder l'épaisse corniche quand soudainement Luther bondit sur Willheim ! Les deux roulent au sol, tantôt l'un sur l'autre, en essayant de s'expédier rageusement des coups de poings et des gifles griffées, dangereusement proches du vide... Avant que vous n'ayez le temps de dire ou faire quoique ce soit, les voici complètement au bord du vide, puis Willheim qui en était le plus proche, glisse et tombe, mais se raccroche au bord, tandis que Luther, moins chanceux ou moins habile, chute dans le précipice... et se rattache au jeune garçon. Sous le poids de son aîné, Willheim lâche prise mais vous lui rattrapez hâtivement le poignet. Vous vous penchez sur le côté pour voir où en est Luther, et remarquez que celui-ci s'accroche désespérément au mollet de l'adolescent. Vous ne savez pas que faire : vous ne comprenez pas l'acte de Luther. Si cela se trouve, vous avez mal vu ! Mais non, il n'a pas glissé, il voulait réellement tuer le jeune garçon.

Vous réussissez à hisser Willheim qui prend de mieux en mieux prise, mais tandis que vous essayez de tendre la main à Luther, celui-ci lâche prise et tombe en poussant un cri d'horreur... avant de s'écraser vingt mètres plus bas. Son corps inerte et disloqué repose sur le sol.

- Que s'est-il passé, demandez-vous à votre ami ?

- Je n'en sais rien. Il était derrière moi... et il m'a poussé. Ce n'est pas un accident : ses paumes étaient bien à plat sur mes épaules.

- Pourquoi a-t-il fait ça ?

- Un traître sans doute ? Quelqu'un qui essayait d'empêcher les gens de sortir de la Citadelle...

Willheim hausse des épaules. Il est encore ému d'avoir échappé à la mort d'aussi près, mais reste avant tout heureux d'avoir réussi à s'enfuir. Rendez-vous au **79**.

4

Le couloir continue à s'avancer profondément, dans les ténèbres. Vous savez qu'il y a maintenant de nombreuses issues qui pourront vous permettre de vous enfuir, du moins si vous réussissez à vous avancer... mais vous avez un bref mouvement de recul : il semblerait qu'une ombre vient de se déplacer par la gauche...

Lancez deux dés. Si vous faites moins de neuf, malheureusement pour vous la partie ouest est dorénavant gardée par trois magiciens en tunique rouge. Vous les distinguez au loin, mais par chance ils ne vous ont pas remarqué. Vous serez obligé de vous diriger vers le nord (tout en vous dissimulant) en vous rendant au **45**.

Si vous faites dix ou plus, cette présence n'était que dans votre esprit : vous pourrez donc vous diriger vers le parc (rendez-vous au **90**), dans la chapelle (rendez-vous au **59**) ou allez simplement vers le nord (rendez-vous au **45**).

5

Vous entrez d'abord par une anti-chambre dans la bibliothèque, une sorte de vestibule où en temps normal les visiteurs doivent déposer leur pardessus. Vous ne prenez guère de considération à cet usage. Puis poussez deux nouvelles double-portes avant de commencer à vous diriger vers le centre de la pièce. Il y a certainement beaucoup d'informations, mais vous ne savez par quoi commencer. Cependant, votre regard est attiré par trois livres qui sont posés sur la table centrale. Ils ont visiblement été sortis puis compulsés à la hâte... peut-être que d'autres survivants les ont utilisés pour s'en sortir !

Cependant, vous n'avez pas une éternité pour vous attarder et prendre des informations. Pour savoir combien de temps il vous faut, lancez deux dés puis retranchez deux points pour chaque compagnon qui vous accompagne. Ensuite, rajoutez un point si vous êtes rentré par l'entrée ouest, deux points par l'entrée est, et trois points si vous êtes passé par le nord. Si vous faites moins de 4, vous ne pourrez pas consulter de livres : vous entendez des double-portes claquer par l'entrée où vous êtes passé. Si vous faites entre 5 et 8, vous pourrez consulter un livre. Si vous faites 9 ou plus, vous pourrez consulter deux livres.

Si Willheim vous accompagne, vous pourrez lui demander d'utiliser son pouvoir de Renforcement pour bloquer les portes. Chaque fois qu'il utilise son pouvoir, vous aurez le temps de lire un livre (il vous est alors possible de consulter les trois). Cependant, si la première utilisation de son pouvoir coûte un point de Roche, la seconde utilisation en vaudra deux et la troisième trois. Willheim peut tirer de l'énergie d'un pendentif que vous aurez pu lui fournir (vous pouvez lui donner ou prêter maintenant) mais pas de potions.

Si vous voulez lire « Théologie de Six-Pierres », rendez-vous au **64**.

Si vous voulez lire « Principes d'Alchimie, livre II », rendez-vous au **2**.

Si vous voulez lire « Architecture et Fondation de la Citadelle de Cristal »,

rendez-vous au **77**.

Dorénavant, il vous est impossible, si le choix vous en est donné, de revenir à un paragraphe que vous avez déjà visité. Vous ne pouvez sortir par la même issue par laquelle vous êtes entré.

Si vous sortez par l'issue nord, rendez-vous au **76**.

Si vous sortez par l'issue est, rendez-vous au **92**.

Si vous sortez par l'issue ouest, rendez-vous au **57**.

6

La dernière fois que vous êtes passé par cet endroit, il était complètement désert, mais vous surprenez dès lors un mage vêtu d'une robe rouge qui rôde près des cuisines, sûrement pour se gaver alors que ses compagnons ne le surveillent. Vous manquez de vous percuter contre lui. Surpris, il émet une sorte de couinement ridicule, recule puis commence à incanter tandis que vous tirez votre arme.

Sorcier du Cercle du Feu

Points de vie : 12

Esquive : 9

Dégât avec sortilège de feu : 1 dé - 2

A chaque fois que le mage de feu attaque, vous lancez un dé et retranchez deux. Si le résultat est nul ou négatif, vous évitez la flamme qu'il projette, mais vous le prenez de plein fouet et perdez autant de points si le résultat est positif. Si vous réussissez à vaincre cet adversaire, vous réussissez à cacher le corps dans une pièce vide. Retournez au **70** et notez que vous n'aurez plus à retourner à ce paragraphe quelque soit le nombre de fois que vous passerez au **70**.

7

Vous vous tournez vers Luther, qui contemple toujours la scène avec ébahissement : la manière dont vous vous êtes relevé, senti plus fort, comme si vos muscles nouveaux avaient doublé de volume... Sa mine est déconfite quand vous lui adressez la parole :

- Luther... je crois qu'il vaut mieux que nous nous séparons maintenant.

- Mais Senlis, ici, au milieu de cette chapelle, infirme Luther ?

- Tu ne crains rien ici, Luther. C'est une chapelle, les Dieux te protègent. Et tu as bien vu...

- Mais je ne comprends pas pourquoi vous voulez m'abandonner...

- Nous aurons plus de chance de survie, confirmez-vous. Tu nous as ralentis quand tu as trébuché, et je crois... Il vaut mieux que l'on fasse ainsi si tu veux

que l'on survive. Pense à nous ! Ne t'inquiète pas, de l'aide viendra bientôt.

Luther a l'air complètement abattu, et vous éprouvez quelque remords à la faire. Et si ce n'était pas la voix d'un Dieu qui vous a atteint ? Une hallucination auditive ? Vous ne vous posez plus la question quand Luther affirme :

- Alors dans ce cas...

Et il se jette sur vous, en sortant un couteau et en plongeant sur vous ! Vous avez à peine le temps d'esquiver un coup (l'égratignure vous fait perdre un point de vie) qu'il se remet en garde, le visage complètement changé : ce n'est plus le Luther timide et serviable, mais un visage déchiré par la haine et un méchant rictus déforme ses lèvres.

- Senlis, je ne sais pas comment tu as deviné, mais je crois que c'est la fin du voyage pour toi...

Luther

Points de vie : 24

Frappe avec coutelas magique : 12

Esquive : 12

Dégât avec coutelas magique : 3

Si vous réussissez à vous en défaire, vous contemplez le corps inerte de votre adversaire qui fut pendant de nombreuses minutes votre compagnon de route. Il ne va pas sans dire que s'il vous a attaqué maintenant, c'est qu'il projetait de le faire plus tard. Mais qui était-il ? Il n'avait aucune raison, à moins que sa survie ne dépende pas du tout de l'Ecole du Cercle du Feu. Vous n'avez pas envie de vous attarder plus longtemps : Luther a essayé de vous tuer, et de surcroît vous lui avez fait rendre son dernier souffle dans cette chapelle.

Si vous désirez vous enfoncer plus à fond dans la Citadelle, rendez-vous au **18**.

Si vous préférez trouvez retraite dans les Jardins, rendez-vous au **88**.

8

- Qui est-ce, demande l'autre d'un ton bourru en désignant du menton votre compagnon.

- Un otage. Un savant.

- Qu'allez-vous faire par-dehors ?

- Un mage de feu a été empoisonné par un piège, déclarez-vous. J'ai récupéré cet otage qui va concocter un antidote. Je l'escorte pour qu'il prenne des herbes. Si jamais il ne réussit pas, je m'amuserai un petit moment avec lui, rajoutez-vous avec un souris narquois, heureux d'avoir acquis ce talent pour intimider ceux qui vous veulent du mal...

L'autre vous regarde quelques secondes en battant des sourcils. Vous pensez que votre bobard est trop gros, mais il réplique :

- Tu ne devrais pas t'occuper de la santé de nos commanditaires. Nous sommes

payés pour tuer des gens, pas pour les aider à survivre.

- Nous sommes payés par des gens, et nous leur devons protection, répliquez-vous.

Vous avancez d'un pas résolu, persuadé que vous ne laisserez pas cet homme vous entraver la sortie. Mais alors que vous êtes sur le point de franchir la porte qui donne sur les premiers arbres, il tend le bras et bloque votre course en appuyant sur votre épaule.

- Dis-moi, alors, comment se nomme notre divinité ?

Si vous répondez « Maléris », rendez-vous au **16**.

Si vous répondez « Jilavah », rendez-vous au **14**.

Si vous répondez « Harkos », rendez-vous au **73**.

9

Vous hasardez un œil dans la cuisine avant de tomber sur deux hommes, complètement habillés d'une tunique de cuir brune et des braies beiges. Le premier est un grand homme, à la chevelure épaisse et noire comme du charbon, et visiblement non lavée depuis des lustres, et aux muscles noueux. Le second est beaucoup plus petit, minuscule même. Il a les cheveux fins et une petite moustache courte lui donne un air malicieux. Celui-ci tient une petite rapière tandis que le grand doit savoir jouer des poings.

Ils sont en train de faire cuire dans l'immense cheminée des brochettes de pommes, poivrons et de larges palettes de viande de porc. A ce que vous voyez, ils s'en sont déjà goinfrés d'une bonne dizaine et n'en semblent pas encore repus, et viennent juste d'ouvrir des tonnelets de bière, si vous en jugez par la mousse épaisse qui cerclé encore le bord des cylindres de bois.

A peine avez-vous passé la porte que le petit homme vous salue gaiement :

- Hé ! Salut l'ami, puis-je te demander de fermer la porte ?

Vous ignorez s'il est votre ami ou ennemi... mais tant qu'il ne sonne pas l'alarme il n'est pas dangereux. Aussi obéissez-vous sans rien dire et vous approchez, la main à la garde.

- Je me présente : Don Garcia Altavista (il exécute une petite révérence polie, la main droite sur le cœur et la main gauche décrivant des arabesques fort artistiques dans l'air enfumé de la cuisine). Et voici mon cher ami, le géantissime Balt. Nous sommes des mercenaires engagés pour assurer la protection de nombreux mages de feu.

Vous n'en croyez pas vos oreilles. Ces mercenaires sont payés... mais ne vous attaque même pas sous les ordres de leur commanditaire ? Quels drôles de soldats !

- Nous sommes actuellement en pause (vous soupçonnez que leur pause dure depuis particulièrement longtemps), aussi nous prenons le temps de nous restaurer. Voyez-vous, nous n'avons eu que la moitié de notre prime, donc nous travaillons à mi-temps ! Quelle logique ! Bien entendu, le temps de sommeil ne

comptant pas, il faut diviser notre durée de travail par deux... ce qui fait que nous ne travaillons que quatre heures et demie par jour !

- Il n'a pas de tige rouge, indique le géant en vous montrant du doigt.

- Ha, oui, c'est vrai... notre conscience morale nous pousserait à nous confronter, mais voyez-vous, je n'apprécierai pas du tout de vous faire du mal : vous êtes si bel ! C'est pour ça que je vous propose un marché : si vous nous payez la moitié de la prime de la journée, nous « travaillerons » pour vous pour cette demi-journée... ou du moins nous prendrons notre pause. Nous faisons certes partie de la Guilde des Mercenaires, mais nous sommes syndiqués et revendiquons une demi-journée de congé par semaine. Et elle tombe aujourd'hui !

- En somme, j'achète votre silence avec de l'or ?

- Vous avez tout compris, répond Don Garcia le sourire allant d'une oreille à l'autre.

Si vous avez des objets dont vous voulez vous séparer, faites la liste maintenant. Ensuite lancez deux dés. Rajoutez un point pour chaque pièce d'or que vous offrez, quatre points si vous cédez une statuette en or et deux points si vous donnez gracieusement une broche en argent. Si vous faites douze ou plus (en considérant que vous donnez au moins un objet), les deux hommes vous laissent tranquille. Si vous échouez, ou si vous ne donnez rien (par choix ou parce que vous n'avez rien), ils abandonnent leur repas pour vous bondir dessus !

Gart

Points de vie : 28

Force de frappe avec poings : 10

Esquive : 6

Dégât aux poings : 2

Don Garcia

Points de vie : 16

Force de frappe avec rapière : 11

Esquive : 11

Dégât avec rapière : 3

Si vous gagnez le combat, ou achetez leur silence, vous pouvez fouiller la cuisine. Vous trouvez toute sorte de nourriture, mais deux choses vous attirent l'attention : d'une part vous trouvez deux fruits rouges qui se nomment des pommes de neige. Ces pommes poussent dans le Royaume de l'Etoile du Sud, et sont d'excellents revigorants. Ils donnent 3 points de vie si on les avale. D'autre part, vous trouvez toute sorte d'herbes de cuisine. Vous saurez quoi faire si vous êtes au courant...

Rendez-vous au **70** pour faire un nouveau choix.

10

- Vous vous êtes échappé de la Citadelle de Cristal ? Qui êtes-vous ?

- Oui. Je m'appelle Senlis et...

Vous n'avez pas eu le temps d'en dire plus : l'homme a bondi au sol alors que vous ne l'avez même pas vu passer ses jambes au-dessus de sa monture. Il paraît beaucoup plus petit et son visage se fait plus familier.

- Senlis ? Le neveu du monarque de l'Etoile du Sud ? Et dire que j'ai failli t'attaquer... Dis-moi mon garçon, connais-tu ma fille Jehanna ? Comment va-t-elle ?

Si vous avez vu de vos yeux le corps inerte de Jehanna, rendez-vous au **22**. Sinon, continuez votre lecture.

Vous secouez la tête pour dire que vous n'en savez rien.

- C'est étrange, répond l'homme. Jehanna était persuadé que vous étiez amoureux d'elle... Elle m'avait dit que vous étiez très proche.

Vous vous sentez honteux de l'avoir abandonné à son triste sort. Vous êtes de sang royal, et vous n'êtes même pas allé chercher votre amie ? Quelle tristesse, quelle incompétence, quel déshonneur... Le père de Jehanna vous confie un cheval et demande à son escorte que l'on vous guide jusqu'à son chez lui. Il a le cœur encore empli d'un espoir, mais vous ! Vous avez abandonné cette femme que pourtant vous aimiez... Désormais, si vous rencontrerez Senlis dans vos aventures futures, réduisez de deux points son cercle de Feu : son ardeur aura été calmée par son remords.

11

Vous avez à peine enfourché la route déserte que vous vous sentez tomber. Durant votre chute, vous vous retournez et voyez le visage de Luther, une haine crispant son visage. Il tient dans sa main un long coutelas pointé vers votre ventre, mais ce n'est que lorsque vous touchez terre qu'il s'enfonce sous le choc. Vous poussez un hurlement de douleur et crachez du sang. Vous perdez six points de vie. Une taloche dans le menton de Luther l'envoie balader à quelques mètres, ce qui vous laisse le temps de sortir Dansevent et de vous mettre en garde. Vous posez un regard interrogatif sur Luther.

- Tu es complètement fou, mais qu'est-ce qui t'arrive !

- Et dire que j'ai failli réussir, dit-il d'une voix changée. Je suis à la solde de l'Ecole du Feu, je devais veiller à ce que personne ne sorte vivant. Mais tu es si suspicieux, je n'ai pas eu une seule occasion pour te planter mon coutelas dans le dos ! Mais il est trop tard, j'ai trop attendu, et je vais échouer si un seul survivant s'en sort. Alors en garde, Senlis ! Et que le pire bretteur d'entre nous meure !

Luther

Points de vie : 24

Frappe avec coutelas magique : 12

Esquive : 12

Dégât avec coutelas magique : 3

Si vous restez en vie, rendez-vous au **94**.

12

Vous avez à peine le temps de souffler, et vous regardez la lame de Dansevent complètement couverte de sang. Dansevent reste d'ailleurs silencieuse, mais le lien empathique qui vous unit à elle vous fait comprendre qu'elle se délecte avec extase. C'est à peine si elle a eu un orgasme ! Vous vous rendez compte en écarquillant des yeux qu'il s'agit du premier homme que vous tuez. Même si vous avez été défié en duel, jamais vous n'avez mené jusqu'à la mort un affrontement. Vous tentez de vous consoler de cette atrocité en vous disant que vous n'avez pas le choix, puis vous vous rendez compte que Millia est encore à terre. Vous vous ruez vers elle, mais vous apercevez qu'elle expire en ce moment même son dernier souffle de vie. Les larmes aux yeux, vous arrachez un pan de sa longue cape et lui couvrez le visage tout en adressant aux quatre forces une courte prière.

Vous revenez vers le garde que vous venez de tuer. C'est une scène un peu irréaliste que de vous rendre compte qu'il y a des cadavres autour de vous, vous avez le haut-le-cœur, mais Dansevent, qui a repris ses esprits depuis, vous transmet une forme de joie. Heureusement pour vous, vous ne ressentez pas sa soif de sang, et cette chaleur vous redonne du courage. Machinalement, vous fouillez le cadavre de l'homme pour ne rien y trouver. Pas un seul bout de papier. De plus son visage ne vous dit rien.

Soudainement, en relevant la tête, vous vous demandez où sont vos amis. Sont-ils encore en vie ? Il faut les prévenir ! Un nouveau bourdonnement résonne, et vous sentez le sol trembler sous vos pieds. La Citadelle de Cristal est attaquée !

Qu'allez-vous faire ? Allez-vous courir chercher Wilhelm, l'un de vos amis qui réside dans le couloir juste à côté (rendez-vous alors au **29**) ? Ou allez-vous perdre haleine pour rechercher Jehanna, la fille d'un riche marchand dont qui vous êtes éperdument (et secrètement) amoureux (rendez-vous au **72**) ?

13

Vous vous ruez vers les escaliers sud qui donnent sur le hall d'entrée de la Citadelle. De par ce hall, vous pourrez avoir une vue directe sur le perron et toute la sortie sud de la Citadelle de Cristal. Rapidement, vous arrivez dans une vaste étendue parsemée de corps vêtues de robes brunes. Par chance, mis à

part ces cadavres les lieux sont déserts : les assaillants ont dû parcourir la pièce, massacrer leurs occupants, et soit revenir à leurs points de départ ou continuer à s'enfoncer dans la Citadelle. Cette dernière théorie s'affirme alors que vous entendez des cris vers le nord, plus à fond dans la place-forte. Vous aimerez venir porter votre aide, mais il semblerait que vos amis sont plus en danger qu'autre chose. Il n'est pas très noble de votre part de les abandonner à leur triste sort, mais avez-vous réellement une autre solution ?

Vous vous approchez de l'énorme porte à double-battant qui fait office d'entrée, et une vision d'horreur vous accapare : des centaines de guerriers en armure rouge, ainsi que d'adeptes vêtus de toges rouges également, sont réunis et s'apprêtent à mener un second front... Il est temps pour vous de fuir ; cependant, vous remarquez un petit bureau à l'est dont la porte est grande ouverte : il s'agit du bureau du concierge. Vous savez que vous avez beaucoup à perdre à tenter de fouiller ce bureau, mais pourrait-il contenir des choses intéressantes, comme des plans de la Citadelle ? Parallèlement, si vous perdez votre temps à fouiller ce bureau, le second front risque de pénétrer par la porte, et vous serez massacré rapidement...

Vite ! Une décision ! Si vous prenez tout de même le risque de fouiller le bureau du concierge, rendez-vous au **47**. Si vous pensez qu'il vaut mieux pour vous de vous ruer vers la sortie nord du hall afin de vous protéger, rendez-vous au **42**.

14

Lancez deux dés. Retranchez un par compagnon qui vous accompagne. Si vous obtenez plus de neuf, rendez-vous au **93**. Sinon, les assassins vous attaquent. Rendez-vous au **46**.

15

Vous sellez puis enfourchez votre cheval (attendez vos compagnons si vous en avez), avant de partir au pas. Vous restez très suspect et dubitatif : cette sortie serait grandiose si elle réussissait dans un coup d'éclat. Vous commencez par descendre le long d'un chemin tracé, en veillant que personne ne vous voit. Encore une fois, la désertion de cette sortie vous met mal-à-l'aise, mais au fur et à mesure que vous vous éloignez de la citadelle et la voyez se détacher de la montagne, vous commencez à reprendre confiance.

Presque trente minutes après avoir quitté les écuries, vous commencez à fouler de vertes plaines. Porte du Nord est située à presque quarante-cinq minutes si vous chevauchez au grand galop. Pas besoin de boussole : la géographie vous permet simplement de deviner la bonne direction. Vous poussez donc un petit galop.

Si vous avez réussi à faire passer un message de secours, rendez-vous

au **69**.

Lancez deux dés. Soustrayez deux si Luther vous accompagne et rajoutez trois si vous avez donné du fortifiant animal aux bêtes.

Si vous faites dix ou moins, rendez-vous au **41**.

Si vous faites onze ou plus, rendez-vous au **54**.

16

Lancez deux dés. Retranchez un par compagnon qui vous accompagne. Si vous obtenez plus de huit, rendez-vous au **93**. Sinon, les assassins vous attaquent. Rendez-vous au **46**.

17

Vous poussez le lourd panneau de bois avant de pénétrer dans le laboratoire d'alchimie. Vous constatez avec tristesse qu'une personne a perdu la vie – une élève que vous ne connaissez même pas – alors qu'elle était en train de préparer des potions, certainement pour un examen. Vous l'examinez quelques instants – un petit sourire tranquille flotte sur son petit minois – avant de regarder ce qu'elle a fait. Si plusieurs potions sont tombées à terre, il reste trois fioles sur la paillasse : l'une d'entre elles contient un liquide rouge, une autre un liquide violacé et le dernier, bien que transparent, a une teinte un peu blanchâtre.

Un morceau de parchemin contient les directives de dosage : il y a parmi elle une potion de soin, une potion d'invisibilité et un poison violent. C'est bien votre chance ! Pour l'instant vous n'en savez rien sur ces trois... Cependant, vous décidez d'empocher le morceau de parchemin, et vous pouvez prendre n'importe quelle potion (les trois si vous voulez).

Si vous désirez consommer ces potions, notez le paragraphe où vous vous trouvez, puis rendez-vous au **49** si vous buvez la potion rouge, au **62** si vous prenez la potion violacée ou au **19** si vous ingurgitez la potion blanchâtre. Rendez-vous maintenant au **4** pour continuer votre route (vous n'avez pas le temps d'examiner l'autre porte).

18

Un léger coup d'œil vous permet de voir que cette coursive est vide. Cependant, un brouhaha plutôt imposant vers le sud vous dissuade d'aller dans cette direction. Il serait donc plus judicieux d'aller de l'autre côté (cardinalement) ou plutôt de visiter le nord. Alors que vous vous engagez dans le corridor arqué, il vous semble voir un mouvement furtif vers le sud. Lancez deux dés et retranchez deux si vous êtes passé par la chapelle et deux points si vous êtes passé par le parc (éventuellement ces malus sont additionnels).

Si vous faites moins de sept, rendez-vous au **45**.
Si vous faites plus de sept, rendez-vous au **52**.

19

Vous avalez une partie de la potion blanchâtre, et recrachez tout aussitôt : votre gorge brûle. Vous vous roulez par terre, mais le mal est fait : vous avez avalé un poison, fort heureusement fort peu virulent. Désormais, chaque fois que vous lirez le début d'un nouveau paragraphe, vous perdrez un point de vie. Mais consolez-vous : il vous reste encore deux doses de ce poison. De plus, vous ne pourrez vous soigner avec le pouvoir « Arrêt d'hémorragie » (mais éventuellement tout autre moyen vous soignera). Vous pourrez en appliquer votre arme pour qu'elle inflige, si elle touche votre adversaire, deux points de dégât supplémentaire (ne vous inquiétez pas, Dansevent n'en sera pas plus affectée, même si elle risque de ne pas apprécier la saveur visqueuse tout autour de son corps métallique). Revenez au paragraphe d'où vous venez.

20

- J'ai rencontré Millia... mais elle est déjà morte, annoncez-vous. On ne peut plus rien pour elle. Elle m'a dit que le Cercle du Feu a trahi le Collégial et essaie maintenant d'envahir la Citadelle de Cristal pour prendre contrôle de la plus grande ressource d'énergie magique de tout Six-Pierres !

- Oui, ça je sais déjà, répond simplement Willheim en commençant à mettre des affaires dans une besace.

- Tu... tu le savais ? Et tu nous a rien dit ?

- En fait, non, je ne le savais pas. Mais il a de lourds soupçons. Vois-tu, pendant que tu lambines avec les autres pendant les soirées à jouer aux dés ou rêvasser sur la terrasse, moi je m'instruis. Je vais souvent à la salle de Communication. Et discute auprès des professeurs. Ils sentaient la prise de recul du Cercle du Feu dans le Collégial. Il y a eu déjà beaucoup de disputes avec le premier Archimage du Feu, qui est parti plus d'une fois en claquant la porte. Les autres Cercles du Collégial ne voulaient pas alerter les royaumes des Six-Pierres, mais ils se demandaient s'ils pouvaient mettre de côté le Cercle du Feu, momentanément. Cependant j'ai suivi divers aspects politiques. Mon père est diplomate, je te le rappelle. Il est ambassadeur des royaumes de l'Est à Kzia. Et si j'ai bien appris quelque chose auprès de lui, c'est de voir la dynamique des groupes. Et j'ai bien vu que les dissensions du Cercle du Feu allaient provoquer un jour ou l'autre une rupture du contrat avec le Collégial. Simplement, je ne pensais pas que cela viendrait aussitôt.

- Tu savais ça et tu ne m'as jamais rien dit ?

- Ouvre les yeux, Senlis ! Cela t'intéressait-il vraiment ? Tout ce qui t'intéresse c'est de te marier avec Jehanna et de revenir au château dans tes Plaines du Sud. Tu n'as aucune volonté d'apprendre les Arts de la Roche ! Tu n'as aucune

envie de comprendre les enjeux politiques que provoque les dissensions entre le Collégial, le Colloque et les Six Royaumes ! Je suis sûr que tu ne connais même pas les noms des quatre Premiers Archimages ! Tu n'es même pas capable de me citer trois Ecoles de magies qui font partie du Colloque ! Qu'aurais-tu fait si je t'en avais parlé ? Je te le dis moi : tu m'aurais envoyé ba-la-der. Mais le mal est fait, il faut sortir de là maintenant.

- Mais, que...

- Ce n'est pas parce que je suis plus jeune que je suis plus écervelé que toi. Quand j'ai entendu l'attaque, j'ai concentré mes forces pour protéger ma porte. Et j'ai prié les quatre Forces pour que quelqu'un vienne me chercher, et mes prières ont été entendues. Tout ce que je veux maintenant, c'est m'enfuir. Allons-y maintenant.

Notez maintenant les caractéristiques d'Willheim

Points de vie : 20/20

Feu	7	Flamme (points restants/total)	3/3
Terre	9	Roche (points restants/total)	2/4
Eau	6	Fluide (points restants/total)	3/3
Air	9	Ether (points restants/total)	4/4

Notes : Willheim ne participe pas directement au combat. Vous pouvez lui demander d'utiliser ses talents, une fois par tour.

Renforcement : permet de renforcer une matière autre que la chair (coût : variable, dépend du texte)

Arrêt d'hémorragie : similaire à votre pouvoir.

Ardeur : Vous donne +1 pour toucher pendant ce combat (coût : 1 point de Flamme et 1 point d'Ether)

Equipement :

- une fiole de soin (regain d'un dé de points de vie)
- un parchemin de douleur – inflige deux dés de dommages contre un adversaire (magie de la Terre, unique, utilisable durant un tour de combat)
- une fiole contenant trois doses d'essence de Cristal. L'essence de Cristal peut vous faire regagner un point dans la magie de votre choix
- deux fioles vides

Sur les conseils d'Willheim, il vous faudra dorénavant tenter de sortir de ce labyrinthe. Il y a plusieurs issues possibles : la porte principale, située au sud, mais il y a de fortes chances qu'elle soit assiégée voire déjà prise. Sinon vous pouvez toujours tenter de vous évader de la citadelle par une porte, par l'ouest ou par l'est. L'ouest donne sur un petit parc qui est dégarni, mais vous y arriverez rapidement, tandis que l'est vous permettra de rejoindre une forêt où vous aurez de nombreuses chances de vous enfuir. Cependant, aucun escalier ne donne directement sur l'est. Enfin il existe certainement des chemins parmi les

catacombes qui communiquent avec les mines, auquel cas vous serez certainement plus sécurisé.

Si vous pensez qu'il serait judicieux de vous enfuir par les escaliers ouest afin de rejoindre le petit parc, rendez-vous au **88**.

Vous pouvez également penser que faire preuve d'audace et passer par la porte principale vous sauvera. Rendez-vous alors au **13**.

Toutes ces idées peuvent vous plaire, mais vous pouvez également tenter de trouver de l'aide dans le centre de la Citadelle. Peut-être trouverez-vous d'autres compagnons ou de quoi vous aider à vous enfuir ? Rendez-vous au **63**.

Enfin, à moins que vous ne l'ayez déjà fait, vous pouvez également penser un instant à Jehanna, votre amie bien-aimée, et aller la chercher en vous rendant au **72**.

21

Vous passez successivement de couloir en couloir en ouvrant les portes que vous voyez avec la même clé. Ces couloirs semblent être taillés à même la pierre, et vous soupçonnez qu'il s'agissait là du premier gisement de Cristal qui ait été exploité. Cependant, vous ne prenez pas le temps de visiter cette curiosité historique. Vous en profitez cependant pour fermer quelques portes derrière vous, ce qui vous permettra de gagner plus de temps lors de votre fuite.

A la sixième porte, vous êtes ébloui par la lumière du soleil ! Vous avez un mouvement de recul et vous cachez les yeux, puis poussez un cri de victoire alors que vous voyez une vue dégagée ! Par chance, vos envahisseurs n'ont pas songé à ce que des gens sortent par ces mines – surtout qu'il est difficile de faire avancer des chevaux ou des personnes en armure sur ces corniches.

Rendez-vous au **95**.

22

Vous baissez les yeux, ressentant les larmes monter. Vous étiez aux aguets durant toute la durée où vous pensiez vous en sortir, et pas un seul instant vous n'avez repensé à elle. Et elle est là-haut... Votre silence puis vos pleurs en disent longs sur ce qui vient de se passer. L'homme se met à sangloter et, chose surprenant, vous prend dans ses bras :

- Jehanna m'a parlé de vous. Elle vous appréciait beaucoup. Elle... elle disait qu'elle savait ce que vous ressentiez à son égard, mais elle aurait refusé. Cela n'a plus d'importance maintenant : ils paieront. Hommes ! Que l'un d'entre vous prenne ce garçon ! Nous l'amènerons chez moi ! La guerre vient d'être déclarée !

Et à peine deux minutes plus tard vous voici chevauchant derrière un cavalier. Le souvenir de Jehanna brûle ardemment en vous, et réveille à l'intérieur de votre cœur le désir de continuer. Désormais, si jamais vous rencontrez Senlis lors de vos futures aventures, vous pourrez augmenter une des caractéristiques de votre choix d'un point.

23

- Que faites-vous avec le pendentif de ma fille autour du cou ?

L'homme lève le bras, s'apprêtant à livrer un ordre, mais avant même que vous répondiez, vous affichez de la surprise :

- Vous êtes le père de Jehanna ?

Son geste s'arrête dans l'air, puis redescend comme une feuille morte. Vous devinez les cavaliers qui se regardent d'un air interrogateur. Certains étaient prêts à partir à l'assaut, mais ils relâchent la bride en attendant d'autres directives.

- Oui... Mais vous, vous connaissez donc Jehanna ?

- Oui. Je m'appelle Senlis et...

Vous n'avez pas eu le temps d'en dire plus : l'homme a bondi au sol alors que vous ne l'avez même pas vu passer ses jambes au-dessus de sa monture. Il paraît beaucoup plus petit et son visage se fait plus familier.

- Senlis ? Le neveu du monarque de l'Etoile du Sud ? Et dire que j'ai failli t'attaquer... Dis-moi mon garçon, comment va Jehanna ?

Vous baissez les yeux, ressentant les larmes monter. Vous étiez aux aguets durant toute la durée où vous pensiez vous en sortir, et pas un seul instant vous n'avez repensé à elle. Et elle est là-haut... Votre silence puis vos pleurs en disent longs sur ce qui vient de se passer. L'homme se met à sangloter et, chose surprenant, vous prend dans ses bras. Quand vous vous calmez, vous passez la main autour de votre cou pour retirer le bijou, mais le père de Jehanna arrête votre geste :

- Jehanna m'a parlé de vous. Elle vous appréciait beaucoup. Elle... elle disait qu'elle savait ce que vous ressentiez à son égard, mais elle aurait refusé. Cela n'a plus d'importance maintenant : ils paieront. Gardez ceci en son souvenir, et n'oubliez jamais pourquoi vous vous battez mon enfant. Hommes ! Que l'un d'entre vous prenne ce garçon ! Nous l'amènerons chez moi ! La guerre vient d'être déclarée !

Et à peine deux minutes plus tard vous voici chevauchant derrière un cavalier. Le souvenir de Jehanna brûle ardemment en vous, et réveille à l'intérieur de votre cœur le désir de continuer, la force de vous battre et la volonté de toujours la défendre comme si elle était en vie. Désormais, si jamais vous rencontrez Senlis lors de vos futures aventures, sachez que ses quatre caractéristiques sont rehaussées d'un point.

24

Vous ouvrez la porte de la salle d'invocation élémentaire, pour en trouver un jeune homme, accroupi, pleurant, les mains sur la tête. Il porte la robe des magiciens du Cercle de la Terre, et il semblerait que c'est un élève comme vous. Vous ne l'avez jamais vu auparavant, mais en même temps vous devez

connaître l'identité d'à peine dix pour cent des (ex-)occupants de la Citadelle.

L'homme lève la tête vers vous. Il est blond, les cheveux lui tombant jusqu'à la nuque, et porte une fine barbe qu'il n'a pas dû rasée depuis quelques jours. Il semble complètement perdu, et dès qu'il vous voit, pousse un cri d'effroi avant de tomber sur son séant, tandis qu'il tente de se protéger le visage de son bras.

- Ne me faites pas de mal ! Je vous en prie !

- Je ne vous veux pas de mal. Je suis comme vous occupant de la Citadelle. Mon nom est Senlis.

- Occupant, dit-il en retirant son bras et écarquillant les yeux ? Vous n'êtes pas un envahisseur ?

- Pas du tout. Mais il va falloir que l'on parte vite, si vous voulez mon avis. Ils ne vont pas tarder à arriver, je les entends venir de la porte principale...

- Permettez-moi de vous accompagner. Je vous en prie ! Je suis seul... ma famille est riche, je pourrai vous récompenser... ne me laissez pas seul...

Si vous acceptez qu'il vous accompagne, notez désormais Luther sur votre feuille d'aventure. Luther ne possède aucun pouvoir, étant mage depuis peu, et il ne peut pas se battre. Cependant, il pourra sûrement faire preuve d'utilité en temps voulu. Rendez-vous au **4**.

Si vous préférez que Luther ne vous accompagne pas, rendez-vous au **40**.

25

Vous vous ruez vers Millia, dont la robe qu'elle porte est barrée de longues tâches brunâtres. Elle n'en a pas pour très longtemps à vivre, mais vous ne pouvez vous résoudre à laisser tomber votre amie. Vous vous penchez, relevez sa tête pour la posez délicatement sur ses genoux tout en en dégageant ses cheveux trempés de sueur qui colle à son front. Elle ouvre faiblement les yeux et vous sourit :

- Allons bon mon preux chevalier, qu'as-tu à pleurer ?

- Millia, essayez-vous de dire, mais vous n'arrivez pas à desserrer les dents, sinon quoi une avalanche de sanglots sortira de votre gorge.

- C'était le destin si mon décès a dû approcher si vite. Moi qui pensais ne pas mourir si jeune. Mais cela ne veut pas forcément dire que c'est injuste. Ecoutez-moi bien : j'étais en charge de vous avertir que l'Ecole du Cercle de Feu a mis fin à notre pacte et est désormais traître aux yeux du Collégial. Un groupuscule a envahi la Citadelle de Cristal afin d'en prendre possession. J'ignore si tu peux les arrêter, mais sinon tâche de t'en sortir et de revenir d'où tu viens. Tu pourras influencer ton oncle. Prends également ma bénédiction.

A ces mots, Millia pose la main sur votre poignet et vous sentez une force réconfortante parcourir vos veines. Vous regagnez tous vos points de vie et avez le droit des les majorer d'un dé. Cependant, votre total de départ reste toujours de 30, ce qui signifie que si vous y revenez en deçà, vous ne pourrez pas les

dépasser de nouveau par la suite.

Sur ces derniers mots, Millia ferme définitivement les yeux, vous laissant seul dans ce couloir. Vous posez tendrement un baiser sur son front et déchirez un morceau de sa cape pour lui en couvrir le visage, puis adressez une prière aux quatre forces (bien que vous maudissez dorénavant le Cercle du Feu) pour qu'elle trouve le repos sur les Plaines sans Horizon.

Rapidement vous revenez dans votre chambre pour enfilez une tunique, des bottes et attrapez votre besace. Vous avez du mal à trouver votre rapière, Dansevent, qui finalement dort bien sagement sur la troisième étagère de votre armoire. Vous la dégainez et...

- BON SANG DE BONSOIR (Vous essayez de vous boucher les oreilles par réflexe, mais vous savez bien que cacher ses orifices n'empêchera pas une colère télépathique de vous assourdir) ! Ca fait un bail que tu devais te lever, j'attends moi !

- Dansevent, je t'en prie, c'est horrible (Dansevent ressent votre bouleversement et vous écoute avec attention). Il y a des morts partout, partout dans le couloir. Je ne peux rien n'y faire, il faut que tu m'aides. Millia m'a dit que le Cercle de Feu a trahi le Collégial et qu'il faut trouver un moyen de s'enfuir.

Dansevent est toute émue.

- Ca veut dire... Ca veut dire qu'on va se battre ? Pour de vrai ? Pas avec des mannequins de paille ? Nous allons pourfendre de la chair et faire jaillir le sang ? Et traverser les armures d'acier comme du beurre fondu au soleil ? Hourrah !

Vous avez toujours eu du mal à comprendre la notion de bien et de mal, de joie et de tristesse d'une arme enchantée, ainsi que ses envolées lyriques ; mais vous êtes heureux que Dansevent soit avec vous.

Qu'allez-vous faire maintenant ? Allez-vous courir chercher Willheim, l'un de vos amis qui réside dans le couloir juste à côté (rendez-vous alors au **29**) ? Ou allez-vous perdre haleine pour rechercher Jehanna, la fille d'un riche marchand dont qui vous êtes éperdument (et secrètement) amoureux (rendez-vous au **72**) ?

26

Une odeur animale forte vous permet de savoir que vous ne vous trompez pas : vous voici en approche des écuries. Vous jetez un dernier coup d'œil craintif avant de pénétrer dans cette pièce. Celle-ci est particulièrement chaude et ne semble pas avoir été souillée par la présence de vos envahisseurs. Vous continuez tant bien que mal à sonder les boxes, jusqu'à trouver trois juments de bonne stature (si vous avez des compagnons, ils pourront donc avoir une monture également). Vous commencez à observer les bêtes, jugeant bon qu'elles pourront partir de bon train.

Vous êtes cependant étonnés par l'absence de garde à l'extérieur des écuries. N'est-il pas étonnant que vos envahisseurs ne guettent par une sortie suspectée de la part des résistants ?

Si vous pensez tout de même à un piège, revenez au **57** pour prendre une

nouvelle décision.

Si vous pensez que c'est l'occasion rêvée pour vous enfuir, lancez trois dés et ajoutez votre Cercle de l'Air. Si vous faites 19 ou plus, rendez-vous au **87**. Si vous faites moins, rendez-vous au **15**.

27

Luther s'approche à son tour du pupitre, vous prie de vous en éloigner et pose ses mains sur le cristal. Il ferme les yeux et vous le sentez concentré, bien qu'il soit serein. Plusieurs secondes se passent puis il ouvre les yeux :

- Ca durera quelques minutes, prévient-il.
- On n'a pas de temps à perdre, il n'y a qu'une issue, prévenez-vous.
- C'est ça ou on laisse tomber.

Vous priez Luther de continuer, en faisant les cent pas autour de lui. Il continue à psalmodier en chantonnant, respire lentement. Vous commencez à trouver le temps long, quand soudainement, vous entendez du bruit dans les escaliers. On vient à votre rencontre.

- Luther, vous exclamez-vous en chuchotant ! Luther ! On vient, il faut que tu ailles à l'abri ! Je ne sais combien ils sont...

Mais vous passez un cri d'exclamation quand un immense colosse de deux mètres rentre dans la pièce, suivi d'une autre demi-douzaine de personnes, chevaliers ou mages. L'un d'entre eux se détache, encapuchonné, en tenant le col de sa robe. Vous allez ouvrir la bouche pour dire quelque chose quand la voix changée de Luther résonne derrière vous.

- Bonjour, Léan.
- Bonjour, Luther, répond l'homme encapuchonné en lâchant son col pour pouvoir retirer le tissu qui lui recouvre les yeux.

Vous êtes d'abord surpris par les deux choses que vous voyez, puis comprenez rapidement que vous avez été berné. Car l'homme porte autour du cou un talisman en cristal... un dodécaèdre pour être précis. Ce qu'il veut dire qu'il peut communiquer par télépathie. Mais son visage vous est plus que familier : car c'est l'image de Luther qui se tient devant vous. Des jumeaux ! Et s'ils sont jumeaux, c'est qu'ils sont nés sous le même signe... le signe du feu.

- C'est dommage, s'exclame Léan !
- Tu dégages une forte aura de feu, continue Luther ! Tu aurais été bon dans notre Collège. Mais nous n'y pouvons rien aujourd'hui, car tu dois mourir et taire l'invasion de cette Citadelle...

A ces derniers mots, le colosse s'approche de vous, en brandissant sa hache, tandis que les autres guerriers vous encerclent et que les mages se mettent à incanter...

28

Vous sortez à peine de la forêt que vous entendez des bruits de pas de

cheveux s'avancant vers vous. Griff par les ronces et les branches, vous ne faites que jeter un regard berlu sur de grands chevaux devant vous. Vous essayez de dvisager les hommes devant vous, mais ils portent tous de lourds casques qui cachent leur visage. Leurs vtements sont nobles, blancs et bleu clair, portant le ceinturon dor de la noblesse. Leurs grands chevaux sont fins et parfaitement taill pour la route, la course ou la parade. Vous mettez quelques secondes avant de vous rendre compte que ce sont des chevaliers et des paladins royaux !

Un des hommes – le seul ne portant pas de casque – s'approche de vous. Vous essayez de lire les armoiries, mais ne connaissant pas l'hraldique de la rgion, vous ne pouvez dire de qui il s'agit. Vous regrettez alors de ne pas avoir plus tudi la diplomatie et la politique alors que vous en aviez l'occasion  l'Etoile du Sud. Mais qui aurait pu se douter que vous avez parcouru toute la citadelle de cristal, des mages du cercle du feu  vos trousseaux ? L'homme d'un ge certain,  un air hautain, ses cheveux blonds magnifiquement pays, vous interpelle.

Si vous portez le pendentif de Jehanna, rendez-vous au **23**.

Si vous portez une broche en argent (et ne trichez pas, ne l'ajoutez ni ne la retirez pas), rendez-vous au **43**.

Si vous portez une broche en argent et le pendentif de Jehanna, rendez-vous au **81**.

Si vous ne portez rien de tout cela, rendez-vous au **10**.

29

Vous vous ruez tte baisse dans le couloir. Chance pour vous, il n'y a personne d'autre dans le couloir, aucun adversaire  vous rencontrer : ils ont srement dcid d'abandonner le massacre temporairement. Vous voyez partout des corps  terre, et reconnaissez des visages de voisins, et quelquefois de camarade de classe. Vous vous inquitez pour Willheim. Votre jeune ami n'a que quatorze ans, et bien qu'il soit un gnie dans la magie de la Terre, contrairement  ses confrres il ne pourra souffrir plus d'un coup d'pe.

Vous tambourinez  la porte d'Willheim quand vous tes devant, en criant son nom. Vous pensez cependant qu'il est judicieux de ne pas prouver encore toute votre existence, au cas o d'autres personnes continueront  circuler par ici. Vous trpignez de rage en imaginant le corps de votre jeune ami, puis soudainement vous vous rendez compte que la porte mane une aura brune. Elle est protge magiquement. Patiemment, vous rappelez encore Willheim, et l'aura se met  diminuer, jusqu' disparatre au moment o la porte en bois s'ouvre.

Devant vous se tient ce jeune adolescent, les cheveux en bataille, dj vtu de sa tenue de Magie.

- Tiens, Senlis dit-il joyeusement, mais que me veux-tu ?

Les larmes aux yeux, vous ne pouvez vous empêcher de plier le genou pour prendre dans vos bras celui que vous considérez comme votre jeune frère depuis qu'il a mis le pied dans la Citadelle de Cristal, tandis que les larmes roulent sur votre joue.

- Les forces soient louées ! Tu es encore vivant !

- Mais que se passe-t-il ? (il penche la tête pour regarder au dehors) Mais c'est abominable, il y a des cadavres partout !

Si Millia était encore en vie et vous a révélé la raison, rendez-vous au **20**

Si malheureusement quand vous l'avez vu elle avait déjà passé de vie à trépas, rendez-vous au **51**.

30

Vous empoignez Dansevent et commencez à réfléchir à la tournure que va prendre votre prière. Vous savez que c'est un sacrifice énorme que d'abandonner votre fidèle rapière, mais celle-ci ne semble pas l'entendre de cette oreille :

- BON SANG ! Senlis, relâche-moi TOUT DE SUITE !

- Mais, Dansevent, songez-vous...

- Il est hors de question que je serve de pâture aux dieux ! Hors de question que je sois abandonnée alors qu'on t'ouvrira la porte de sortie ! C'est moi qui sers de sacrifice pour TA survie ! Non non non ! Nous mourrons ensemble s'il le faut, je me battrais contre toutes les créatures, transperceraient toutes les armures. Mais si tu sors de cette fichue Citadelle sur tes deux pattes, alors je pendrais à ta ceinture ou serais à ta main !

- Dansevent, sois raisonnable...

- Je refuse catégoriquement que tu m'offres aux Dieux. Si jamais tu m'abandonnes, je leur demanderai de te maudire dès que tu seras sortie de la chapelle. N'oublie pas que je suis une rapière magique, je PEUX le faire...

L'espace d'un instant, vous vous demandez s'il est possible de la part de Dansevent de le faire (quoiqu'il en soit, qu'elle en soit apte ou non, elle vous maudira toute sa vie). Vous réalisez avec malaise que le lien télépathique qui vous unit permet à Dansevent d'atteindre vos incertitudes et mieux vous cerner... Parallèlement, en ce moment précis Dansevent se demande elle-même si du fait qu'elle est magique elle peut communiquer et se faire obéir par les Dieux... Finalement, vous décidez de ne pas offrir Dansevent : elle vous est trop précieuse, et si vous devez mourir ou sortir de cette Citadelle, ce sera Dansevent à la main. Elle finit d'ailleurs par pousser un soupir – contentement ? Soulagement ? – tandis que vous la remettez à la garde de votre ceinture.

- Que puis-je faire alors comme offrande ?

- Tu n'es pas obligé d'en faire : les Dieux n'écoutent pas forcément les plus nantis...

Si vous suivez le conseil de votre arme enchantée et décidez de n'utiliser

que votre foi (qui pourtant est très grande en ce moment où vous vous sentez en danger), rendez-vous au **85**.

Si vous possédez une statuette en or et que vous voulez en faire offrande aux dieux, rendez-vous au **38**.

Si vous préférez sortir de la chapelle, rendez-vous au **18** pour vous enfoncer dans la Citadelle ou au **88** pour aller dans le jardin situé tout à côté.

31

Vous vous enfoncez dans un dédale de pierre, heureusement allumé par de nombreuses torches frappées au mur. Vous apercevez un peu partout autour de vous des matériaux bruts : du Cristal à l'état pur. Non travaillé, il ne sert pas à grand-chose, mais taillé correctement, il sert de catalyseur de magie. Il peut également être utilisé en dissolution dans une opération alchimique, ce qui permet de concocter une potion capable de redonner des pouvoirs à la personne qui la consomme. Vous profitez, après avoir avancé d'une trentaine de mètres, pour prendre un morceau brut gros comme votre poing et le fourrer dans votre sac. Malheureusement, c'est le seul morceau que vous trouvez, le reste étant trop solide pour être arraché des parois.

Cependant, rien n'est gagné : les ruines sont un véritable dédale, et peuplée de créatures étranges, chose dont vous ferez (sans doute) l'expérience.

Pour que vous trouviez votre chemin, lancez un dé : si vous faites 4, vous empruntez un bon conduit. Pour sortir de ces mines, vous devez faire trois fois quatre. A chaque fois que vous lancez le dé pour connaître le chemin que vous avez pris, lancez un autre dé. Si vous faites un ou deux, vous rencontrez une araignée translucide, que vous devrez affronter.

Si vous possédez une carte, considérez que vous faites vos trois quatre. Vous devrez cependant lancer trois fois le dé pour savoir si vous devez affronter une araignée translucide.

Araignée Translucide

Points de vie : 8

Frappe avec pattes acérées : 9

Esquive : 8

Dégâts avec pattes acérées : 3

Dès que vous réussissez à trouver votre chemin, rendez-vous au **95**.

32

Les dernières centaines de mètres sont les plus longs, non seulement pour votre impatience de rentrer dans la ville mais également parce que vos bêtes sont exténuées. Vous vous concertez rapidement avec Willheim,

hautement fatigué par ce voyage, et décidez de ne rien révéler en hurlant mais de vous dirigez vers le Collège de Magie. Cependant, le secret risque de mal se garder : à peine rentré dans la ville, vous vous apercevez que tout le monde parle du Colloque de Magie dont les membres ont étrangement disparus durant la journée. Vous échangez des regards d'interrogation avec Willheim, puis décidez d'interroger quelques villageois afin d'en savoir plus. Visiblement, personne n'est au courant que la Citadelle de Cristal a été envahie. Certaines gens ont également notées l'absence des mages du Feu au sein de la ville, mais la rumeur n'a pas fait longue distance.

Après avoir traversé au pas une bonne moitié de la ville, vous voici devant la grande porte du Collège de Magie, prêt à porter un messenger pour qui pourra l'entendre. Mais ceci est déjà une autre histoire...

33

Luther paraît excité.

- Nous sommes sauvés, s'exclame-t-il. Je peux appeler du secours !
- Tu sais t'en servir, demandez-vous ?
- Oui, oui. Enfin, il y a longtemps... mais ça ne s'oublie pas. Je pense être capable de rejoindre la salle de communication de la guilde des marchands de Porte du Nord. Ou plutôt le Collège ! Nous ne risquons rien : s'ils sont envahis eux aussi, ils ne pourront qu'envoyer des messages dans cette pièce ! Aucun risque qu'il en parle à d'autres !

Si vous acceptez que Luther envoie un message, rendez-vous au **27**.

Si vous préférez tenter vous-même, lancez trois dés et rajoutez votre Cercle de l'eau. Rendez-vous au **84** si vous réussissez. Si vous échouez, vous pouvez laisser faire Luther ou redescendre au **57**.

34

Vous attrapez votre potion laxative et la lancez au loin. Dès qu'elle se brise, une épaisse fumée s'en échappe et remplit le couloir. Vous décidez de vous tenir à l'écart, tandis que l'homme pousse un cri de surprise. Quelques secondes après, vous le voyez sortir de la fumée en courant, tandis que des bruits caractéristiques de pet se font entendre. Fort heureusement, cette potion également lacrymogène l'a empêché de vous voir, et il passe devant vous sans même vous voir, tandis qu'il a les mains aux fesses !

Vous ne pouvez vous empêcher de rire aux éclats une fois qu'il a disparu, mais vous vous calmez bien vite. Il est hors de question d'attendre qu'ils reviennent avec une armée pour punir le bon-à-rien qui lui a réalisé une telle facétie ! Vérifiant que la fumée s'est bien dissipée, vous vous couvrez le nez puis courez vers les portes. La première, fermée à clé, peut être ouverte si vous possédez la clé en question. Si vous l'avez, rendez-vous au **21**. Sinon, il va falloir

vous aventurer dans l'autre partie de la mine, bien plus complexe. Rendez-vous au **31**.

35

Vous filez à travers le long couloir de pierre avant de trouver les marches de la tour circulaire de Communication. Là encore, personne ne garde la tour, ce qui vous semble suspect. Cependant, la bataille peut faire rage dans d'autres parties de la Citadelle, et les envahisseurs n'ont peut-être pas nécessairement envie ou l'idée de garder des éléments qui pourraient tourner en défaveur leur bataille...

Vous montez les escaliers quatre à quatre, vous reposant juste à mi-chemin, avant d'aboutir sur une pièce sombre, tout en haut de la tour. La vue au-dehors est effrayante, mais vous devinez au loin dans la brume les formes de Porte du Nord. Si seulement vous étiez dans cette ville à ce moment précis !

Vous vous approchez d'un immense cristal sculpté en dodécaèdre qui trône au milieu de la pièce. Vous prenez place devant un pupitre et vous demandez comment faire. Vous avez déjà demandé à des mages d'envoyer des messages vers la salle de Communication du château du royaume de l'Etoile du Sud, mais jamais vous n'avez osé prendre l'initiative de tenter vous-même.

Si Luther vous accompagne, rendez-vous au **33**.

Sinon, vous pouvez toujours faire une unique tentative. Dans ce cas, lancez trois dés et rajoutez votre total de Cercle de l'Eau.

Si vous faites 18 ou plus, rendez-vous au **84**. Sinon, peine perdue, vous n'avez rien fait d'autre que d'utiliser votre souffle pour rien. Redescendez de la tour et retournez au **57** pour faire un autre choix.

36

Vous auriez pu continuer à sangloter pendant longtemps, mais vous sentez la main d'Willheim se poser sur votre épaule, réconfortante. Contrairement à l'incompréhension (qui vous amuse toutefois) de Dansevent, Willheim comprend parfaitement votre blessure. Il essaie un sourire de sympathie et vous aide à vous relever.

- Allons-y, Senlis. Je comprends ton chagrin mais on doit la laisser ici. Nous pourrons la venger plus tard, mais nous ne sommes pas en position de force.

Vous acquiescez douloureusement d'un hochement de tête puis vous vous levez, portez un dernier baiser sur le front de Jehanna puis vous évadez. Maintenant, choisissez la destination à prendre.

Si vous pensez qu'il serait judicieux de vous enfuir par les escaliers ouest afin de rejoindre le petit parc, rendez-vous au **88**.

Vous pouvez également penser que faire preuve d'audace et passer par la porte principale vous sauvera. Rendez-vous alors au **13**.

Toutes ces idées peuvent vous plaire, mais vous pouvez également tenter

de trouver de l'aide dans le centre de la Citadelle. Peut-être trouverez-vous d'autres compagnons ou de quoi vous aider à vous enfuir ? Rendez-vous au 63.

37

Un hurlement juvénile et le bruit d'une chute vous pousse à rebrousser chemin : Luther vient de bondir sur Willheim, l'a fait tomber au sol et planté un coutelas dans son omoplate ! Le sang de Willheim coule à flot sur son épaule, tandis qu'il pousse des larmes de douleur, pendant que Luther lui assène un deuxième coup meurtrier. Quant à votre sang, il ne fait qu'un tour : Willheim a tant enduré, il faut que vous le sauviez à tout prix ! Vous bondissez de votre jument et tirez Dansevent avant de sauter à votre tour sur le traître. Luther réagit au quart-de-tour : il pare élégamment votre coup d'épée en le déviant, puis se met en garde.

- Tu es complètement fou, mais qu'est-ce qui t'arrive !

- Et dire que j'ai failli réussir, dit-il d'une voix changée. Je suis à la solde de l'Ecole du Feu, je devais veiller à ce que personne ne sorte vivant. Mais tu es si suspicieux, je n'ai pas eu une seule occasion pour te planter mon coutelas dans le dos ! Mais il est trop tard, j'ai trop attendu, et je vais échouer si un seul survivant s'en sort. Alors en garde, Senlis ! Et que le pire bretteur d'entre nous meure !

Luther

Points de vie : 24

Frappe avec coutelas magique : 12

Esquive : 12

Dégât avec coutelas magique : 3

Si vous triomphez de Luther, il faut que vous sauviez Willheim. Pour ce faire, vous devez le soigner trois fois. Vous pouvez utiliser autant de potions de soin qu'il le faut, ou utiliser le pouvoir « arrêt d'hémorragie ». Bien entendu, vous pouvez consommer du cristal (si vous en possédez) pour vous permettre d'utiliser ce pouvoir.

Si vous réussissez à soigner Willheim, vous restez quelques minutes silencieux tous deux avant de reprendre le chemin, en vous avançant sur les intentions de Luther. Rendez-vous par la suite au **32**.

Si vous échouez dans ce soin, vous ne pourrez plus rien pour Willheim. Vous criez de douleur en songeant à toutes ces difficultés que vous avez dû surmonter, et qu'il soit mort alors que vous touchiez à la fin. Vous emmitouflé Willheim dans sa cape et le placez sur le dos de sa monture, tandis que vous laissez Luther où il est. Rendez-vous au **94**.

38

Vous posez la statuette en or sur l'autel et adressez une profonde et pieuse prière aux Dieux. Étrangement, vous sentez quelque chose vous pénétrer, quelque chose de doux et fort à la fois, mais vous vous rendez compte rapidement que ce n'est pas le type de réponse que vous attendiez réellement. Vous êtes comme foudroyé sur place ! Vous perdez 6 points de vie ainsi que tous vos points de magie, sans exception ! Vous entendez comme un sermon tonitruant résonner dans votre tête : « Être impie ! Tu nous adresses une prière solennelle, alors que tu es grande difficulté ! La Citadelle de Cristal est un lieu de culte mais également un lieu sacré, qui a toujours accepté les lois du Collégial ! Nous t'aurons apporté ton aide gratuitement, mais tu souilles l'honneur de tes Dieux en offrant une statuette maudite, reconnaissance de tes semblables qui te trahissent ! Honte à toi ! Fuis cette chapelle... ».

Pris de peur, vous vous dépêchez de vous enfuir, laissant bien entendu la statuette derrière vous. À peine avez-vous franchi les portes à double-battant qu'elles se referment immédiatement derrière vous. Vous soufflez quelques minutes, réfléchissez encore à la méprise et la maladresse que vous avez commises. Bien que sans intention mauvaise, vous vous êtes mis les Dieux à dos !

Maintenant, si vous voulez fuir par les Jardins, rendez-vous au **88**.

Si vous estimez qu'il vaut mieux parcourir la Citadelle à la recherche d'une autre sortie, rendez-vous au **18**.

39

Vous vous élanchez vers la grille quand soudainement trois gargouilles, qui volaient à plusieurs pieds d'altitude, et dont on ne pouvait entendre les froissements de leurs ailes souples, fondent sur vous, une pique dans les mains, en piaillant à l'attaque ! Vous devez les affronter les trois en même temps !

Première Gargouille

Points de vie : 16

Frappe avec lance : 7

Esquive : 9

Dégât : 2

Deuxième Gargouille

Points de vie : 12

Frappe avec lance : 8

Esquive : 8

Dégât : 2

Troisième Gargouille

Points de vie : 12

Frappe avec lance : 6
Esquive: 7
Dégât : 2

Si vous réussissez cet affrontement inégal, vous voici dorénavant devant la grille. Vous vous apprêtez à la franchir quand vous vous rendez compte que vos doigts touchent des barres invisibles ! La grille est illusoire : elle est encore fermée. Vous tâtonnez pour trouver quelque prise, mais le mirage est si bien fait que vous ne pouvez réussir à trouver facilement où se trouve la serrure et les barreaux. Vous vous rappelez soudainement que l'un de vos professeurs vous a expliqué que cette grille illusoire a été œuvre du Collégial : si jamais un voleur venait à en sortir, il courrait éperdu pour s'enfuir... et se cognerait contre cette grille qui se referme toujours après ouverture. De plus, les cris des gargouilles ont certainement alertés de la garde.

Si vous voulez prendre du temps pour trouver un stratagème pour ouvrir la grille, rendez-vous au **96**.

Si vous estimez qu'il vaut mieux revenir à la Citadelle pour trouver une nouvelle issue, rendez-vous au **18**, ou directement au **59** si vous voulez pénétrer dans la chapelle que vous voyez encore d'ici. Notez bien sûr que vous ne pourrez plus passer par les jardins dans ce cas.

40

- Luther, déclarez-vous, je pense qu'il ne vaut mieux pas que nous voyagions ensemble. Nous nous ferons repérer.

- Je vous en prie ! Ne me laissez pas seul !

- Je sais Luther, que vous n'avez pas la force... Mais si j'arrive à m'enfuir, alors vous le pourrez vous aussi. Je vous souhaite bonne chance, je ne peux pas vous aider plus que vous conseiller de trouver une issue dans la partie nord de la Citadelle...

Luther tente de s'accrocher à vos vêtements en vous suppliant, mais vous tournez les talons, tentant de ne pas regarder son regard emplis de tristesse et d'espoir. C'est fort dommage pour vous, car vous ne voyez pas son visage se métamorphoser une fois que vous avez le dos tourné : il vous bondit alors dessus, sortant un coutelas de sa ceinture, alors caché dans son dos et vous frappe le bras. Poussant un cri de douleur, vous manquez de tomber, mais Luther repasse à l'attaque. Un bon coup de pied dans le menton lui fait lâcher prise et vous dégainez votre arme. Notez cependant que vous avez perdu 4 points de vie à cause de cette blessure, et que vous êtes handicapé de un point à votre force de frappe durant la durée de ce combat.

Luther

Points de vie : 24

Frappe avec coutelas magique : 12

Esquive : 12
Dégât avec coutelas magique : 3

Si vous réussissez ce combat, rendez-vous au **4** : vous n'avez pas le temps de visiter l'autre pièce.

41

Vous commencez à vous dire que tout est gagné, quand un bruissement de cuir effroyable au-dessus de votre tête vous pousse à regarder vers le ciel. Vision d'horreur ! Une bonne vingtaine de gargouilles et harpies volent près de vous, à seulement quelques pieds ! Une rafale de javelots tombent prématurément près de votre cheval. Vous ne pouvez que forcer la cadence, mais votre bête est fatiguée !

Votre visage s'emplit de larmes : vous distinguez à peine porte du nord se détacher à quelques kilomètres de là... Encore quinze minutes, songez-vous, encore quinze minutes criez-vous en donnant une tape à votre cheval ! Votre jument ne s'effraie pas de cette violence désespérée, elle est beaucoup trop horrifiée par les harpies qui poussent des cris voraces et les hurlements suraigus des gargouilles. De nouveau une rasade de piques de bois pleut et manque de blesser votre jument. La troisième ne porte pas chance : elle est touchée au flanc et s'écroule à terre. Tandis que vous essayez de vous relever et tirez votre arme, les harpies fondent sur vous, toutes griffes sorties, et commencent à déchirer votre tunique. Vous hurlez de douleur sous les griffures, mais les gargouilles restantes s'approchent, leur lance de combat de corps-à-corps en garde, et vous ne pourrez rien faire contre cette noire nuée grouillante de créatures hurlant à l'infamie. Vous tenez à peine trente secondes avant de vous écrouler à terre, mortellement blessée, avant de perdre la vie.

42

Le brouhaha derrière vous vous pousse encore à continuer vers le nord. Vous voyez par l'ouest qu'une issue a été bouchée : un effondrement (sans doute les vombrissements que vous avez entendu au réveil) vous barre la route. Par la droite, vous voyez sur le mur sud du couloir qui tourne vers l'est une petite porte, que vous n'avez jamais repérée. Sans doute pourrez-vous y trouver des choses intéressantes ?

Si vous désirez observer cette porte, rendez-vous au **86**.

Si vous pensez qu'il vaut mieux continuer à vous enfuir vers le nord, trouver de l'aide plus loin, rendez-vous au **63**.

43

- Mes Hommes ! Un assassin ! Regardez sa broche ! Exécutez-le immédiatement !

- Halte ! Halte ! Criez-vous en levant les mains. Je ne suis pas un assassin, mais j'ai dérobé cet insigne pour que l'on me confonde et que je puisse m'en sortir !

Et vous voici à raconter toute votre histoire à l'oreille intéressée de l'homme. Lancez trois dés et rajoutez votre Cercle de l'Eau. Ajoutez trois points si vous êtes accompagné de Willhelm, qui bien entendu étoffera votre plaidoirie. Si vous faites 20 ou plus, rendez-vous au **10**.

Sinon, l'homme ne vous croit pas, et avant vous n'avez le temps de protester, deux cavaliers s'élancent, des lances de joutes tendues, et sous la vitesse de leur monture folle, les armes vous transpercent vos deux poumons de part en part. L'incident diplomatique que cela va déclarer aura une importance majeure, car alors même qu'une guerre se déclarera ouvertement entre les écoles de magie, les relations entre votre maison, l'Etoile du Sud, et celle de l'homme en question, le Royaume Central Frontalier, iront de mal en pis. Mais cela n'a aucune importance dorénavant pour vous : vous êtes mort avant même d'avoir touché le sol, alors que vous étiez libre depuis seulement peu.

44

Si vous avez sorti Dansevent pour l'attaquer, rendez-vous au **61**.

Si vous avez préféré manipulé une autre rapière, continuez votre lecture. Vous arrivez derrière la mage et lui assenez un violent horion à la base du crâne, qui le fait chanceler. Il hurle de douleur puis se retourne, et tire une rapière cachée dans sa robe.

Mage-Forgeron

Points de vie : 20

Frappe avec rapière : 16

Esquive : 12

Dégâts avec rapière : 3

Si vous triomphez de votre adversaire, vous pouvez désormais regarder les deux portes situées en face de vous : la première, fermée à clé, peut être ouverte si vous possédez la clé en question. Si vous l'avez, rendez-vous au **21**. Sinon, il va falloir vous aventurer dans l'autre partie de la mine, bien plus complexe. Rendez-vous au **31**.

45

Vous continuez à vous enfoncer dans la Citadelle, quittant alors la zone de cours et pénétrant dans le domaine interdit des régisseurs et des hauts mages. Un frisson vous parcourt : vous entendez un peu partout des

haussements de voix, et des coups d'œil furtif vous permettent de remarquer que beaucoup d'issues sont bloquées ! Effectivement, des hommes vêtus de toges rouges et des chevaliers à l'armure de la même couleur gardent de nombreuses issues. Heureusement pour vous, vous avez la science de vous dissimuler, et qui plus est, vous connaissez bien les couloirs. Il faut se rendre à l'évidence : il n'y a pas beaucoup de chemins à prendre. Vous pouvez toujours vous diriger complètement à l'ouest : par là-bas une porte (sûrement gardée) vous permettra de rentrer dans la forêt. C'est une option risquée mais une fois dans la forêt vous aurez plus de chances de vous enfuir.

Vous pouvez également plus vous enfoncer vers le nord, bien que vous ne connaissiez pas toutes les zones. Il est par contre hors de question que vous partiez vers le sud : à l'heure qu'il est une armée est en train de marcher à l'intérieur de la Citadelle, à pas lents, pour supprimer tout survivant de la première salve.

Si vous voulez vous diriger par les couloirs vers le nord-ouest, rendez-vous au **57**.

Si vous jugez qu'il vaut mieux aller directement vers le nord, rendez-vous au **78**.

Si vous préférez bifurquer plutôt vers le nord-ouest, rendez-vous au **70**.

Enfin, si vous croyez qu'il faut que vous vous dirigiez complètement à l'ouest, dans l'optique de passer par la forêt, rendez-vous au **92**.

46

Premier Assassin

Points de vie : 16

Force de frappe avec dague : 15

Esquive : 14

Dégât avec dague : 2

Deuxième Assassin

Points de vie : 16

Force de frappe avec rapière : 11

Esquive : 16

Dégât avec dague : 2

Troisième Assassin

Points de vie : 12

Force de frappe avec arbalète : 9

Force de frappe avec dague : 10

Esquive : 15

Dégât avec arbalète : 3

Dégât avec dague : 2

Le troisième assassin essaie de vous frapper avec son arbalète, et vous ne pourrez l'engager au combat tant que vous ne vous serez pas défait des deux premiers (il se débarrasse alors de son arbalète au profit de sa dague). Si vous gagnez ce combat, rendez-vous au **65**.

47

Bravant les dangers qui peuvent en découdre, vous courez (discrètement) vers le bureau et vous plongez derrière le lourd meuble en bois. Une grande ouverture sert effectivement à communiquer avec des gens qui passent par le dehors, le long du sol marbré, et quiconque vous verra pourra déclencher une attaque !

Vous ouvrez frénétiquement tous les tiroirs, à la recherche d'un quelconque objet susceptible de vous porter un peu d'aide. Vous ne trouvez rien d'intéressant si ce n'est, dans le dernier tiroir, où une clé attire votre attention. Du fait que le bureau soit désert, il y a de fortes chances que le concierge se soit enfui, et récupéré le maximum de clé pour fermer les portes tour à tour. Ce qui prouve que vous resterez certainement bloqué par nombre d'entre elles... Mais pourquoi n'a-t-il pas récupéré celle-ci ? Vous ne savez pas si c'est une bonne idée, mais vous l'enfournez dans votre poche (notez donc clé ouvragée sur votre feuille d'aventure). Il n'y a pas grand-chose, si ce n'est des objets divers et variés et autres facéties de farces et attrapes confisquées aux élèves.

Vous entendez soudainement un clairon sonner clairement au-dehors : la deuxième marche vient d'être amorcée ! Il va falloir vous enfuir. Par chance, si vous longez le mur est du hall, vous aurez de grandes chances de ne pas vous faire apercevoir. Lancez trois dés et ajoutez votre cercle de Feu. Si vous faites 15 ou plus, rendez-vous au **42**. Si vous faites moins de 15, rendez-vous au **50**.

48

Vous êtes pris de panique. Ce hurlement n'était pas normal, pas comme les cris que vous entendez d'habitude dans les dortoirs. Les cris sont généralement associés aux rires, à des courses-poursuites entre filles et garçons qui ne songent qu'à conter fleurette, mais là c'était un hurlement de terreur, ou même pire. Vous frémissez tout en enfilant la tunique de cuir, et vous cherchez partout Dansevent, votre rapière. Bien que vous savez qu'a priori vous ne risquez rien dans l'enceinte de la Citadelle, vous avez déjà été attaqué plusieurs fois par quelques manants jaloux de votre rang, eux qui travaillent si durs pour avoir une place de garde-mage ou de mage-communicateur, tandis que vous passez votre temps à profiter des jeux de la bibliothèque ou de la Fontaine, ou encore à séduire quelques jeunes écervelées, sans talent, qui vous sourient niaisement durant votre badin discours en espérant secrètement que vous les demanderez en mariage, ce qui leur donnera une belle vie dans un manoir. Depuis ce jour, vous prenez toujours votre arme (aucun règlement n'interdit d'en

porter), et les ciselures sur la garde font bien croire à tous que cette arme est magique, et depuis le silence règne auprès de lourdauds qui vous croisent le regard rempli de reproches.

Finalement, vous réussissez à trouver Dansevent, dans son fourreau, à la troisième étagère de votre armoire. D'habitude vous la laissez sur votre bureau, mais la personne qui vous a couché a visiblement préféré rangé votre arme aux yeux de tous. A peine l'avez-vous tiré qu'elle vous souhaite le bonjour :

- Bon sang, rugit-elle dans votre tête. Je commençais par me sentir seule ! Ca fait trois heures que tu devais être levé !

- Bonjour Dansevent, songez-vous tout en baïllant. Moi aussi je suis content de te revoir ce matin !

- Tu devais croiser le fer ce matin, tu ne te souviens pas ? Non non, bien sûr. Hier tu disais bien des ignominies et des sottises en buvant ton vin de myrtilles. Si tes amis n'entendaient pas seulement ce que tu dis, mais ce que tu songes, hein, ils feront une drôle de tête ! Surtout cette Jehanna qui doit bien t'aimer, mais si elle savait ce que tu penses quand...

- Ca suffit, Dansevent, rugissez-vous pour ne pas entendre de critiques acides sur ce que vous avez déjà honte. Je sais bien que tu n'es pas d'humeur, mais ce n'est pas une raison. Tiens, entends-tu par mes oreilles ce vombrissement ? C'est comme ça depuis des minutes. Et il n'y a même pas deux minutes un hurlement dans le couloir. Il serait peut-être temps...

- Ne change pas de sujet comme ça, je vois bien que tu es susceptible, fit remarquer Dansevent, narquoise. Mais allons-y.

Vous plongez dans vos bottes, attrapez votre besace puis ouvrez la porte qui donne sur le couloir. Quelle stupeur quand vous voyez un homme vêtu d'une lourde armure rouge faire les cent pas ! Vous ne l'aviez jamais vu, mais vous voyez horrifié des corps par terre, et vous reconnaissez entre autres celui de Millia, l'une de vos voisines de chambrée. Vous n'avez pas le temps de vous dérober pour réfléchir à une stratégie, car l'homme vous saute dessus, la hache à la main !

Garde

Points de vie : 16

Frappe avec hache : 8

Parade avec hache : 7

Dégât : 3

Si vous survivez à ce combat, rendez-vous au **12**.

49

Vous débouchez la potion rouge et en avalez le contenu. Après quelques secondes, vous sentez vos blessures se refermer : vous regagnez 6 points de

vie plus l'équivalent d'un dé. Revenez au paragraphe d'où vous venez.

50

Vous commencez à parcourir quelques mètres, songeant que vous êtes hors d'atteinte, mais c'était sans compter la présence d'un mage ayant une vue particulièrement perçante. A-t-il dû s'apercevoir d'un léger mouvement alors que vous quittiez le bureau, pourtant bien baissé ? Vous entendez un remue-ménage à l'extérieur : la marche s'accélère ! Votre présence a suscité un avertissement généralisé, et les hommes se sont mis à courir à pleine vitesse pour rattraper l'intrus qui restait survivant dans cette Citadelle !

Vous vous mettez à courir à perdre haleine, trouver une place afin de vous dissimuler aux yeux de vos assaillants, mais c'est peine perdue : la plupart sont beaucoup plus athlétiques, sans compter les mages qui usent de leurs pouvoirs pour vous ralentir... Une pierre se détache du plafond et vient vous écraser dans votre course. Heureusement pour vous, vous mourrez sous le coup, sans savoir ce qui aurait pu advenir de vous si l'on vous avait rattrapé...

51

- Je ne sais pas ce qui se passe par ici. Il y a des gens qui déciment les occupants de la Citadelle de Cristal, annoncez-vous les yeux remplis de larmes.
- Ce n'est qu'une théorie, mais je crois que l'Ecole du Cercle de Feu nous a envahi (vos yeux éberlués le forcent à continuer son explication). Depuis quelques mois, le Premier Archimage du Cercle de Feu a des disputes avec les autres Premiers Archimages du Collégial. Je suis les affaires politiques depuis longtemps : mon père est ambassadeur du Royaume de l'est à Kzia. Suite à cette dispute, je m'attendais à ce que le cercle du Feu envahisse la Citadelle à la recherche d'une ressource magique. C'est arrivé aujourd'hui. J'ai tenu en protégeant ma porte en attendant que quelqu'un de plus habile aux armes vienne me chercher. Maintenant, il est temps de partir (Willheim rassemble ses affaires et continue de parler). Nous pouvons passer par l'ouest avec le petit parc qui est un peu dégarni, ou par l'est par la forêt. Nous pourrions également passer par l'entrée principale sud, mais nous serons certainement déjà attaqués. Nous pouvons également essayer de trouver l'entrée des mines de Cristal, mais je ne sais pas où elle se trouve. Enfin nous pouvons trouver de l'aide au rez-de-chaussée, dans l'école avant de prendre une décision.

Points de vie : 20/20

Feu	7	Flamme (points restants/total)	3/3
Terre	9	Roche (points restants/total)	2/4
Eau	6	Fluide (points restants/total)	3/3
Air	9	Ether (points restants/total)	4/4

Notes : Willheim ne participe pas directement au combat. Vous pouvez lui demander d'utiliser ses talents.

Renforcement : permet de renforcer une matière autre que la chair (coût : variable, dépend du texte)

Arrêt d'hémorragie : similaire à votre pouvoir.

Ardeur : Vous donne +1 pour toucher pendant ce combat (coût : 1 point de Flamme et 1 point d'Ether)

Equipement :

- une fiole de soin (regain d'un dé de points de vie)
- un parchemin de douleur – inflige deux dés de dommages contre un adversaire (magie de la Terre)
- une fiole contenant trois doses d'essence de Cristal. L'essence de Cristal peut vous faire regagner un point dans la magie de votre choix
- deux fioles vides

Si vous pensez qu'il serait judicieux de vous enfuir par les escaliers ouest afin de rejoindre le petit parc, rendez-vous au **88**.

Vous pouvez également penser que faire preuve d'audace et passer par la porte principale vous sauvera. Rendez-vous alors au **13**.

Toutes ces idées peuvent vous plaire, mais vous pouvez également tenter de trouver de l'aide dans le centre de la Citadelle. Peut-être trouverez-vous d'autres compagnons ou de quoi vous aider à vous enfuir ? Rendez-vous au **63**.

Enfin, vous pouvez également penser un instant à Jehanna, votre amie bien-aimée, et aller la chercher en vous rendant au **72**.

52

Ce bruissement n'est pas anodin, et si vous n'avez pas été aussi paranoïaque vous n'aurez pas remarqué l'ombre disparaître derrière un pilier verroulé. Vous savez qu'une présence se terre et vous tirez votre rapière afin de vous préparer à l'attaque. Avant que vous n'ayez le temps de vous mettre correctement en garde, l'ombre fond sur vous ! Vous vous apercevez qu'il s'agit d'un assassin issu d'une des guildes de malfaiteurs, si vous en croyez la broche d'argent qu'il porte à la poitrine.

Assassin de la guilde

Points de vie : 8

Frappe avec dague empoisonnée : 11

Esquive : 16

Dégât avec dague empoisonnée : un dé

Comme la dague est empoisonnée, vous perdrez aléatoirement des

points de vie si vous êtes touché (tout dépend du degré de pénétration de l'arme dans votre peau). Si vous achevez votre adversaire, vous le fouillez mais ne trouvez pas grand-chose : une statuette en or représentant un dieu que vous ne connaissez pas et la broche d'argent relatant de sa fratrie. S'il le porte ostensiblement, c'est qu'il y a des gens dans la forteresse qui doivent la voir. Vous pouvez prendre ces trois objets si vous le voulez. Vous pouvez également porter la broche. Vous pouvez décider de la cacher à la fin de n'importe quel paragraphe.

Si vous voulez entrer dans le parc, rendez-vous au **90**.

Si vous estimez qu'il vaut mieux visiter la chapelle, rendez-vous au **59**.

Si vous préférez vous enfoncer dans la chapelle, rendez-vous au **45**.

53

Vous vous apprêtiez à piquer une pointe de vitesse sur cette grille quand vous remarquez une présence autour de vous : trois gargouilles tournent en cercle concentrique au-dessus de la grille. L'espace d'un instant, vous êtes effrayés en songeant que cette sombre danse est faite pour avertir leurs compagnes, de la manière que les abeilles dansent pour indiquer les directions, mais vous vous souvenez d'avoir lu, alors que vous étiez au château du Royaume de l'Etoile du Sud, que les gargouilles n'ont qu'une perception très limitée et une intelligence limitée à quelques tâches. Elles ont dû vous voir depuis seulement peu, mais reçu l'ordre de donner l'alerte et d'attaquer uniquement si vous approchez de la grille. Il vaudrait mieux alors retourner à la Citadelle et trouver une autre issue... En même temps, celle-ci risque d'être habitée de plus en plus par des locataires peu scrupuleux de votre survie, et cette porte de sortie est sûrement la meilleure pour le moment, même si vous devez affronter ces trois créatures. Que décidez-vous ?

Si vous songez qu'il faut tenter votre chance avec cette grille et affronter ces bestioles, rendez-vous au **39**.

Si vous estimez qu'il vaut mieux revenir à un lieu plus sécurisant, vous pourrez revenir au **18** ou au **59** si vous voulez passer directement dans la chapelle.

54

Vous voici à maintenant presque dix minutes de galop de Porte du nord, ses majestueuses tours se détachant dans une sorte de brume presque magique. Vous voyez même la fracture, le canyon qui coupent les Montagnes Limitrophes du Vous distinguez à quelques centaines de mètres de là une route tracée se dirigeant droit vers la ville majestueuse. Vous ignorez encore qu'est-ce que vous y ferez, mais votre cœur bat la chamade, et vous arrachez des cris de

victoire et un sourire ensoleillé.

Si seul Willheim vous accompagne, rendez-vous au **32**.

Si seul Luther vous accompagne, rendez-vous au **11**.

Si Willheim et Luther vous accompagnent, rendez-vous au **37**.

Si vous voyagez seul, rendez-vous au **94**.

55

Vous vous engagez dans le couloir, puis vous rendez compte que l'homme est certainement magicien : il psalmodie doucement tandis que vous approchez. Si vous possédez une potion laxative et que vous voulez en faire usage en la lui lançant, rendez-vous au **34**. Si vous préférez tirer votre arme et vous jeter sur lui, rendez-vous au **44**.

56

- NOOOON ! gémit Dansevent alors que vous actionnez la porte...

Devant le cri d'horreur de Dansevent, vous vous mettez à regretter votre geste... qu'allez-vous trouver ? Dans gardes enragés ? Des Drakes ? Vous aurez dû écouter le conseil de Dansevent... jusqu'à ce que vous voyez avec consternation la pièce dans laquelle vous êtes arrivé.

Une armurerie.

Vous ne comprenez pas la réaction de Dansevent, pourquoi vous a-t-elle prévenu du danger ?

- Dansevent ?

- ...

- Dansevent, réponds-moi, je sais que tu ne dors pas. Tu ne peux PAS dormir !

- ...

- Dansevent, pourquoi m'as-tu menti ? Et réponds-moi bon sang cette fois-ci, où je t'abandonne sur place.

- Hé bien, Senlis, ne m'en veux pas, mais tu vois... eux, elles doivent être à trois mètres devant toi légèrement sur ta droite...

Vos yeux balaient rapidement la salle, de gauche à droite : des épées bâtardes, certaines légèrement abîmés, des hallebardes dignes d'un troll, des boucliers, des rondaches et des écus, des piques en bois, des frondes, des rapières... des rapières ?

- C'était ça le danger ? Mais elles ne bougent pas ces rapières...

Vous comprenez soudainement.

- Tu es jalouse, Dansevent ?

- Comprends-moi, Senlis ! Imagine un instant... imagine un instant que Jehanna ta bien-aimée fréquente un autre garçon que toi ? Que sentirais-tu, de la haine ? De la colère ? Pour moi c'est pareil !

- Tu n'es pas doué de sentiment romantique, Dansevent, tu as été créée pour moi ! Cette attraction est magique ! Et tu me sers !
- Mais l'attraction que tu as vers Jehanna n'est pas magique ?
- Pas dans le même sens du terme, Dansevent ! Cette magie-là est une métaphore ! L'amour que ressentent les gens... Ho et puis zut, je n'arriverai pas à t'expliquer cela.
- Je ne suis pas si stupide, Senlis ! Tu prends un malin plaisir à délimiter des frontières entre toi et moi, et je te signale qu'un lien télépathique nous unit, et que la télépathie transcende la nature des gens. Donc je sais ce que c'est que l'amour tandis que toi tu connais ma haine (l'espace d'un instant, vous vous souvenez du jour où par vos yeux, Dansevent a vu une énorme épée à deux mains. Vous aviez alors été pris dans une « colère métallique assemblée avec du dépit en acier trempé », quelque chose de très étrange et qui aurait pû vous faire tomber dans la folie. Alors que vous vous remémorez de la chose, Dansevent a une sorte de sourire grinçant, rempli de nostalgie, et de colère contre vous).

Dansevent reprend :

- Imagine... imagine que quelqu'un d'autre met ses sales pattes sur moi ? Imagine qu'il m'attrape par la garde et pourfends des ours et des Dragons ! Et que j'en prenne du plaisir ! Moi, portée par un inconnu, sentir l'extase de tuer du bras de quelqu'un d'autre ? Tu réagiras mal, hein Senlis ?
- Bien sûr que je réagis mal !
- Parce que tu m'appartiens !

Vous alliez la contredire, mais au fond de vous, vous savez qu'elle a raison. En tant qu'arme, vous la servez puisque vous la portez, vous usez de vos bras pour qu'elle prenne le plaisir de pourfendre vos adversaires. En tant qu'épée vous lui appartenez.

- Mais oui je t'appartiens, Dansevent...
- Donc tu ne prendras pas d'autres rapières ?

L'idée de prendre une deuxième rapière ne vous désolé pas particulièrement. Avoir une arme de rechange pourra être efficace. Bien sûr, vous avez peur de blesser Dansevent, ce faisant....

- Ne prends pas de rapière ! S'il te plaît, Senlis, partons !

Si vous voulez braver l'interdiction (et non plus le conseil) de Dansevent, rendez-vous au **67**.

Si vous estimez qu'il vaut mieux éviter un incident diplomatique et une dispute inutile, rendez-vous au **63**.

57

Vous passez successivement devant de nombreuses salles de réunion. Là encore, avec consternation (mais vous n'avez guère le temps de marquer l'arrêt), vous voyez de nombreux corps vêtus de bures brunes allongées, des chaises fracassées. L'air est empli d'une atmosphère salée – signe d'une

utilisation récente de la magie, et notamment la fragrance particulière d'un cristal en combustion. Vos compagnons se sont bien battus, mais ce n'était pas suffisant. Vous estimez d'ailleurs que vous avez eu beaucoup de chance de n'avoir eu que des adversaires faciles à vous défaire.

Les méandres silencieux de pierre vous conduisent à des endroits que vous connaissez bien : un peu plus vers l'ouest se trouvent des écuries. Les chevaux des voyageurs et des visiteurs de la Citadelle attendent généralement leur maître patiemment dans des boxes de luxe. Un peu vers le nord se trouve la tour de Communication : si vous y arrivez, vous pourrez peut-être envoyer un message de secours ?

Si aucune de ces directions ne vous intéresse, vous pourrez toujours vous diriger vers la partie centrée nord de la citadelle : là une immense bibliothèque vous attend. Quelques minutes vous suffiront pour atteindre la double-porte ouest. Enfin, vous pourrez toujours vous diriger vers le nord complet de la Citadelle.

Si vous voulez aller aux écuries, rendez-vous au **26**.

Si vous préférez aller à la tour de communication, rendez-vous au **35**.

Si vous pensez qu'il vaut mieux aller à la bibliothèque, rendez-vous au **77**.

Enfin si vous jugez meilleur d'aller directement vers le nord, rendez-vous au **78**.

58

Ce n'était pas l'effet escompté, mais vous pensez qu'il se détournera l'espace d'un instant de Willheim. Mais vous avez mal calculé votre coup : cet individu, bien que brute sur les bords, n'est pas stupide. S'il sait qu'il risque de mourir contre un paltoquet tel que vous bien armé d'une rapière, il amènera à la mort au moins un garçon de plus. L'espace d'un instant, il vous fait donc face, puis abat violemment sa hache sur le pauvre garçon qui était encore en train de méditer – sûrement pour protéger sa porte, comme vous l'avez vu faire.

Votre vision devient soudainement rouge, un voile horrible vous couvre les yeux... Vous ne pouvez vous empêcher de sentir une haine suite à la perte de vos deux meilleurs amis. Vous sentez comme un changement immuable, quelque chose que vous avez perdu définitivement au fond de vous, quelque chose qui ne vous sera plus jamais rendu. La haine bouillit au fond de vous et jamais elle ne sera moins attisée.

Rajoutez-vous définitivement 2 points en cercle de Feu, et diminuez les trois autres Cercles d'un point. Portez les modifications sur vos scores de Flamme, Roche, Fluide et Ether.

Maintenant, affrontez votre adversaire

Vandale

Points de vie : 20

Frappe avec hache : 9

Parade avec hache : 9

Dégât : 4

Si vous réussissez à l'affronter, vous vous approchez de Willheim. Sa blessure est mortelle, et il est impossible pour lui de survivre. La perte de Jehanna et maintenant de Willheim ne vous donne plus la force de quoique ce soit, mais celui-ci pose la main sur votre poignet :

- Ecoute-moi, Senlis, chuchote-t-il pour économiser ses forces. L'Ecole du Feu vient de nous trahir, et tu dois t'enfuir. Sauve ta peau et fais ce que tu dois faire par la suite. Aie la force de te battre et de continuer, sinon tu n'y pourras plus rien. Dépêche-toi, il ne te reste plus beaucoup de temps...

Willheim vient de rendre son dernier souffle de vie. Vous continuez à pleurer une bonne minute, mais vous lui faites la promesse de continuer du mieux que vous pouvez. Vous épongez rapidement vos yeux avec le dos de votre main et placez une couverture sur le corps du pauvre adolescent, avant de vous enfuir. Selon vous, le meilleur moyen est de passer par les jardins. Rendez-vous au **88**.

59

Vous poussez la porte de la chapelle pour vous apercevoir qu'elle est entièrement vide. Contrairement aux autres lieux, elle n'a pas été saccagée, ce qui prouve que bien qu'ils aient trahi le Collégial, l'Ecole du Cercle du Feu ne désire pas se mettre à dos les Dieux. Vous espérez toutefois secrètement que cette trahison courrouce définitivement vos divinités, mais pour le moment vous ne trouvez qu'un léger havre de paix dans cette église.

Pour commencer, il y a un bénitier, représenté sous la forme d'une coupole sculptée directement dans le sol de l'église, contenant donc de l'eau bénite. Si vous possédez une bouteille vide, vous pourrez en remplir, au cas où.

D'autre part il vous est possible de faire une offrande aux Dieux représentés dans cette chapelle.

Si vous offrez aux Dieux une statuette en or (si vous en possédez une), rendez-vous au **38**.

Si vous préférez leur offrir Dansevent, votre rapière magique, rendez-vous au **30**.

Si vous n'avez rien d'autre à leur offrir que votre foi, rendez-vous au **85**.

Si Willheim vous accompagne, et que vous voulez lui demander son avis, rendez-vous au **66**.

Si vous estimez que vous ne pouvez rien faire, rendez-vous au **88** si vous voulez voir les jardins ou au **18** pour visiter une autre partie de la Citadelle.

60

Alors que vous vous approchez plus près de la porte, vous entendez comme des paroles, des balbutiements... Peut-être ne vaut mieux-t-il pas continuer.

Vous pouvez changer d'avis et rentrer dans le laboratoire d'alchimie, en vous rendant au **17**.

Mais si cette alternative ne vous chante pas, vous pourrez vous rendre au **4** pour continuer votre exploration.

Cependant, vous pouvez toujours voir qui se cache derrière cette pièce... s'agit-il, si cela se trouve, d'un allié ? Rendez-vous au **24**.

61

Alors que vous courez vers cet homme, Dansevent qui rugissait à l'envie d'attaquer se met à freiner votre ardeur ! Jamais vous n'avez ressenti une telle sensation. D'habitude, vous vous souciez pas mal de ce que ressent Dansevent, mais là elle semble commander votre être ! Rapidement, vos pas se font lourds et vous ralentissez la cadence, jusqu'à vous arrêter. Vous luttez contre l'envie de Dansevent d'arrêter de combattre – chose qui vous étonne, puisque d'habitude c'est le contraire qui arrive.

L'homme se retourne alors, continuant à psalmodier, et vous avez l'impression de comprendre ses mots étranges, ses incantations sous forme de murmure... par le biais de l'âme de Dansevent.

- Envoie-moi ton arme, chuchote-t-il d'une langue qui vous est inconnue, mais que vous comprenez étrangement.

Et vous obéissez, sans mot rajouter. Sitôt Dansevent lâchée, vous sortez de l'emprise de ce sortilège, et improvisez pour le combat. Si vous avez une rapière de rechange, vous pourrez l'utiliser. Sinon, vous serez obligé de vous battre avec un porte-chandelles (ou plutôt un porte-piques, puisqu'un habile coup de main fait tomber les tubes de cire au sol). Dans ce cas, vous utiliserez votre cercle de l'Eau pour vous battre et n'infligerez que deux dommages.

Mage-Forgeron

Points de vie : 24

Frappe avec Dansevent : 17

Esquive : 12

Dégâts avec Dansevent : 4

Si vous réussissez à affronter cet homme, vous récupérez sur son corps inerte votre pauvre rapière, qui semble vous sauter au coup (bien que cela ne soit physiquement peu possible, à moins qu'elle veuille vraiment vous décapiter) en pleurnichant :

- Ho Senlis ! Je suis désolée, pleure Dansevent. Je ne voulais pas, je... heu...
- Dansevent, cesse de pleurer un instant ! Je ne t'en veux pas !
- J'ai été envoûtée, c'était tout bizarre (puis elle chuchote :) je vais être honnête, j'ai même ressenti du plaisir à me battre contre toi...
- Dis plutôt que tu te battais contre une autre arme que je manipulais. Allons bon, arrête maintenant, tu es avec moi. Et désormais, je ferai attention aux mages habillés de toges grises...

Vous examinez les portes situées au fond du couloir. La première, fermée à clé, peut être ouverte si vous possédez la clé en question. Si vous l'avez, rendez-vous au **21**. Sinon, il va falloir vous aventurer dans l'autre partie de la mine, bien plus complexe. Rendez-vous au **31**.

62

Vous débouchez la petite potion violacée et en avalez le contenu. Vous sentez comme un changement apparent en vous : vous regardez votre peau et distinguez que vous êtes devenu complètement transparent ! Malheureusement, cet effet durera de ce paragraphe jusqu'à la fin du paragraphe suivant, aussi il faudra bien profiter de votre invisibilité temporaire.

S'il n'est pas précisé dans le texte ce que vous pourrez faire avec ce pouvoir, vous aurez droit à deux points de frappe et deux points d'esquive supplémentaire si vous menez un combat. Revenez au paragraphe d'où vous venez.

63

Vous vous trouvez dorénavant au rez-de-chaussée, près des salles de cours que malheureusement vous n'avez pas visitées aussi souvent qu'il vous l'était demandé. Un coup d'œil rapide sur les vitraux magiques situés au-dessus de chacune des portes vous révèlent que la plupart d'entre elles sont fermées : effectivement, quand le vitrail brille, cela signifie que le verrou magique n'a pas été désactivé. Inutile de chercher de l'aide à l'intérieur de l'une d'entre elles. Cependant, deux portes demeurent ouvertes : celle du laboratoire d'alchimie et celle d'invocation élémentaire.

Une écoute plus assidue vous permet de faire savoir que le sud est actuellement occupé par des personnes qui s'approchent. Et ils doivent être nombreux : il faut que vous trouviez une issue en vous enfonçant plus profondément dans la Citadelle, sans que vous tardiez.

Si vous désirez inspecter le laboratoire d'alchimie, rendez-vous au **17**.

Si vous estimez qu'il vaut mieux examiner la salle d'invocation élémentaire, rendez-vous au **60**.

Si vous pensez qu'il vaut mieux que vous abandonniez la recherche d'aide dans les salles de cours, pour plus vous enfoncer dans le nord, ce qui vous

donnera le temps d'en trouver sûrement dans les pièces supérieures, rendez-vous au **4**.

64

Vous compulsez cet ouvrage mais vous vous rendez compte qu'il ne contient aucune information intéressante... qu'avez-vous à faire de savoir que le dieu des Artisans se nomme Maléris, la déesse des Fontaines Jilavah ou que le dieu des Assassins porte le nom de Harkos ? Alors que vous allez fermer ce livre, vous tombez sur un article sur les mages-forgerons. Bien qu'il ne soit pas le temps de lambiner, vous décidez de lire un passage pour connaître les origines des armes telles que Dansevent.

Vous apprenez alors que la plupart des mages-forgerons peuvent communiquer avec toutes les armes forgées magiquement, encore mieux : ils peuvent communiquer par télépathie à distance. La plupart de ces mages portent les couleurs de leur école de magie, mais porte un ceinturon à trois couleurs : une bande de la nuance leur école, une bande blanche (symbolisant la magie) et une bande grise pour symboliser le métal.

Revenez au **5**.

65

Il fait bien jour au-dessus de votre tête mais la forêt est assez obscure. Vous ne la connaissez pas particulièrement, mais vous tentez de suivre le tracé qui conduit des plaines bordant la montagne jusqu'à la Citadelle de Cristal. Pas un seul instant vous ne vous retournant, avançant courageusement au fond de cette forêt.

La course dure à peu près trente minutes, et vous avez l'impression que cela fait des heures que vous courez. La forêt reste déserte, vous n'entendez même pas les oiseaux chanter. Tout ce silence est inquiétant, mais vous vous rassurez par le bruit de vos bottes foulant les feuilles et les buissons.

Vous allez à peine aborder la sortie quand quelque chose se passe.

Si Luther vous accompagne, rendez-vous au **68**.

Sinon, rendez-vous au **28**.

66

Vous vous tournez vers Willheim :

- Qu'en penses-tu ? Que vaudrait-il mieux que j'offre ?

Willheim vous répond sincèrement :

- Nous sommes en danger, crois-tu que les dieux seront courroucés si nous ne leur offrons rien ? Nous n'avons aucune chose qui puisse réellement les intéresser en plus. Si tu veux leur faire une prière, fais-la sans offrande.

Si vous suivez le conseil de Willheim, rendez-vous au **85**.

Si vous possédez une statuette en or et que vous voulez vous en défaire, rendez-vous au **38**.

Si vous préférez sortir de la chapelle, rendez-vous au **18** pour vous enfoncer dans la Citadelle ou au **88** pour aller dans le jardin situé tout à côté.

67

- Désolé, Dansevent, mais il peut m'être utile de prendre une arme de rechange...

- Bougredieu ! Tu n'es qu'un félon ! Amant maudit ! Barbare des îles apprivoisées ! Elfe-Garou de la forêt des Démons ! Pauvre Diable des Plaines sans Horizon !

Dansevent bouillonne dans une ardeur baignée d'insultes et vous traite de mille noms d'oiseaux, mais rien n'y fait, vous vous emparez tout de même d'une arme supplémentaire.

- C'est pour ton bien, Dansevent... Imagine que tu es exténuée, repue de tout ce sang, il faudra bien que tu te reposes.

Mais Dansevent boude. Vous avez l'impression de la sentir s'appuyer contre un mur, en croisant des bras, la moue boudeuse, mais bien entendu tout ceci n'est qu'une image mentale – peut-être même que Dansevent vous envoie cette métaphore dans votre cerveau pour marquer son mécontentement.

Désormais, tant que vous aurez une rapière de rechange dans votre inventaire, Dansevent n'apporte plus de bonus pour toucher votre adversaire, au contraire, elle tentera de dévier votre coup pour se venger (dans ce cas, vous devrez soustraire un point de votre total au lieu d'en rajouter, conservant quand même votre maîtrise de l'arme) mais ne pourra rien faire sur les dommages. Si vous manipulez l'arme de rechange, vous n'aurez que votre bonus Cercle de Feu + maîtrise de l'arme, et infligerez 3 points de dommage. Vous pourrez annuler jusqu'à 2 points d'armure avec une rapière normale. Vous pouvez abandonner votre rapière de rechange quand vous le voulez.

Rendez-vous au **63**.

68

Vous avez l'impression de trébucher contre une racine, et vous vous affalé tout le long. Vous pestez mais vous vous rendez compte que ce n'est pas un bout de bois qui vous a fait un croc-en-jambe, mais le pied de Luther ! Celui-ci se jette sur vous un coutelas à la main. Il plante son arme dans votre épaule droite et vous arrache un cri de douleur (vous perdez 5 points de vie). Avant qu'il ne frappe une deuxième fois, vous réussissez à vous dégager à le repoussant à

l'aide de vos jambes. Vous sortez votre rapière et le mettez en garde.

- Tu es complètement fou, mais qu'est-ce qui t'arrive !

- Et dire que j'ai failli réussir, dit-il d'une voix changée. Je suis à la solde de l'Ecole du Feu, je devais veiller à ce que personne ne sorte vivant. Mais tu es si suspicieux, je n'ai pas eu une seule occasion pour te planter mon coutelas dans le dos ! Mais il est trop tard, j'ai trop attendu, et je vais échouer si un seul survivant s'en sort. Alors en garde, Senlis ! Et que le pire bretteur d'entre nous meure !

Luther

Points de vie : 24

Frappe avec coutelas magique : 12

Esquive : 12

Dégât avec coutelas magique : 3

Si vous réussissez à tuer Luther, rendez-vous au **28**.

69

A mesure que vous vous approchez de la ville, vous voyez soudainement une flopée d'ailes noires quitter la ville et s'avancer vers vous à grande vitesse. Vous vous demandez de quoi il s'agit... Quand vous réalisez soudainement qu'il s'agit de Chevaliers-Drakes ! Ces cavaliers émérites savent monter de jeunes dragons laissés par la communauté des Dragons pour montrer leur alliance avec les humains de Six-Pierres. Si Luther vous accompagne, rendez-vous immédiatement au **80**, sinon continuez votre lecture.

Les Chevaliers-Drakes descendent en cercle concentrique pour mieux se poser, et se présentent fièrement. Vous avez affaire au sergent Yaëlle, une jeune femme brune vigoureuse. Contrairement à ses contraires, elle ne porte pas le casque traditionnel des Chevaliers-Drakes (bien qu'elle porte toutefois l'uniforme de cuir bleu et vert, couleurs de Porte du Nord, et le ceinturon rouge et noir, signifiant son allégeance à l'ordre des Chevaliers-Drakes). Cela laisse entrevoir son visage fin et ses longs cheveux ondulés, et surtout une large cicatrice qui barre son visage. Vous n'avez pas le temps de vous demander si c'est pour laisser entrevoir sa beauté sauvage ou intimider par cette marque de guerre, car vous êtes trop heureux que l'on vienne vous sauver.

Après avoir raconté brièvement votre sortie, la brave Yaëlle vous donne une tape amicale et vous propose de chevaucher avec elle son Drake (une ceinture de sécurité permet de maintenir les visiteurs suspicieux, et malgré votre courage que vous avez montré en vous enfuyant de la Citadelle, vous l'attachez fortement). Si Willheim vous accompagne, il trouve bien entendu place avec un autre membre de l'escadron.

Les Drakes s'élèvent et filent à une vitesse folle vers Porte du Nord, directement vers le Collège de magie où vous pourrez narrer vos aventures et

prendre un repos bien mérité.

70

Vous voici près des réfectoires, complètement désertées. Vous savez que les cuisines ne sont pas loin... bien que vous n'ayez pas particulièrement très faim, il est peut-être judicieux de trouver un peu à manger, ou même si vous enfuyez vous aurez besoin de provisions. Si c'est la première fois que vous passez par ce paragraphe, rendez-vous alors au **9** pour rentrer dans la cuisine.

Si vous préférez trouver un chemin pour vous rendre à la bibliothèque par l'est, rendez-vous au **5**. Si vous préférez continuer à aller vers le nord, rendez-vous au **76**. Enfin si vous préférez complètement partir vers l'est, rendez-vous au **92**.

Si vous êtes déjà passé par ce paragraphe, rendez-vous immédiatement au **6**.

71

Enfin, une dernière phrase, sibylline et angélique, vous parcourt l'esprit : « Ne fais pas confiance à Luther ».

Si Luther vous accompagne et qu'il vaut mieux lui demander de partir (de manière diplomatique), rendez-vous au **7**.

S'il ne vous accompagne pas, ou si vous désirez ignorer cet avertissement, vous pouvez toujours quitter la chapelle, rendez-vous au **18**.

72

Jehanna réside dans une aile, mais vous connaissez bien sa chambre pour y avoir passé des soirées (mais malheureusement, pas de nuit encore). Vous vous inquiétez en voyant joncher sur le sol d'autres corps inanimés. Pas un seul n'a de souffle de vie dans ses poumons. Vous vous sentez de plus en plus mal-à-l'aise, jusqu'à arriver à la chambre de Jehanna. Vous frappez trois fois à la porte, mais dès le premier coup, celle-ci s'ouvre en grinçant. Vous hasardez un œil avant de voir une vision d'horreur qui vous glace d'effroi. Jehanna, votre belle et tendre, celle que vous aimez secrètement... morte sur son lit. Elle ne semble même pas s'être réveillée. Comme vous, elle s'était enivrée la veille de vin de myrtilles, mais contrairement à vous, les mercenaires sont passés avant et elle a basculé du sommeil au trépas.

Vous vous jetez sur elle, et toutes les larmes que vous aviez sur vous se met à faire surface. Durant les dernières éprouvantes minutes, vous avez vu le corps de personnes que vous fréquentiez, de voisins avec qui vous disiez bonjour, et même de censeurs que pourtant vous croyez puissants et qui sont tombés sous le coup des armes. Mais Jehanna ! Jehanna qui est morte avec un

sourire sur son visage... Vous n'y pouvez plus rien. Il vous faut vous en sortir, et faire payer à l'Ecole du Feu le crime qu'il a commis.

Avant de partir, vous pensez qu'il serait peut-être juste de prendre un souvenir de Jehanna. Peut-être le pendentif bleu qu'elle porte autour du cou ? C'est un héritage de famille, vous a-t-elle confié. Si vous voulez le prendre, vous devez vous débarrasser du pendentif de cristal qui est autour de votre cou, et vous ne pourrez plus le porter (vous pouvez éventuellement le garder, pour peu que vous trouviez un compagnon à qui le donner. Si vous trouvez ou avez déjà un compagnon, celui-ci pourra bénéficier de ce pouvoir). Vous ne songez même pas à mettre le pendentif bleu dans votre poche : si vous devez le porter, c'est autour de votre cou, comme auraient dû être les bras de cette femme !

Maintenant, si Willheim vous accompagne, rendez-vous au **36**.

S'il ne vous accompagne pas, il vaudrait mieux aller chercher la dernière personne à laquelle vous tenez vraiment dans cette Citadelle. Rendez-vous alors au **82**.

Vous pouvez toujours continuer votre route sans perdre de temps en essayant de descendre immédiatement par les escaliers ouest. Rendez-vous alors au **88**.

73

Vous annoncez cette réponse, puis après quelques secondes de concertation des yeux de votre interlocuteur avec ses collègues, celui-ci acquiesce simplement. Il a les yeux quelques peu suspicieux mais vous laissez vous en aller sans mot dire. Vous gardez votre respiration calme jusqu'à ce que vous disparaissiez par le porche, heureux de vous en sortir, mais vous gardez un rythme assez léger. Une fois assez éloigné des assassins, vous vous en enfuyez. Rendez-vous au **65**.

74

Votre interlocuteur fronce des sourcils :

- Tu ne dis rien... Es-tu réellement un de nos membres ? J'ai plutôt des suspicions : tu ne portes même pas le même uniforme que nous !
- C'est pour tromper l'ennemi, répondez-vous. Je gagne la confiance des survivants et je les assassine.
- Que fais-tu ici alors ?
- Ce sac contient de l'or et des objets précieux. Je vais les poser dehors pour quand nous partirons.

Vous avancez d'un pas résolu, persuadé que vous ne laisserez pas cet homme vous entraver la sortie. Mais alors que vous êtes sur le point de franchir la porte qui donne sur les premiers arbres, il tend le bras et bloque votre course en appuyant sur votre épaule.

- Dis-moi, alors, comment se nomme notre divinité ?

Si vous répondez « Maléris », rendez-vous au **16**.
Si vous répondez « Jilavah », rendez-vous au **14**.
Si vous répondez « Harkos », rendez-vous au **73**.

75

Pris par surprise, l'envahisseur se tourne vers vous et vous assène un coup de hache, que vous esquiviez malgré tout avec finesse. Vous continuez rapidement une petite joute de pointes jusqu'à ce qu'il prenne réellement son sérieux.

Vandale

Points de vie : 20
Frappe avec hache : 9
Parade avec hache : 9
Dégât : 4

Si vous terminez le combat, vous vous tournez auprès de Willheim. Celui-ci est resté durant toute la durée de l'affrontement dans une sorte de transe, si bien qu'il ouvre à peine les yeux quand vous vous approchez de lui :

- Bon sang, Willheim ! exclamez-vous quand il reprend ses esprits. Tu aurais pu m'aider ! Ou au moins te cacher ! Non, tu es resté là bêtement à contempler les étoiles à l'intérieur de ta tête !

- Du calme, Senlis, répond Willheim, qui redescend de sa couche pour attraper un sac. Il s'arrête un instant pour regarder le cadavre du garde à terre, puis entreprend de ranger des affaires tout en continuant : je savais que tu allais venir me porter secours. Tu es mon ami non ? Ne dis rien, je sais, j'aurai pu faire autrement, mais c'était la meilleure chose à faire. En même temps, je ne crois pas que tu saches réellement ce qui se passe par ici.

- Jehanna... Jehanna est morte, Willheim.

Le visage de Willheim s'obscurcit, tandis qu'il s'arrête de ranger ses affaires.

- Je suis désolé, Senlis. Je sais combien tu l'appréciais, mais attends-toi à ce qu'il y ait d'autres victimes. Nous sommes en temps de guerre. Alors es-tu au courant de ce qui se passe ?

Si Millia était encore en vie quand vous l'avez vue pour la dernière fois, rendez-vous au **20**. Sinon, rendez-vous au **51**. Quand vous noterez les caractéristiques de Willheim, réduisez son score actuel de Roche d'un point.

76

Vous continuez votre longue procession vers le nord, bien que vous savez qu'il n'y a plus grand-chose par là-haut : la partie nord repose complètement contre la roche de la montagne. Peut-être que vous trouverez par où commencent les mines ? A cette question vous avez réponse : un couloir, que vous n'avez jamais vu auparavant, est apparu sur le mur nord. Là où se trouvait une grande tapisserie repose désormais une large ouverture. Et pourtant vous êtes passé de nombreuses fois dans ce couloir, alors que vous étiez perdu dans la nuit ! Ce nouveau couloir fait presque dix mètres de longs, et deux portes, l'une ouverte, l'autre fermée, se détachent dans le fond. Un homme – ou une femme – vous tourne le dos. Il ou elle porte une longue toge grise, maintenue par un ceinturon rouge, blanc et gris. Il est peut-être judicieux de s'en approcher tant qu'il ne vous a pas vu ? A moins que cela ne soit un piège ?

Un léger coup d'œil sur votre gauche vous permet de voir que le champ est libre si vous voulez vous rendre à la bibliothèque par l'entrée nord. Si vous voulez faire ainsi, rendez-vous au **5**. Si vous désirez mieux contempler cette ouverture vous avancer dans cette ouverture, rendez-vous au **55**.

77

Vous ouvrez cet ouvrage et commencez à le consulter. Vous vous rendez rapidement compte qu'au nord de la Citadelle se trouve la mine de Cristal. Vous apprenez également que la clé est chez le concierge (si vous ne l'avez pas, sachez que le concierge a son bureau au sud... et qu'à l'heure qu'il est il est impossible de vous y rendre, puisque la Citadelle doit être envahie par cette direction). Il n'est pas nécessaire d'avoir une clé pour y pénétrer, mais si vous l'avez, vous pourrez passer par les conduits vous permettant d'y sortir le plus sainement possible.

La mine est toutefois peuplée d'araignées translucides. Bien que leur venin ferait autant de mal à votre peau que du jus de citron, elles ont des pattes aiguisées et peuvent découper du bois rien qu'en un coup ! Vous décidez toutefois de prendre le livre, qui contient un plan complet de la mine.

Revenez au **5**.

78

Vous essayez d'aller dans la mesure du possible le plus vers le nord qu'il vous est possible. Cependant que vous arrivez près de la bibliothèque, vous vous demandez s'il n'est pas judicieux de fouiller à l'intérieur. Vous voyez des hommes habillés en rouge patrouiller autour de la salle. La bibliothèque comporte plusieurs entrées, une donnant sur chaque point cardinal. Vous vous trouvez actuellement devant le point cardinal sud mais vous pouvez toujours tenter de passer par une autre porte.

Si vous voulez passer par la bibliothèque en passant par la porte sud,

rendez-vous au **5**. Si vous songez qu'il vaut mieux trouver une autre issue, vous pouvez toujours aller plutôt vers le nord-est (et vous rendre au **70**), vers le nord-ouest (et vous rendre au **57**). Vous pouvez également essayer de trouver une porte vers le nord (rendez-vous au **76**) ou complètement bifurquer et vous diriger vers l'est (rendez-vous au **92**).

79

Vous longez la corniche avec Willheim, tout en vous disant ce que vous ferez une fois que vous aurez rejoint la ville la plus proche, à savoir Porte du Nord. Il vous faudra certainement toute la journée pour la rejoindre, mais plus vous vous éloignerez de ce lieu maudit, plus vous en serez en sécurité. Vous portez un dernier regard vers cette maudite Citadelle : vous qui l'avez tant aimée, voici qu'elle avait failli devenir votre tombeau. Mais vous savez au fond de vous que vous n'allez pas rester les bras croisés devant un feu au château du royaume de l'Etoile du Sud, en attendant que les batailles se finissent. La guerre a été déclarée, et il y a des centaines de vos amis qui ont péri sous le glaive du Cercle du Feu. Vous allez les venger ! Vous avez déjà pris les armes, mais vous faites la promesse solennelle avec Willheim de mettre fin à ce conflit quand cela vous sera possible... En guise de récompense, vous pourrez ajouter un point dans la caractéristique de votre choix.

80

Alors que vous faites des signes de la main, trois Drakes se détachent de l'escadron et fondent sur vous. Cependant, ils passent à quelques mètres au-dessus de votre tête et remontent aussitôt. Vous entendez un râle obscur et un gargouillis : Luther est à terre, trois flèches plantées dans sa poitrine. Il rend son dernier souffle tandis que les autres Drakes descendent à terre.

Le chef du commando est une belle femme aux cheveux bruns ondulés, avec une cicatrice qui lui barre le visage. Vous ne songez pas à lui demander pourquoi elle ne porte le casque réglementaire (bien qu'elle en porte l'uniforme), d'autres questions vous brûlent.

- Sergent Yaëlle, pour vous servir, se présente-t-elle en souriant narquoisement.
- Pourquoi l'avez-vous tué, demandez-vous ?

Yaëlle jette un regard contemplateur sur le corps inerte de Luther, puis son regard revient vers vous.

- Se nomme-t-il Luther ?
- Oui, répondez-vous, c'est... c'était son nom.

En guise de réponse, Yaëlle plonge la main dans un étui à parchemins attaché à son ceinturon et en sort une feuille roulée qu'elle vous tend.

- Luther, espion à la solde des mages de Feu, a infiltré la Citadelle de Cristal depuis deux mois. Du moins, c'est ce que j'en ai déduit quand j'ai reçu votre

message. J'ai tout de suite pensé à lui.

De nouveau, vous regardez avec dédain Luther. Ce traître aurait pu vous frapper dans le dos à n'importe quel moment !

- Je vous en prie, montez, propose Yaëlle, cette fois-ci avec un clair sourire franc, honnête, et, il faut le dire, ravageur.

Une ceinture de sécurité permet de maintenir les visiteurs suspicieux, et malgré votre courage que vous avez montré en vous enfuyant de la Citadelle, vous l'attachez fortement. Si Willheim vous accompagne, il trouve bien entendu place avec un autre membre de l'escadron.

Les Drakes s'élèvent et filent à une vitesse folle vers Porte du Nord, directement vers le Collège de magie où vous pourrez narrer vos aventures et prendre un repos bien mérité.

81

L'homme fronce les sourcils en vous regardant, puis prend un air surpris – et même scandalisé – quand il aperçoit tour à tour le pendentif à votre cou et la broche suspendue à votre poitrine. Il fait reculer son cheval de quelques pas, puis exécute un rapide geste du bras :

- Mes Hommes ! Cet assassin a tué ma fille !

Vous n'avez même pas le temps de protester que deux cavaliers s'élancent, des lances de joutes tendues, et avant que vous n'ayez le temps de faire quoi que ce soit, sous la vitesse de leur monture folle, les armes vous transpercent vos deux poumons de part en part. L'incident diplomatique que cela va déclarer aura une importance majeure, car alors même qu'une guerre se déclarera ouvertement entre les écoles de magie, les relations entre votre maison, l'Etoile du Sud, et celle de l'homme en question, le Royaume Central Frontalier, iront de mal en pis. Mais cela n'a aucune importance dorénavant pour vous : vous êtes mort avant même d'avoir touché le sol, alors que vous étiez libre depuis seulement peu.

82

Vous faites sens inverse et courez en direction de l'aile dans laquelle se trouve la chambre de Willheim. Vous ne pouvez vous empêcher d'imaginer qu'il puisse lui arriver du mal. Bien que meilleur mage que vous, et plus porté dans cette discipline, mais s'il n'est pas reposé, il sera nettement plus vulnérable face à des attaques physiques comme vous en aviez subi dès que vous avez quitté votre chambre. Vous frissonnez à l'idée qu'un homme en armure rouge transperce le corps de ce pauvre garçon... Et vous poussez un cri d'horreur en voyant cette prophétie se réaliser ! La porte grande ouverte, vous voyez un homme pénétrer dans la chambre de Willheim. Visiblement, il a passé quelques minutes à tenter de forcer le lourd panneau de bois, qui avait dû être résolument

fermé de l'intérieur. Vous passez immédiatement derrière le dos de l'adversaire, empoignez Dansevent qui couine d'extase à l'idée de goûter du sans et frappez sans vergogne dans le dos de cet immonde personnage. Pendant un instant, celui-ci se retourne et vous dévisage à travers son casque qui laisse voir son visage.

Lancez deux dés.

Si vous faites entre 2 et 5, allez au **58**.

Si vous faites 6 ou plus, rendez-vous au **75**.

83

- Tiens, un des nôtres, s'exclament l'un des hommes, et il lève sa dague comme pour vous saluer.

Vous avez le temps de les dévisager quelques instants et de mieux les observer : tous trois portent de longs vêtements noirs, amples, qui cachent leur mouvement. Ils ont également des bandeaux autour de leur bouche, et ne laissent voir que leurs yeux, leurs oreilles et leurs cheveux. Tous tiennent des dagues dans la main et semblent jouer avec. Devant eux se trouvent des cruches d'eau ainsi que deux dés que vous reconnaissez : il s'agit du jeu de la coccinelle.

Si vous êtes accompagné d'une ou deux personnes, rendez-vous au **8**.

Sinon, rendez-vous au **74**.

84

Vous posez les deux mains sur le pupitre et commencez à essayer d'envoyer un message. Vous vous trouvez ridicule : comment saurez-vous comment faire si jamais de votre existence vous n'avez tenté ? Vous avez eu l'impression d'avoir passé de nombreuses minutes et vous apprêtez à vous détacher de la pierre muette quand vous avez l'impression que votre esprit entier est happé par le cristal.

Bien que vous perceviez encore les détails de la tour, vous avez l'impression de voyager dans un tourbillon à la fois blanc, incolore, kaléidoscopique et arc-en-ciel à la fois, et la vitesse est aussi lente que la lumière et aussi rapide que la course d'une feuille sur un lac calme. Quelques instants plus tard, vous avez l'impression que vous avez mille mains, et que ces mille mains tiennent celles d'une autre personne.

- Communicateur du Collège de magie de Porte du Nord, entendez-vous dans votre tête de la même manière que Dansevent vous parle.

Le communicateur semble à la fois s'impatienter et être prêt à prendre votre réponse. Vous ne savez même pas si vous avez passé dix mille ans ou dix centièmes de secondes avant de répliquer :

- Je m'appelle Senlis. Je suis disciple à la Citadelle de Cristal. Nous avons été attaqués par le Cercle du Feu...

Mutisme d'un million de secondes / un millième de seconde, puis la réponse est immédiate :

- Nous allons envoyer du secours, mais ne restez pas dans cette salle. Nous ne savons pas combien de temps cela va prendre... je crois qu'il faut que vous trouviez meilleure cachette, à moins que vous réussissiez à vous enfuir.

- Alors nous fuirons, songez-vous.

Vous avez à peine le temps d'entendre « Bonne Chance » de la part du communicateur que vous détachez vos mains. Puis vous décidez de prendre le pas et de descendre les escaliers pour reprendre une nouvelle direction. Revenez au **57**.

85

Vous vous sentez un peu nu alors que vous vous présentez les mains vides face aux Dieux. Mais étrangement, c'est justement cette nudité qui vous renforce dans votre instinct que vous faites quelque chose de bien : vous vouez le salut de votre corps et de votre âme aux divinités. S'ils sont exaspérés d'offrir de l'aide et concentrer leurs efforts pour vous, au moins seront-ils flattés de savoir que vous êtes complètement soumis à leur jugement.

La réponse ne se fait pas attendre : vous êtes comme baigné par un rayonnement bienveillant. Vous ne pouvez vous empêcher de fermer les yeux ; un instant vous avez peur de vous endormir et que l'on vous trouve ici, mais vous avez confiance en cette force qui rentre en vous. Quand vous rouvrez les yeux, vous vous sentez plus en forme que jamais : vous avez regagné tous vos points de vie, ainsi que tous vos points de magie. Exceptionnellement, vous pourrez majorer votre total actuel de Roche, Flamme, Fluide et Ether de un point.

Si Willheim vous accompagne, il regagne également tous ses points de vie et points de magie, mais ne bénéficie pas de ce bonus supplémentaire.

Si vous avez été empoisonné ou maudit d'une manière ou d'une autre, les Dieux vous proposent de vous soigner, mais tairont une indication pour le futur.

Si vous voulez soigner votre empoisonnement, vous pourrez rayer ce handicap. Si vous préférez écouter les indications, ou si vous n'avez pas été empoisonné ou maudit, rendez-vous au **71**.

Vous remerciez les dieux pour cette généreuse offre et sortez de la chapelle. Vous pourrez vous rendre au **18** pour vous enfoncer dans la Citadelle ou au **88** pour passer par les jardins.

86

Alors que vous avancez vers la porte, Dansevent qui semblait complètement endormie, se réveille soudainement (enfin d'une certaine manière pour une épée : disons qu'elle semble entrer avec surprise en communication avec vous) et vous avertit tandis que vous vous apprêtez à ouvrir la porte :

- Non, Senlis, je ressens comme une forme de... danger. Il y a quelque chose

qui me dit que tu ne devrais pas rentrer dans cette pièce...

- Depuis quand as-tu un détecteur de dangers, demandez-vous à Dansevent ?

- Hé ! Hé ! C'est l'un de mes talents cachés.

- Tu aurais pu me prévenir que tu avais ce genre de pouvoir, Dansevent, j'ignorais depuis tout ce temps ! J'ai quand même été souvent en danger, quand on essayait de me tuer...

- On veut te tuer, mais personne n'a jamais rien commis de grave ! On t'a fait de mauvaises blagues, et des crocs-en-jambe également.

- On a essayé de me jeter de l'acide !

- Mais c'est ce que TU as cru, narcissique que tu es ! Ce n'était que de l'eau, et en ne te l'avait pas lancée, mais la personne qui portait le pichet a trébuché et t'a éclaboussé !

- Mais tu aurais pu me prévenir ! Tu étais à ma ceinture mais j'avais la main sur ta garde ! Tu en as même ri !

- Bon, quoiqu'il en soit je te préviens : ne rentre pas dans cette pièce !

- Mais que contient-elle ?

- Qu'en sais-je, qu'en sais-je, gémit Dansevent. Je détecte les dangers mais pas la nature de ce danger. Ecoute, si tu veux une image... disons que si le danger était de couleur noire, et bien il fait nuit profonde de l'autre côté. J'ignore ce que c'est : un piège, un monstre, mais il y a quelque chose qui ne me revient pas à l'intérieur. Ecoute-moi bon sang de bonsoir, pour une fois ! Ne-ren-tre-pas-dans-cette-pièce !

Si vous suivez son conseil et continuez dans le couloir jusqu'aux salles de cours, rendez-vous au **63**.

Si vous voulez braver le conseil de Dansevent et ouvrir la porte, rendez-vous au **56**.

87

Vous allez commencer à enfourcher la première bête quand soudainement un détail attire votre attention : elle semble beaucoup souffler. Vous la faites marcher quelques secondes, et vous apercevez qu'elle a dû mal à avancer. Vous continuez à l'examiner sous toutes ses coutures, observez son œil, son poil. Bien que vous ne soyez pas un expert en animaux, vous essayez tout de même de deviner des indices sur ce qui ne va pas avec cette blanche jument.

Vous concluez que si cette bête n'est ni blessée, ni malade, en revanche elle est complètement exténuée ! Vous enfuir avec ce cheval risque d'être risqué, mais parallèlement la sortie n'est pas bien gardée. Si vous avez du fortifiant animal, vous pourrez toujours en donner (vous en avez suffisamment pour trois bêtes au besoin) à ces montures.

Si vous pensez qu'il vaut mieux partir, rendez-vous au **15**.

Si vous songez qu'il vaut mieux renoncer à ce plan de sortie, rendez-vous au **57**.

88

Vous descendez quatre à quatre les marches de pierre le long de l'escalier ouest, ralentissant quand vous parvenez aux entrées différents étages qui parsèment votre descente. Heureusement, il semblerait qu'il n'y ait personne, du moins pour le moment. Vous arrivez très vite à une petite issue qui donne directement sur les jardins.

Le petit parc est complètement fleuri, et l'heure avancée de la journée renvoie ses belles couleurs, autant par son vert brillant de toute la chlorophylle que par les différentes teintes des fleurs. En temps normal vous adorez passer par là pour vous promener, profitez du bon temps et de l'air frais, mais là une vision d'horreur vous glace de sang : des corps s'amoncellent un peu partout le long du couloir. Autant des mages confirmés que des élèves, tous vêtus de robes brunes (pour votre part, vous avez quelque dérogation pour éviter de vous en vêtir, préférant les nobles parures qui vous rappellent votre état de monarque banni de son royaume, comme vous aimez le dire). Même si la rage bouillonne à l'intérieur de vous, vous vous efforcez de rester calme. Vous trouvez même étonnant que vous vous habituiez à ce qui se passe, mais vous êtes tellement paniqué que l'idée de voir toutes ces personnes mortes ne vous atteint plus.

Les jardins s'ouvrent donc à vous, déserts, inhabituellement déserts. Même si des gardes rôdent, le parc est immense pour que vous puissiez avancer tout en vous cachant, il en va de même pour eux. Vous pouvez également vous enfoncer plus dans la Citadelle. Peu loin de vous se dessine par exemple une petite chapelle.

Si vous voulez traverser immédiatement le jardin, rendez-vous au **90**.

Si vous estimez qu'il vaut mieux rentrer un peu plus dans la Citadelle, rendez-vous au **18**.

Vous pouvez vous rendre immédiatement dans la chapelle en vous rendant au **59**.

89

C'est peut-être un mirage, mais vous voyez des mouvements du coin de l'œil et Luther qui s'approche dangereusement de vous. Par réflexe, vous vous accroupissez, esquivant ainsi le large coutelas que votre compagnon tenait caché ! Lestement, vous faites un bond en arrière et sortez votre rapière.

- Que t'arrive-t-il ? Es-tu devenu fou ?

- Je n'ai jamais été fou, cher « ami », seulement traître... hé oui, je t'ai berné pendant tout ce temps ! Je travaille pour le compte du Cercle du Feu... Je pensais que tu commettrais une erreur, mais tu es férocement doué à la rapière ! Pas un seul instant je n'ai trouvé l'occasion de te tuer... Et là encore, tu viens de prouver ta valeur alors que je mets mes dernières forces ! Il était de toute façon

trop tard : mon rôle est d'empêcher les gens de sortir de la Citadelle, et te voilà déjà dehors ! Apprête-toi alors à mourir...

Luther

Points de vie : 24

Frappe avec coutelas magique : 12

Esquive : 12

Dégât avec coutelas magique : 3

Si vous réussissez à tuer votre ancien compagnon, rendez-vous au **97**.

90

Vous commencez à parcourir les jardins presque en titubant, en veillant à ce que personne ne vous voit. Vous vous arrêtez régulièrement derrière de longues plantes grasses ou des arbres solides, profitant d'une cachette ponctuelle pour observer les alentours. Nul envahisseur ne foule les longues étendues vertes, et rapidement vous reprenez confiance en vous disant qu'il n'y a personne qui puisse réellement vous entraver dans votre fuite, ce qui, dans un sens, est quelque peu surprenant.

Vous voici maintenant à seulement quinze mètres de la grille de la sortie qui est entrouverte. Lancez trois dés et rajoutez votre Cercle de l'Air. Si vous faites 19 ou plus, rendez-vous au **53**. Si vous échouez ce test, rendez-vous au **39**.

91

Vous vous ruez hors de votre chambre le torse nu. Il n'est pas rare de voir les hommes, le matin, tenter d'impressionner les élèves de la gent féminine en exhibant leurs muscles saillants et leur poitrine entraînée, et vous faites également partie de ces gens-là. Sauf que ce matin-là ce n'était finalement pas une bonne idée de vous promener si peu vêtu, car vous tombez nez à nez avec un immense garde, la tête recouverte d'un casque cachant ses yeux, et qui brandit une énorme hache. Pendant l'espace d'un instant vous vous regardez l'un l'autre, puis l'homme pousse un cri bestial avant d'abattre lourdement sa hache sur votre tête ! Fort heureusement, vous esquivez de peu le coup, laissant au passage quelques cheveux. L'homme continue à tenter de s'approcher, mais vous voyez à bien à sa démarche maladroite qu'il n'est point habitué à porter l'armure. Vous cherchez des yeux une arme improvisée, avant de vous rabattre sur un porte-chandelles dont vous débarrassez ses attributs de cire. Tant que vous combattrez avec cette arme, vous n'infligerez que deux points de dégât. Votre bonus d'attaque n'est égal qu'à votre Cercle de l'Eau (7).

Garde

Points de vie : 16
Frappe avec hache : 9
Parade avec hache : 7
Dégât : 4

Si vous terminez ce combat, rendez-vous au **25**.

92

Vous courez à travers le couloir jusqu'à arriver enfin à la dernière issue : la porte qui donne sur la forêt bordant la citadelle de Cristal. Si vous passez par ici, vous aurez de grandes chances de vous en sortir, car la forêt vous cachera de nombreux adversaires...

Cependant, vous voyez au loin trois personnes qui guettent devant la porte. Bien entendu, tout serait bien trop facile si l'issue avait été libre ! Vous pestez contre votre malchance : heureusement pour vous, ces individus ne vous ont pas remarqué. Vous pouvez toujours alors décider d'aller vers le nord en vous rendant au **76**.

Si vous rassemblez votre courage à deux mains, vous devrez peut-être les affronter... Vous approcher alors d'eux et remarquez qu'ils portent une broche en argent à la poitrine.

Si vous portez une broche en argent (ne trichez pas, vous ne pouvez pas la sortir maintenant), rendez-vous au **83**.

Si vous n'avez pas de tel accessoire à votre accoutrement, les assassins – car il s'agit d'assassins – passent à l'attaque. Rendez-vous au **46**.

93

Vous voyez sous le tissu sombre qui couvre sa bouche que l'assassin sourit. Les autres sortent leur dague à votre mauvaise réponse, mais il fait un geste rapide pour les arrêter.

- Nous, assassins, déclare-t-il, aimons le jeu. Alors je te propose une partie de dés. Si tu gagnes, nous te laisserons sortir. Nous n'avons rien à faire, nous n'avons que des gages pour payer. Pourquoi accepté-je de rompre mon contrat ? Tu as déjà tué l'un des nôtres, ce qui veut dire que tu es fort. Potentiellement, tu peux nous battre nous trois, mais cela m'étonne franchement. Alors, acceptes-tu ce duel ?

Vous acquiescez, le sourire aux lèvres, amusé par ce personnage étrange et ayant une certaine vision du sens du devoir et de l'honneur. L'homme s'agenouille et vous invite à vous asseoir.

- Nous jouerons à la coccinelle. Je suppose que tu connais ce jeu, mon cher joueur, alors je te laisse commencer.

Pour jouer à la coccinelle, différenciez l'un de vos dés. Ensuite lancez ces

deux dés : si le deuxième dé fait un ou deux, vous retranchez la valeur du premier dé de votre total actuel. Si le deuxième dé fait trois ou plus, vous rajoutez la valeur du premier dé à votre total actuel. Vous commencez tous les deux à 10 points. Le vainqueur est celui qui arrive en premier à cinquante ou plus. Si l'un d'entre vous descend à zéro, il perd immédiatement.

Si vous gagnez le jeu, rendez-vous au **65**.

Si vous échouez, les assassins vous laisse tirer votre rapière avant de vous attaquer. Rendez-vous au **46**.

94

Vous rentrez dans la ville, songeant qu'il vaut mieux ne pas alerter la population et prévenir discrètement le collège de magie. Cependant votre discrétion n'empêche pas les suspicions : les gens discutent à haute voix dans les rues de l'absence complète des mages du Colloque. Ceux-ci ont complètement désertés leur place forte. Par contre, vous n'entendez qu'une fois une allusion sur l'absence des mages du feu. Personne ne parle de la Citadelle de Cristal.

A peine quelques minutes plus tard, vous voici devant l'immense place forte du Collégial, et vous avez grandement envie de raconter cette catastrophe avant de demander une chambre pour vous coucher. Mais ceci est déjà une autre histoire...

95

Si vous êtes accompagné de Luther seul, rendez-vous au **89**.

Si vous êtes accompagné de Luther et Willheim, rendez-vous au **3**.

Si vous voyagez seul, rendez-vous au **97**.

Si vous voyagez avec Willheim, rendez-vous au **79**.

96

Vous essayez de nombreuses méthodes pour vous en sortir. D'abord demander des conseils à Dansevent, qui a toujours un avis clair. Cependant, celle-ci est en train de se repaître du sang des gargouilles, et ne peut, entre deux extases de délectation, vous confirmer qu'elle n'a pas d'idée. Vous essayez de puiser en vous à la recherche de pouvoirs et fouillez dans vos poches si vous ne pourrez pas vous en sortir, mais strictement rien.

Ces nombreuses minutes ont beaucoup trop tardé, et, malheureusement les cris des gargouilles ont attiré d'autres d'entre elles. Quand vous voyez se dessiner sur le sol les ombres menaçantes, vous commencez à vous demander s'il ne vaut mieux pas trouver un abri. Mais peine perdue : une dizaine de gargouilles accompagnées d'un maître-drake fondent sur vous, et Dansevent ne

pourra rien pour vous protéger contre cette nuée fourmillante. Vous succombez transpercé de dizaines de coups de lance, sans avoir réussi à en découdre avec cette mystérieuse grille...

97

Votre pas est devenu léger. Très léger. Mais vous avez le cœur lourd. Vous avez laissé vos amis derrière vous, mais vous êtes encore en vie. La première chose que vous ferez, c'est rejoindre Porte du Nord et narrer votre histoire aux autorités. Puis prendre du repos, dans le calme. Et revenir voir votre famille.

Mais votre cœur est changé. La guerre est lancée, impitoyable, éternelle, et elle a pris une forme surprenante : la trahison d'un allié de toujours. Et cette trahison vous a fait mal, car vous êtes le seul survivant de ce bastion qu'on avait jugé comme étant le symbole de la magie. Désormais, vous prendrez vos responsabilités en main et porterez dans Dansevent le cœur de tous les mages de la Terre qui sont tombés.

Vous pouvez attribuer un point dans la caractéristique de votre choix pour votre bravoure et votre détermination.