

Titipolo vous présente :

LE SPECTRE DU PASSE

AVANT DE COMMENCER A JOUER

Cette aventure suit à peu près les mêmes règles que la série des défis fantastiques des livres dont vous êtes le héros. Pour y jouer, prenez une feuille, un crayon et trois dés. Inscrivez sur celle-ci « Habileté », laissez une ligne vierge « Vitalité », et laissez trois lignes vierges. Inscrivez plus bas « Capacité » et laissez une ligne vierge. Enfin, laissez encore une ligne vierge et inscrire «Mots-clés». Bien entendu, cette organisation n'est qu'un conseil, rien ne vous empêche de faire comme vous le souhaitez. Si vous avez ouvert ce document avec openoffice, vous pouvez ouvrir la fenêtre de navigation pour vous rendre rapidement à chaque paragraphe. Appuyez pour cela sur la touche F5 ou bien onglet « affichage » puis sélectionnez « Navigateur ». Double cliquer sur chaque paragraphe auxquels vous devrez vous rendre.

REGLES DU JEU

TESTS

Au cours de votre aventure, vous serez amené à effectuer des tests avec succès. Pour faire un test, il suffit de lancer deux dés. Le test est réussi si la somme des deux dés est au moins égale au nombre correspondant du test exigé. Par exemple, si vous devez faire un test de 8, vous devez lancer deux dés et obtenir une somme de 8. Il vous arrivera également d'être confrontée à des situations nécessitant des tests multiples. Par exemple si pour une situation quelconque vous devez réaliser deux tests avec succès, il vous faut obtenir une somme de dés au moins égale aux nombre correspondant au deux tests. Si par exemple vous devez faire un test de 8 et un autre de 9, vous devez obtenir à chaque lancer de dés une somme au moins égale aux deux nombres. Si vous faites un 10 pour le premier test, le premier test est réussi. Un test réussi n'a pas besoin d'être repassé. Si vous obtenez un 6 pour le deuxième test, le test a échoué et il faut donc le repasser jusqu'à ce que vous obteniez un 9. Toutefois attention, qui dit échec dit aussi pénalités. En cas d'échec, vous devrez lire les instructions qui vous seront données pour connaître les pénalités. Parfois, l'échec ne vous propose même pas de repasser le test et vous serez confrontée à une situation néfaste.

MOTS CLES

A certains moments, vous devrez noter certains mots clés sur votre feuille d'aventure. Ces mots clés seront les conséquences des actions que vous effectuerez.

RECOMPENSES

Au cours de l'aventure, vous pouvez obtenir des récompenses. Il s'agira d'un nouveau pouvoir magique que vous pourrez choisir. Les pouvoirs magiques sont des capacités puissantes que vous ne pourrez utiliser que lors des combats complexes sauf si cela vous est

proposé lors en dehors. Ils nécessitent plusieurs points de magie. Il vous sera indiqué plus tard les pouvoirs dont vous disposerez et les points de capacité que vous devrez dépenser.

COMPETENCES

Vous démarrez également l'aventure avec une compétence au choix parmi celles ci-dessous. Une compétence est une capacité acquise que vous pourrez utiliser lorsque cela vous sera proposé. Elle ne nécessite pas d'utilisation de points de magie.

Nexus : vous permet de résister à des températures extrêmes.

Furtivité : vous permet de vous camoufler. Néanmoins prenez garde, certaines créatures ou un sortilège de détection seront en mesure de vous détecter.

Télépathie : vous plonge dans les pensées d'une personne pour connaître ses intentions.

Prévention des pièges : vous permet d'anticiper un piège non-magique et de le désamorcer.

COMBATS

Les combats simples sont des combats que vous pouvez rapidement expédier. Lorsque vous combattrez les créatures, vous serez le plus souvent confronté à ce type de situations : il vous faudra réaliser un ou plusieurs tests avec succès comme pour les épreuves. En cas de succès, vous parviendrez à anéantir vos adversaires. Par exemple, si pour vaincre un adversaire, vous devez faire un test de 8, vous devez lancer deux dés et obtenir au moins 8 concernant la somme des deux chiffres. Si vous devez effectuer deux tests et que le premier est réussi, il sera inutile de le repasser si vous échouez au second. En cas de réussite, vous êtes vainqueur du combat. En cas d'échec, c'est au tour de l'adversaire de riposter. Pour cela, vous allez devoir imaginer un nombre pair ou impair puis lancer un dé. Si vous obtenez un nombre correspondant à ce sur quoi vous avez parié, vous avez esquivé la contre-attaque de l'adversaire. Sinon, vous perdrez deux points de vie. Vous avez ainsi une chance sur deux d'esquiver la contre-attaque. Il faut à chaque fois appliquer cette méthode à chaque échec. Que votre adversaire ait réussi à vous toucher ou non, vous devez ensuite refaire le test jusqu'à ce que vous réussissiez.

Cependant, il vous arrivera de lutter contre des créatures plus puissantes qui nécessiteront davantage de blessures pour succomber. C'est ce que l'on appelle des combats complexes. Tout au long de l'aventure, vous devrez utiliser votre habileté. En effet, le pays regorge de créatures et il vous faudra les combattre. L'habileté représente votre adresse et votre capacité à blesser vos adversaires. Il vous sera indiqué de combien de points vous disposerez par la suite de l'aventure. Le système de combat est différent. Voici comment il faudra posséder :

Un combat se déroule en plusieurs tours qui sont chacun constitués d'étapes. Voici les étapes pour chaque tour :

1) Lancez deux dés et additionnez les points d'habileté d'un adversaire. Le résultat correspond à la force d'attaque de l'adversaire.

2) Lancez ensuite deux dés et additionnez vos points d'habileté. Le résultat correspond à votre force d'attaque

3) Si votre force attaque est supérieure à celle de votre adversaire, celui-ci perd 2 points de vie. Si c'est la sienne qui est supérieure, c'est vous qui perdez 2 points de vie. Si elles sont égales, il ne se passe rien et il faut reprendre à l'étape 1.

4) Le tour est terminé (même si personne n'a perdu de point de vie), le suivant prend la relève. Reprenez à l'étape 1 et recommencez jusqu'à ce que vos points de vie ou ceux de vos adversaires tombe à 0. Le combat prendra fin à ce moment-là. Néanmoins, si vous atteignez 0 points de vie, vous êtes mort et l'aventure prend fin.

Si vous combattez plusieurs adversaires à la fois, vous devrez choisir lequel vous combattez en premier. Pour autant, les autres ne seront pas inactifs. Vous devrez aussi comparer votre attaque et la leur. Si votre attaque est supérieure ou égale à la leur, il ne se passe rien car vous aurez évité le coup. Si en revanche elle est supérieure à la vôtre, vous perdez 2 points de vie. Cet inconvénient disparaît une fois que vous vous retrouvez face à un seul adversaire. Il vous sera indiqué si vous combattez les adversaires ensemble ou séparément. Dans le cas où ils vous combattent séparément, cet inconvénient n'apparaît pas.

COMBATS DE GROUPE

Parfois, vous serez aidé par certains alliés. Les rare fois où ils apparaissent, ils sont confrontés à un adversaire commun. En voici les caractéristiques.

COMBATS A DEUX

Vous possédez un compagnon. Dans ce cas où il s'agit de combats simples, les tests ne changent pas et seul votre personnage peut perdre des points de vie. Néanmoins lors de combats complexes, votre compagnon agit. Tout comme vous, ses points de vie ne doivent pas tomber à 0. Vous devez avant tout définir une stratégie : un attaquant et un défenseur. Choisissez le rôle de votre personnage et de votre compagnon. Votre adversaire combattra le même personnage jusqu'à la fin du combat. Lancez ensuite un dé. Si vous faites 1 ou 2, votre adversaire attaque le défenseur. Sinon il attaque l'attaquant. Ainsi l'attaquant à 2 chances sur 3 d'être la cible de votre adversaire et le défenseur 1 chance sur 3. Voici maintenant comment se déroule le combat.

1) Lancez deux dés et additionnez les points d'habileté de l'adversaire. Le résultat correspond à sa force d'attaque.

2) Lancez ensuite deux dés et additionnez les points d'habileté du personnage attaqué. Le résultat correspond à sa force d'attaque

3) Si la force d'attaque du personnage attaqué est supérieure à celle de votre adversaire, celui-ci perd 2 points de vie. Si c'est la sienne qui est supérieure, c'est le personnage attaqué qui perd 2 points de vie. Si elles sont égales, il ne se passe rien.

4) Le tour est terminé (même si personne n'a perdu de point de vie), le suivant prend la relève. Reprenez à l'étape 1 et recommencez jusqu'à ce que vos points de vie ou ceux de vos adversaires tombe à 0. Le combat prendra fin à ce moment-là. Néanmoins, si vous atteignez 0 points de vie, vous êtes mort et l'aventure prend fin.

5) Lancez deux dés et additionnez les points d'habileté du personnage de votre groupe non attaqué. Le résultat correspond à sa force d'attaque.

6) Lancez ensuite deux dés et additionnez les points d'habiletés de votre adversaire. Le résultat correspond à sa force d'attaque.

7) Si la force d'attaque du personnage non attaqué est supérieure à celle de votre adversaire, celui-ci perd 2 points de vie. Sinon, votre adversaire est parvenu à parer le coup. Si elles sont égales, il ne se passe rien et il faut reprendre à l'étape 1.

8) Le tour est terminé. Reprenez à l'étape 1 et recommencez jusqu'à ce que vos points de vie ou ceux de vos adversaires tombe à 0. Le combat prendra fin à ce moment-là. Néanmoins, si vous atteignez 0 points de vie, vous êtes mort et l'aventure prend fin.

A chaque changement de tour, vous pouvez changer de stratégie.

COMBATS A TROIS

Vous possédez deux compagnons. Dans ce cas où il s'agit de combats simples, les tests ne changent pas et seul votre personnage peut perdre des points de vie. Néanmoins lors de combats complexes, vos compagnons agissent. Tout comme vous, leur points de vie ne doivent pas tomber à 0. Vous devez avant tout définir une stratégie : deux attaquants dont l'attaquant numéro 1 et l'attaquant numéro 2 et un défenseur. Choisissez le rôle de votre personnage et de vos compagnons. Votre adversaire combattra le même personnage jusqu'à la fin du combat. Lancez ensuite un dé. Si vous faites 1 ou 2, votre adversaire attaque le défenseur. Si vous faites 3 ou 4, il attaque l'attaquant numéro 1. Sinon il attaque l'attaquant numéro 2. Voici maintenant comment se déroule le combat.

1) Lancez deux dés et additionnez les points d'habileté de l'adversaire. Le résultat correspond à sa force d'attaque.

2) Lancez ensuite deux dés et additionnez les points d'habileté du personnage attaqué. Le résultat correspond à sa force d'attaque

3) Si la force d'attaque du personnage attaqué est supérieure à celle de votre adversaire, celui-ci perd 2 points de vie. Si c'est la sienne qui est supérieure, c'est le personnage attaqué qui perd 2 points de vie. Si elles sont égales, il ne se passe rien.

4) Lancez deux dés et additionnez les points d'habileté du personnage de votre groupe non attaqué. Le résultat correspond à sa force d'attaque.

5) Lancez ensuite deux dés et additionnez les points d'habiletés de votre adversaire. Le résultat correspond à sa force d'attaque.

6) Si la force d'attaque du personnage non attaqué est supérieure à celle de votre adversaire, celui-ci perd 2 points de vie. Sinon, votre adversaire est parvenu à parer le coup. Si elles sont égales, il ne se passe rien

7) Vous devez reprendre à l'étape 5 pour le second personnage non attaqué.

8) Le tour est terminé. Reprenez à l'étape 1 et recommencez jusqu'à ce que vos points de vie ou ceux de vos adversaires tombe à 0. Le combat prendra fin à ce moment-là. Néanmoins, si vous atteignez 0 points de vie, vous êtes mort et l'aventure prend fin.

A chaque changement de tour, vous pouvez changer de stratégie.

COMBATS A QUATRE

Vous possédez trois compagnons. Dans ce cas où il s'agit de combats simples, les tests ne changent pas et seul votre personnage peut perdre des points de vie. Néanmoins lors de combats complexes, vos compagnons agissent. Tout comme vous, leur points de vie ne doivent pas tomber à 0. Vous devez avant tout définir une stratégie : deux attaquants dont l'attaquant numéro 1 et l'attaquant numéro 2 et deux défenseur dont le défenseur 1 et 2. Choisissez le rôle de votre personnage et de vos compagnons. Votre adversaire combatta le même personnage jusqu'à la fin du combat. Lancez ensuite un dé. Si vous faites 1, votre adversaire attaque le défenseur numéro 1. Si vous faites 2, il attaque le défenseur numéro 2. Si vous faites 3 ou 4, il attaque l'attaquant numéro 1. Sinon il attaque l'attaquant numéro 2. Voici maintenant comment se déroule le combat.

1) Lancez deux dés et additionnez les points d'habileté de l'adversaire. Le résultat correspond à sa force d'attaque.

2) Lancez ensuite deux dés et additionnez les points d'habileté du personnage attaqué. Le résultat correspond à sa force d'attaque

3) Si la force d'attaque du personnage attaqué est supérieure à celle de votre adversaire, celui-ci perd 2 points de vie. Si c'est la sienne qui est supérieure, c'est le personnage attaqué qui perd 2 points de vie. Si elles sont égales, il ne se passe rien.

4) Lancez deux dés et additionnez les points d'habileté du personnage de votre groupe non attaqué. Le résultat correspond à sa force d'attaque.

5) Lancez ensuite deux dés et additionnez les points d'habiletés de votre adversaire. Le résultat correspond à sa force d'attaque.

6) Si la force d'attaque du personnage non attaqué est supérieure à celle de votre adversaire, celui-ci perd 2 points de vie. Sinon, votre adversaire est parvenu à parer le coup. Si elles sont égales, il ne se passe rien

7) Vous devez reprendre à l'étape 5 pour les trois personnages non attaqués

8) Le tour est terminé. Reprenez à l'étape 1 et recommencez jusqu'à ce que vos points de vie ou ceux de vos adversaires tombe à 0. Le combat prendra fin à ce moment-là. Néanmoins, si vous atteignez 0 points de vie, vous êtes mort et l'aventure prend fin.

A chaque changement de tour, vous pouvez changer de stratégie.

Quelque soit le nombre de compagnons, vous pourrez utiliser votre capacité et celle de vos compagnons) n'importe quel moment avec une limite d'utilisation d'un pouvoir par tour. Lorsqu'il est indiqué qu'un adversaire utilise un pouvoir lors d'un tour, ce sera au début du tour en question.

Vous aurez également une caractéristique nommée « capacité »:

Votre capacité est un ensemble de points que vous pourrez dépenser en utilisant votre magie. Chaque utilisation coûte un certain nombre de points. Par conséquent, si vous voulez l'utiliser mais que vous ne disposez pas assez de points, vous ne pourrez pas l'utiliser. Votre total sera indiqué plus tard dans l'aventure.

Au fil de votre aventure, vous gagnerez des niveaux. Chaque fois que votre niveau augmente, vous devez modifier vos caractéristiques Vous regagnez tous vos points de vitalité et de capacité par la même occasion. Vous démarrez l'aventure au niveau 1.

Vos compagnons évoluent en même temps que vous. A chaque fois que vous augmentez votre niveau, il en sera de même pour eux. Ils regagneront également tous leurs points de vie (en plus de ceux qui viennent se rajouter) et de capacité.

Vous devez également choisir une de ces classes parmi ces trois :

Classe du guerrier

Vous avez appris le maniement de l'épée, les bottes, les parades et les moyens d'esquiver les coups.

Voici le tableau correspondant à la classe du guerrier qui définit vos statistiques selon votre niveau.

Classe du Guerrier			
Niveau	Habilité	Vitalité	Capacité
1	6	8	2
2	7	12	4
3	8	16	6
4	9	20	8
5	10	23	10
6	11	25	12
7	12	28	13
8	13	30	14
9	14	32	15
10	15	34	16

Vous regagnez tous vos points de vie et de capacité à chaque changement de niveau (en ajoutant également les supplémentaires que vous aurez acquis).

Classe du clerc

Vous n'êtes pas fait pour le combat au corps à corps mais vous avez développé un talent inné pour l'étude des blessures et de la guérison. Voici le tableau correspondant à la classe du clerc qui définit vos statistiques selon votre niveau.

Classe du Clerc			
Niveau	Habilité	Vitalité	Capacité
1	5	6	3
2	6	9	6
3	7	12	9
4	8	14	12
5	9	16	14
6	10	18	16
7	11	20	18
8	12	22	20
9	13	25	22
10	14	27	24

Vous regagnez tous vos points de vie et de capacité à chaque changement de niveau (en ajoutant également les supplémentaires que vous aurez acquis).

Classe du magicien

Vous n'êtes pas fait pour le combat au corps à corps mais vous avez développé un talent inné pour la magie. Voici le tableau correspondant à la classe du magicien qui définit vos statistiques selon votre niveau.

Classe du Magicien			
Niveau	Habilité	Vitalité	Capacité
1	5	4	4
2	6	6	8
3	7	8	12
4	8	10	15
5	9	12	18
6	10	14	21
7	11	16	24
8	12	18	27
9	13	20	29
10	14	22	31

Vous regagnez tous vos points de vie et de capacité à chaque changement de niveau (en ajoutant également les supplémentaires que vous aurez acquis).

Quelquesoit votre classe, vous possédez un pouvoir appelé « Récupération ». Vous pouvez faire appel à lui à n'importe quel moment même pendant un combat. Il coûte 2 points de capacité. Pendant un même combat, vous pouvez l'utiliser autant de fois que vous le souhaitez tant que vous aurez assez de points de capacité. Vous ne subirez pas de coup porté par votre adversaire pendant que vous l'utiliserez. Néanmoins, il est très instable et le nombre de points de vie que vous pouvez récupérer est aléatoire. Pour cela, vous devrez lancer un dé et ajouter 1 au résultat. Ce résultat représente le nombre de points de vie que vous gagnerez à chaque utilisation de ce pouvoir.

Résumé des deux premiers tomes

Emeline, une jeune paysanne découvre un jour une sphère gravée à l'intérieur de sa main. Alors que son village est en feu et attaqué par des squelettes, elle est secourue par un groupe d'aventuriers : Eve, la leader du groupe charismatique et directe ainsi que Barnabé, Juste et Richard, trois aventuriers cherchant à éradiquer les groupes de squelettes isolés. Après avoir vu la sphère gravée sur sa main, Eve décide de la prendre dans le groupe. Ils se rendent donc à la capitale Alesium où se trouve le cercle des sages, les dirigeants du pays. Ils lui révèlent qu'elle a été choisie par le seigneur Roan, un puissant magicien pour porter cette sphère. Celle-ci lui confère un pouvoir semblable à celui d'Astarof, un nécromancien contrôlant une armée de squelettes et menaçant de d'envahir le monde. Le seigneur Roan étant cependant introuvable, elle doit partir pour les montagnes noires pour affronter le nécromancien. Ils lui fournissent un sortilège qui fera disparaître Astarof car deux porteurs d'une même sphère ne peuvent s'entretuer. Elle repart donc avec ses amis accomplir sa destinée. Au cours de son voyage, elle progresse davantage, acquiert de nouveaux pouvoirs, se lie d'affection avec Eve et se retrouve même à diriger des batailles. Mais un jour, Eve meurt pour la protéger à cause d'un sortilège créé par Astarof destiné à l'anéantir tandis que Juste les trahit, étant lui-même un serviteur du nécromancien. Avec Barnabé et Richard, elle part pour les montagnes noires, parvient à se faufiler dans les lignes adverses et affronte le nécromancien. Elle gagne le combat et alors qu'il est épuisé, elle lit le sortilège donné par le cercle. Or Astarof ne disparaît pas contrairement à leurs sphères. Le sortilège créé par le cercle n'avait pas pour but de faire disparaître Astarof mais de s'emparer de leurs sphères. Et ceci n'était possible que si les deux sphères s'affrontent. Sans sa sphère, l'armée d'Astarof est mise en déroute et ce dernier est enfermé dans une prison magique. Quant à Emeline, elle repart avec ses amis mais jure de se venger du cercle pour sa fourberie et sa trahison.

Depuis, trois ans passent. Le cercle comme prévu exerce sa tyrannie. Emeline, Richard et Barnabé réfléchissent sur un moyen de le renverser mais leurs opinions divergent. A force de désaccords, ils se séparent. Entre temps, le cercle réprime toute révolte à l'aide de ses sphères. Richard et Barnabé sont tués lors des répressions. Quant à Emeline, elle disparaît sans que l'on sache ce qu'elle est devenue. Astarof reste enfermé pendant ces trois années. Il parvient toutefois à s'évader et réfléchit à un moyen pour se venger du cercle. Il trouve un artefact qui lui permet de se réapproprier une partie de ses pouvoirs.

Entre temps, Roan sort de l'ombre après trois ans passés à errer dans les ténèbres. Il constate que sa sphère a également disparu et que seule une partie de ses pouvoirs est encore présente. Lors d'une quête, il rencontre Emeline qui lui explique que le cercle des sages est devenu maléfique. Les membres du cercle étant auparavant ses amis, il émet des doutes mais réalise finalement qu'elle dit vraie lorsqu'ils se rendent à Alesium. Ensemble, ils parviennent à mettre fin aux activités du cercle. Lorsque Emeline s'adresse à Roan après avoir donné le coup de grâce au dernier mage du cercle, elle remarque avec horreur qu'elle est face à Astarof. Elle comprend que Roan souffre d'un dédoublement de la personnalité. Sa personnalité s'est scindée en deux après avoir été exclu par ses anciens amis. Sa mauvaise personnalité (Astarof) revoit après l'éradication du cercle ses ambitions à la hausse et souhaite accéder à la divinité.

DEBUT DU TROISIEME TOME

Plusieurs semaines passèrent. Les villageois soulagés par la disparition du cercle reconstruisirent leur demeure. Emeline, ayant informé du changement de la situation fut désignée comme une héroïne auprès des autres habitants. Ils croyaient qu'elle s'était débarrassée du cercle à elle seule. Ils lui demandèrent de devenir temporairement leur leader. Elle accepta à contrecœur, songeant surtout à satisfaire les besoins de la population. Étrangement, aucune commémoration n'eut lieu pour les morts par la main du cercle. Lors des nuits, Emeline faisait de temps en temps des rêves étranges.

Tout au long de l'aventure, vous prenez le contrôle d'Emeline.

Rendez-vous au **1**

1

Vous vous réveillez la tête lourde dans un champ vierge. Votre tête tourne et une migraine vous martèle le cerveau. Vous avez la sensation de sortir d'un mauvais rêve qui dure depuis plusieurs années. Le temps que la douleur s'estompe, vous tentez de vous remémorer les derniers souvenirs de manière à comprendre pourquoi vous êtes dans un champ. Vous avez beau ressasser vos souvenirs, vient ne vous revient. Une inquiétude croissante s'empare de vous. Si vous êtes incapable de comprendre comment vous avez pu arriver jusqu'ici, il y a fort à parier que vous ne saurez pas retourner à Alesium. Vous inspectez alors les environs. Le champ s'étend à perte de vue. Seul un chemin de terre fait exception. Ce dernier étant plus praticable, vous l'empruntez. Vous marchez au hasard durant deux heures sans rencontrer nulle âme qui vive. La solitude vous décourage. Vous en venez même à vous demander si vous n'êtes pas seule au monde. Soudain, des aboiements lointains retentissent. Vous tendez l'oreille, imaginant que ce n'est que le fruit de votre imagination. Mais non, votre ouïe ne vous joue pas de tour. Il s'agit bien d'aboiements, probablement des chiens. Étant donné leur intensité, vous en déduisez qu'ils se dirigent vers vous.

Allez-vous presser le pas pour tenter de les semer au **354**

Ou bien rebrousser chemin pour aller à leur rencontre au **117**

2

Vous vous rappelez en mémoire les propos du groupe mystérieux. Vous vous approchez de la maison la plus à l'ouest pour en avoir le cœur net. Contrairement aux autres habitations, elle ne semble pas habitée. Les volets sont fermés. Vous tentez de forcez la porte d'entrée mais elle reste close, comme si une force vous empêchait de l'ouvrir. Vous tendez l'oreille dans chaque recoin. Soudain, un bruit sourd vous fait sursauter. Vous tendez à nouveau l'oreille mais vous ne discernez plus aucun bruit. Pourtant vous êtes certaine d'avoir entendu quelque chose juste avant. C'était un bruit très discret presque inaudible mais il se passe quelque chose à l'intérieur. Vous brûlez d'envie de rentrer mais comment vous y prendre ? Vous devez trouver une autre solution. Pour le moment, vous quittez la maison. Si vous souhaitez à présent utiliser le mot « couleur », rendez-vous au **503**. Si vous préférez emprunter les égouts, rendez-vous au **542**. Sinon vous pouvez changer de quartier au **76**

3

Quelle est votre prochaine destination si ce n'est déjà fait ?

La chapelle au **499**

La maison du doyen au **348**

La demeure du devin au **136**

Le champ au **174**

Le fond du village au **286**

4

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **488**

L'est au **84**

Le nord au **192**

Le sud au **246**

5

Le squelette se laisse tirer jusqu'à être complètement sorti. Soudain, sa mâchoire bouge et ses articulations émettent en cliquetis osseux. Vous reculez devant l'horreur de la situation. Le squelette se redresse et se tourne vers vous en agitant son poignard . Le squelette était en activité. Il attendait le moment propice pour vous piéger. Vous devez combattre le squelette qui s'avère être un redoutable assassin. Si Eve est avec vous au premier étage, elle vous aidera à combattre.

Si votre niveau est inférieur à 5, rendez-vous au **16007**

S'il est de 5 ou 6, rendez-vous au **564**

S'il est supérieur à 6, rendez-vous au **160**

6

Vous affrontez la mystérieuse créature.

CREATURE GELATINEUSE

HABILETE : 10

VITALITE : 25

A chaque tour, elle crache une substance qui remplit la salle. Pour l'éviter, vous devez faire un test de 7. En cas d'échec, vous devez réduire de 1 point votre force d'attaque pour le tour. Cette pénalité ne s'applique pas à un seul compagnon mais tout le groupe. Par ailleurs, elle est immunisée contre tous les sortilèges offensifs (à part les armes autocontrôlées car elles concernent le personnage lui-même) sauf le feu. Une boule de feu peut donc l'affecter. La convocation d'un mort-vivant ou d'un élémental fonctionne également.

Pour ce combat, Wanashi dispose d'un pouvoir de dague autocontrôlée ainsi que d'un pouvoir de berserk.

Dague autocontrôlée : attaque votre adversaire durant 6 tours mais ne peut être attaquée. Elle équivaut à la présence d'un compagnon dans votre groupe et possède 2 points d'habileté de moins que vous. Chaque blessure qu'elle inflige à l'adversaire lui fait perdre 2 points de vie.

Berserk. : Pendant 4 tours, vous pouvez calculer deux fois votre force d'attaque au lieu d'une à chaque tour et prendre en compte le score le plus avantageux pour vous.

Eve dispose de trois pouvoirs de soin moyen.

Soin moyen : Vous devez choisir quel membre du groupe doit être soigné. Pour connaître ses effets, vous devez lancer un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, le personnage soigné regagne 6 points de vie. Si vous faites 3 ou 4, c'est 8 points de vie. Enfin si vous faites 5 ou 6, c'est 10 points de vie.

Enfin, Llyra possède une boule de feu et un bouclier de ronces

Bouclier de ronces : Durant les 6 premiers tours du combat, Llyra peut créer un bouclier de ronces qui affectent les adversaires auxquelles elle a affaire dans le combat de corps à corps. Ainsi à chaque tour, les adversaires concernés perdent 2 points de vie supplémentaires pendant les 6 premiers tours même si Llyra ne réussit pas son attaque.

Boule de feu : Llyra invoquera une boule de feu qui s'écrasera contre sa cible. Vous devez faire un test de 8. Si vous réussissez, votre adversaire perd 8 points de vie. En cas d'échec, c'est 6 points de vie qu'il perd

Elle possède également de deux sortilèges de bouclier dont un seul la protège de tout dégât pendant quatre tours.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **53**

7

Vous atterrissez en compagnie de Llyra dans un endroit insolite. Autour de vous, le néant. Vous voyez pourtant parfaitement tout ce qui vous entoure. Vous réalisez que vous marchez sur du vide, et êtes capables de flotter voir prendre de l'altitude. La gravité n'est pas présente dans ce lieu. Vous échangez des suppositions sur l'endroit dans lequel vous vous trouvez avec

la déesse mais aucune de vous deux ne connaît la vérité. Quant à Astarof, il est introuvable. Pourtant, une sensation de danger vous parcourt le corps. Tout est calme, beaucoup trop calme. Puis, tout se passe si vite que vous n'avez pas le temps d'esquisser le moindre geste. Llyra se jette sur vous et vous roulez toutes les deux au sol. Vous êtes au départ déstabilisée par cette attaque, mais vous comprenez vite lorsque les crocs d'une wiverne vous ratent de peu. Vous vous relevez et sortez vos armes prêtes à l'attaque face à ce monstre. Cela fait plus de trois ans que vous n'avez pas croisé ce type de monstre. Le volatile vous fixe de ses yeux rouges. Soudain, une voix raisonne dans votre esprit. « Je ne vous laisserai pas vous approcher du maître ». Vous croyez au départ que votre pensée vous ment, mais les paroles continuent. A côté de vous, Llyra paraît tout aussi surprise. Alors cela signifierait...que cette wiverne vous parle par télépathie ? Une pensée affreuse vous vient à l'esprit. La dernière fois que vous avez eu affaire à une wiverne, c'était...lors de la bataille finale contre l'armée d'Astarof. Alors cette créature serait donc une de ses créations douée d'intelligence ? Cela paraît logique d'autant plus qu'elle a mentionné le mot « maître ». Mais elle ne vous laisse pas le temps de réfléchir car elle passe à l'attaque. Si vous êtes au niveau 3 ou 4, rendez-vous au **90**. Sinon, rendez-vous au **447**

8

Le garde éclate de rire :

-Quel dommage pour vous. Elle est passée il y a déjà deux jours et a annoncé avoir terminé son travail. En plus, elle ne travaille pas la nuit. Ne cherchiez-vous pas plutôt à vous infiltrer dans l'entrepôt ?

Il sort un sifflet qu'il utilise puis des bruits de pas de course convergent dans votre direction. Vous êtes cernées. Rendez-vous au **51**

9

La wiverne pousse un cri d'agonie. Toutefois, avec l'aide de sa queue, elle parvient à porter un dernier coup. Si Wanashi et Llyra parviennent à l'esquiver, la fille n'est pas assez vive. Elle subit ainsi la queue de plein fouet. A ce moment-là, le temps vous semble ralentir. Devant ce spectacle horrifiant, votre inconscient vous envoie une image : Eve tombant lourdement sur le sol après avoir subi le nuage noir mortel. La jeune fille ressemblant à votre grande sœur comme deux gouttes d'eau, vous ne pouvez vous empêcher de visualiser la même scène. Si vous ne la rattrapez pas immédiatement, elle tombera du haut du pic rocheux et mourra. En une fraction de seconde, vous vous jetez sur elle en criant :

-Eve !

L'instant d'après, vous déviez la trajectoire de la fille qui s'apprêtait à faire une chute vertigineuse et vous roulez toutes les deux sur le sol. Reprenant lentement vos esprits, votre

première vision est celle de la wiverne affalée face contre terre sur le sol mais surtout, un humain assez jeune qui vous sourit. Il semble de forme éthérée : un fantôme. Il se tient précisément à l'endroit où se trouvait votre adversaire.

-Jeunes aventuriers dit-il, je ne vous remercierai jamais assez de m'avoir libéré.

Vous fixez tous trois ahuris la silhouette, la fille étant encore sous le choc pour s'en apercevoir.

-Qui êtes vous ? demande subitement Llyra.

-Mon nom est ou plutôt était Angus reprend le fantôme. J'étais auparavant un serviteur d'Astarof jusqu'au jour où il décida de m'utiliser à ses fins. Il m'assassina et enferma mon esprit dans la tête de cette créature. Ainsi, elle utilisait mon intelligence pour pouvoir communiquer avec autrui et penser par elle-même.

-Quoi ? s'exclame Wanashi. Alors la wiverne c'était vous ?

Le fantôme secoue la tête.

-Non. Ce n'était qu'une marionnette, un serviteur d'Astarof. Ainsi, en communiquant, pensant et agissant par elle-même, elle faisait un espion parfait. De mon côté, j'étais emprisonné et je ne pouvais rien faire pour m'en sortir. Mais grâce à vous, c'est terminé. Avant que mon corps et mon âme ne rejoignent celui des morts, je vais vous fournir quelques informations.

-Quels sont les plans d'Astarof ? demandez-vous.

Le fantôme soupire :

-Astarof souhaite accéder à la divinité. S'il y parvient, le monde tel que vous le connaissez sera anéanti par le fléau d'Astarof. Pour cela, il lui faut les trois pierres sacrées du minocros. La wiverne en possédait une dans le grand nid. Vous devez la prendre et la tenir éloignée de lui. Il en avait confié la garde à son fidèle serviteur. Une autre se trouve en possession d'un dirigeant d'une ville. Astarof lui a confié en attendant de trouver la dernière.

Vous sortez la pierre et la montrez au fantôme.

-Oui, nous l'avons récupéré. Elle appartenait à un certain Rimon.

-Alors reprend le fantôme, il reste encore de l'espoir. Si vous parvenez à lui confisquer les trois pierres, alors il ne pourra jamais débiter son rituel. Néanmoins, prenez garde, il semble avoir changé ces derniers temps. Je ne sais pas pourquoi. Désormais, il agit avec beaucoup plus de patience, plus de tact et plus de ruse. C'est comme s'il était devenu un autre homme. Prenez garde.

-Nous y veillerons assurez-vous.

Le fantôme vous adresse un signe de la main, puis disparaît. Vous restez tous trois silencieux avant que Wanashi ne reprenne :

-Nous devrions rentrer. Emportons avec nous la tête de la wiverne et ramenons là dans la ville déserte. Les habitants pourront désormais dormir sur leurs deux oreilles.

Tandis que Llyra fouille le nid et Wanashi s'empare de la tête de la créature, vous examinez la fille avec inquiétude. Elle ne semble pas avoir remarqué la présence du fantôme, mais elle semble reprendre possession de ses esprits.

-Tout va bien ? lui demandez-vous, tu n'es pas blessée ?

La fille se palpe, puis répond par la négative.

-Dans ce cas, dès que tu seras rétablie, nous rentrerons.

La fille se relève et vous fixe d'un air interrogateur, comme si elle voulait vous dire quelque chose. Vous restez donc agenouillée auprès d'elle, attendant sa demande.

-Maîtresse ? Qu'est-ce que Eve ?

Vous hoquetez de surprise. Visiblement, elle vous a entendu. Cela semble néanmoins logique. Au moment où vous avez criée, elle n'était pas encore sonnée. Mais comment allez vous justifier ? Vous ne pouvez lui révéler que vous avez vu Eve à travers elle. Elle ne comprendrait pas. Alors calmement, vous lui dites :

-C'est ton nom. C'est celui que je te donne.

-Mon nom ?

La fille ne semble pas comprendre. Vous hochez néanmoins la tête.

-Désormais, nous t'appellerons ainsi. Il n'est plus question que tu portes le nom de cobaye. Tu as compris ?

La fille écarquille les yeux, puis hoche la tête. Alors, pour la première fois, vous lui adressez un sourire. Elle semble surprise au départ mais finit par vous le rendre. Vous lui tendez la main pour l'aider à se relever.

-A présent, viens. Il est l'heure de revenir au village.

Wanashi et Llyra adressent un sourire en vous voyant avec Eve. Vous l'avez enfin acceptée non plus comme un pion sur votre échiquier, mais comme une personne à part entière dans le groupe. Durant tout le trajet, Eve se tient à vos côtés. Ni l'une, ni l'autre n'osez dire un mot au départ. Toutefois arrivées sur la péniche, vous commencez à converser lentement puis vous finissez par vous sentir à l'aise. Vous lui intimez de cesser de vous appeler maîtresse. Elle se considère encore comme un cobaye, mais elle commence désormais à appréhender les autres. Un jour, elle vivra normalement comme un être humain libre. Rendez-vous au **126**

Vous n'avez qu'à peine dormi une heure que vous êtes réveillée en trombe. La porte semble être en proie à des coups violents, comme si quelqu'un avait l'intention de l'enfoncer.

-Rendez-vous dit une voix derrière la porte, vous êtes cernés. Au nom de notre dirigeant Rimon, vous êtes tous en état d'arrestation.

Vos cheveux se dressent sur la tête, vous reconnaissez la voix du capitaine derrière la porte.

-Ils ont découvert notre planque souffle Shax. Mais nous n'allons pas nous rendre, nous allons défendre chèrement nos vies plutôt que de finir nos jours en prison.

-Quel est la suite du programme en ce qui nous concerne ? lui demandez-vous.

Shax vous fait signe de le suivre et soulève une trappe.

-A l'intérieur vous dit il, un passage vous conduira légèrement à l'écart de notre cachette. Filez sans plus tarder, les gardes vont bientôt déferler dans cette pièce. Bonne chance.

Sans demander votre reste, vous vous engouffrez tous les trois dans le passage puis remontez vers la surface. Néanmoins, une mauvaise surprise vous attend à l'arrivée. Un homme et trois jeunes enfants vous attendent.

-Je savais bien que certains d'entre vous tenteriez de filer en douce vous dit l'homme.

L'homme, de constitution robuste aux cheveux blonds et aux yeux de cuir, vous fixe avec colère.

-Et je vois que vous filez avec mes propres biens continue t-il en désignant la pierre lumineuse.

Il tente de vous la prendre mais vous êtes plus rapide que lui.

-Halte ! criez-vous à l'inconnu, ce n'est pas à vous.

- Vraiment ? demande-t-il. Pourtant, cette pierre ne vous appartient pas avant. C'est vous qui vous êtes introduit dans mon palais pour me la dérober.

-Ciel vous souffle Wanashi inquiet, c'est Rimon.

-En personne réplique-t-il. Et pour les torts que vous m'avez causés, vous mourrez.

-Quels torts ? demande Llyra inquiète.

-Vous le savez bien reprend-il. Je veux parler tout d'abord du liquide violet dans l'entrepôt. Maintenant que vous avez découvert son secret, je ne peux pas vous laisser en liberté avec cette information. Ensuite, je parle du calice que vous m'avez dérobé également. Et enfin de la pierre lumineuse. Pour le calice, j'ai accepté de fermer les yeux, celui-ci n'ayant qu'une

valeur symbolique. Mais pour le liquide et la pierre lumineuse, c'est la goutte qui a fait déborder le vase.

Une horrible pensée vous vient à l'esprit. Et si les voleurs vous avaient manipulé pour détrousser Rimon ? Et si le calice ne leur appartenait pas ? Et si le liquide violet possédait une spécificité que vous ignorez ? Et s'ils s'étaient infiltré dans son palais pour lui dérober la pierre lumineuse ? Dans ce cas, ils s'étaient bien gardés de vous en parler.

-Comment saviez vous qu'il fallait venir dans cet endroit pour retrouver vos biens ? demandez-vous.

-Allons, qui d'autre que les voleurs sont capables de tant d'audace et de stupidité ? Contrairement à ce qu'ils croient, la garde était au courant de leurs activités depuis le départ. Mais jusqu'à maintenant elle n'a jamais agi car ils n'interféraient pas avec mes plans. Mais avec trois vols, j'ai estimé que c'était trop. Bientôt, la garde ressortira les capturera et ressortira avec eux. Quant à vous, je ne peux vous laisser en vie, alors que vous possédez cette pierre. Astarof ne le permettrait pas.

-Astarof ? demandez-vous. Que vient-il faire là dedans ?

-Il a créé un portail dans la minocros qui ne peut être découvert qu'avec l'aide de trois pierre lumineuses. Il m'en a confié une et m'a demandé de la garder précieusement. Il m'a ordonné également d'éliminer toute personne qui chercherait à s'en approcher. C'est ainsi que vous allez mourir.

Il désigne les trois enfants qui l'accompagnent.

-Je vous présente mes cobayes. Grâce à ma dernière expérience, je peux désormais les contrôler totalement. Ils me seront très utiles contre vous.

Llyra crie d'effroi :

-Mais...ces enfants ont à peine onze ans.

Outrée par la situation, vous dégainez votre épée. Le combat est inévitable.

Si vous êtes au niveau 4 ou 5, rendez-vous au **213**

Sinon, rendez-vous au **314**

11

Vous continuez votre course mais au bout d'un moment, vous faites du surplace. Intriguée, vous regardez l'eau et comprenez que votre kayak est bloqué par un amas d'algues. Vous tenez de vous en débarrasser avec l'aide de votre rame mais cela vous prend du temps. Si vous possédez un flacon portant la mention DDT et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **83**. Si

vous possédez un bouteille et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **194**. Enfin, si vous ne possédez rien, rendez-vous au **245**

12

.Vous sprintez vers la maisonnette et frappez de grand coups contre la porte :

-Ouvrez moi je vous en prie !

L'attente vous inquiète. Et si personne ne vient vous ouvrir ? Et si la porte est close et que vous ne disposez d'aucune échappatoire ? Par chance, votre souhait est exaucé. Un homme de petite taille, trapu et rougeaud vient vous ouvrir. Il vous fixe d'un oeil suspicieux avant de demander :

-Qu'y a t'il ? Que voulez vous étrangère ?

-Je vous en prie, faites moi rentrer. Ils sont à ma poursuite.

La suspicion du petit homme s'amplifie mais lorsqu'il entend les aboiements maintenant proches et voit la silhouette des créatures, il réprime un cri d'horreur. Étrangement, aucun maître n'est parmi eux. Ces molosses sont bien trop imposants pour être des chiens. Ils semblent tout droit sortir de l'enfer. Ils poussent des grognements féroces à vous glacer le sang. Vous n'en dénombrez pas moins de dix et lorsqu'ils vous aperçoivent, ils piquent un sprint dans votre direction. Ces molosses sont rouges. Leurs crocs acérés tels des poignards prêt à vous transpercer. Un souffle chaud s'échappe de leurs narines. Ils vous fixent avec leurs yeux rouges flamboyants comme pour signifier que votre dernière heure est venue. Le propriétaire est tétanisé et vous devez le secouer avant qu'il ne reprenne possession de ses esprits. Finalement, il se ressaisit et ferme la porte.

-Bloquez la porte ! crie t'il. Je vais aller chercher dans la cave quelque chose pour la rendre infranchissable.

L'habitant emprunte l'escalier de la maison tandis que vous pesez de tout votre poids contre la porte. Votre intuition ne vous a pas trompé. Ces chiens enragés en ont après vous. Pourquoi ? Vous ne saurez le dire. Vous entendez les molosses qui aboient derrière la porte. L'un d'entre eux tente même de foncer dessus dans l'espoir de l'enfoncer.

Peu après, l'habitant revient avec deux barres en fer. Il les pose dans des encoches contre le mur de chaque coté de la porte. Ainsi, lorsque les deux barres sont posées, vous êtes en sécurité. Du moins, temporairement. Que souhaitez vous faire en attendant ?

Parler au propriétaire au **214**

Chercher un objet qui vous serait d'une utilisé quelconque, rendez-vous au **167**

Inspecter la pièce au **360**

Si vous êtes blessée, vous pouvez tenter de vous soigner au **231**

13

Le souterrain donne sur un immense corridor sombre se terminant par un cul-de-sac. Néanmoins, vous avez trouvé la pierre lumineuse.

-La pierre, nous l'avons enfin soufflé Llyra.

-Regardez, fait Eve, une lumière est présente

En effet, une colonne rouge s'est formée autour de la pierre lumineuse. Wanashi paraît moins enthousiaste.

-Méfiance dit-il, un bon guerrier doit se montrer prudent. Cette lumière ne me dit rien qui vaille.

A proximité, vous apercevez quatre dalles notées de 1 à 3 disposées en triangle.

Si vous prenez la pierre, rendez-vous au **227**

Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, notez le numéro de paragraphe sur lequel vous êtes puis rendez-vous au **464**

Su vous préférez marcher sur une dalle, laquelle choisissez-vous ?

La première au **265**

La deuxième au **270**

La troisième au **495**

14

Vous êtes parvenus à pénétrer dans le poste de garde. Vous devez agir vite avant que votre présence ne soit repérée. Vous jetez un œil autour de vous. Deux voix masculines sortent d'une pièce éclairée dont la porte est légèrement entrouverte. Des runes lumineuses clignotent dans un coin de la pièce. Une grande porte en fer surplombe la partie ouest. Vous n'y avez guère prêté attention mais vous étouffez un cri lorsque vous voyez un guerrier aussi fort d'un colosse qui vous dévisage l'air triomphant comme s'il savourait sa victoire pour vous avoir repéré. Il semble très robuste et tient un lourd marteau entre ses mains. Qu'allez-vous faire ?

Prendre par surprise les voix derrière la pièce éclairée et passer à l'attaque au **89**

Si vous préférez espionner la conversation, rendez-vous au **576**

Mettre hors d'état de nuire le guerrier avant qu'il ne donne l'alerte et l'attaquer au **234**

Ouvrir la porte en fer au **575**

Vous diriger vers les runes lumineuses au **570**

15

La colonne de lumière entourant la pierre lumineuse a pris une teinte rouge.

Si vous prenez la pierre, rendez-vous au **227**

Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, notez le numéro de paragraphe sur lequel vous êtes puis rendez-vous au **464**

Su vous préférez marcher sur une dalle, laquelle choisissez-vous ?

La première au **265**

La deuxième au **270**

La troisième au **495**

16

Le courant d'air est de plus en plus oppressant. Il s'intensifie rendant vos membre engourdis et ralentissant votre progression. Finalement, c'est gelés que vous traversez péniblement cette partie de la grotte. Vous perdez 2 points de vie sauf si vous possédez la capacité « Nexus ». Néanmoins, vous finissez par arriver au but. Rendez-vous au **383**

17

Vous posez votre main sur le rebord mais vous ne parvenez pas à sentir le contact de la glace contre votre paume. Intriguée vous poussez votre main plus en profondeur. Vous réalisez avec stupéfaction que votre bras a traversé le miroir. La glace est-elle donc irréaliste ? Et qu'en est-il du miroir ? Vous n'avez pas le temps de vous poser ces questions. Vous vous êtes tellement projetée vers l'avant que votre corps a franchi le miroir. Rendez-vous au **261**

18

Une fois que vous avez franchi le portail, il vous transporte dans une cité en effervescence, bien loin de l'ambiance marécageuse. Vous vous trouvez au beau milieu d'une grande place. Une fontaine et des jardins vous entourent. Vous voici au centre de la cité. Vous apercevez plus loin les maisons faites de granit. Un palais richement orné se dresse au bout de la place.

Une cathédrale surplombe l'ensemble de la cité. Vous êtes toutes deux surprises par son immensité et son activité. Des camelots tentent de vendre des marchandises à qui veut bien les entendre, les gens jouent, discutent ou se promènent le long des jardins et d'un petit port que vous repérez tardivement. Le portail que vous avez traversé est toujours actif mais personne ne semble y prêter attention. En fait, certaines personnes passent même à travers celui-ci sans être transporté. Vous comprenez que le portail n'est visible et empruntable, que par ceux qui n'appartiennent pas à cette cité. Vous abordez les passants en demandant le nom de la cité et la raison de cette effervescence. Ceux-ci vous répondent que vous êtes à Orbran. Llyra et vous vous regardez mais aucune de vous deux ne semble savoir d'où vient ce nom. Cette ville est une création du Minocros. Dans votre monde, elle est inexistante. Pourtant, c'est ici que vous devez chercher des informations sur Astarof. Ils vous disent également qu'aujourd'hui est la fête de la cité. Par ailleurs, vous apprenez qu'un certain Rimon en est le maître. Vous les questionnez sur ce maître en question. Vous apprenez qu'il règne sans partage sur la cité mais que sa place est incontestée. Et pour cause, il suscite l'admiration de la population. Il est capable de gérer les injustices, veille à ce que les besoins de la population soient satisfaits ainsi qu'à la sécurité des citoyens. Il vit dans le palais qui se dresse au loin. Chaque année est célébrée la fête de son couronnement. Vous poussez un hocquet de surprise. En quoi un couronnement personnel constitue une fête pour la population ? Vous jetez un regard à Llyra qui semble aussi surprise que vous. Le dernier passant que vous avez abordé vous dit dans une dernière réplique :

-Par cette occasion, je vous invite à vous divertir et profiter des services qui sont offerts. Ceci est gage de notre prospérité, de notre force et de notre avenir. Longue vie à Orbran !

Vous jetez un regard perplexe à votre compagne.

-Cette situation ne me dit rien qui vaille dites vous à votre compagne.

-Pourquoi ? Après tout, Rimon suscite l'admiration de ses citoyens. Il doit vraiment travailler pour la population.

-Justement, reprenez-vous. Que tout le monde sans exception l'encense est anormal. Même quand le dirigeant agit de cette façon, on y trouve également des mécontents, des nostalgiques de l'ancien temps, voire des résistances. Ici, ce n'est pas le cas.

-Comment sais-tu cela ?

Vous adressez un sourire à la déesse :

-Aurais tu oubliée que je suis moi aussi une dirigeante ?

Llyra émet un petit rire.

-Contre mon gré certes, je te l'accorde. Néanmoins, j'ai estimé que je devais reprendre les rennes de la situation. Trop de monde a souffert depuis l'oppression du cercle et je voulais qu'Alesium reprenne sa splendeur d'antan. Même si la situation actuelle y tend, il reste encore beaucoup de travail. Quelques bandits se terrent dans les bas-fonds. Les nobles n'ont pas vu

d'un bon œil ma prise de pouvoir, craignant une perte de leurs privilèges acquis sous l'oppression. Bref, cela confirme que l'absence d'opposition dans cette cité est incompréhensible.

La déesse vous adresse un sourire radieux.

-Allons Emeline, tu te poses vraiment trop de questions. C'est bien typique d'une femme qui voit les choses d'un angle différent et créant des problèmes et des solutions là où il n'y en a pas toujours besoin.

-Dois-je rappeler que tu es une femme toi aussi ?

Vous vous regardez l'air ahuris puis éclatez de rire toutes les deux. Lorsque vous vous reprenez, la déesse reprend :

-Assez plaisanté Emeline, que dirais tu d'aller boire un verre dans la taverne ? Il fait soif à mon goût.

Vous sortez votre bourse et déglutissez lorsque vous constatez vos maigres ressources : 2 pièces d'or seulement.

Pourtant, Llyra insiste et vous prend le bras.

-Allez, je t'en prie Emeline, allons picoler, Astarof attendra.

Si vous capitulez, rendez-vous au **135**

Si vous préférez visiter la cathédrale, rendez-vous au **203**

Si c'est le poste de garde qui vous tente, rendez-vous au **115**

Si vous souhaitez vous promener le long du port, rendez-vous au **20**

19

Vous êtes projetée dans un espace vide et ténébreux. Vous sentez l'afflux magique qui vous entoure, mais vous ne voyez rien et vous êtes incapable d'esquisser le moindre geste. Tandis que vous vous laissez transporter à une vitesse folle vers une destination inconnue, vous fermez les yeux, espérant que ce cauchemar prenne fin. Enfin, votre transport s'achève et vous vous écrasez lourdement sur le sol. Vous voici dans une petite pièce ronde, faiblement éclairée. Autour de vous, de nombreux livres jonchent le sol. Enfin, un homme voûté et dérangé dans sa lecture, écarquille les yeux en vous voyant arriver.

-Tiens dit-il, cela fait bien longtemps que je n'ai pas eu la venue de visiteurs.

Reprenant peu à peu vos esprits, l'homme s'interrompt. Quant à vous, vous ne comprenez rien à la situation.

-Où suis-je ? demandez-vous.

Comme s'il s'attendait à cette question, il répond :

-Vous êtes dans ma modeste demeure et je suis le savant.

-Le savant ?

-Oui, les personnes qui atterrissent ici étaient sujets de problèmes à résoudre, de la nécessité d'obtenir des réponses concernant certains mystères...

-Voulez-vous dire que je ne suis pas la première à venir ici à l'improviste ?

Le savant secoue la tête. Vous demeurez sceptique au départ, mais réalisez que la pièce est close. Il n'existe aucune porte ni fenêtre. Comment peut-il vivre avec seulement ses livres ?

-Cet endroit dépasse votre compréhension, n'est-ce pas ? Il est vrai que je ne vis qu'avec mes livres. Mais cela m'importe peu car c'est pour cela que j'ai été désigné pour aider les personnes telles que vous. J'ai eu en échange l'éternité. Mais cela ne me gêne guère. Tant que j'ai mes livres avec moi, rien ne peut me rendre plus heureux.

Poussant un soupir, il reprend :

-Je m'égare, vous n'êtes pas ici pour parler de moi, mais de vous.

-De moi ?

-Oui, je suis ici pour guider les âmes égarées et répondre à vos questions. Pour cela, j'ai besoin de comprendre pourquoi vous êtes ici. Avez-vous des problèmes à élucider, une quête à accomplir... ?

Comprenant vous n'avez rien d'autre à faire, vous exposez au savant l'intégralité de votre quête. Celui-ci semble réfléchir, hocher la tête, vous demander de détailler certains éléments et d'en exclure d'autres. Lorsque vous avez terminé, il vous révèle que certains points sont mystérieux et mériteraient d'être élucidés.

Possédez-vous le mot clé « gris » ?

Si tel est le cas rendez-vous obligatoirement au **105**

Sinon si vous possédez le mot « blanc » , rendez-vous au **47**

Si vous ne possédez aucun des deux mots, rendez-vous au **105**

20

Vous remarquez que le port est fréquenté et que l'agitation règne. Une foule semble entassé devant un ensemble de kayakistes. Un orateur clame d'une voix forte :

-Encore un dernier candidat pour participer à la course. Il y a un prix à gagner. N'ayez pas peur, laissez vous tenter.

Vous comprenez que l'attraction proposée est une course. Vous n'avez jamais utilisé un kayak de votre vie, mais vous avez ramé à partir d'un canot. Cela ne semble pas beaucoup plus complexe. Personne d'autre ne se propose.

Si vous voulez participer à la compétition, rendez-vous au **85**. Sinon :

Si vous proposez à Llyra d'aller boire un verre dans la taverne, rendez-vous au **135**

Si vous préférez visiter la cathédrale, rendez-vous au **203**

Si c'est le poste de garde qui vous tente, rendez-vous au **115**

21

Les clercs se regardent puis répondent avec gravité :

-Nous n'avons pas grand-chose à vous proposer. Notre rôle se limite à effectuer des célébrations et conseiller nos adeptes. Néanmoins, si vous vous blessez lors d'un combat, nous pouvons vous soulager.

Notez que vous pouvez revenir ici tant que vous serez à Alesium. Les prêtres soigneront vos blessures pour 2 pièces d'or et vous pourrez reprendre tous vos points de vie.

-Nous proposons également à nos adeptes de méditer. Parfois, une connexion se crée avec un dieu et ils peuvent communiquer avec celui-ci.

Si vous souhaitez bénéficier de cette proposition, rendez-vous au **100**

-Enfin, nos confrères sont souvent demandés. On parle d'une bande de malfaiteurs qui sévit et assassinent tout citoyen qui interfère dans leurs activités. Nous en avons informé la garde mais cette organisation connaît bien l'art de la fuite et de la dissimulation.

Vous êtes choquée par ces propos. A aucun moment vous n'avez été informée de cette organisation criminelle. Dans le cas contraire, vous seriez déjà partie à leur recherche régler leur compte.

-Avez-vous des indices sur ces criminels ?

Les deux prêtres secouent la tête.

-Nous n'avons que peu d'information à ce sujet. Des témoins qui ont encore la chance d'avoir eu affaire à eux prétendent que l'organisation se nomme « Les ceintures noires ». On raconte qu'ils opèrent dans la basse-ville mais personne ne les a jamais trouvés.

Si vous possédez une broche noire, rendez-vous au **165**

Sinon retournez au **417**

22

Llyra hésite, puis finit par s'exécuter. Vous en profitez pour observer le contenu des caisses. Toutes contiennent de l'eau mais vous ne parvenez pas à distinguer plusieurs échantillons différents. Vous prenez néanmoins un flacon. Si vous avez inscrit le mot « Furtivité » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **316**. Sinon rendez-vous au **221**

23

Vous vous enfoncez dans les profondeurs. Votre intuition ne vous a pas trompée. Le liquide vous permet de respirer sous l'eau. Par chance, la profondeur de la mer ne doit guère excéder deux cent mètres. Vous ne devriez rencontrer de difficultés pour remonter à la surface. Alors que vous examinez les alentours, vous y trouvez un groupe de poissons mécontents d'avoir été dérangés par votre présence, du plancton, du corail verdâtre. En revanche, ce qui éveille davantage votre intérêt est la présence d'un hippocampe. Celui-ci s'arrête lorsqu'il croise votre regard puis reprend sa route. Si vous voulez le suivre, rendez-vous au **237**. Si vous préférez vous diriger vers le corail, rendez-vous au **119**

24

Vous affrontez cette étrange wiverne.

WIVERNE HABILETE : 10 VITALITE : 34

Au deuxième et septième tour, elle lancera le sortilège d'haleine putride. Chaque membre de votre groupe devra faire un test de 8. En cas d'échec, il perdra 1 point de vitalité et cette pénalité de poursuivra les quatre tours suivants. Au troisième, sixième et neuvième tour, elle pivotera et tentera de donner un coup de queue. Chaque membre du groupe devra faire un test de 7 pour l'éviter. En cas d'échec, il perdra 2 points de vie. Du septième au onzième tour inclus, la wiverne sera entouré d'un globe d'invulnérabilité et aucun sortilège ne pourra l'atteindre à ce moment-là. Lorsqu'il ne lui restera plus que 8 points de vie, elle lancera le sortilège d'explosion de la wiverne. Ce sortilège est véritablement redoutable car tous les membres du groupe y seront touché. Vous devrez lancer deux dés pour chaque membre de votre groupe. Les score tiré correspond au nombre de points de vie perdus avec un plafond de 7 par chaque membre. Elle réutilisera ce pouvoir juste avant de mourir, mais vous n'aurez qu'un dé à lancer.

Pour ce combat, Wanashi dispose du pouvoir de berserk utilisable une fois.

Berserk. : Pendant 4 tours, vous pouvez calculer deux fois votre force d'attaque au lieu d'une à chaque tour et prendre en compte le score le plus avantageux pour vous.

Eve dispose de deux pouvoirs de soin léger et d'un pouvoir de soin moyen.

Soin léger : Eve ne subira pas de coup porté pendant qu'elle l'utilisera. Vous choisissez quel membre du groupe doit être soigné (y compris elle) Néanmoins, ce pouvoir est très instable et le nombre de points de vie récupérés est aléatoire. Pour cela, vous devrez lancer un dé et ajouter un au nombre obtenu. Ce résultat représente le nombre de points de vie que vous regagné.

Soin moyen : Vous devez choisir quel membre du groupe doit être soigné. Pour connaître ses effets, vous devez lancer un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, le personnage soigné regagne 6 points de vie. Si vous faites 3 ou 4, c'est 8 points de vie. Enfin si vous faites 5 ou 6, c'est 10 points de vie.

Enfin, Llyra dispose d'un bouclier magique et d'un bouclier de ronces

Bouclier magique : Pendant 5 tours, les effets toute attaque magique que Llyra subira seront divisés par 2 (arrondis à l'entier supérieur).

Bouclier de ronces : Durant les 6 premiers tours du combat, Llyra peut créer un bouclier de ronces qui affectent les adversaires auxquelles elle a affaire dans le combat de corps à corps. Ainsi à chaque tour, les adversaires concernés perdent 2 points de vie supplémentaires pendant les 6 premiers tours même si Llyra ne réussit pas son attaque.

Elle possède également d'un sortilège de bouclier dont un seul la protège de tout dégât physique pendant quatre tours.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **581**

25

Les fantômes disparaissent. Eve, qui s'était collée contre vous, pousse un soupir de soulagement. Désormais, ils ne la hanteront plus.

-Ils sont partis ? murmure-t-elle.

Vous fixez un long moment les décombres de la pièce avant d'acquiescer.

-C'est terminé. Désormais, ils ont trouvé le repos et ne tourmenteront plus les habitants.

Vous vous tournez vers elle.

-Tu vois ? Tu n'as rien à craindre, je t'avais dit que je serais là pour te protéger.

Souriante, Eve se jette sur vous et vous enlace.

-Merci Emeline glisse-t-elle. Je t'aime.

Vous la serrez contre vous en glissant une main dans ses cheveux.

-Je t'aime aussi murmurez-vous.

Désormais, Eve vous suivra partout. De votre côté, vous êtes heureuse d'avoir trouvé une petite sœur. Inscrivez le mot « guérison ». Vous gagnez également 1 niveau. Désormais, vous ne pouvez plus revenir dans ce village. A présent, vous n'avez plus qu'à quitter la ville par le portail au **233**

26

C'est la panade dans la ville. Vous avez libéré un certain nombre de prisonniers qui ont accepté de vous aider dans votre quête. Ils créent de nombreux désagréments provoquant la sortie d'un grand nombre de soldats. En réalité, il s'agit d'une diversion pour que le palais se vide de ses gardes. Pendant, ce temps, vous profitez de leur absence pour vous y infiltrer en douce. Les prisonniers ayant chacun récupéré une arme, ils retiendront les soldats assez longtemps pour que vous puissiez agir. Une fois dans le palais, vous foncez vers la salle du trône. Rimon réveillé depuis longtemps par le vacarme s'est préparé et vous attend. Autour de lui, se trouvent quatre enfants de l'âge d'Eve, le regard hagard. Rimon vous toise avec mépris :

-Je savais que vous reviendrez. Néanmoins, je ne pensais pas que vous seriez capables de vaincre les gardes dans la prison. Et j'avoue qu'il est ingénieux de votre part d'avoir provoqué cette diversion. Je ne m'y attendais pas.

-A présent, tu vas périr Rimon ! hurle Whisper. Je suis venu juste pour toi.

Rimon éclate de rire.

-La colère te fait perdre tout bon sens, espèce de fou. Si tu avais été moins stupide, tu n'aurais pas perdu ton pouvoir. Et puis, comme je m'attendais à votre venue, je vous ai préparé une petite surprise. J'espère que vous apprécierez.

Puis il fixe Eve et reprend :

-Toi ici ? Tu es si décevante. J'avais placé de grands espoirs en toi. Quand tu as traversé ce portail, j'espérais que tu éliminerais ces insectes et non te rallier à eux pour te liguier contre moi. Tu m'as beaucoup déçu, cobaye. Comme tout traître, tu seras châtiée. Viens ici pour subir ton châtement, et alors je te pardonnerais peut-être. Tu feras également un bon exemple pour tes camarades.

Sans hésiter, Eve s'approche de Rimon. Vous poussez un cri d'horreur tandis que Rimon affiche un regard triomphal. En l'espace d'un instant, vous vous demandez comment Eve peut à nouveau obéir aveuglement aux autres. Et si elle n'était pas digne de confiance ? Si elle avait joué la comédie dans l'espoir de retrouver un jour son vrai maître ? Ah quelle sottise vous avez été. Vous auriez dû la tuer quand vous en aviez l'occasion. Pourtant, vous avez vraiment cru qu'elle avait changée, elle vous avait paru différente. Etait-ce pour cette raison qu'elle avait cherché à gagner votre estime durant toute cette aventure ? Une fois qu'elle se trouve près de Rimon, il lui ordonne :

-A présent, élimine les ! Je déciderais de ta sanction en fonction de tes actions.

Vous êtes tellement éberluée que vous n'osez esquisser un geste.

-Eve,dîtes-vous, ne fais pas cela. Nous sommes tes amis, ne l'écoute pas.

Mais Eve l'air indifférente vous jette un regard noir puis commence à lancer un sort. Elle passe tellement de temps à le préparer qu'une gigantesque lueur s'échappe de ses mains. "Puis de toute ses forces, elle le projette...en direction de Rimon. Celui-ci hurle et s'écrase contre le mur.

Puis elle s'approche légèrement de lui et crie :

-J'en ai assez que l'on me donne des ordres. Je ne suis plus ton cobaye, Rimon. J'ai trouvé une nouvelle maîtresse qui s'est montrée juste avec moi, qui me traitait avec respect et qui est devenue mon amie.

Rimon qui grimace de douleur répond:

-Non c'est impossible. Comment un cobaye peut-il avoir un libre arbitre ?

Puis Eve se tourne vers les quatre enfants.

-Regardez ce que je suis devenue. Je suis capable de me détacher de la volonté de notre ancien maître. Ne vous laissez pas influencer. C'est simplement une question de volonté. Ne le laissez pas décider de vos choix. Vous êtes des êtres humains comme les autres.

-Quoi ? Grogne Rimon. Espèce de....je vais te pulvériser traîtresse.

Puis aux quatre enfants :

-Cobayes, liquidez moi cette traîtresse. C'est un ordre !

-Non reprend Eve, il ne cherche qu'à vous utiliser à nouveau. Il se débarrassera de vous une fois qu'il n'aura plus besoin de ses services.

Rimon et Eve continuent de s'affronter dans une joute verbale, mais aucun des enfants ne réagit. Comprenant qu'il vient de perdre son soutien, il s'écrie :

-Vous m'avez peut-être privé d'une aide mais je n'ai pas dit mon dernier mot

Il éclate de rire puis sort une petite boîte de sa poche et l'ouvre. Un nuage noirâtre s'échappe de celui-ci. Il vous est impossible de d'y voir ni d'y respirer. Vous suffoquez tous et tombez à terre, tandis que vous entendez un bruit de pas. Finalement, le nuage disparaît mais Rimon a disparu. Il a pris la poudre d'escampette. Il comptait au départ utiliser Eve pour vous abattre, mais son plan a échoué. Dehors, c'est la révolution. La population qui souffre de l'oppression s'est jointe aux prisonniers et prend le dessus. Rimon a fui la ville. Sans ses soutiens ni ses gardes, il est vulnérable. Une fois que le calme retombe, la population se réunit sur la place centrale et crie victoire. Rendez-vous au **91**

27

La wiverne pousse un cri de douleur puis monte lentement dans les airs. La voici hors de votre portée. Elle cherche probablement à gagner du temps en récupérant des forces. Le temps qu'elle reparte au combat, tous les sorts qui prennent effet pour plusieurs tours prennent fin. De votre côté, allez-vous la laisser récupérer ? Si vous voulez profiter de l'absence de gravité pour vous envoler et porter un coup fatal à la wiverne, rendez-vous au **376**. Si vous préférez lui lancer un sort à distance (si vous en avez la possibilité), rendez-vous au **256**. Enfin si vous souhaitez récupérer également, rendez-vous au **583**

28

Le prêtre d'âge mûr vous adresse un regard sévère. Ses sourcils se froncent au fur et à mesure que vous vous approchez. Dès qu'il comprend que vous avez accepté sa requête, il déblatère en postillonnant :

-Vous pécheresse, vous êtes corrompue par le mal, confessez-vous et les dieux vous pardonneront.

-Qui, Moi ? demandez-vous innocemment.

-Oui, je parle de vous ! rugit-il. Mais je pourrais parler de tout le monde présent dans cette cité et même dans le monde entier. Tout le monde est pêcheur et rongé par le mal, tout le monde doit se confesser.

-Encore un qui délire soupire Llyra.

-Silence pécheresse ! Les dieux pourraient ne jamais pardonner votre impertinence.

-Nous n'avons plus de dieux.

- Blasphèmes ! hurle t-il. Comment osez-vous pécheresse ? Parlez immédiatement de vos fautes. Vous avez colporté des mensonges, blasphémé contre les dieux, commis des larcins, ...

Vous échangez un regard exaspéré avec Llyra. Néanmoins, vous décidez de rentrer dans son jeu, histoire de lui rabattre son caquet.

-Mais j'ai fait bien pire répliquez vous naturellement.

-Quoi ?

-Vous pourriez ajouter que j'ai pénétré par effraction dans une mine, que j'ai tué des ninjas avec lesquels j'étais en concurrence...

-Je...

Son teint devient livide et ses mots restent bloqués dans sa gorge. De votre côté, vous continuez :

-J'ai aussi assassiné une silhouette qui s'apprêtait à s'enfuir devant une foule qui faisait tranquillement son marché, j'ai provoqué la toute-puissance de quatre dirigeants qui ont écrasé toute rébellion dans le sang,...

-De mon côté ajoute Llyra, je suis une déesse et...

-Ce sont..des folles gémit le prêtre.

-J'ai provoqué des rayons de feu, j'ai invoqué des démons qui ont décimé la population, j'ai...

Le prêtre s'enfuit en courant pris de panique.

-Ce sont des folles ! hurle t-il.

Il bat le record de vitesse de course et disparaît hors de la cathédrale. De votre côté, vous poussez un soupir.

-J'espère qu'il ne va pas poser de problèmes.

-Cela m'étonnerait. Tout le monde doit le croire fou. Assez perdu de temps, nous avons d'autres chats à fouetter.

A présent si ce n'est déjà fait, si vous souhaitez consulter l'oracle, rendez-vous au **295**. Sinon, vous pouvez vous rendre à la taverne au **135**, au poste de garde au **115** ou bien au port au **20**

29

C'est l'effervescence au sein du campement. Les cris fusent, les maygards courent dans tous les sens, certains cherchent à fuir, d'autres à sauver ce qu'ils peuvent et les derniers chercher quelque chose à prendre. Vous comprenez très rapidement la cause de cette agitation. Une gigantesque créature constituée de glace fait son apparition : un golem de givre. Il ne semble pas amical. Certains courageux ont pris les armes pour tenter de repousser cette immonde créature. Loin de se laisser impressionner, le golem réplique avec ses puissants coups de poings glacés. Puis l'un d'eux saisit le chef et l'étrangle avant de le relâcher inerte.

-Aloï ! crie un homme qui tente de secourir le malheureux.

Vous frémissez d'horreur devant la puissance de cette créature. Aucun des combattants n'a l'ombre d'une chance. Avec des bâtons et des arcs, il assaillent le golem sans parvenir à l'ébranler. Puis, comme dans un cauchemar, le golem se dirige vers vous.

Si vous sortez votre épée et tentez de l'affronter, rendez-vous au **79**

Si vous préférez prendre la fuite sans demander votre reste, rendez-vous au **345**

Si aucune de ces deux options ne vous satisfait, vous pouvez :

Chercher un objet susceptible de vous aider au **426**

Étudier le golem pour trouver une faille au **429**

30

-J'ai maintenant une dernière question ajoute le savant. Avez-vous idée de ce qui vous attend ? Quelle pourrait être la conséquence de la disparition de cette intelligence artificielle ? Y avez-vous réfléchi ?

Si vous possédez le mot « turquoise », rendez-vous automatiquement au **147**

Si vous possédez le mot « vert » ou « bleu », rendez-vous au **444**

Dans tous les autres cas, rendez-vous au **543**

31

La porte est verrouillée. D'un geste rageur, vous vous élancez et cognez. Elle finit par céder mais ne s'ouvre que légèrement. En la poussant de toutes vos forces, vous comprenez la raison de vos difficultés pour l'ouvrir. Un amas de neiges s'est entassé derrière celle-ci. Vous ne comprenez pas l'ambiguïté de la situation. Pourquoi avoir rempli de neige la cabane ? Ce que vous ignorez également, c'est la présence d'éventuels occupants. Deux chiens de traîneaux en sortent et vous mordent la jambe. Vous perdez 2 points de vie. Furieuse, vous sortez votre épée et affrontez les deux chiens. Vous devez faire un test de 8 pour vous en défaire. Si vous êtes vainqueur, vous délaissez la maison qui ne contient rien d'intéressant. A présent, vous pouvez vous intéresser aux caisses si ce n'est déjà fait au **243**. Sinon, vous pouvez descendre de la montagne en courant au **153** ou par le glacier au **506**

32

Vous franchissez le portail et atterrissez dans un village comportant plusieurs demeures. Il semble assez imposant, les habitations étant agglutinées les unes aux autres. Pour autant, l'ambiance semble plutôt morne. La plupart sont faites de bois et non entretenues. Certaines menacent de s'écrouler à tout moment. A l'évidence, elles sont abandonnées. Néanmoins, le village n'est pas pour autant désert. Vous voyez quatre personnes discuter dans la rue. Lorsqu'ils vous voient arriver tous quatre, ils se figent de stupeur.

-Des étrangers ? s'étonne l'un d'eux, fuyez espèces d'inconscients.

Une femme portant un tablier de bonne blêmit à votre arrivée.

-Bon sang, vous ne devriez pas être là. Partez tant qu'il est encore temps.

Surprise, par cet accueil aussi peu chaleureux, vous ne comptez pas tourner les talons sans explication.

-Pourquoi ? demandez-vous sèchement. Que se passe t-il ici ?

-Une wiverne terrifie les lieux depuis peu. Elle passe régulièrement et lance des attaques contre notre village.

-Une wiverne ?

Vous êtes surprise par la situation. Vous avez eu affaire à des wivernes qui étaient au service d'Astarof. Néanmoins, même sans être contrôlées, elles se limitent davantage à défendre leur territoire plutôt qu'en conquérir de nouveaux, en particulier si des humains y vivent.

-Nous ne pouvons rien faire pour stopper ces attaques reprend la femme. La plupart des habitants ont fui le village et nous ne sommes guère plus qu'une dizaine à vivre dans la terreur. C'est maintenant une ville fantôme.

Aussitôt après, la fille de votre groupe pousse un cri de terreur et vous enlace de toutes ses forces.

-Il...existe vraiment des fantômes ici ?

Profitant de la situation, Llyra esquisse un sourire et répond :

-Oui, ils sont terrifiants. Ils font « hou » et la nuit, ils viennent hanter ton sommeil.

La fille tremble de tous ses membres :

-Maîtresse..., j'ai peur.

-Et ce n'est pas tout ajoute Llyra, nul ne peut leur échapper. Toutes celles qui en sont effrayées en font des cibles prioritaires.

-Non...non...

-Et puis, ils adorent les petites filles. Ils commencent par leur couper la tête, par leur arracher leurs yeux, par...

-Llyra ca suffit ! tonnez-vous.

Puis à la petite fille :

-Ne l'écoute pas, elle ne raconte que des mensonges.

-Ça va souffle Llyra penaude, je cherchais juste à dédramatiser la situation.

-Tu ne fais que l'inquiéter. Alors cesse d'en rajouter.

-Alors glisse la fille timidement, ce n'était pas vrai ?

-Bien sur que non répliquez-vous. Llyra cherchait juste à te faire peur. Et cette habitante utilisait simplement une expression.

-Hum reprend l'intéressée, en fait nous ne vous l'avons pas dit, mais nous entendons également des bruits inquiétants.

Vous plaquez une main contre votre front, vous demandant si tout le monde ne cherche pas à vous rendre folle. Cherchant à changer de sujet, vous demandez à nouveau.

-Cette wiverne, d'où vient-elle ?

-Les rares courageux qui sont sortis plus tôt l'ont vu partir vers le pic rocheux.

La bonne désigne une montagne rocheuse plus élevée que les autres.

-Peut-être que nous devrions l'affronter dit Llyra, c'est peut être notre destin.

-Ah non pas question ! reprenez-vous. Dois je te rappeler ce qu'il s'est passé quand Aidan nous a demandé de l'aider ? Pour me moment, contentons nous de glaner des informations pour le moment et reposons nous un peu.

-Excellente idée dit la bonne. Venez dans la taverne, c'est mon mari qui la dirige. Appelez-moi Léonie à ce propos.

Plus tard, vous êtes tous les quatre attablés énumérant différentes hypothèses.

-Nous avons donc une wiverne qui commet des dégâts ?

-C'est du moins ce que disent les rares habitants répliquez-vous.

-Nous n'avons aucune preuve de la véracité de leurs propos fait Wanashi. Et puis cette histoire n'a peut être rien avoir avec notre quête, ni Astarof.

Soudain, la porte s'ouvre à la volée et un individu rentre affolé.

-Alerte crie t-il, la wiverne est en approche.

-Ciel ! s'exclame Léonie, nous sommes perdus.

Une idée germe soudainement dans votre esprit :

-Léonie, pouvez vous nous conduire à l'étage le plus élevé ?

La servante blêmit mais devant votre insistance, elle vous y accompagne et désigne une porte tout en tremblant. Vous vous précipitez vers la fenêtre et apercevez la bête. Cette dernière de belle taille, crie et se déchaîne contre les habitations en assenant de violents coups de pattes et de tête. Les habitations qui ne tiennent que sur un fil s'effondrent en lambeaux. Sans s'en soucier, la bête continue son carnage.

-Llyra, penses-tu connaître un sort qui puisse la chasser d'ici ?

Llyra réfléchit et répond. :

-Peut être, oui. Je vais tenter de l'aveugler.

La déesse se concentre, puis émet un flash aveuglant en direction de la wiverne. Le hasard veut que la bête tourne la tête dans votre direction à ce moment-là. Elle hurle de douleur puis vacille.

-Vite ! criez-vous, c'est le moment de passer à l'attaque.

Malheureusement, le temps que vous descendiez les trois étages, la wiverne est déjà partie. Vous poussez un soupir de découragement. Revenant dans la taverne, Léonie vous dit :

-Vous nous avez sauvé pour le moment, mais elle ne renoncera pas. Elle revient toujours.

-Alors ne perdons pas de temps faites-vous à vos compagnons. Nous allons lui rendre visite.

-Le pic rocheux est à quatre heures de marche. Il vous faudra d'abord emprunter des marécages profonds pour accéder aux montagnes. Mon oncle peut se charger de vous transporter à l'aide de sa péniche. Après vous devrez vous rendre sur le pic rocheux et l'escalader. Mais je vous en conjure, n'agissez pas de manière inconsidérée.

Restant ferme sur votre décision, vous prenez la direction du pic rocheux.

En chemin, Llyra vous prend le bras :

-Emeline, soyons prudents, j'ai l'impression que cette wiverne n'est pas ordinaire.

-Que veux tu dire ?

-Lorsque je me suis concentré sur elle, j'ai entendu une voix qui résonnait dans ma tête, comme si la créature tentait de me parler.

-Vous communiquiez ?

-Je l'ignore mais je crois que nous n'avons pas affaire à un être naturel. Il s'agit de quelque chose de bien plus dangereux. Soyons sur nos gardes. Finalement, peut-être que cela a un lien avec ta destinée.

Vaguement inquiète, vous haussez les épaules en répliquant :

-De toute façon, nous l'avons vu à l'œuvre et nous savons de quoi elle est capable. Cela ne change rien au plan.

-Il y a à peine cinq minutes que tu préférerais réfléchir.

-C'est vrai admettez-vous. Mais cette fois nous avons la preuve de l'existence de cette créature. Et il n'y a qu'à constater les dégâts qu'elle a causés pour nous en soucier.

Rendez-vous au **118**

33

La porte possède une poignée mais semble malheureusement verrouillée. Vous portez de violents coups d'épaule mais elle reste close, même avec l'aide de vos compagnons. Découragée, vous renoncez. Vous devrez trouver un autre moyen que la force pour l'ouvrir. Si vous souhaitez examiner la flamme, rendez-vous au **463**. Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, rendez-vous au **299**. Si vous préférez redescendre, vous pouvez choisir le premier étage au **65** ou le rez-de chaussée au **433**

34

Vous montez avec hâte le premier escalier jusqu'à arriver devant le trou. La deuxième partie mène au premier étage mais la longueur est trop importante pour réaliser un saut. Vous restez un long moment à contempler les escaliers avant de réfléchir options qui s'offrent à vous. Peut-être que votre pouvoir de projection pourrait vous aider mais il serait probablement risqué de l'utiliser. Si vous décidez de courir le risque, rendez-vous au **88**. Sinon, retournez au **439**

35

A peine avez-vous franchie la porte que vous êtes aspirée par un tourbillon. Vous êtes tellement secouée que durant l'espace d'un instant, vous craignez d'avoir choisie la mauvaise porte. Puis, vous vous retrouvez à l'extérieur de la maison. Pas fâchée de quitter ce lieu maudit, vous jurez de ne jamais y retourner. Vous ne pouvez plus revenir dans cet endroit. Si ce n'est déjà fait, si vous souhaitez à présent utiliser le mot « mystère », rendez-vous au **2**. Si vous préférez emprunter les égouts, rendez-vous au **542**. Sinon vous pouvez changer de quartier au **76**

36

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **384**

L'est au **391**

Le nord au **524**

37

Vous libérez les femmes de leurs chaînes.

-Oh merci dit celle dénommée Claire en se prosternant devant vous, je ne supportais pas l'idée que cet immonde crapule puisse me toucher.

-Quel est cet endroit ? demandez-vous. Que faites-vous ici ?

-Vous êtes dans la maison d'Edouard Tromk, un noble. Il a fait appel à un magicien pour condamner sa maison de manière à ce que personne ne puisse rentrer. La nuit, il capture des jeunes femmes de la ville basse pour assouvir ses désirs. Et nous sommes les pauvres proies qu'il a choisi. Nous avons tenté de nous rebeller mais vous nous n'avions aucune chance face à ce colosse. Celles qui ont résisté ont été enchaînées.

Vous fulminez face à la sinistre vérité.

-Je ferai venir la garde dans cette maison déclarez vous. Elle récoltera tous les indices susceptibles de mener à tous ceux impliqués par les enlèvements. Pour l'heure venez avec moi, je vais vous raccompagner en sécurité.

Vous guidez les femmes en passant par le passage secret, puis en remontant des égouts.

-Je vous remercie infiniment dit Claire. Si jamais vous passez par la ville basse, passez nous voir, mon mari saura vous récompenser.

Les autres femmes vous remercient chaleureusement puis accompagnent Claire. De votre côté, vous informez la garde de cet événement qui ne tarde pas à faire une descente chez le noble. Quant à vous, vous ne pourrez plus revenir dans les égouts. Inscrivez le mot « retrouvailles » sur votre feuille d'aventure. Rendez-vous au 474

38

Au prix d'un véritable effort, vous luttez contre la force qui tente de s'emparer de vous. Néanmoins, elle est beaucoup trop forte pour que vous puissiez y résister et vous vous effondrez sur le sol, inconsciente. Lorsque vous vous réveillez, vous sentez des gouttes ruisseler le long de votre corps. Vous reprenez péniblement conscience et regardez autour de vous. L'endroit dans lequel vous vous trouvez est bien étrange. Vous êtes à dans ce qui s'apparente à un champ. Une averse est entrain de tomber. Vous sentez des picotements vous parcourir le corps à chaque contact avec une goutte. Vous devez rapidement songer à vous abriter. Vous avez affaire à une pluie acide. Autour de vous, tout n'est que dévastation. La végétation semble avoir été décimée par une calcination. Le sol est composé de plaques noires qui laissent échapper quelques bribes de fumée à chaque contact avec la pluie. Vous

apercevez également la mer, mais l'eau semble avoir pris étrangement une couleur verdâtre. Qu'est ce qui a bien pu se passer ici ? Vous apercevez néanmoins, trois endroits susceptibles de vous abriter. Le premier est une petite bâtisse en pierre, le deuxième quelques ruines et le dernier une grotte marine.

Si vous voulez pénétrer dans la bâtisse, rendez-vous au **252**

Si ce sont les ruines qui vous tentent, rendez-vous au **351**

Enfin si vous voulez trouver refuge dans la grotte, rendez-vous au **200**

39

La colonne de lumière entourant la pierre lumineuse a pris une teinte verte.

Si vous prenez la pierre, rendez-vous au **186**

Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, notez le numéro de paragraphe sur lequel vous vous trouvez, puis rendez-vous au **464**

Su vous préférez marcher sur une dalle, laquelle choisissez-vous ?

La première au **370**

La deuxième au **291**

La troisième au **196**

40

Vous enchaînez de violents coups répétés contre la porte mais elle résiste. Étant constituée de bois de chêne, il faut davantage de force pour en venir à bout. Néanmoins, le bruit a fini par attirer l'attention du garde. Il sort un sifflet qu'il utilise, puis des bruits de pas de course convergent dans votre direction. Vous êtes cernées. Rendez-vous au **51**

41

Le serpent vous lance un regard flamboyant et passe à l'attaque. Son troisième œil a la capacité de vous paralyser le temps d'un tour. Au début de chaque assaut, vous devez lancer un dé. Si vous obtenez 6, il sera parvenu à vous hypnotiser avec son œil et vous perdrez automatiquement le tour suivant. Si toutefois vous portez un masque de protection, vous êtes immunisée contre son pouvoir.

SERPENT GEANT

Habileté : 7

Vitalité : 13

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **68**

42

Vous suivez les instructions des informateurs et frappez à la porte. Une voix de derrière vous demande le mot de passe. Vous répondez « couteau ». La voix vous répond de patienter un instant. Alors que vous attendez l'autorisation, vous recevez un choc violent dans la tête. La porte vient de s'ouvrir à la volée. Alors que la tête vous tourne, deux hommes armés se saisissent de vous et vous entraînent à l'intérieur. Vous voici dans une pièce sombre vaguement éclairée par quelques lanternes. Vous ne distinguez pas grand-chose mais vous reconnaissez le groupe que vous avez abordé à la taverne. Les deux hommes vous tiennent fermement et la femme reste sur le côté. En face, de vous, le chef du groupe vous fixe avec un sourire sadique.

-Avez-vous l'habitude d'accueillir les visiteurs de cette façon ?

-Nous n'accueillons jamais personne répond le chef. Sauf si cette personne constitue une cible.

-Êtes vous entrain d'insinuer que je fais partie de vos futures victimes ?

Le chef satisfait hoche la tête.

-Vous avez fait une grave erreur de nous révéler votre identité. Votre maman ne vous a jamais appris à ne pas faire confiance à des inconnus ?

-Pourquoi ?

-Parce que vous avez ruiné notre commerce ! rugit le chef. Nous sommes « les ceintures noires », les meilleurs contrebandiers de la ville. A l'époque où le cercle prenait le contrôle, la garde n'avait que pour ordre de veiller à ce qu'aucune insurrection n'ait lieu. Nous pouvions ainsi vendre nos marchandises en toute impunité. Mais depuis que vous les avez chassés, la garde nous poursuit et nous devons sans cesse nous cacher. Imaginez tout l'argent que nous avons perdu à cause de vous.

Vous comprenez que vous avez frappé à la mauvaise porte. Le chef prend une lame tranchante et s'approche de vous.

-Venir nous voir était votre dernière erreur. Préparez vous à mourir. Vous subirez le courroux de notre vengeance.

Comprenant que la situation est critique, vous tentez de vous débattre. Malheureusement, les deux hommes vous tiennent fermement. Toutefois, vos coudes sont libres. Ces assassins connaissent l'art de tuer mais ne sont probablement pas habitués aux cibles coriaces. Avec l'aide de vos deux coudes, vous administrez un coup violent à l'homme qui vous tient par derrière. Sur le coup, le deuxième surpris relâchent son étreinte. Vous en profitez pour le

frapper à la mâchoire. Tandis qu'il s'écroule, vous saisissez le premier et le propulsez contre la femme. Vos trois adversaires les plus proches sont temporairement hors d'état de nuire.

-Je vois que la dame a du répondant dit le chef.

Il se jette sur vous, le combat est inévitable.

CHEF BANDIT Habileté : 6 Vitalité : 6

Si vous êtes vainqueur, vous reprenez votre souffle puis achevez les trois autres criminels. Désormais les ceintures noires ne feront plus de mal à personne. En fouillant leurs vêtements, vous repérez 3 pièces d'or que vous récupérez ainsi qu'une broche noire, l'emblème de l'organisation écrite en lettres. Vous ne pouvez plus revenir dans les ruelles. Retournez au **485** pour revenir dans la basse ville ou au **76** si vous quittez ce quartier.

43

L'avatar vous jauge du regard puis reprend :

-Votre évaluation est acceptable. Je vous juge digne d'être reçue par les dieux. Veuillez me suivre je vous prie.

Vous gagnez 1 niveau. Rendez-vous au **164**

44

Vous n'avez que quelques mètres à parcourir mais vous peinez à entamer votre ascension. Arrivé à destination, vous suffoquez. Vous ne disposez que de peu de temps pour examiner les lieux. Vous jetez un rapide coup d'œil de l'autre côté du versant mais telle est votre déception lorsque vous constatez qu'à mi-hauteur, il est rocailleux et peu propice à une descente. Toutefois, votre attention se porte sur une cabane en bois légèrement située en contrebas. Quelques caisses de bois, y sont entreposées à côté. Si vous souhaitez vous y rendre, rendez-vous au **275**. Sinon, vous pouvez descendre de la montagne en courant au **153** ou par le glacier au **506**

45

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à côté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **488**

L'est au **84**

Le nord au **192**

Le sud au **246**

46

Vous fixez tristement la dépouille de Korshar. Vous êtes attristée d'avoir pris partie pour un camp et d'avoir porté un coup dur à l'autre, mais vous n'aviez pas vraiment le choix. Quant au calice, vous n'avez aucune idée de l'endroit où il se trouve. Comprenant votre perplexité, la déesse vous saisit le bras.

-Viens Emeline, nous n'avons plus rien à faire ici.

-Mais...le calice...

-N'as-tu pas entendu Korshar ? Il a dit que nous ne trouverons jamais le calice.

-Et s'il avait menti ?

-Cela ne change rien à la situation. Nous ne savons toujours pas où il se trouve et le camp qui est parti aux troussees des archers risque de revenir d'un moment à un autre. Je pense qu'il est plus sage de revenir voir Aidan. Sachant que nous avons vaincu son principal ennemi, il va nous venir en aide.

Reconnaissant que la déesse a raison, vous sortez du camp et reprenez votre route. Sur le chemin, vous vous écartez du chemin principal, évitant tout ennemi. Une fois que vous êtes revenues au camp, vous demandez à avoir Aidan en urgence. Celui-ci vous accueille à bras ouverts.

-Bon retour vous dit il, avez-vous vaincu cet infâme Korshar ?

Vous acquiescez, Aidan semble ravi.

-Néanmoins ajoutez-vous, nous n'avons trouvé aucune trace du calice.

Souriant, Aidan, sort un objet de sa poche et le soulève.

-Vous voulez dire ceci ?

Llyra et vous êtes éberluées. Vous avez l'impression d'avoir subi une gifle.

-Quoi ? Vous le possédiez depuis le départ et vous n'en disiez rien ?

-Évidemment répond-il. Croyez-vous que vous seriez parties si je vous en avais parlé avant ?

-Mais pourquoi nous avoir envoyé là-bas alors ? Nous n'avions pas affaire à des pirates ni des criminels. Je me trompe ? demande Llyra agacée.

Aidan secoue la tête.

-Non vous ne vous trompez pas. Ce campement adverse représente nos ennemis jurés depuis plusieurs générations. Il a trois siècles, nous ne formions qu'un seul camp. Nous disposions d'un chef qui maintenait la paix et l'ordre. Il avait une femme avec laquelle il avait assuré une descendance. Malheureusement, sa femme un jour décéda, suite à une lutte avec un ours. Il décida alors de se remarier avec une autre femme où il fit la même chose qu'avec la première. Lorsqu'ils moururent tous les deux, les deux lignées se disputèrent le pouvoir. La première réclamait sa légitimité étant donné qu'elle descendait de la première femme de notre chef tandis que la seconde l'ordonnait par le choix de notre chef qui préférait sa seconde épouse. Aucun accord n'a été trouvé. Même au sein de notre peuple, les gens se disputèrent et prirent parti pour une des deux lignées. Les deux lignées se séparèrent et s'affrontent toujours depuis des générations. Ces infâmes crapules dirigées par Korshar sont restées aussi bornées que leurs ascendants. Ils ne méritent que la mort. La mort de Korshar n'est qu'un juste retour des choses. J'espère qu'ils seront désorganisés. Nous allons mener l'assaut final et les écraser.

-Alors nous n'avons fait que servir vos sombres desseins. Vous ne valez pas mieux que Korshar.

Aidan adresse un sourire malveillant avant de reprendre :

-J'ai donc volé ce calice appartenant à la guilde des voleurs pour prouver notre légitimité. Il représente une valeur symbolique de pouvoir et de prospérité. Avec ce calice, nous ne pouvions que prouver notre supériorité face à nos ennemis. Mais ses fêlés sont bornés. Bien que cet objet soit sacré au sein de notre peuple, ils ont refusé de nous reconnaître toute légitimité.

-Et vous ? rugissez vous. Vous croyez vous supérieurs alors que vous n'avez pas été assez courageux pour affronter vous-même vos ennemis en laissant faire à des étrangers le sale boulot ? Vous n'avez même pas tenté de négociation avec eux. C'était pourtant le seul espoir de mettre fin à cette guerre.

-Négocier avec ces infâmes crapules ? Quelle idée saugrenue. Ils ne comprennent que la force brute et les coups.

-Et vous, vous n'êtes qu'un psychopathe sadique qui mérite tout aussi la mort que Korshar.

Aidan est interloqué à son tour. Jamais on ne lui avait parlé de la sorte. Blessé dans son amour-propre, il reprend :

-Dites-moi mesdemoiselles, la comédie a assez duré. Maintenant que vous avez accomplie votre tâche, vous ne me servez plus à rien. Votre route s'arrête ici et maintenant.

Puis au reste du campement :

-Mes amis, tuez ces deux intruses, elles ne nous sont d'aucune utilité.

Menaçants, les hommes et femmes prennent des armes ou des outils de travail et s'approchent avec férocité.

-Attendez ! crie une voix.

Tout le monde se retourne vers celui qui venait de parler. Vous remarquez avec stupeur l'homme que vous avez combattu dans la tour. Le samouraï tient fermement Aidan d'une main et menace de l'égorger d'un moment à un autre avec son katana.

-J'ai tout entendu reprend le samouraï. Laissez partir ces deux demoiselles ou j'égorge votre chef. Si l'un de vous s'approche, il subira le même sort.

Ébahi, le camp n'ose esquisser le moindre geste. Le samouraï vous fait signe d'avancer et vous ordonne de fuir à travers le portail. Quant à lui, il s'empare du calice, pousse violemment Aidan puis s'engouffre à son tour à travers le portail. Vous ne pouvez plus revenir dans cet endroit. Rendez-vous au **109**

47

-Intéressant, vous dit le savant. Vous avez vu dans cette vision un confrère, qui au prix d'un sacrifice est parvenu à créer une machine ?

-Oui, il répétait en boucle que les dieux avaient trahi et que lui seul pouvait protéger Erin.

-De plus en plus passionnant. Pensez-vous avoir vu cette machine quelque part au cours de votre aventure ?

Si vous pensez que oui, rendez-vous au **362**

Dans le cas contraire, rendez-vous au **219**

48

Le garde éclate de rire.

-N'importe quoi, le capitaine ne reçoit jamais de citoyen en pleine nuit. Je crois plutôt que vous êtes des intrus qui cherchent à infiltrer le poste de garde. Le garde sort sa lance et vous inflige une blessure au bras. Vous perdez 2 points de vie. Vous devez faire un test de 7 pour en venir à bout. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **14**

49

Lorsque vous appuyez sur la rune rouge, vous entendez un bruit derrière vous. Vous vous retournez et constatez que la grande porte en fer s'est ouverte. Vous avez ouvert l'entrée qui mène aux cellules. Retournez au **570**

50

La boîte ne s'ouvre pas. Ce n'est pas la bonne combinaison. Ajoutez un échec sur votre feuille d'aventure. Le génie réplique quant à lui :

-Deux couleurs sont justes. La dernière est fausse.

Retournez au **352**

51

Vous n'avez pas le choix, vous devez affronter le garde. Toutefois, vous devez vous contenter de l'assommer pour éviter les effusions de sang inutile. Vous devez faire un test de 8 pour le vaincre. Si vous y parvenez, les autres gardes finissent par vous rejoindre. Cette fois, ce sont deux tests de 7 que vous devez faire. Si vous parvenez à mettre au tapis tout le monde, rendez-vous au **304**

52

Vous montez sur le podium encouragée par les acclamations de la foule. Vous n'êtes pas arrivée première mais vous pouvez vous vanter de figurer dans le trio de tête. Après tout, ce n'est pas tous les jours qu'une novice joue les trouble-fêtes dans une discipline sportive. Vos concurrents vous toisent avec mépris ou d'un air boudeur. Aucun d'entre eux ne voulait laisser la victoire à une femme, mais vous leur avez montré de quel bois vous vous chauffez. Le jury vous félicite. Vous gagnez 1 niveau ainsi que 2 pièces d'or.

-Félicitations, vous glisse Llyra admirative, tu t'es vraiment bien battue, je suis fière de toi.

Comme tout bon moment qui s'achève, la foule finit par se disperser et votre moment de gloire est passé. Qu'allez-vous faire à présent si ce n'est déjà fait ?

Si vous proposez à Llyra d'aller boire un verre dans la taverne, rendez-vous au **135**

Si vous préférez visiter la cathédrale, rendez-vous au **203**

Si c'est le poste de garde qui vous tente, rendez-vous au **115**

Le créature pousse un cri strident, puis disparaît à la vitesse de l'éclair. A la place, se trouve un visage familier.

-Whisper ? demandez-vous surprise.

L'homme tousse et crache avant de répondre :

-Merci...Je...

-Mais que fais-tu ici ? interroge Wanashi. Comment as tu pu devenir un monstre ?

-Je ne suis pas un monstre réplique t-il. Tout est de la faute de cette créature. J'ai traversé le portail et parcouru le manoir jusqu'à ce que je pose le pied sur cette maudite inscription. A ce moment-là, la créature est apparue est m'a emprisonné. J'ai tenté de l'empêcher de lutter contre vous, mais c'était vain. Elle avait trop d'emprise sur moi. En tout cas, grâce vous, je suis libéré. Je vous remercie pour tout ce que vous avez fait.

Whisper halète avant de reprendre.

-Le voie est libre désormais. Vous êtes parvenu à ouvrir le passage menant à la cave.

En effet, à la place de l'inscription se trouve une ouverture où vous attend un escalier en colimaçon descendant. Alors que vous vous apprêtez à avancer, il vous interrompt.

-Ne partez pas sans moi, je viens avec vous.

Le fusillant du regard, vous lui demandez :

-Que viens tu faire ici ?

-Je viens de te le dire. Si vous comptez affronter Astarof, je suis votre homme.

-Pourquoi ? Qu'y a tu à gagner ?

-Vous m'avez sauvé la vie, la moindre des choses que je puisse faire est de vous aider à mon tour.

Vous le fixez suspicieusement.

-Je peux vous être utile, je possède des pouvoirs magiques. A cinq, vous aurez plus de chance qu'à quatre. N'oubliez pas qu'Astarof est un nécromancien redoutable.

Vous réfléchissez et finissez par acquiescer.

-Très bien, si tu veux nous venir en aide, je n'ai aucune raison de t'en empêcher.

Whisper se joint à votre groupe. Il possède le même niveau et les mêmes pouvoirs que Llyra.

-Néanmoins, avant que nous affrontions Astarof, j'ai une faveur à te demander : J'aimerais libérer Orbran de l'oppression de Rimon.

Vous restez dubitative face à sa proposition.

-Pourquoi souhaites-tu absolument le limoger ? Après tout, tu n'appartiens pas à cette cité.

Whisper pousse un soupir :

-Parce que...il n'y a rien de pire que de perdre sa volonté et son libre-arbitre. Je veux prendre ma revanche et passer Rimon du pouvoir. Je pense que tu devrais le comprendre toi aussi.

-Assez ! crie Llyra. Vous n'avons pas de temps à perdre avec de telles futilités

-Ce ne sont pas des futilités reprend calmement Whisper. C'est de la vie de toute la population qui est en jeu.

De votre côté, vous réfléchissez à la proposition de Whisper. Certes, libérer la population du joug de Rimon est une bonne idée mais ne risquez-vous pas de perdre un temps précieux pour affronter Astarof ? Llyra de son côté boude et vous annonce qu'elle ne participera pas à cette quête si vous souhaitez l'accomplir. Elle vous attendra ici en attendant votre retour.

Si vous souhaitez exaucer la volonté de Whisper, rendez-vous au **577**. Sinon, vous déclinez poliment à son immense déception. Rendez-vous dans ce cas au **13**

54

La déesse fait le cent pas puis ajoute:

-A présent, il est l'heure de partir jeune élue. Tu dois te rendre dans le Minocros.

-Mais comment puis-je faire ? Je ne sais même pas où trouver ce lieu.

-Tu n'auras pas besoin de chercher, je vais t'y amener et partir avec toi.

Vous restez sans voix face à cette proposition.

-Avec moi ? Vous, une déesse ?

Llyra soupire avant de reprendre :

-Les dieux et les déesses sont partis dans le royaume des morts. Je suis la seule encore restante et j'ai dépensé une grande partie de mon énergie. Que reste-t-il d'entre nous ici ? Personne ! Le temps des divinités est révolu. Si nous avons agi plutôt que de tenter de sceller le minocros, nous n'en serions pas là. Il est temps de t'aider pour achever ce que nous avons commencé. Nous devons trouver Astarof et l'empêcher d'agir.

-Alors partons dès que possible, il me tarde de botter l'arrière train d'Astarof. Avec vos pouvoirs de déesse, nous n'en ferons qu'une bouchée.

-Bien. Néanmoins, je dois te prévenir, mes pouvoirs ne sont limités qu'à cet endroit. Ici, je peux agir à ma guise mais dans le Minocros ou sur Erin, je ne dispose que d'un pouvoir minimal. Et je redeviens une mortelle.

-Quoi ? Mais dans ce cas, pourquoi ne pas rester ici ?

-Pourquoi faire ? Même ici, je ne parviens pas à stopper Astarof. Je préfère donc partir avec toi.

Llyra vous accompagne désormais. Dans le minocros, elle est une magicienne. Relisez les règles en haut de l'aventure pour les combats en groupe et les statistiques de Llyra pour la classe de magicienne, sachant qu'elle possède un niveau de moins que le vôtre.

Rendez-vous au **141**

55

Soudain vous entendez un cri à l'extérieur du bâtiment, puis, une vitre qui se brise. Une silhouette apparaît au même étage que vous. Elle est parvenue à monter jusqu'au premier étage avec l'aide d'un grappin. Il s'agit d'un jeune homme aux cheveux bruns et des yeux d'une couleur mixée entre le vert et le jaune. Un jeune homme qui vous paraîtrait joli si ces yeux n'étaient pas aussi perçants. Lorsqu'il vous voit, il se fige de stupeur. Vous restez tous trois immobiles à vous fixer avec méfiance. Puis, l'homme sort un allume torche et s'approche des caisses en bois.

-Hé, que faites-vous ? demandez-vous.

L'homme jusque-là méfiant vous jette un regard méprisant.

-D'après vous, que suis-je entrain de faire ?

-Vous ne pouvez pas faire ça ! crie Llyra. Cette boisson est le moyen de subsistance de la population.

-La population peut mourir déshydratée, je m'en fiche. Cela ne m'empêchera pas d'agir selon mes valeurs et mes convictions.

Outrée par les propos de votre interlocuteur, vous brandissez votre épée en avant :

-Mon amie et moi ne vous laisserons pas commettre cette atrocité.

-Pffff fait il méprisant, vous ne savez pas de quoi vous parlez. Ne vous mêlez pas de cette affaire ou vous mourrez.

-Jamais ! criez vous.

-Alors c'est la mort qui vous attend.

L'homme sort une petite rapière et la brandit dans votre direction.

Si vous êtes au niveau 3, rendez-vous au **230**

Si votre niveau est supérieur à 3, rendez-vous au **191**

56

Vous remarquez avec horreur que le courant vous entraîne vers des récifs. A la vitesse de l'éclair, vous ramez de toute vos forces. Il était temps. Vous avez manqué de peu de les percuter. Votre parcours se poursuit sans incident jusqu'à la ligne d'arrivée. Rendez-vous au **158**

57

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **488**

L'est au **84**

Le nord au **192**

Le sud au **246**

58

L'escalier est vraiment peu accessible. De plus, Il menace de s'effondrer à tout moment. Eve vous fait signe qu'elle préfère rester au rez-de-chaussée. Votre cauchemar se réalise lorsque vous posez le pied sur une pierre fragile. A ce moment-là, le sol se dérobe sous vos pieds. Vous tentez de vous raccrochez à une pierre. Vous devez faire un test de 8 pour réussir. Si tel est le cas, vous parvenez à vous rattraper. Dans le cas contraire, votre chute est par chance amortie avant de tomber quelques mètres plus bas mais vous perdez 3 points de vie. Inutile de songer à remonter. Le trou est bien trop grand pour pouvoir le passer. Vous ne pouvez plus repasser par cet endroit. Rendez-vous au **439**

59

L'avatar dit d'une voix solennelle :

-A présent, il vous reste une dernière épreuve à passer.

-En quoi consiste-elle ?

-Hé bien, répond l'avatar embarrassé, c'est un secret

-Pourquoi un secret ?

--Vous comprendrez très rapidement pourquoi.

L'avatar ne dit plus rien puis vous fixe gravement. Soudainement, vous ressentez des picotements vous parcourir le torse. Intriguée, vous vous palpez mais la douleur devient plus fulgurante et parcourt vos membres inférieurs. Vous jetez un œil et découvrez avec stupeur que de nombreux insectes vous labourent le corps. Vous ne pouvez retenir un cri d'horreur. Vous y voyez également un mille-pattes et deux araignées. Allez-vous tenter de chasser tous ces ignobles intrus au **436** ou tenter de garder votre calme au **365**

60

Une odeur nauséabonde remplit vos narines. Elle était présente dès votre arrivée mais plus vous avancez dans cette direction, plus l'odeur est présente. A un moment donné, vous apercevez une substance visqueuse qui se déplace vers vous et crache un liquide verdâtre. Crachant et toussant, vous reculez vers la sortie. Cette maudite créature vous a insufflé une substance toxique. Vous perdez 2 points de vie. En jetant un regard en arrière, vous remarquez avec soulagement qu'elle a abandonné la poursuite. Si à présent vous voulez vous prendre la direction du nord, rendez-vous au **163**. Si vous préférez quitter les égouts rendez-vous au **474**

61

Alors que vous nagez vers l'inconnu, vous voyez soudain une bâtisse en pierre. Elle est assez petite et des vapeurs s'échappent de celle-ci. Alors que vous vous approchez des vapeurs, vous êtes projetée en hauteur. Vous êtes revenue à la surface de la mer. Il est inutile de retourner au fond de l'eau. Vous avez assez perdue de temps. Vos concurrents sont déjà loin. Vous finissez la course sans incident mais terminez à la dernière place. Rendez-vous au **101**

62

La déesse réfléchit puis reprend :

-Tu vas devoir reprendre ta route à présent. Astarof est toujours dans le Minocros et tu dois l'arrêter. Il sera probablement le responsable d'une future catastrophe.

-J'ai d'abord à autre chose à vous dire. Cela ne concerne que moi, mais j'ai besoin d'explications. La nuit, je fais des rêves étranges voire même très réalistes. J'ai l'impression de les vivre réellement. La première fois, c'était dans un champ et j'étais poursuivie par des chiens. La seconde, c'était sur une montagne.

La déesse paraît surprise par vos remarques.

-Tu ignores donc l'étendue de tes pouvoirs jeune élue.

-Quoi ?

-Te souviens tu lorsque tu as vaincu le cercle des sages avec l'aide de ton ami ?

Vous hochez la tête.

-Ce pouvoir vient de là. Une partie du pouvoir des mages s'est reporté sur toi. Ton ami Roan ou devrais je dire maintenant Astarof a bénéficié de l'autre partie. Puisque tu ignores tes pouvoirs, je vais te les révéler. Tout d'abord, tu as hérité de la sphère du cercle des sages. Certes, tu ne possèdes plus de sphère et aucune n'est gravée sur ta main. Néanmoins, tu peux réapprendre rapidement de nouveaux pouvoirs. Ainsi tout ce que tu as perdu peut-être regagné. Pour cela tu devras accomplir des quêtes.

Vous exultez de joie. Jamais vous n'auriez pensé retrouver un jour vos pouvoirs et votre capacité d'apprendre.

-Tu disposes également d'un autre pouvoir. Il s'agit du pouvoir de projection. Tu ne le maîtrises pas encore totalement. Mais c'est une question d'habitude et de temps. Ainsi, lorsque tu rêves, tu peux te déplacer à travers le temps et l'espace tout en gardant ton corps endormi à l'endroit où il repose.

-Alors tous les rêves que je vivais étaient réels ?

La déesse hoche la tête.

-Et si je suis en danger, dois-je me défendre ?

-Oui, si tu es en danger de mort pendant ta projection, cela s'applique de la même façon. Autant dire qu'une mort sous ta forme de projection correspond à une mort réelle. Sois donc bien prudente.

-A chaque fois que j'ai usé de ce pouvoir, je me suis retrouvé face à des situations périlleuses : des chiens de l'enfer, une avalanche, un golem de glace,...

La déesse réfléchit et reprend :

-Ce que tu révèles est intéressant. Il y a peut-être une raison à cette succession d'événements. Pour l'heure, pense à l'utiliser avec sagesse, il pourrait t'être utile à tout moment.

Rendez-vous au 54

63

La wiverne pousse un râle d'agonie puis s'effondre. Vous avez vaincu un adversaire à votre portée, Satisfait, vous jetez un sourire à Llyra qui vous le rend. Ensemble, vous poursuivez votre chemin. Vous ne tardez pas à découvrir votre ennemi : Astarof. Il semble néanmoins surpris de votre apparition. Il ne s'attendait pas à ce que deux personnes le rejoignent et parviennent à vaincre sa wiverne. Durant un instant, vous paniquez, ayant oublié comment déverser le feu éternel. De son côté, Astarof ne vous laisse pas le temps et lance un sortilège . Une colonne de feu fuse droit sur vous. Par chance, Llyra s'interpose et tente de repousser la colonne. Les deux sorts se percutent avec violence, s'affrontent et tentent de prendre l'avantage. Vous avez beau ressasser les explications de l'avatar, vous ne parvenez pas à vous souvenir comment libérer le feu éternel. Puis Llyra pousse un cri et vous implore de libérer le feu. Vous comprenez que le sortilège d'Astarof est beaucoup plus puissant que celui de votre amie. Elle perd du terrain et si vous ne faites rien, elle mourra d'ici quelques secondes. La colère s'empare de vous. Furieuse contre le fait d'arriver jusqu'au bout et de ne pas pouvoir remporter le combat, furieuse contre Astarof qui en ce moment même savoure sa victoire et fulminante devant tant d'injustice, vous hurlez de rage. Jusque là, vous étiez parvenue à vous contenir, mais ce qui se produit est la goutte d'eau qui fait déborder le vase. C'est alors que vous sentez le feu éternel qui se manifeste. Sans réfléchir, vous vous débarrassez de votre fardeau et le déversez sur Astarof. Celui-ci est au départ surpris et se palpe tentant de comprendre la situation. Puis il hurle de douleur, le feu le brûlant de l'intérieur. Il tente de s'en débarrasser mais ne sait pas à quoi il a affaire. Nul ne peut se débarrasser du feu éternel, pas même le plus puissant des sorciers. Dans un hurlement plaintif, Astarof se consume. Lorsque le feu a achevé son œuvre, le feu éternel disparaît ne laissant derrière lui qu'un amas de bouillie. Vous avez vaincu ! Vous avez remporté cette victoire. Llyra et vous haletez. Votre amie pour avoir produit en immense effort pour contenir le sortilège d'Astarof et vous pour avoir déversé le feu éternel. Astarof a disparu mais une sensation de danger vous parcourt l'échine. Vous sentez autour de vous une présence maléfique même si vous ne parvenez pas à la discerner. La bataille est-elle vraiment terminée ? Vous restez sur le qui-vive, sursautant dès que vous entendez le moindre bruit anodin. Llyra remarque votre inquiétude et vous effleure l'épaule.

-Emeline, il est temps de sortir d'ici.

Vous acquiescez et suivez votre amie mais vous avez toujours la désagréable sensation d'être épiée.
Rendez-vous au 87

64

Un énorme sac rempli de béton se détache du plafond. Vous devez faire un test de 8 ou bien posséder la compétence « prévention des pièges » pour l'éviter. Dans le cas contraire, vous perdez 3 points de vie. Reprenant vos esprits, vous examinez la nouvelle pièce dans laquelle vous vous trouvez. La salle est assez petite et ne comprend qu'un petit bureau rempli de papiers qui traîne également par terre. Un homme de haute stature vous fixe avec mépris.

-Malvenue dans notre camp, traîtresses, j'attendais votre venue.

Vous fixez l'homme interloquée. Comment a-t-il pu être au courant de votre visite ? Comme si elle avait lu dans vos pensées, Llyra vous souffle :

-Le sifflet, c'est ce qui l'a averti de notre présence.

-En effet réplique l'homme. Même lorsque nos guerriers sont absents, je dispose d'une patrouille de secours qui nous avertit d'une intrusion. J'ai donc préparé ce piège pour vous, même si cela n'a pas suffi pour vous neutraliser.

Tandis qu'il parle, une question vous taraude l'esprit :

-Vous êtes Korshan ?

-Évidement, quelle question ! Comment pouvez-vous l'ignorer ?

-Nous ne faisons pas partie du camp adverse.

-Dans ce cas, pourquoi êtes vous ici ?

-Nous sommes venues pour le calice, donnez-le nous et nous épargnerons votre vie et celle de vos hommes, même s'ils ne le méritent pas.

-Quel calice ?

-Ne mentez pas ! Nous savons que nous l'avons volé. Rendez-le nous !

-Je vois. Qui vous a dit que nous le possédions ? Le camp adverse ? Vous feriez mieux de leur demander dans ce cas.

-Il est facile d'accuser les autres quand on un pirate sanguinaire.

-Un pirate sanguinaire vous dites ? Je suppose que nos ennemis vous ont bien manipulés dans ce cas.

-Que voulez-vous dire ?

-Vous êtes des sottes. Vous vous êtes laissé embarquer dans une histoire qui ne vous concerne pas. Ils vous ont fait croire que nous sommes des pirates sanguinaires alors qu'ils ne valent pas mieux que nous.

-Insinuez vous que vous n'êtes pas plus mauvais que vos ennemis ?

-Et vous insinuez-vous que vous valez mieux que nous alors que vous vous improvisez justicière en prenant parti pour une histoire dont vous ignorez tout ?

-Pourtant, vos hommes n'ont pas hésité à nous attaquer lorsqu'ils nous ont vu. Est-ce ainsi que vous prétendez vous révéler civilisés ?

-Vous infiltrerez notre camp sans autorisation et vous venez de la part de nos ennemis. Mes hommes n'ont fait que se défendre face à cette menace.

-A leur place, j'aurais au moins laissé la possibilité à une étrangère de s'expliquer.

-Vous ne comprenez pas la situation et elle est suffisamment grave pour que vous repartiez d'ici vivantes. Même si vous parvenez à me vaincre, ma consolation est que vous ne retrouverez jamais ce calice.

Il tire son épée du fourreau et réplique :

-Je ne me laisserai pas faire sans combattre crache t-il.

Au 2em tour, Korshar utilisera son pouvoir de Berserk. Pendant ce tour et les trois suivants, vous devrez lancer deux fois les dés pour calculer sa force d'attaque et prendre le score le plus avantageux.

Llyra de son coté dispose d'un sortilège de récupération que vous pourrez utiliser à n'importe quel moment. Elle possède également le sortilège de bouclier qui la protège de tout dégât pendant quatre tours.

KORSHAR Habileté : 9 Vitalité : 18

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **46**

65

Vous vous retrouvez dans un endroit bien étrange. Contrairement aux autres destinations, vous n'êtes pas dans une ville ou village peuplé mais dans une bâtisse à première vue déserte. Vous êtes situés au premier étage de la structure. Vous voyez l'orage à travers la fenêtre. Des éclairs tombent du ciel.

-Où sommes-nous ? demande Llyra.

Tout le monde hausse les épaules, signifiant l'ignorance de chacun.

-Je l'ignore répond Wanashi. Je dirais un manoir mais comment en avoir la certitude ? Nous venons du Minocros.

Il jette un œil par la fenêtre en reprenant :

-En tout cas, le temps n'est pas idéal pour une virée.

-Je me demande si ce manoir est habité dites vous à votre tour.

Soudain, un rire lointain se propage. Vous restez stupéfaits par ce que vous venez d'entendre. Le rire vous paraît si effrayant, si proche et pourtant, vous ne voyez rien. Vous n'êtes même pas certain qu'il se trouve dans la bâtisse.

-Qu'est ce que c'était ? demande Eve apeurée.

Elle se serre contre vous craignant un danger. Vous lui prenez la main pour la rassurer mais vous comprenez sa peur. Ce rire n'avait rien d'humain. Vous restez un long moment silencieux mais comme il ne réapparaît pas, vous finissez par vous décontracter. Peut être avez-vous rêvés.

-Nous ferions mieux d'y aller ajoute sèchement Llyra.

Vous avez remarqué le brusque changement d'attitude de la déesse depuis que vous avez quitté l'auberge. Elle semble plus distante, son coté drôle et enjoué a disparu pour laisser place à une fermeté dont vous ne l'auriez pas crue capable auparavant. Vous fixez le passage qui s'offre à vous. Vous êtes dans un corridor. Derrière vous, le portail que vous avez emprunté scintille. Sur le coté se trouvent deux portes en bois. Lorsque vous collez l'oreille, vous n'entendez rien. Le corridor s'achève par un escalier en colimaçon. Vous pouvez à partir de maintenant utiliser votre pouvoir de projection pour explorer les salles. Peut être que vous pourriez voir des choses qui vous échapperaient à l'œil nu. Mais attention, ce pouvoir peut aussi vous mener dans un monde parallèle dangereux. A présent, qu'allez-vous faire ?

Ouvrir la première porte, rendez-vous au **267**

Ouvrir la deuxième porte, rendez-vous au **507**

Emprunter l'escalier en colimaçon et monter, rendez-vous au **556**

Descendre l'escalier au **433**

66

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **550**

L'est au **402**

Le nord au **358**

Le sud au **95**

67

Lorsque vous appuyez sur la rune orange, une pointe empoisonnée vous transperce le bras. Cette rune était un piège pour d'éventuels voleurs qui souhaiteraient libérer des détenus. Pour les cinq prochains paragraphes, vous perdez 1 point de vie le temps que l'effet du poison soit dissipé. Retournez au **570** pour faire un autre choix.

68

-Non ! hurle le serpent lorsque vous lui assenez le coup de grâce. Je te maudits humaine. Il n'y avait rien de plus beau que cccccccette pluie.

Puis son corps devient flasque et disparaît. Vous venez de tuer le démon responsable de cette pluie acide. Désormais, les humains pourront vivre plus tranquillement. Alors que vous haletez, vous remarquez un fragment de cristal vert à la place du corps du serpent. Intriguée, vous le ramassez. Aussitôt après, une vision de cauchemar vous saisit. Vous y voyez des centaines voire des milliers de démons hideux et redoutables fusant comme un seul homme dans le ciel. Ils crachent des rayons de feu, détruisent toute vie humaine tout comme monuments et habitations. Pris d'une rage incontrôlable, ils ravagent tout sur leur passage. Si vous avez rencontré Olaf, rendez-vous au **404**. Sinon, vous détachez vos yeux de cette vision d'horreur. Inscrivez le mot «vert ». Aussitôt après, l'environnement chamboule. Rendez-vous au **232**

69

Inutile de songer à faire quoique ce soit. Vous n'avez pas les bons outils et il serait vain de tenter quelque chose de toute manière. Tandis que l'ouragan continue de plus belle, les enfants crient et plongent la tête dans les bras de leurs parents, les habitants tremblent de peur et seul le doyen tente de les rassurer sans effet. Soudain, deux ombres font leur apparition. Vous distinguez deux silhouettes qui essaient de rentrer. L'une d'entre elles semble avoir du mal à marcher. Aussitôt après, les plus courageux se lèvent et viennent à la rescousse des deux malheureux. Au prix d'un effort, ils parviennent à les faire rentrer. La femme qui semble avoir réalisé beaucoup d'efforts s'allonge sur le dos. Vous remarquez qu'elle semble très jeune. Son ventre rebondi laisse penser qu'elle attend un nouveau né.

-Seigneur...murmure t-elle.

-Nous l'avons échappé belle dit l'homme qui l'accompagnait. J'ai cru que notre dernière heure était venue. Nous avons eu du mal à marcher jusqu'ici. Ma femme a des convulsions, j'ai besoin de votre aide.

La tempête s'approche soudain très près. Vous entendez des craquements, des bruits inquiétants...Une bonne partie du village doit être secoué. Néanmoins, les dieux sont probablement avec vous car la demeure dans laquelle vous vous trouvez est épargnée. Quant à

l'accouchement, il est imminent. Le prêtre s'approche d'elle et demande assistance pour que tout se passe bien. N'ayant rien de mieux à faire, vous proposez votre aide. L'accouchement se passe dans des conditions très difficiles et le prêtre doit s'y prendre à plusieurs reprises. Enfin, l'enfant sort du corps de sa mère. Vous venez d'assister à un accouchement.

Peu à peu, le vent s'estompe puis finit par se dissiper au grand soulagement des habitants. Le pire est évité. La jeune maman lève son enfant et le blottit contre elle.

-Félicitations dit le clerc, c'est une fille. Merci à tous ceux qui m'ont aidé pour l'accouchement

La jeune femme vous remercie et vous fixe avec surprise.

-Quel coïncidence. Vous venez tout juste de débarquer dans notre village et voilà que j'accouche d'une fille qui a exactement les mêmes yeux que vous. Comment vous appelez-vous belle inconnue ?

-Emeline bredouillez vous timidement.

Cette femme a un air étrangement familier.

-Emeline ? demande t'elle. Ca alors quelle coïncidence

-Nous avons justement pensé à ce prénom au cas où ce serait une fille déclare son mari. Notre rencontre est un signe du destin.

Vous poussez un cri de surprise. Et si les deux jeunes parents étaient en fait les votre ?

Vous sentez soudain que l'univers bascule tout autour de vous. Rendez-vous au **123**

70

La vision de la rune que vous avez aperçu vous revient. D'une représentation mentale, vous parvenez approximativement à la retrouver. Lorsque vous appuyez dessus, une porte s'ouvre, dévoilant un nouveau passage. Il donne sur un petit jardin où réside un chien entrain de dévorer un os ainsi qu'un arbre. Le chien dès qu'il vous voit se dresse sur ses pattes et vous fixe. Si vous possédez le mot « parfum » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **93**. Sinon, si vous vous décidez d'attaquer le chien, rendez-vous au **442**. Si vous préférez vous en approcher doucement pour ne pas l'effrayer, rendez-vous au **260**. Si le passage, secret ne vous intéresse pas, vous reprenez votre route au **433**

71

Vous avancez à pas feutrés de la structure et l'ouvrez prudemment craignant une patrouille à l'intérieur. Un guerrier armé y est bien présent mais il est allongé sur un divan et émet des

ronflements sonores. Vous êtes probablement dans une salle de surveillance pou de repos. Dans la salle, deux leviers sont présents à l'intérieur. Vous vous approchez du mur et les inspectez à tour de rôle. Ils ne contiennent aucune indication et vous ignorez à quoi ils peuvent servir. Si vous possédez le pouvoir de télépathie, rendez-vous au **392**. Si vous souhaitez actionner le levier de droite, rendez-vous au **110**. Si c'est le levier de gauche qui vous tente, rendez-vous au **129**. Si vous préférez revenir ici plus tard, rendez-vous au **480**

72

Vous montez sur le podium encouragée par les acclamations de la foule. Vous levez le poing en signe de victoire. Vos concurrents vous toisent avec mépris ou d'un air boudeur. Aucun d'entre eux ne voulait laisser la victoire à une femme, mais vous leur avez montré de quel bois vous vous chauffez. Le jury vous félicite et vous remet la coupe. Vous gagnez 1 niveau et 4 pièces d'or. Inscrivez également la coupe dans vos objets.

-Félicitations, vous glisse Llyra admirative, tu les as coiffé sur le poteau, ah ah !

Comme tout bon moment qui s'achève, la foule finit par se disperser et votre moment de gloire est passé. Qu'allez-vous faire à présent si ce n'est déjà fait ?

Si vous proposer à Llyra d'aller boire un verre dans la taverne, rendez-vous au **135**

Si vous préférez visiter la cathédrale, rendez-vous au **203**

Si c'est le poste de garde qui vous tente, rendez-vous au **115**

73

Si vous avez inscrit le mot « large » sur votre feuille d'aventure, vous savez où vous rendre. Vous quittez donc la bâtisse et vous rendez au lieu indiqué. Rendez-vous au **200**. Dans le cas contraire, vous vous affalez de découragement. Vous tentez d'adresser une prière à la déesse Llyra à nouveau. Encore une fois, l'environnement chamboule autour de vous. Rendez-vous au **232**

74

Lequel de ces mots possédez-vous ?

Révolution, rendez-vous au **331**

Guérison, rendez-vous au **120**

Liberté, rendez-vous au **325**

75

La maisonnette est située en hauteur sur la cote est de l'île. Alors que vous vous dirigez vers l'entrée, vous remarquez qu'elle a été partiellement détruite. Une partie de la toiture s'est effondrée, certains murs en béton fissurés. Un ensemble de débris jonchent le sol. Un détail attire votre attention. Des pierres brillantes semblables à des saphirs sont prises en étau entre plusieurs poutres correspondant aux fondations. Cet endroit ne vous dit rien qui vaille.

Si vous souhaitez examiner le débris sur le sol, rendez-vous au **249**

Si vous préférez inspecter les murs et la toiture de plus près, rendez-vous au **545**

Si vous désirez vous emparer des pierres brillantes, rendez-vous au **187**

Enfin, si vous quittez les lieux, rendez-vous au **516**

76

Vous réfléchissez au découpage de la ville. Cinq quartiers la composent : le quartier du gouvernement, celui du marché, celui du temple, la basse ville et les beaux quartiers. Le quartier du gouvernement vous paraît inutile. C'est le lieu où se trouve l'école, le quartier général du cercle des sages ainsi que la milice. La ville étant en reconstruction, l'école n'a pas encore repris et les gardes entament leur routine habituelle. Il vous reste donc les quatre autres quartiers. Celui du marché comporte une place où quelques camelots proposent des babioles à qui veut les entendre. Quelques professionnels effectuent également des prestations. Le quartier du temple se résume principalement à un monument dédiés aux divinités. La basse-ville comporte des taudis et des bidonvilles bien qu'ils tendent à disparaître. C'est la partie de la plus pauvre de population et qui a le plus souffert de l'oppression du cercle et se reconstruit peu à peu. A l'opposé, les beaux quartiers sont composés d'habitations ostentatoires. On trouve dans ce quartier des nobles et des bourgeois ayant profité de l'oppression. Vous soupçonnez qu'ils ont collaboré avec le cercle et s'enrichir. Par précaution, vous emportez une bourse de 5 pièces d'or. Par quel quartier souhaitez-vous commencer vos recherches ?

Celui du marché au **401**

Celui du temple au **307**

Les basse-ville au **485**

Les beaux quartiers au **505**

Quitter la ville au **294**

Vous franchissez un sombre corridor donnant sur toutes les cellules. Whisper examine les occupants une par une. La plupart des détenus dorment et les rares qui sont encore éveillés sont trop ahuris pour émettre un cri en vous voyant. Puis Whisper s'arrête devant l'une d'entre elles. Il vous fait signe que les quatre prisonniers sont ceux qu'ils recherche. Vous reconnaissez avec peine Shax, le chef des voleurs ainsi que trois subordonnés. Whisper sort un objet de sa poche puis l'insère dans la cellule. Alerté par le bruit, Shax commence à se bouger. Néanmoins, Whisper vous ordonne de ne pas les réveiller. Il compte s'en charger lui-même sans les brusquer. La grille finit par céder sans forcer. Satisfait, Whisper rentre dans la cellule et secoue doucement Shax. Vous pénétrez à votre tour suivie de Eve.

-C'était facile finalement murmurez-vous, même très facile.

Wanashi fronce les sourcils et ajoute :

-Peut-être même trop facile en fait.

Tandis que Shax reprend ses esprits, Whisper réveille les autres voleurs.

-Venez murmure t-il. Il est temps de s'évader et donner une bonne leçon à Rimon .

Une fois que Shax a pleinement repris la possession de ses esprits, il s'écrie :

-Whisper ? Mais que fais-tu ici ? Pourquoi es-tu venu ?

-Je suis venu vous libérer. Je veux que vous m'aidiez à renverser Rimon. Avec votre aide, nous pouvons y parvenir.

-Imbécile répond Shax. Tu n'aurais jamais du venir. Ce n'était qu'un piège pour vous appâter.

-Quoi ?

-En effet répond une voix sarcastique derrière vous. C'était un piège et vous avez fait exactement ce que j'attendais de vous.

Vous vous retournez et remarquer avec horreur le capitaine de la garde accompagné d'une vingtaine d'hommes. Vous êtes tellement éberlués que vous n'osez esquiver un geste.

-Pauvres idiots reprend le capitaine de la garde. Rimon savait très bien que vous reviendrez. Il a donc utilisé vos amis comme appât pour vous attirer ici. Et vous êtes tombés dans le panneau comme des bleus.

Vous vous sentez stupide d'être tombée dans un piège aussi grossier. Il est évident que Rimon allait prendre toutes les précautions. Après tout, vous l'aviez vaincu en combat et vous êtes parvenus à vous échapper.

-A présent, vous êtes cernés. Rendez-vous et aucun mal ne vus sera fait. Rimon souhaite vous interroger.

Furieux d'avoir été berné, Whisper sort son arme et crie :

-Jamais !

-Alors, vous mourrez comme des charognes ! crache le capitaine.

Néanmoins, accompagnée d'Eve et de Wanashi, vous vous êtes mis en position de combat. Les voleurs vous aideront pour le combat. Ainsi, vous avez l'ombre d'une chance même si ce ne sera pas facile face à autant de gardes.

Si votre niveau est inférieur à 6, rendez-vous au **318**

S'il est égal à 6 ou 7, rendez-vous au **134**

S'il est supérieur à 7, rendez-vous au **207**

78

Aurèle paraît désappointé par votre expression.

-Oui je sais, vous êtes en colère contre eux, tout comme moi. Vous êtes également fâchée de ne pouvoir rien faire contre eux. Mais cela ne nous aidera point.

Vous avez commis une erreur de communication, notez la et retournez au **526**

79

Vous sortez votre épée du fourreau puis vous jetez sur lui en effectuant un mouvement circulaire avec votre épée. Sous la puissance de votre attaque, le golem vacille. Néanmoins, il se reprend aussitôt et effectue une contre-attaque avec son poing.

Si vous souhaitez enchaîner une autre attaque avant lui, rendez-vous au **132**

Si vous souhaitez parer, rendez-vous au **493**

Si c'est l'esquive qui vous tente, rendez-vous au **170**

80

La colonne de lumière entourant la pierre lumineuse a pris une teinte marron

Si vous prenez la pierre, rendez-vous au **482**

Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, notez le numéro de paragraphe sur lequel vous vous trouvez, puis rendez-vous au **464**

Su vous préférez marcher sur une dalle, laquelle choisissez-vous ?

La première au **370**

La deuxième au **431**

La troisième au **159**

81

Les deux copies disparaissent et votre double fulmine.

-Tu es encore en vie ? C'est intolérable. Et bien soit, puisqu'on ne peut pas se départager, tu vas mourir. Je vais t'étripier et te montrer de quoi est vraiment capable Emeline.

Votre double brandit son épée et se jette sur vous. Pour ce combat, Emeline possède exactement vos points d'habiletés et de vie (sauf si vous en avez perdu durant les deux dernières épreuves où son total sera égal à votre maximum). Par ailleurs, du troisième au septième tour inclus, elle sera en partie protégée contre les dégâts physiques et magiques. Les dégâts physiques ne lui feront perdre qu'un point de vie au lieu des deux habituels. Les dégâts liés à la magie seront divisés par deux. En revanche, les pouvoirs qui n'ont d'effet que sur vous fonctionnent. Il en est de même pour les invocations.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **432**

82

-Alors comment te sens tu ? demande la fée.

-Hé bien, je me sens mieux, plus forte.

-Alors considère ceci comme notre cadeau de mariage.

Sans crier gare, la fée vous donne un baiser sur les lèvres.

-Hé !

D'un geste rageur, vous tentez de l'attraper.

-Raté, glousse la fée. Allez ne sois pas susceptible mon doux chevalier. Il fallait bien que je te récompense pour avoir réussi l'épreuve.

-Quoi ? l'épreuve est réussie ?

-Bien sur, tu as choisi la porte du sud, c'était la bonne réponse.

-Mais alors si j'avais choisi une autre porte, j'aurais été bloqué éternellement ici ?

La fée glousse.

-Que tu es bête, je plaisantais. Je t'aurais simplement ramené vers la sortie. D'ailleurs, regarde derrière toi.

Vous jetez un œil en arrière et vous constatez que la porte est ouverte. A présent vous devez partir.

-Tu dois t'en aller ? Je comprends, tu es occupée. N'hésite pas à revenir me voir pour me faire un câlin mon amour.

-Heu non merci, je crois que je vais m'abstenir.

Puis vous tournez les talons en vous dirigeant vers la sortie. C'est avec soulagement que vous vous trouvez à l'extérieur. Vous finissez par hausser les épaules. La fée a beau être exaspérante, vous la trouvez néanmoins sympathique. Vous ne pouvez plus revenir dans cet endroit. Si ce n'est déjà fait, vous pouvez à présent utiliser le mot « mystère », rendez-vous au **2**. Si vous préférez emprunter les égouts, rendez-vous au **542**. Sinon vous pouvez changer de quartier au **76**

83

Vous versez le contenu du flacon dans l'eau. Les algues se désintègrent dès le contact avec le liquide. Il doit être véritablement corrosif. Débarrassée des algues, vous achevez votre course au **158**

84

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **498**

L'est au **456**

Le nord au **467**

Le sud au **502**

85

Vous prenez place dans le dernier kayak disponible sous les sifflets admiratifs de la foule. Seuls vos concurrents vous toisent avec mépris. Vous remarquez qu'il ne sont que constitués d'hommes et que ceux-ci voient d'un mauvais œil une femme les défier. A l'évidence, ils ne vous feront pas de cadeau. Mais vous allez leur montrer de quel bois vous vous chauffez. Pour cette épreuve, vous devez utiliser la variable « temps écoulé » sur votre feuille d'aventure. Chaque mauvaise action que vous effectuerez vous ralentira. Portez pour le moment votre score à 0. Vous vous placez sur la ligne de départ et attendez le signal. Lorsque l'arbitre siffle, vous vous élancez. Durant les cent premiers mètres, tout le monde pagaie à la même vitesse. Néanmoins, vous remarquez que vos deux voisins se rapprochent dangereusement de vous. Vous comprenez avec horreur qu'ils se sont mis d'accord pour vous prendre en sandwich. Ils ont l'intention de vous prendre en tenaille voire de vous saborder. Face à cette situation, allez-vous redoubler d'effort pour tenter de les semer au **484** ou bien de ralentir quitte à les laisser passer au **466**

86

Vous découvrez un portail bleu clignotant au milieu de l'île. Vous poussez un hoquet de surprise. Vous savez qu'en franchissant ce portail, vous atterrirez dans un autre endroit. Si vous souhaitez le traverser, rendez-vous au **190**. Sinon, vous devez revenir au **10276** mais vous ne pourrez plus l'emprunter.

87

Depuis la disparition d'Astarof, une pluie s'est abattue sur Erin. Mélancoliquement, vous observez cette pluie à l'aide de votre abri : une cabane en bois abandonnée. Au fond de vous, vous vous demandez si vous avez fait le bon choix. Vous n'êtes pas certaine de la disparition de l'intelligence artificielle et la pluie qui tombe sans cesse vous paraît de très mauvais augure. Debout à côté de vous, Llyra semble aussi déboussolée que vous. Remarquant votre inquiétude, elle pose une main sur votre épaule dans l'espoir de vous consoler. Comme vous, elle doit sûrement se demander si vous avez vraiment bien fait. D'un autre côté, auriez-vous pu empêcher l'intelligence artificielle d'agir ? C'est peu probable. Votre amie finit par briser le silence.

-La pluie ne s'arrêtera donc jamais ?

Tristement, vous répondez :

-J'ai bien peur que non.

FIN

88

Vous vous concentrez et faites appel à votre pouvoir. Le monde semble chamboulée mais vous n'avez pas bougée d'un iota. La pièce paraît avoir légèrement changée. Vous avez pénétré dans un monde éthéré et vous pouvez apercevoir des choses cachés par rapport à celui d'origine. Avec inquiétude, vous regardez autour de vous mais la voix n'apparaît toujours pas. Seule la forme floue de Eve est présente à vos cotés. Soudain, vous remarquez que l'escalier que vous empruntez est complet. La partie manquante état invisible à l'œil nu mais elle existe bien en passant par le monde éthéré. Vous entraînez Eve par la main et quittez votre pouvoir une fois arrivées au premier étage. Rendez-vous au **107**

89

Vos actions ne passent pas inaperçues. Les trois gardes présents dans la pièce lumineuse font irruption sur vous. Dans le combat, le guerrier se brise en multitudes d'éclats. Au cas où vous ne l'auriez pas encore remarqué, il ne s'agissait que d'un mannequin. Vous devez faire deux tests de 8 pour vous en débarrasser. Si vous êtes vainqueur, vous ne pouvez plus attaquer les voix, ni les espionner ni vous occuper du guerrier. Il ne vous reste plus qu'à ouvrir la porte en fer au **575** ou bien vous diriger vers les runes lumineuses au **570**

90

Vous affrontez la wiverne dans un combat sans merci. Pour ce combat, Llyra possède un sort de récupération.

WIVERNE

HABILETE: 8

VITALITE : 16

Dés que sa vitalité descend à 12, rendez-vous au **125**

91

Fuyant l'effervescence de la cité d'Orbran, vous franchissez le portail. Une fois tous les cinq en sécurité, vous reprenez votre souffle. Whisper vous félicite. Rimon ayant fui, il ne reste plus qu'à espérer que le peuple élira un nouveau dirigeant plus sage et plus scrupuleux que ce dernier. Finalement, Whisper n'aura pas repris son poste, mais il se contente de sa vengeance. Après tout, il a rendu la pareille à Rimon Inscrivez le mot « Révolution ». Vous vous tournez vers Eve et lui chuchotez des mots d'excuse pour avoir douté d'elle. Celle-ci se conte de vous sourire et vous prend la main. Vous gagnez 1 niveau. A présent, vous revenez au portail lumineux. Rendez-vous au **136**

92

Courir dans l'espoir de semer ces molosses n'est pas un mince exploit. Ils sont dix à vous poursuivre et ne semblent pas manifester de fatigue. Vous devez faire un test de 8. Si le test est probant, vous parvenez à vous échapper mais ils se lancent à votre poursuite, rendez-vous au **137**. Dans le cas contraire, ils vous rattrapent et vous n'avez pas d'autre choix que de tirer votre épée au **151**

93

Le chien grogne soudainement. Son regard furieux et ses crocs vous laissent penser qu'il n'est pas là pour vous accueillir avec bienveillance. Pourtant, il paraissait plus calme juste à l'instant. Peut être qu'il abhorre le parfum dont vous êtes imbibée. Vous sortez donc votre épée prête à combattre et le chien se jette sur vous. Vous devez faire un test de 8. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **216**

94

Lorsque vous revenez dans la basse ville, vous réalisez que la foule ne s'est pas dispersée. Toutefois, elle n'entoure plus l'homme et elle semble euphorique. Certaines personnes font de la musique tandis que d'autres dansent. Un fut de bière a été installé. Vous abordez un des habitants pour comprendre la raison de ces festivités. Il vous répond que toutes les femmes disparues sont revenues. Elles ont été kidnappées pour la plaisir d'un homme ignoble et lascif mais une âme courageuse les a sauvées. Votre intervention est un véritable succès. Satisfaite, vous vous apprêtez à tourner les talons quand soudain une voix vous interpelle. Si vous êtes guerrière, rendez-vous au **271**. Sinon rendez-vous au **468**

95

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **395**

L'est au **4**

Le nord au **529**

96

Vous videz d'un trait le contenu de la bouteille Au départ, rien ne se produit mais soudain vos poumons semblent siffler. Vous comprenez alors ce que vous avez ingurgité. Un an auparavant, vous avez été confrontée au même phénomène. Vous venez de voir un liquide vous permettant de respirer temporairement sous l'eau. Votre concurrent devait l'avoir gardé dans le cas où il souhaitait faire un peu d'exploration sous-marine après la course ou bien, au cas où il se noierait. Dans votre cas, vous ne pouvez pas vous permettre d'attendre d'avoir achevé le parcours. Les effets du liquide seraient dissipés. Si vous souhaitez explorer les fonds marins, c'est le moment. Néanmoins, vous devrez tirer une croix sur la course. Si vous décidez de prendre le risque, rendez-vous au **23**. Si vous abandonnez cette idée, vous pouvez reprendre la compétition au **98**

97

L'escalier est bien trop abrupt pour qu'Eve ne puisse le prendre. De votre côté, vous devez faire preuve de prudence car certaines marches nécessitent d'être grimpées et d'autres ont peu d'espace entre elles. A un moment donné, votre pied glisse et vous chancelez. Vous devez faire un test de 8 pour réussir. Si tel est le cas, vous parvenez à vous rattraper. Dans le cas contraire, vous tombez en arrière sur la marche d'avant mais se situant deux mètres plus bas, vous perdez 3 points de vie. Néanmoins, vous parvenez à arriver au premier étage. Rendez-vous au **107**

98

La folle course se poursuit. Malgré vos récents déboires, vous sentez un regain d'énergie. Peu à peu, vous gagnez du terrain sur vos concurrents et vous en doublez certains. A un moment donné, vous aboutissez à un embranchement entre trois chemins. Un pancarte en bois vous indique où ils vous mènent. Sur celui de droite, un pancarte indique « rapides ». Sur un autre est écrit « cascade » concernant le chemin du milieu. Enfin, il n'y a aucune indication pour le chemin de gauche. Tandis que vous restez indécise, vous remarquez que vos adversaires foncent sans hésiter sur le chemin de gauche. Lequel emprunterez-vous ?

Celui de gauche au **538**, celui de droite au **143** ou celui du milieu **315**

Vous vous retrouvez devant l'entrée d'un nouveau village. En pénétrant dans celui-ci, vous apercevez plusieurs chaumières, un champ ainsi qu'une grande bâtisse. Vous n'êtes jamais venue ici. Pourtant, le village vous paraît familier. Vous ignorez de quoi il s'agit, mais vous sentez que vous disposez d'un lien avec celui-ci. Un des villageois qui vous aperçoit vient à votre rencontre.

-Tiens dit-il, il est rare de recevoir la visite d'une étrangère. D'habitude, notre village est insignifiant, même pour les voyageurs les plus curieux.

-Pouvez vous me dire où je me trouve ?

Le villageois paraît surpris par votre question.

-Comment ? Vous ignorez où vous êtes ? C'est bien étrange, tout le monde qui passe par ici connaît le nom de notre village. Pour répondre à votre question mademoiselle, vous êtes dans le village de Sky.

Vous poussez un hoquet de surprise. Sky est le nom de votre village natal. Vous êtes donc revenue dans ce lieu ? Votre projection vous a-t-elle ramenée à votre point de départ avant que vous ne commenciez votre aventure ? Vous comprenez à présent pourquoi vous sentiez qu'un lien coïncidait avec ce village. Néanmoins, vous ne le reconnaissez pas tel que vous l'avez quitté la dernière fois. Lorsque vous êtes partie à l'aventure sous le commandement de votre amie Eve, il était anéanti par le feu. Des squelettes l'avaient envahi et y avaient provoqué un incendie après avoir assassiné tous les villageois. Vous brûlez d'envie de demander au villageois la date, mais il risque de vous prendre pour une folle. En tout cas, la déesse ne s'est pas trompée. Votre projection vous a fait voyager à travers le temps. Vous devez donc être dans le passé ou au contraire dans le futur après reconstruction de votre village natal si elle a eu lieu.

-Je vous souhaite la bienvenue dans notre modeste village. Si vous souhaitez en savoir plus, je vous conseille d'aller voir le doyen. Si vous souhaitez connaître votre avenir, faites appel à notre devin. Enfin, si vous préférez avoir la bénédiction de nos divinités, le prêtre du village vous aidera sûrement.

Un prêtre ? Un doyen ? Un devin ? Vous ne disposiez d'aucun d'entre eux lors de votre enfance. Le villageois vous indique les habitations correspondant à ceux qu'il a cités. Vous le remerciez puis inspectez le village. Le village n'est pas disposé de la même façon que la dernière fois. Votre maison n'est pas présente. Toutes les habitations sont plus ou moins espacées les unes aux autres. En revanche, vous reconnaissez le champ dans lequel vous jouiez quand vous étiez jeune avec vos amis. Des petites cabanes en bois sont disposées au fond du village près d'une grande bâtisse. Où souhaitez vous vous rendre ?

Dans la chapelle au **499**

Dans la maison du doyen au **348**

Dans la demeure du devin au **136**

Dans le champ au **174**

Le fond du village au **286**

100

Lorsque vous faites part de votre désir de méditer, l'un des prêtres vous conduit dans une petite pièce. Elle est ronde et des coussins sont à votre disposition. Le clerc vous dit que pour méditer, vous devez fermer les yeux et adresser une prière avec une divinité. Si elle répond à votre appel, vous devez rester concentrée pour maintenir le contact. Pendant que vous réfléchissez, le prêtre vous annonce qu'il reviendra avec un breuvage pour vous aider à vous concentrer. Le temps qu'il revienne, vous avez fait votre choix. Depuis trois ans et demi, vous avez parcouru le monde, bravé les pires dangers et frôlé la mort à de nombreuses reprises. Vous pensez à tous vos proches décédés : vos parents, Eve, Richard, Barnabé et même Juste qui croyait à la justesse de ses convictions. Actuellement, vous êtes encore vivante en chair et en os et fière de votre parcours. Ceci, vous le devez à Llyra la déesse de la chance. Vous n'êtes pas prête de devenir une de ses adeptes mais c'est la divinité avec laquelle il vous sera plus aisé d'établir le contact. Une fois le breuvage administré, vous fermez les yeux et adressez vos prières à Llyra. Plus tard, vous réalisez que le néant vous entoure. Seule la pénombre est présente. Un nœud se forme dans votre estomac. La dernière fois que vous avez vécu cette situation, c'était lors de l'acquisition de votre sphère. Et vous êtes étrangement seule.

Toutefois, lorsqu'elle vous vous retournez, vous remarquez la silhouette d'une jeune femme. Vous peinez à la décrire tant elle paraît à la fois si proche et si éloignée. Vous sentez néanmoins que cette femme dégage une certaine aura. Même si elle vous paraît familière, vous ne parvenez pas à la reconnaître. Puis, la silhouette s'adresse à vous.

-Je te souhaite la bienvenue jeune élue. Nous avons beaucoup de chose à nous dire.

Vous restez figée sur place.

-Qui êtes vous ? Où suis-je ? Pourquoi suis-je ici ?

Souriante, la jeune femme se rapproche.

-Sois patiente jeune élue, je vais tout t'expliquer.

-Vous vous trompez, je ne suis pas une élue ou du moins, je ne le suis plus répondre-vous en reculant d'un pas.

-Pourquoi ? Parce que tu ne possèdes plus de sphère ? Ce n'est pas le fait d'en posséder une qui fait de toi une élue mais tes actes.

-Quoi ? Mais comment savez-vous tout cela ?

Poussant un soupir, la jeune femme reprend calmement :

-Tout d'abord, sache que je suis Llyra. C'est toi qui m'a adressée tes prières

Vous n'en croyez pas vos yeux. Jamais vous n'auriez pensé un jour vous retrouver face à une divinité. Pourtant, les prêtres vous avaient prévenu. Vous vous sentez sur le moment stupide.

-D'habitude, les mortels n'aboutissent pas à leurs fins et même les adeptes les plus fidèles parviennent seulement aux mortels de rentrer en contact un court moment avec les divinités mais jamais de nous voir. Néanmoins, la situation actuelle est dramatique ce qui me pousse à te rencontrer en face à face.

-Pourquoi ?

-A cause d'Astarof.

-Astarof ? Que vient-il faire dans cette histoire ?

La déesse soupira :

-Ne te souviens plus de ces derniers propos ? Il souhaite accéder à la divinité et se venger. S'il y parvient, ton monde connaîtra un vrai calvaire. Astarof sera le seul dieu et rien ne l'empêchera d'accomplir ce dont il rêve.

-Les dieux n'ont pas été assez puissants pour arrêter Astarof ?

Llyra hocha la tête.

-Lorsque Astarof a pénétré dans le Minocros, les dieux ont commencé à dépenser toute leurs forces pour l'empêcher de progresser. Malheureusement, nous l'avons à peine ralenti. Nous ne comprenons pas pourquoi. D'habitude, nous maîtrisons ce genre de situation.

Un sentiment d'effroi vous envahit. Si les dieux n'ont pas été capables d'arrêter Astarof, qui le pourrait ?

-Le minocros ? Qu'est ce que c'est ?

-Un lieu où l'on passe des épreuves. Celui qui parvient à les réussir devient à son tour une divinité. Or Astarof y a déjà pénétré.

Vous frémissez d'horreur.

-Combien de temps reste t'il avant qu'Astarof n'accède à la divinité ?

-Difficile à dire. Cela peut être l'affaire de quelques jours comme quelques semaines voire quelques mois. A l'heure qu'il est, il doit être confronté à un labyrinthe dont peu trouvent l'issue. Mais, nous devons nous préparer au pire : considérer qu'il réussira bientôt.

Vous vous sentez entièrement démunie. Même la déesse parle avec une gravité déconcertante.

-Que puis je faire ? Qu'attendez vous de moi ?

-C'est difficile à expliquer car je ne saisis pas toute la situation. J'ai remarqué néanmoins un fait inquiétant. Auparavant, les dieux maîtrisaient tout. Ils pouvaient agir à leur guise sur le monde. Or, nous avons perdu ce pouvoir. Nous n'avons plus cette capacité. C'est comme si nos pouvoirs s'étaient volatilisés. Le fait que nous n'ayons pas pu stopper Astarof est révélateur. Nous n'avons plus aucun contrôle sur le monde.

-Comment est ce possible ?

-Quelque chose nous probablement échappé mais nous ignorons quoi. Si tu pouvais trouver la cause de notre faiblesse et la résoudre, peut-être, pourrais-je agir encore et empêcher l'ascension d'Astarof. Mais en l'état des choses, je ne peux rien faire. De ton côté, n'as-tu jamais remarqué quelque chose d'étrange ces temps-ci ?

Vous réfléchissez puis répondez :

-Oui, la population a repris la cours de sa vie sans se soucier des dégâts causés par le cercle, sans aucune compassion pour les morts tombés sous leur coupe. De mon côté, j'ai essayé d'oublier Astarof alors que j'aurais dû l'affronter.

-Tu n'aurais rien fait si ce n'est te tuer reprend la déesse. Il est plus puissant désormais. Et tu ne pouvais pas savoir où il se trouvait durant tout ce temps.

Vous vous mordez la lèvre.

-Néanmoins continue la déesse, ce que tu me révèles est intéressant. En réalité, je me demande si ces réactions ne sont pas provoquées.

-Provoquées ?

-Oui, le fait que les dieux ne contrôlent plus rien et que la population agit de manière étrange n'est peut-être pas le fruit du hasard. Il y a peut-être une entité qui nous force à agir d'une certaine façon même si j'ignore de quoi il s'agit. Pour en revenir à ta question, je ne vois qu'une seule possibilité. Tu dois nous rejoindre. Nous te fournirons de l'aide pour retrouver et vaincre Astarof.

Vous tremblez en entendant la déesse.

-A présent, je vais interrompre la communication. Hâte-toi. Essaies de découvrir la source de notre problème. Lorsque tu auras terminée, fais une prière pour moi, je t'enverrai où tu dois te rendre.

L'image de la déesse disparaît. Notez le mot «quête» parmi vos mots clés Rendez-vous au
417

101

Vous quittez la compétition d'un air amer. Derrière vous, vous entendez les railleries de vos concurrents. Ils peuvent se vanter d'avoir obtenu ce qu'ils voulaient: votre défaite. Llyra marche à vos côtés et tente de vous consoler. Après tout, vous n'étiez pas de taille à lutter contre eux. Rare sont les novices qui ont remporté des victoires. Vous n'avez pas à rougir de votre prestation. Qu'allez-vous faire à présent si ce n'est déjà fait ?

Si vous proposez à Llyra d'aller boire un verre dans la taverne, rendez-vous au **135**

Si vous préférez visiter la cathédrale, rendez-vous au **203**

Si c'est le poste de garde qui vous tente, rendez-vous au **115**

102

Aurèle paraît surpris par votre expression.

-Je vois que vous êtes déterminée à lutter contre ces barbares. Finalement, je ne suis peut-être pas tout seul, il reste encore de l'espoir. Mais dites moi demoiselle, pensez vous vraiment qu'il puisse exister un moyen de les chasser ?

Si vous hochez la tête, rendez-vous au **424**

Si vous secouez la tête, rendez-vous au **340**

Si vous vous auto désignez, rendez-vous au **266**

103

Vous cheminez dans les quartiers les plus mal famés de la ville. C'est dans ce lieu que règne le plus la misère et la délinquance. Bientôt, votre objectif sera de démanteler ces quartiers pour les réintégrer dans de nouveaux logements. Ainsi les gangs qui se sont formés seront disloqués. Tandis que vous continuez inlassablement votre promenade, vous sentez un danger proche de vous. Si vous possédez, la compétence « détection des pièges », rendez-vous au **476**. Sinon vous devez faire un test de 8. Si vous réussissez, rendez-vous au **476**. Sinon, rendez-vous au **182**

104

Vous arrivez le long d'une plage. Vous contemplez un moment les vagues qui arrivent et repartent. Tout comme la neige, l'océan vous émerveille. Vous vous souvenez trois ans auparavant avoir réalisé une quête au fond de l'océan. L'expérience avait été certes éprouvante car vous aviez rencontré une pieuvre géante belliqueuse, mais elle reste gravée dans votre

mémoire. Évidemment, s'en approcher trop près serait imprudent. Le ciel inquiétant vous incite à faire preuve de raison. Comme tout bon moment, vous finissez par reprendre votre route. Finalement, vous parvenez à trouver un portail d'une couleur verdâtre. Souhaitez-vous le traverser? Si vous possédez deux pierres lumineuses et souhaitez franchir ce portail, rendez-vous au **65**. Sinon, vous n'avez pas fait toutes les actions nécessaires pour le traverser. Retournez au **233**

105

Le savant réfléchit, puis dit :

-Visiblement, l'intelligence artificielle a été créée par un savant sur l'île interdite. Je pense savoir pourquoi. Il voulait la protéger de tout incident fâcheux. Néanmoins, avez-vous repéré un détail anormal sur cette île?

Si vous avez inscrit le mot « marron » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **368**

Dans le cas contraire, rendez-vous au **289**

106

Vous vous concentrez de manière à accéder aux éléments cachés de la pièce. Vous ne découvrez malheureusement rien d'intéressant. La pièce est aussi vide que lorsque vous l'avez trouvée avec vos compagnons. Si vous avez inscrit le mot « poussière » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **562**. Sinon, rendez-vous au **520**

107

Le premier étage est quasiment aussi vide que le rez-de-chaussée. En revanche, vous apercevez une cage dans laquelle est enfermée le corps d'un défunt. Vous vous approchez de la cage avec prudence. Le squelette est en position assise dans la cage et tient dans sa main osseuse un poignard tranchant. Vous ouvrez la cage avec prudence. Ce squelette vous rend mal à l'aise. Vous découvrez à droite de la cage une chaîne en fer reliée à celle-ci. Aussitôt, la voix entendue auparavant reprend : « Je voulais faire de cet endroit un endroit rempli d'orbes et de lymphe. Au lieu de cela, il est rempli de sang ». A nouveau, vous cherchez des yeux la voix, mais elle est à nouveau invisible. Vous êtes peu rassurée à l'idée de rester ici.

Si cet endroit vous fait peur, vous quittez la ville au **233**

Sinon, vous pouvez tirer sur la chaîne au **336**, sortir le squelette de la cage au **5** ou bien tenter de prendre le couteau dans sa main au **140**

108

Votre copie de droite dit :

-Je m'appelle Emeline dit-elle. Mon but est de poursuivre Astarof mais je suis gravement blessée et je ne peux plus bouger. Je vous en prie, délivrez-moi et sauvez-moi ! Je suis la seule qui suis en mesure de l'affronter et de le vaincre.

Emeline s'arrête de parler.

Si vous pensez savoir laquelle des Emeline dit vraie et que vous répondez, celle de gauche, rendez-vous au **81**. Si vous prétendez que c'est celle de droite, rendez-vous au **218**. Si vous préférez interroger d'abord la figurine de gauche, rendez-vous au **435**

109

Vous revenez en compagnie du samouraï à Orbran.

-Pourquoi nous avoir aidé ? lui demandez-vous.

-Parce que nous poursuivons le même objectif. Je devais rapporter ce calice aux voleurs à Orbran.

-Vous êtes le mercenaire qu'ils avaient envoyé avant nous ? demande Llyra. Ils vous croyaient disparu.

-He bien c'est embrassant reprend-il. En fait, Aidan m'a révélé le même mensonge que vous concernant ses ennemis. J'ai donc tenté de pénétrer par effraction dans le campement mais j'ai été capturé par les hommes de Korshar. Je suis parvenu à ma libérer puis comprenant qu'il n'y avait pas de calice, j'ai cherché à quitter la tour. J'ai cru que vous étiez des troupes de Korshar qui cherchait à me retenir.

-Nous croyons la même chose pour vous répliquez-vous.

-Hé bien vous voyez, nous sommes quittes et nous rentrons tous les trois victorieux. Et puis, je suis ravi d'accompagner deux ravissantes poulettes.

A ces mots, le visage de Llyra s'assombrit. Quant à vous, vous lui portez un coup de pied dans le genou.

-Ouille dit il en se tenant le genou, c'est douloureux poupée.

-Cela t'apprendra à dire des âneries. Et cesse de m'appeler « poupée » ou ce n'est pas dans le genou que tu subiras le prochain coup de pied.

-Mais c'est qu'elles ont du caractère les deux poulettes. Cela me plaît, c'est exactement ce que je cherchais en quête d'aventure. Que diriez vous que nous continuons l'aventure ensemble ?

-Quoi ? vous offusquez-vous.

-Et en quoi nous seras-tu utile ? interroge Llyra.

-Je sais manier le katana mieux que quiconque. Vous avez eu la preuve lorsque nous nous sommes affrontés dans la tour.

-Et qui dit que tu ne nous trahiras pas ?

-Jusqu'à maintenant, je vous ai sauvé la vie.

Vous réfléchissez à la proposition du samouraï. Un nouveau compagnon serait bienvenu dans le groupe. Mais vous vous posez des questions sur ses motivations.

-Et qu'est ce que tu y gagnes ?

-L'attrait de l'aventure. Je suis parti de mon domicile pour explorer le monde, vivre des histoires fantastiques...et je dois dire qu'avec cette histoire de calice, je suis servi.

-Quel est ton nom ?

-Wanashi, vous pouvez m'appeler ainsi.

Vous fixez le samouraï émettant des doutes sur ses motivations et sa loyauté.

-Très bien répondez-vous, j'accepte ta présence dans notre groupe mais au moindre pet...

-Allons poupée, douterais-tu de moi ?

-Cesse de m'appeler « poupée ».

Wanashi est un guerrier possédant un niveau de moins que le votre. Reportez vous à la grille du guerrier pour connaître ses statistiques au début de l'ouvrage.

Vous gagnez 1 niveau.

Rendez-vous au **274**

110

Vous actionnez le levier de droite. Un vrombissement inquiétant résonne dans la tour. Vous ignorez totalement ce que vous venez de déclencher. Inscrivez le mot « surprise » sur votre feuille d'aventure puis retournez au **71**

111

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement

est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à côté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **297**

L'est au **283**

Le nord au **512**

Le sud au **470**

112

Vous venez d'acquérir le pouvoir de boule de feu. Ce pouvoir coûte 8 points de capacité. Vous devez faire un test de 8. Si vous réussissez, votre adversaire perd 8 points de vie. En cas d'échec, c'est 6 points de vie qu'il perd. Ce pouvoir ne peut qu'être utilisé en situation de combat complexe. Rendez-vous au **9**

113

Vous faites le tour des habitations. Elles ne reflètent rien d'intéressant. Elles sont au nombre de vingt et semblables à celles du campement adverse. Néanmoins, vous tombez par malchance nez-nez avec une patrouille.

-Alerte ! crie un des hommes. Intrusion repérée.

L'un d'eux sort un petit sifflet et souffle à l'intérieur. Inscrivez le mot-clé « alerte ». Vous ne pouvez pas reculer. Vous affrontez les hommes l'arme au poing. Vous devez faire deux tests de 8. Si vous êtes vainqueur, vous ne pouvez plus revenir ici, rendez-vous au **480**

114

Vous prenez la petite boîte et l'allumez. Une petite ariette en sort vous envoûtant tous quatre. Elle doit servir à bercer l'occupant de cette chambre. Si Eve et Wanashi sourient à l'évocation de leurs souvenirs, Llyra soupire d'impatience. A présent si ce n'est déjà fait, si vous désirez utiliser votre pouvoir de projection, rendez-vous au **389**. Si vous soulevez le couvercle du panier, rendez-vous au **179**. Si vous préférez respirer le parfum, rendez-vous au **555**. Si vous souhaitez sortir de cette pièce, rendez-vous au **65**

Vous vous présentez au poste de garde et demandez à être mis en contact avec le responsable. Vous parvenez à fournir une justification plausible car peu après, on vous envoie devant le capitaine, un homme grand et robuste au regard vif. Celui-ci semble plongé dans des tâches administratives qui ne semblent guère à son goût. D'une voix bourrue, il vous demande la raison de votre visite. Vous lui révélez que vous êtes à la recherche d'Astarof. Celui-ci fronce les sourcils. Il ne semble rien savoir sur le sujet. Il vous informe sèchement que le poste de garde n'a pas pour vocation d'émettre des avis de recherche sans bonne raison et vous ordonne de partir. Dépitée, vous quittez le poste de garde en baissant la tête. A peine êtes-vous sorties, vous êtes apostrophées par un jeune garçon. Vous lui adressez un geste interrogateur, mais il vous fait signe de le suivre et part en courant. Vous vous empressez de le suivre. Néanmoins, lorsque vous arrivez au bord d'une ruelle, il semble avoir disparu. Vous jetez un œil à la déesse qui semble aussi surprise que vous. Soudain, quatre mains agiles déboulent et vous tirent par le col avant de vous faire rentrer de force dans une maison. Légèrement sonnées, vous vous remettez de vos émotions, tandis qu'une voix masculine roque remercie le garçon en lui donnant deux pièces d'or. Vous vous trouvez dans une pièce sombre, éclairée par une bougie. Vous ne parvenez pas à distinguer la pièce mais vous discernez environ cinq silhouettes qui vous fixent. Llyra et vous sortez vos armes et vous préparez au combat. La voix masculine reprend :

-Rangez vos armes, nous ne vous voulons aucun mal.

Méfiant, vous décidez finalement de ranger vos armes dans leur fourreau. Si ces hommes avaient des intentions néfastes, ils auraient réagi pendant que vous étiez sonnées.

-Bien ! reprend la voix. Avant d'entamer les présentations, nous présentons nos excuses pour cet accueil, mais nous devons nous montrer prudents avec les temps qui courent.

Voyant que vous ne bronchez pas, elle reprend :

-Je m'appelle Shax et je suis le leader de cette bande. Puis-je connaître vos identités ?

Alors que vous achevez les présentations, vos yeux s'habituent à l'obscurité. C'est alors que vous comprenez l'identité de vos interlocuteurs. Ils portent tous des hauts et bas marrons, une cape noire, une capuche ainsi que des dagues accrochées à leur ceinture. Des assassins, vous en êtes presque certaine. Mais s'ils ne vous ont pas capturé pour vous assassiner, que vous veulent ils ?

-Oh, vous êtes des assassins ! vous exclamez vous.

-Pas exactement répond Shax. Nous sommes en réalité la guilde des voleurs de cette cité. Il peut nous arriver d'assassiner mais jamais sans bonne raison, nous avons nos codes d'honneur.

-Que nous voulez-vous ?

-Nous aimerions vous proposer un marché. Vous êtes les seules personnes à qui nous pouvons faire confiance.

-Pourquoi ?

Shax désigne le garçon que vous avez accourcé.

-Sam est notre informateur. Son jeune âge en fait un espion parfait. En fait, il vous observe depuis votre arrivée.

-C'est étrange, je ne l'ai jamais vu avant qu'il ne nous conduise ici.

Shax hoche la tête.

-La discrétion est notre credo.

-En quoi vous intéressez vous à nous ?

-C'est complexe, je l'admets. Je pense que vous avez du remarquer la tranquillité qui règne dans cette ville. Tout le monde dans la cité vénère Rimon, le maître. Malgré cela, la population semble morose et résignée. De ce fait, personne ne fait appel à nos services ce qui ruine nos affaires. De plus, le moindre larcin est repéré car les gens se surveillent.

-J'imagine que les temps sont durs pour vous.

-En effet, néanmoins, le jeune Sam a remarqué que vous n'agissez pas comme la population. Vous ne semblez pas vénérer Rimon et il ne vous a jamais vu dans cette cité. Il a donc pensé que vous êtes des étrangères, une opportunité intéressante pour nous.

-C'est-à-dire ?

-Vous pourriez exécuter nos missions et comprendre ce qu'il se passe dans cette ville. En retour, nous vous fournirons toutes informations dont nous disposons sur votre destinée et Astarof.

-Quoi ? Mais comment savez vous que... ?

-Je vous l'ai dit, le jeune Sam fait un espion parfait.

Vous réfléchissez avant de reprendre :

-Soit, votre version me paraît plausible. Néanmoins, imaginons que j'exécute vos missions et que vous vous retrouvez incapables de m'aider, comment vous faire confiance ?

-Nous ferons notre possible pour vous aider au mieux. Au pire, nous vous dédommagerons. Comme je vous l'ai dit, nous avons nos codes d'honneur. Alors êtes-vous partante ?

Votre regard et celui de Llyra se croisent. Néanmoins, votre réponse semble commune. Jusqu'à maintenant, vous n'avez trouvé aucune réponse à vos questions et si ces hommes disent la vérité, cela ne pourrait vous être que bénéfique. Si vous refusez leur proposition, ils

pourraient le prendre comme un affront. Peut-être même qu'ils pourraient imaginer que vous pourriez même les dénoncer et le combat serait inévitable. Face à des assassins, la confrontation n'est pas la décision la plus sage.

-Très bien, nous acceptons vos conditions.

-Parfait, voici votre première mission. Vous devez tout d'abord infiltrer un entrepôt où sont disposés tous les flacons d'eau que la garde fournit à la population. Or, au premier étage, se trouve un bocal contenant un liquide violet. Nous aimerions que vous puissiez nous ramener une certaine quantité de ce liquide.

Vous brûlez d'envie de demander pourquoi ce liquide les intéresse mais vous craignez de les irriter. Vous hochez donc la tête, cette mission ne vous semble pas très difficile. L'homme vous fournit plusieurs flacons vides.

-Très bien, dans ce cas, vous devez partir de nuit. Néanmoins, faites attention, des patrouilles veillent sur cet entrepôt. Nous pensons que s'il est bien gardé, ce n'est pas sans raison. Remplissez les flacons de ce produit, ramenez-les nous et nous vous fournirons une seconde mission.

Rendez-vous au **235**

116

Le garde réfléchit un instant puis répond :

-Ah oui, vous voulez dire mon collègue André, c'est bien cela ? Il m'a dit qu'il était en rupture de stock.

Vous ne connaissez pas ce fameux André mais vous lancez hasardeusement un « oui ».

-Mais pourquoi n'est-il pas venu de lui-même ? Pourquoi n'a-t-il pas attendu demain ?

Vous réfléchissez à votre tour pour trouver un nouveau prétexte. Si André est un collègue, peut-être que... Une idée germe soudain dans votre esprit.

-Le capitaine l'a sèchement mis de corvée de garde au poste.

La garde blêmit lorsque vous évoquez le capitaine.

-Et sa famille est assoiffée, ils ne possèdent plus une goutte d'eau et...

-Ca va ! coupe le garde. J'ai compris.

Il sort la clé attachée à sa ceinture puis vous ouvre la porte en grommelant.

-Allez chercher ce dont il a besoin et fichez le camp ! Je n'ai pas que ça à faire à vous attendre.

Profitant de la situation, vous faites signe à Llyra dont le garde ne fait pas attention et pénétrez dans l'entrepôt. Rendez-vous au **304**

117

L'intensité sonore des aboiements augmente à chaque pas. Vous convergez avec les chiens. Vous les apercevez au loin. Ils n'ont cessé de courir depuis que vous les avez entendu. La vision qui se présente à vous est fort déplaisante. Étrangement, aucun maître n'est parmi eux. Ces molosses sont bien trop imposants pour être des chiens. Ils semblent tout droit sortir de l'enfer. Ils poussent des grognements féroces à vous glacer le sang. Vous n'en dénombrez pas moins de dix et lorsqu'ils vous aperçoivent, ils piquent un sprint dans votre direction. Ces molosses sont rouges. Leurs crocs acérés tels des poignards prêt à vous transpercer. Un souffle chaud s'échappe de leurs narines. Ils vous fixent avec leurs yeux rouges flamboyants comme pour signifier que votre dernière heure est venue.

Allez vous tenter de fuir au **92**

Ou les affronter au **236**

118

Vous partez aussitôt après en direction des marécages. L'oncle de Léonie, un homme d'âge mûr resté dans la ville accepte de vous amener avec l'aide de sa péniche. La péniche ressemble à une vieille grande barque menaçant de s'effondrer à tout moment. Néanmoins, vous ne disposez d'aucun moyen pour traverser les marécages. L'oncle de Léonie saisit le gouvernail sans un mot. La fille et Llyra sont accoudées sur le bâbord de la péniche, fixant les marécages. Quant à Wanashi, il paraît pensif et tripote le pendentif autour de son cou. Vous fixez un à un vos compagnons. L'oncle de Léonie semble concentré sur sa tâche.

Si vous souhaitez parler à Wanashi, rendez-vous au **146**

Si vous vous dirigez vers la fille et Llyra, rendez-vous au **131**

Enfin si vous préférez patienter jusqu'à la fin du voyage, rendez-vous au **181**

119

Vous vous émerveillez devant l'immensité et la beauté du corail. Vous restez un long moment à le contempler. Néanmoins, vous finissez par détacher le regard consciente que vous ne pourrez rien en faire. Vous choisissez une direction aléatoire. Rendez-vous au **61**

120

Après la saga d'Astarof, vous êtes repartie dans votre village natal de manière à le reconstruire. Certaines personnes vous ont accompagnée dans votre tâche et décident de lui redonner toute sa splendeur. Les constructions avancent vite et bientôt, tout redeviendra comme avant. L'hiver est toujours aussi rude et vous êtes contrainte de couper du bois pour faire un bon feu. En pénétrant dans votre maison, vous appelez votre petite sœur :

-Eve

Plusieurs secondes passent et aucune réponse ne vient. Légèrement inquiète, vous reprenez :

-Eve, où es-tu ? J'ai ramené du bois, je vais faire un bon feu et nous pourrons nous réchauffer.

Le temps passe, mais vous n'obtenez toujours aucune réponse. Soupirant, vous montez au premier étage. Arrivée dans sa chambre, vous constatez avec effroi qu'elle n'est pas présente. Sa fenêtre est ouverte et un drap est attaché sur le rebord du premier étage. Vous comprenez que cette friponne a pris la poudre d'escampette. Vous poussez un cri d'horreur. Si vous ne l'aviez pas croisée dehors, cela signifie qu'elle est partie dans la forêt seule alors que des créatures féroces y rodent parfois. Alors que vous restez pantoise, un rire sous le lit vous tire de vos pensées. Soulagée bien que mécontente d'avoir été roulée, vous vous baissez et lui tirez le bras pour la ramener à vous. Éclatant de rire, elle semble ravie de son spectacle. Prenant votre mal en patience, vous rigolez à votre tour. C'est donc hilare que vous la prenez dans vos bras et la transportez dans les airs. Eve de son côté ne cesse de s'esclaffer. Vous avez devant vous la promesse de jours meilleurs. Vous ne pouvez rêver meilleure occasion que d'en profiter.

FIN

121

La grotte se termine en cul-de-sac. Au-dessus, la lumière du jour vous éclaire. Alors que vous réfléchissez comment sortir de cette impasse, vous remarquez soudain des scintillements formant une colonne à partir du cul-de-sac. Vous demandant à quoi ils peuvent bien servir, vous vous en approchez et les touchez du bras. A ce moment-là, vous vous retrouvez propulsée hors de la grotte et vous voltigez dans les airs avant de retomber lourdement sur une platte-forme rocheuse. Fous d'inquiétude devant votre disparition, vos compagnons empruntent le même chemin que vous et se retrouvent à vos côtés. Néanmoins, une vision déplaisante s'offre à vous : La wiverne voltige dans les airs autour de vous. Ses yeux rouges vous percent du regard. Une voix résonne dans votre tête. « Bande d'imbéciles, croyez-vous avoir la moindre chance de me vaincre ? ». Vous regardez autour de vous pour savoir d'où vient la voix mais seule la wiverne vous fait face. Un frisson vous parcourt l'échine. Et si c'était la wiverne qui avait parlé ? Possède-t-elle le don de télépathie ? Sans un mot, vous dissipez vos doutes et attendez la créature de pied ferme. Si vous êtes de niveau inférieur à 5, rendez-vous au **128**. Si votre niveau est de 5, rendez-vous au **24**. Sinon, rendez-vous au **124**

122

La pièce est emplie d'un courant d'air malgré l'absence de fenêtre. Vous ignorez totalement l'origine de ce souffle. Dans la pièce trône un miroir. Il semble de votre taille, constitué de verre poli. Vous tentez d'utiliser votre pouvoir de projection pour voir de quoi il en retourne mais les courants d'air vous déconcentrent. Si vous inspectez le miroir, rendez-vous au **17**. Si vous préférez sortir de la pièce, rendez-vous au **556**

123

-Emeline, reveille-toi.

Vous êtes brusquement tirée de votre sommeil par une voix douce et calme. Lentement, vous rouvrez vos yeux et reprenez peu à peu vos esprits. Llyra, le visage inquiet est penchée sur vous. Dehors, les rayons de soleil vous martèlent à travers la tente. Une vive sensation de chaleur vous envahie. Vous essuyant le front, vous ne répondez pas de suite.

-Ouf, tu es enfin réveillée. J'ai cru que nous n'y arriverions jamais. Il y a quelques instants, il était impossible de te réveiller. Nous avons beau te secouer, te retourner dans tous les sens, rien n'y faisait. C'est comme si tu étais morte. Tu viens de faire le tour du cadran. Cela fait déjà trois heures que le soleil s'est levé.

-Trois heures ? vous exclamez-vous.

Vous restez ébahie devant la situation. Il est déjà presque midi. Néanmoins, votre rêve et le besoin d'en parler à Llyra vous revient en mémoire.

-Llyra soufflez-vous, mon pouvoir de projection s'est déclenché cette nuit.

-Quoi ? demande t-elle surprise. A quel moment ?

-Hé bien, difficile à dire, peut être une heure ou deux.

La déesse réfléchit puis répond :

-Alors, cela peut expliquer nos difficultés pour te réveiller. Qu'as-tu vu ?

-Llyra, je crois que je suis retournée dans le passé au moment de ma naissance. J'ai revu mes parents lorsqu'ils étaient jeunes. Je me suis vu naître. Cet enfant avait exactement mes yeux et ses parents voulaient l'appeler Emeline. Pourquoi ais-je fait ce rêve ?

-Il y a peut-être une raison à cela répond Llyra. Après tout, ton pouvoir de projection est en lien avec notre quête. Je doute qu'il s'agisse d'une coïncidence. De quoi te souviens-tu d'autre ?

-Une tempête s'est abattue sur le village. Tous les habitants se sont précipités dans une solide demeure. Mes parents sont arrivés en retard car ma mère était sur le point d'accoucher. Cet accouchement s'est passé dans des conditions très difficiles. Nous avons eu de la chance d'en réchapper.

-Hé bien, je dois avouer que pour de telles conditions de naissance, tu t'en sors plutôt bien. Cependant, ce que tu révèles est intéressant. Tu es née exactement au moment où une tempête est apparue. C'est une étrange coïncidence n'est-ce pas ?

Vous hochez gravement la tête. La situation était trop réelle pour être un rêve. Néanmoins, avez-vous vu ce qu'il s'est vraiment passé ? La déesse vous administre un coup de coude.

-Allez Emeline, il faut maintenant te lever. Les autres s'impatientent. Ne les faisons pas attendre.

-Bah, Wanashi peut bien attendre un peu plus longtemps.

-Et la fille ? Son ventre doit crier famine. Nous avons voulu lui donner à manger, mais elle voulait l'accord de sa maîtresse, autant dire le tien.

-La fille ? Quelle fille ?

Le portrait de votre otage vous revient en mémoire. Wanashi apparaît à ce moment-là pour vous souhaiter le bonjour. Sans vous occuper de lui, vous vous précipitez hors de la tente pour voir le visage de la fille rivé sur vous, attendant une réponse de votre part. Vous vous approchez d'elle et lui intimez de manger. Avec toujours cette expression indifférente, elle s'exécute.

-Dés qu'elle aura finie, nous la laisserons ici et nous pourrons repartir.

-Comment ? réplique Llyra outrée. Emeline, as-tu un cœur de pierre ?

-Tu ne peux pas laisser là une si ravissante poulette répond à son tour Wanashi.

-Et pourquoi pas ? demandez-vous. Après tout, nous n'avons pas besoin d'elle. Et puis à part nous ralentir, que ferait-elle ?

-Elle a prouvé sa valeur reprend Wanashi. A chaque fois que Rimon était blessée, elle lançait des sorts de soin.

-Nous ne pouvons pas la laisser seule ici. Qui sait ce que regorge le minocros. Et puis, c'est toi qui l'a faite traverser la portail. Sans cela, elle n'en serait pas là. De plus, elle ne nous a pas trahie, elle t'a obéie sagement.

-Je...

Vous hésitez devant l'insistance de vos amis. Dans le fond, vous reconnaissez qu'ils n'ont pas complètement tort. Vous ne savez pas ce qui vous a pris d'avoir emmené cet otage avec vous. Rimon n'en avait que faire. Pourquoi ne l'avez-vous pas lâchée avant de franchir le portail ?

Vous vous penchez vers la fille qui mange avec appétit, tout en fixant la moindre de vos réactions.

-Sais-tu combattre ? lui demandez-vous.

La jeune fille acquiesce et pose ses mains à plat vous signifiant qu'elle est capable de lancer des sortilèges de guérison.

-Nous suivras-tu et combattras-tu à nos cotés ?

La jeune fille répond :

-Si telle est la volonté de ma maîtresse, je la respecterai.

Vous dévisagez la fille. Elle ne doit pas dépasser dix ans. En l'examinant de plus près, vous sentez votre cœur se serrer. En plus de son visage angélique, ses yeux de saphir et sa chevelure blonde coupée au carrée sont comparables à ceux de votre amie décédée, Eve. Pire, elle lui ressemble comme deux gouttes d'eau, comme si elle était son portrait craché lorsqu'elle était juvénile. Vous finissez par répondre :

-Très bien, dans ce cas, tu viendras avec nous.

Llyra et Wanashi exultent de joie.

-Mange à ta faim, nous partirons quand tu seras rassasiée. En attendant, nous allons faire connaissance. Voici Llyra et Wanashi. Quant à moi, c'est Emeline. Et toi ?

La fille réfléchit puis répond :

-Cobaye

-Quoi ? demandez-vous.

-Cobaye, maîtresse.

-Mais, c'est ridicule soufflez-vous.

-Ce n'est pas un nom réplique Llyra.

Surprise, la fille reprend :

-Mon ancien maître m'appelait tout le temps « Cobaye ».

-Comme les deux autres enfants qui t'accompagnaient ?

La fille hoche la tête. Lassée par tant d'absurdité, vous répliquez sèchement.

-Dépêche-toi de finir de manger, nous partons après.

-Bien maîtresse.

-Cesse de m'appeler ainsi. J'ai un nom : Emeline.

La fille intègre votre groupe en tant que clerc. Elle possède un niveau de moins que vous. Pour connaître ses statistiques, consultez la grille du clerc, tout en prenant en compte son niveau.

Rendez-vous au **233** (n'oubliez pas que vous ne pouvez plus emprunter le portail sud sur cette île pour le moment)

124

Vous affrontez cette étrange wiverne.

WIVERNE HABILETE : 11 VITALITE : 38

Au deuxième et septième tour, elle lancera le sortilège d'haleine putride. Chaque membre de votre groupe devra faire un test de 8. En cas d'échec, il perdra 1 point de vitalité et cette pénalité de poursuivra les quatre tours suivants. Au troisième, sixième et neuvième tour, elle pivotera et tentera de donner un coup de queue. Chaque membre du groupe devra faire un test de 7 pour l'éviter. En cas d'échec, il perdra 2 points de vie. Du septième au onzième tour inclus, la wiverne sera entouré d'un globe d'invulnérabilité et aucun sortilège ne pourra l'atteindre à ce moment-là. Lorsqu'il ne lui restera plus que 8 points de vie, elle lancera le sortilège d'explosion de la wiverne. Ce sortilège est véritablement redoutable car tous les membres du groupe y seront touché. Vous devrez lancer deux dés pour chaque membre de votre groupe. Les score tiré correspond au nombre de points de vie perdus avec un plafond de 8 par chaque membre. Elle réutilisera ce pouvoir juste avant de mourir, mais vous n'aurez qu'un dé à lancer.

Pour ce combat, Wanashi dispose du pouvoir de berserk utilisable une fois.

Berserk. : Pendant 4 tours, vous pouvez calculer deux fois votre force d'attaque au lieu d'une à chaque tour et prendre en compte le score le plus avantageux pour vous.

Eve dispose de deux pouvoirs de soin léger et d'un pouvoir de soin moyen.

Soin léger : Eve ne subira pas de coup porté pendant qu'elle l'utilisera. Vous choisissez quel membre du groupe doit être soigné (y compris elle) Néanmoins, ce pouvoir est très instable et le nombre de points de vie récupérés est aléatoire. Pour cela, vous devrez lancer un dé et ajouter un au nombre obtenu. Ce résultat représente le nombre de points de vie que vous regagné.

Soin moyen : Vous devez choisir quel membre du groupe doit être soigné. Pour connaître ses effets, vous devez lancer un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, le personnage soigné regagne 6 points de vie. Si vous faites 3 ou 4, c'est 8 points de vie. Enfin si vous faites 5 ou 6, c'est 10 points de vie.

Enfin, Llyra dispose d'un bouclier magique et d'un bouclier de ronces

Bouclier magique : Pendant 5 tours, les effets toute attaque magique que Llyra subira seront divisés par 2 (arrondis à l'entier supérieur).

Bouclier de ronces : Durant les 6 premiers tours du combat, Llyra peut créer un bouclier de ronces qui affectent les adversaires auxquelles elle a affaire dans le combat de corps à corps. Ainsi à chaque tour, les adversaires concernés perdent 2 points de vie supplémentaires pendant les 6 premiers tours même si Llyra ne réussit pas son attaque.

Elle possède également d'un sortilège de bouclier dont un seul la protège de tout dégât physique pendant quatre tours.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **581**

125

Alors que vous vous apprêtez à porter un coup, la wiverne s'écarte brusquement puis recule. Même si vous ne pouvez déchiffrer ses émotions, ce mouvement vous laisse penser une certaine appréhension. Si vous profitez de l'occasion pour foncer sur elle et l'abreuver de coups, rendez-vous au **201**. Si vous décidez de préparer un sort (seulement pour un clerc ou un mage), rendez-vous au **487**. Enfin, si vous préférez attendre la suite des événements, rendez-vous au **229**.

126

Vous revenez victorieusement avec la tête de la wiverne. Les rares villageois vous acclament. Ils n'ont pas grand-chose à vous offrir, mais Léonie vous promet de vous préparer un bon ragoût et une chambre pour chacun. Vous acceptez l'hospitalité. L'absence de récompense vous importe peu. Vous avez avancée dans votre quête. Vous vous installez tous les quatre à une table, savourant votre victoire.

-Nous n'avons plus qu'un portail à franchir avant d'affronter Astarof jubile la déesse.

-Nous partirons alors dès demain. Le plus tôt nous aurons terminé avec cette quête, le plus rapidement nous serons face à Astarof.

Léonie vous apporte à ce moment-là le ragoût. Elle adresse un clin d'œil à Eve, vous signifiant que les enfants en raffolent. Haussant les épaules, vous entamez votre repas. Eve vous regarde et dit :

-Emeline, ce ragoût est sublime.

Vous la fixez surprise, puis vous goûtez à votre tour, approuvant votre compagne. Léonie adresse un petit rire.

-Vous êtes vraiment mignonnes toutes les deux. Vous êtes sœurs ?

Vous manquez de vous étouffer.

-Quoi ? vous écriez-vous. Mais qu'est-ce qui vous fait dire cela ?

-Ce n'est pas le cas ? Dans ce cas, mes excuses, mais vous avez les mêmes yeux bleus et vous semblez très proches l'une de l'autre. Je pensais que...

-Ce n'est pas le cas ! répondez-vous sèchement.

Vous renfrognant, vous reprenez votre repas laissant Léonie et Eve perplexes.

A ce moment-là, une silhouette descend de l'escalier et demande :

-C'est l'heure du repas ?

Surprise, Léonie réplique :

-Oh maître Whisper, je ne pensais pas que vous descendriez aussi tôt.

Llyra pousse un cri lorsqu'elle reconnaît le visage de l'inconnu. Et pour cause, il s'agit de l'homme qui a tenté d'incendier l'entrepôt dans la cité d'Orbran. Elle vous donne un coup de coude et vous l'apercevez à son tour.

Vous levant de table, vous vous approchez de lui en reprenant :

-Une petite minute, je vous reconnais, vous.

Surpris, le dénommé Whisper vous demande :

-Mes excuses demoiselle mais, nous connaissons-nous ?

Vous êtes ébahi par ce qu'il vous révèle. N'a-t-il aucun souvenir de vous ?

-Vous ne vous rappelez pas de moi ? Je suis la personne qui vous a empêché de mettre le feu à l'entrepôt à Orbran. Cela vous rafraîchit la mémoire, n'est-ce pas ?

-Pfffff souffle t-il méprisant. Croyez-vous que je m'intéresse à une personne aussi insignifiante ? C'était l'entrepôt ma cible.

-Comment osez-vous ? enragez-vous.

-D'ailleurs, je me demande pourquoi je partage une taverne avec des crétiens de votre style. Ceci est indigne de moi.

-Grrrrrrr !

Vous vous retenez de lui envoyer un uppercut dans la mâchoire. Finalement, vous préférez répondre à ses provocations.

-Vous avez raison, cet endroit est indigne de vous. Les pyromanes ne méritent pas cet endroit.

-Je vous en prie...dit Léonie en tentant de s'interposer sans succès

-Pyromane ? Vous n'avez donc pas compris quel était mon but n'est-ce pas ?

-Qu'est-ce que cela change ? Vous alliez priver la population d'un bien vital.

-Je me fiche que le peuple puisse crever de soif, ce n'est pas mon problème répond il indifférent. Cela ne m'empêchera pas de contrer les plans de Rimon.

-Quoi ? De quoi parlez-vous ?

-Vous n'avez pas encore compris ? Cet entrepôt est la raison de la puissance de Rimon. Vous aviez du remarquer qu'il y avait installé un gigantesque récipient contenant un liquide violet.

Vous acquiescez.

-Hé bien sachez que ce liquide permet de contrôler toute la population. Il en verse un peu dans chaque flacon. Comprenez-vous pourquoi il souhaite détenir le monopole de l'eau ? Il peut ainsi continuer à contrôler la volonté de son peuple tout en continuant à gouverner à sa guise.

-Quoi ? C'était son objectif ?

-Pourquoi croyez-vous que le peuple est morose, résigné à son destin ? Je voulais détruire cet entrepôt pour l'empêcher d'agir.

Vous réfléchissez aux révélations de Whisper. Évidemment, il se peut qu'il mente. Néanmoins, vous connaissez Rimon et vous savez qu'il représente un danger pour la population. De plus, Whisper ne semble pas impressionné par votre présence, ni vos menaces. Celui-ci vous tire de vos pensées en reprenant :

-Écoutez, je suis prêt à vous proposer un marché. Si vous parvenez à chasser Rimon du pouvoir, alors je cesserai de m'en prendre à l'entrepôt et laisserai la population poursuivre son train de vie.

Vous réfléchissez à sa proposition et ajoutez :

-Je vais dans ce cas y réfléchir.

Peu après, Llyra et Eve décident de partir se coucher tandis que Wanashi et Whisper préfèrent finir la soirée devant une bonne bière. De votre côté, que choisissez-vous ?

Si vous suivez les dames et montez dans votre chambre, rendez-vous au **226**

Si vous restez au rez-de-chaussée, rendez-vous au **322**

127

Vous portez le coup de grâce à l'intelligence artificielle. Néanmoins, vous ne parvenez plus à maîtriser votre pouvoir de projection. D'habitude, vous parvenez à prendre le contrôle, mais toutes vos tentatives se soldent par un échec. Une pensée horrible vous vient à l'esprit. Et si

vosre pouvoir de projection venait de disparaître ? Est-il le prix à payer pour la disparition de l'intelligence artificielle ? Était-il destiné uniquement dans ce but ? Vous ne le saurez probablement jamais. Forcée de regagner le monde réel, vous constatez avec surprise que la pièce a changé. Tous les portails ont disparu à l'exception d'un seul. Astarof est affalé sur le sol, impuissant. La sortie de l'intelligence artificielle l'a certes libéré de son emprise, mais également drainée une grande partie de son énergie. L'épée à la main, vous vous approchez de lui, prête à en finir. Vous posez la pointe de votre lame sur sa gorge, lui ordonnant de faire une prière. Il tremble de tous ses membres, incapable de prononcer le moindre mot. Vous êtes presque émue de le voir à votre merci. Alors que vous vous apprêtez à enfoncer la lame de votre épée dans sa gorge, votre main vous paraît soudainement lourde, votre détermination semble s'estomper et une profonde lassitude s'empare de vous. Astarof est responsable de nombreux morts, il est une menace permanente, vous avez perdue de nombreux amis à cause de lui. Pourtant, vous ne parvenez pas à lui infliger le coup décisif. Après tout, lui aussi est une victime. Roan est devenu ainsi à cause du cercle des sages. Vous avez été tous les deux trompés par cette organisation maléfique. De plus, les actes d'Astarof, n'étaient ils pas guidés par l'intelligence artificielle ? Vous soupçonnez cette dernière d'avoir contrôlé la volonté d'Astarof de manière à pouvoir être libre. Alors que vous vous immobilisez indécise, un bruit vous fait sursauter. Une pierre vient de se détacher du plafond et s'est écrasée au sol. Mais, ce n'est pas tout, d'autres pierres commencent à l'imiter. La salle commence à s'effondrer. Vous rengainez votre épée et vous élanchez vers l'unique portail. Il était temps, une gigantesque pierre s'apprêtait à vous aplatir. Vous ne donnez pas cher des chances de survie d'Astarof. Finalement, vous n'avez pas eu le cœur à l'achever vous-même. Lui n'aurait pas hésité une seconde. Mais vous n'êtes pas comme lui, vous valez bien mieux que cela. Le portail se renferme une fois que vous l'avez franchie, puis disparaît dans une explosion. Rendez-vous au **500**

128

Vous affrontez cette étrange wiverne.

WIVERNE

HABILETE : 9

VITALITE : 30

Au deuxième et septième tour, elle lancera le sortilège d'haleine putride. Chaque membre de votre groupe devra faire un test de 8. En cas d'échec, il perdra 1 point de vitalité et cette pénalité de poursuivra les quatre tours suivants. Au troisième, sixième et neuvième tour, elle pivotera et tentera de donner un coup de queue. Chaque membre du groupe devra faire un test de 7 pour l'éviter. En cas d'échec, il perdra 2 points de vie. Du septième au dixième tour inclus, la wiverne sera entouré d'un globe d'invulnérabilité et aucun sortilège ne pourra l'atteindre à ce moment-là. Lorsqu'il ne lui restera plus que 8 points de vie, elle lancera le sortilège d'explosion de la wiverne. Ce sortilège est véritablement redoutable car tous les membres du groupe y seront touché. Vous devrez lancer un dé pour chaque membre de votre groupe. Le score tiré correspond au nombre de points de vie perdus par chaque membre. Elle réutilisera ce pouvoir juste avant de mourir.

Pour ce combat, Wanashi dispose du pouvoir de berserk utilisable une fois.

Berserk. : Pendant 4 tours, vous pouvez calculer deux fois votre force d'attaque au lieu d'une à chaque tour et prendre en compte le score le plus avantageux pour vous.

Eve dispose de deux pouvoirs de soin léger et d'un pouvoir de soin moyen.

Soin léger : Eve ne subira pas de coup porté pendant qu'elle l'utilisera. Vous choisissez quel membre du groupe doit être soigné (y compris elle) Néanmoins, ce pouvoir est très instable et le nombre de points de vie récupérés est aléatoire. Pour cela, vous devrez lancer un dé et ajouter un au nombre obtenu. Ce résultat représente le nombre de points de vie que vous regagné.

Soin moyen : Vous devez choisir quel membre du groupe doit être soigné. Pour connaître ses effets, vous devez lancer un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, le personnage soigné regagne 6 points de vie. Si vous faites 3 ou 4, c'est 8 points de vie. Enfin si vous faites 5 ou 6, c'est 10 points de vie.

Enfin, Llyra dispose d'un bouclier magique et d'un bouclier de ronces

Bouclier magique : Pendant 5 tours, les effets toute attaque magique que Llyra subira seront divisés par 2 (arrondis à l'entier supérieur).

Bouclier de ronces : Durant les 6 premiers tours du combat, Llyra peut créer un bouclier de ronces qui affectent les adversaires auxquelles elle a affaire dans le combat de corps à corps. Ainsi à chaque tour, les adversaires concernés perdent 2 points de vie supplémentaires pendant les 6 premiers tours même si Llyra ne réussit pas son attaque.

Elle possède également d'un sortilège de bouclier dont un seul la protège de tout dégât physique pendant quatre tours.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **581**

129

Vous actionnez le levier de gauche. Un clic provenant de la tour se fait entendre. Vous ignorez totalement ce que vous venez de déclencher mais vous sentez que quelque chose s'est produit. Inscrivez le mot « clic » sur votre feuille d'aventure puis retournez au **71**

130

Llyra prend la pierre lumineuse et la fixe avec avidité. Vous détenez enfin les trois pièces lumineuses qui vous permettent de retrouver Astarof. Possédant les trois pierres en main,

Llyra continue de les contempler, incapable de sortir de sa transe. Vous finissez par la secouer légèrement, de manière à ce qu'elle sorte de sa léthargie.

-Llyra, active les pierres pour retrouver Astarof.

Mais la déesse vous jette un regard malveillant et malicieux. Vous reculez d'un pas. Ce sourire vous rappelle quelque chose que vous connaissez déjà, quelque chose que vous n'espérez au fond de vous-même ne jamais revoir.

-Ce ne sera pas nécessaire souffle Llyra, Astarof est bien plus proche que vous ne le croyez.

-Quoi ?

Soudain, les traits de la déesse changent. Ce n'est plus un visage coquet et agréable que vous percevez, mais un visage grimaçant et dur. La déesse est prise de spasmes. Vous ne pouvez vous retenir d'hurler, devant l'horreur de la situation. Puis, les convulsions de la déesse prennent fin pour dévoiler le visage d'Astarof

-Astarof est ici ajoute-il dans un rictus.

Rendez-vous au **313**

131

Vous vous apprêtez à vous rendre au cotés de vos deux compagnes mais finissez par vous raviser. Llyra vient se s'adresser à la fille et vous sentez que vous êtes de trop. Néanmoins, vous écoutez leur conversation. Vous tournant toutes les deux le dos, elles ignorent votre présence.

-Tu parais maussade fait remarquer la déesse à sa compagne. Quelle en est la raison ?

Timidement, la fille répond :

-Maîtresse me déteste.

Llyra paraît surprise. De votre coté, vous manquez de sursauter. Néanmoins, la fille a-t-elle vraiment tort ? Après tout, vous l'avez prise en otage menaçant de l'égorger, vous lui avez parlé sèchement, donné des ordres, commandé...Et pourtant, elle vous a obéi sagement, n'a jamais protesté, ni manifesté le moindre signe d'opposition.

-Non, tu te trompes, Emeline ne te déteste pas. En fait, tu lui rappelles de mauvais souvenirs.

-De mauvais souvenirs ?

-Emeline a perdu un être qui lui était cher auparavant. Elle la considérait comme sa grande sœur. Elle s'en est voulu et regrette toujours de ne pas avoir pu la protéger. Or, tu lui rappelles cette sœur. Tu possèdes ses mêmes traits et son visage même si tu es plus jeune.

-Alors, c'est à cause de sa sœur qu'elle ne m'aime pas ?

Llyra acquiesce et reprend :

-Tu ne devrais pas t'inquiéter. Je te le répète : Emeline ne te déteste pas. Ce reproche, c'est à elle-même qu'elle se l'attribue. En fait, je crois même qu'elle t'apprécie.

La fille se tourne vers Llyra surprise :

-Apprécie ?

-Oui je le pense. Elle a finalement accepté que tu nous accompagnes et puis lorsque j'ai voulu te faire une farce sur les fantômes, elle m'a ordonné d'arrêter.

La fille ne répond rien mais semble songeuse.

-D'ailleurs reprend Llyra, je trouve que c'est une bonne chose que tu t'inquiètes l'estime que te porte Emeline.

La fille se tourne vers la déesse l'ait interrogateur.

-Tu viens de prouver que tu es bien vivante, que tu n'es plus sous la coupe de Rimon. Auparavant, tu pensais que tu étais destinée à le servir jusqu'à ta mort, considérée comme un cobaye.

-Vivante ?

La déesse acquiesce de nouveau.

-Je te conseille de continuer dans ce sens. Ne renonce pas à chercher l'estime d'Emeline. C'est une jeune femme solitaire et froide, mais elle peut se montrer aussi très docile. En fait, elle porte un fardeau trop lourd pour elle et elle aurait besoin d'un soutien, d'une personne à laquelle elle pourrait s'accrocher. D'ailleurs de nous trois, je pense que tu es la mieux placée pour jouer ce rôle. Après tout, je ne suis pas une humaine ordinaire et mon comportement l'agace parfois. Quant à Wanashi, il est trop branché sur les armes et sur les femmes, il ne pourrait pas faire office de soutien.

La fille fixe la déesse bouche-bée. De votre côté, vous vous retirez feignant de n'avoir rien entendu. Pourtant les propos de la déesse vous ont troublé tant ils sonnent juste. Il est vrai que vous cherchez à porter un fardeau trop lourd pour vous et seule, vous ne pourrez pas y faire face. L'idée que cette fille pourrait être un soutien ne vous séduit guère mais vous reconnaissez que vous vous êtes montrée trop abrupte avec elle alors qu'il y a à peine trois jours, elle ne croyait vivre que pour servir et mourir pour Rimon. A ce moment-là, l'oncle de Léonie vous informe de votre arrivée. Rendez-vous au **181**

132

Vous portez un coup rapide grâce à une botte apprise. Néanmoins, votre arme se heurte à la glace et ne cause aucun dégât. De son côté, le golem n'est nullement ébranlé et vous porte un coup violent à l'aide de ses poings. Vous perdez 2 points de vie. Sonnée, vous vous relevez tant bien que mal. Inutile de chercher à l'affronter, il vaut mieux trouver un moyen susceptible de vous aider. Rendez-vous au **426**

133

Rayez 2 pièces d'or sur votre feuille d'aventure. Vous apprenez que l'eau est indisponible. Lorsque vous en demandez la raison au serveur, il vous répond que l'eau n'est autorisée que dans un flacon provenant d'une fabrique contrôlée par Rimon. L'eau étant rare dans les environs, Rimon a trouvé un moyen d'en collecter via une source et de la distribuer à la population dès que le besoin est présent. Toutefois, il a interdit toute vente et distribution de cette boisson, celle-ci étant un bien vital. Vous effectuez votre commande, puis le serveur revient deux minutes après.

-Haaaaaaa ! s'exclame la déesse. Cela fait longtemps que je n'avais pas mis les pieds dans une taverne. J'oubliais l'agréable sensation de pouvoir se détendre devant une bonne bière.

-Cela t'est déjà arrivé ? demandez-vous surprise. Je ne pensais pas que les divinités pratiquaient cette activité.

-En fait, ce n'est pas le cas, Emeline. Mais avant que je ne devienne une déesse à part entière, j'adorais aller dans les tavernes. J'aime cette ambiance conviviale.

Vous sirotez votre boisson en silence avant de reprendre :

-Qu'entends-tu par déesse à part entière ? Ce n'était pas le cas auparavant ?

Gênée, Llyra répond :

-Hé bien, pas exactement. Comme tu le sais, il existe deux moyens de devenir une divinité. Le premier est de descendre d'une union entre deux autres divinités ou bien de réussir l'épreuve du Minocros, même si jamais personne n'y est parvenu jusqu'à présent. En ce qui me concerne, descendante d'un dieu et d'une déesse, je devais d'abord parcourir le monde en tant que mortelle pour y apprendre le mode de vie ainsi que les coutumes des humains. C'est la règle fixée à tous les dieux novices. Ce n'est que lorsqu'il atteint sa majorité que le novice devient une divinité à part entière.

Llyra dévoile un air rêveur avant de continuer :

-C'était la belle époque. J'avais de nombreux amis et j'adorais me rendre dans les tavernes en leur compagnie.

La déesse ayant vidé son verre d'un trait, vous brûlez d'envie de lui poser une autre question.

-Llyra, combien de verre as-tu consommé durant ton séjour sur Erin ?

Elle émet un petit rire :

-Je ne compte même plus. J'étais capable de boire une demi-bouteille par jour, voire plus.

-Quoi ? vous exclamez vous. Une demi-bouteille par jour ?

-Bien sur réplique telle à l'aise, quand on aime, on ne compte plus. J'ai même fini plusieurs fois ivre. Lorsqu'est arrivé l'âge de ma majorité, les dieux m'ont jugé digne de faire partie d'eux mais m'ont sermonné.

-Reconnais que c'est excessif. Cela ne t'a pas servi de leçon ?

-Qu'ils aillent au diable répond elle. Ils ne sont plus là pour me dicter ma conduite, alors je ne vois pas de raison de ne pas en profiter.

-Autrement dit, quand le chat n'est pas là, les souris dansent.

-Tu peux voir les choses de cette façon si cela te chante, tu ne me feras pas changer d'avis.

Elle désigne son verre vide et vous adresse un regard enjôleur.

-A ce propos, mon verre n'est déjà terminé, tu veux bien m'inviter s'il te plaît ? J'aimerais en boire un autre.

Vous vous offusquez devant son attitude.

-Llyra, nous n'avons pas d'argent.

-Ce n'est pas grave, imagine que tu ailles faire les yeux doux au serveur, peut-être qu'il nous l'accordera. Ou alors, j'ai une autre idée. Je pourrais monter une représentation magique à l'aide de mes pouvoirs pour gagner de l'argent.

-Llyra...

-D'accord, d'accord répond elle penaud, cela valait le coup d'essayer.

Elle vous fixe d'un air narquois.

-Je pensais juste que cela te ferait du bien de te détendre aussi.

-Que veux tu dire par là ?

-Tu es bien trop sérieuse Emeline. Profite de la vie, tu es trop stressée, trop sur les nerfs.

-Facile à dire pour toi, Astarof menace de détruire le monde à chaque instant, nous allons être confrontées à de nombreux dangers, et toi, tu penses à boire ?

-Quelle importance cela représente ? Si Astarof détruit le monde d'ici quelques minutes, nous ne pourrons pas l'empêcher alors autant se divertir et souffler un peu. Ne crois tu pas ?

-Je ne sais pas.

-Tu es jeune, tu es belle et tu es déterminée. Il serait dommage que tu gâches ta vie à tout le temps vouloir porter le poids du monde sur tes épaules.

Voyant que vous ne dites rien, elle continue :

-Je suis une déesse et je ne suis peut-être pas la personne qui pourrait t'apporter le plus de soutien. Ce qu'il te faudrait, c'est un ou une amie voir même un frère ou une sœur qui pourrait veiller sur toi et te soutiendrait lorsque tu en aurais besoin.

-Peut être répondez-vous, mais de toute façon, cela ne changera pas le cours des événements. Je crois qu'il serait temps pour nous de partir d'ici, nous avons du pain sur la planche.

A présent si ce n'est déjà fait, vous pouvez visiter la cathédrale au **203**, le poste de garde au **115** ou le port au **20**

134

Combattre autant d'hommes ne sera pas aisé et prendra certainement beaucoup de temps. Mais il s'agit de votre seule chance de salut.

GARDES HABILETE : 11 VITALITE : 47

Pour ce combat, Wanashi dispose d'un pouvoir de dague autocontrôlée ainsi que d'un pouvoir de berserk.

Dague autocontrôlée : attaque votre adversaire durant 6 tours mais ne peut être attaquée. Elle équivaut à la présence d'un compagnon dans votre groupe et possède 2 points d'habileté de moins que vous. Chaque blessure qu'elle inflige à l'adversaire lui fait perdre 2 points de vie.

Berserk. : Pendant 4 tours, vous pouvez calculer deux fois votre force d'attaque au lieu d'une à chaque tour et prendre en compte le score le plus avantageux pour vous.

Eve dispose de trois pouvoirs de soin moyen.

Soin moyen : Vous devez choisir quel membre du groupe doit être soigné. Pour connaître ses effets, vous devez lancer un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, le personnage soigné regagne 6 points de vie. Si vous faites 3 ou 4, c'est 8 points de vie. Enfin si vous faites 5 ou 6, c'est 10 points de vie.

Enfin, Whisper possède une boule de feu et un bouclier de ronces

Bouclier de ronces : Durant les 6 premiers tours du combat, Whisper peut créer un bouclier de ronces qui affectent les adversaires auxquelles elle a affaire dans le combat de corps à corps. Ainsi à chaque tour, les adversaires concernés perdent 2 points de vie supplémentaires pendant les 6 premiers tours même si Whisper ne réussit pas son attaque.

Boule de feu : Whisper invoquera une boule de feu qui s'écrasera contre sa cible. Vous devez faire un test de 8. Si vous réussissez, votre adversaire perd 8 points de vie. En cas d'échec, c'est 6 point de vie qu'il perd

Il possède également d'un sortilège de bouclier qui le protège de tout dégât pendant quatre tours.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **26**

135

Vous informez votre compagne votre intention de vous rendre à la taverne. Celle-ci émet un cri joyeux.

-Youpi !

Vous pénétrez dans la taverne sous l'indifférence des clients et vous installez à une table. La taverne est assez modeste mais reste un lieu idéal pour converser et noyer ses soucis avec un ou deux verres d'alcool. Autour de vous, les conversations tournent autour d'un sujet unique : Rimon. Toutefois leur expression reste morose. Même le serveur qui vient prendre vos pas commandes affiche un air las. Il vous informe qu'une consommation pour deux coûte 2 pièces d'or. Si vous n'avez pas assez d'argent ou ne voulez pas payer, vous pouvez visiter la cathédrale au **203**, le poste de garde au **115** ou le port au **20**. Si vous êtes prête à payer le prix, rendez-vous au **133**

136

Le devin vous accueille joyusement. Il faut dire que ses dons ne sont pas reconnus et souhaite démontrer à ses abrutis de villageois qu'ils sont bien réels. Il compte vous faire une démonstration de manière à ce que vous puissiez en avoir la preuve. Haussant les épaules, vous le laissez se concentrer. Vous croyez peu à ces sornettes, mais si le devin est convaincu de ses dons, autant lui laisser de l'espoir. Il rentre dans une léthargie puis sort en trombe. Son visage pâlit, comme s'il venait de voir un fantôme.

-Quelque chose ne va pas ? lui demandez-vous

Le devin prépare ses affaires et s'empresse de sortir de sa demeure.

-Une tempête va bientôt passer par ici, Courrez vous mettre à l'abri si vous tenez à la vie.

Vous restez perplexe devant la réaction du devin. Bien entendu, il a sûrement menti et n'a inventé qu'un prétexte. Jamais vous n'avez eu affaire à un tel événement dans votre village. Néanmoins, pourquoi a-t-il si peur dans ce cas ?

Haussant les épaules, vous quittez cet endroit. Rendez-vous au **3**

137

Tandis que vous courez, vous apercevez au loin une maisonnette en bois. Elle ne semble au premier abord nullement extraordinaire. Elle ne conviendrait qu'à un ermite se contentant de peu. Une porte en bois et une fenêtre en hauteur représentent les seules ouvertures. La fenêtre donne sur une petite butte.

Si vous souhaitez pénétrer à l'intérieur, rendez-vous au **12**

Si vous préférez l'éviter et continuer à courir, rendez-vous au **101**

138

Vous quittez l'étendue de pierre pour vous diriger vers une surface plus hospitalière. Alors que vous marchez pour trouver un moyen de vous rendre au sommet de l'île, vous entendez un grognement derrière vous. Vous vous retournez et apercevez deux crocodiles qui s'approchent. Ces créatures sont aussi à l'aise dans l'eau qu'en surface. Vous devez faire un test de 6 et de 8 pour les vaincre. Si vous êtes vainqueur, vous décidez de quitter la plage. Rien n'indique que vous n'en rencontrerez pas d'autres. Si vous souhaitez escalader l'étendue rocheuse, rendez-vous au **549**. Si vous préférez emprunter le sentier montant, rendez-vous au **222**

139

Si vous possédez la compétence Furtivité, rendez-vous au **462**. Dans le cas contraire, vous devez faire un test de 7. Si vous réussissez, rendez-vous au **462**. Sinon, rendez-vous au **530**

140

Alors que vous avancez prudemment votre main vers le poignard, le squelette vous saisit la poignet avec sa main libre. Vous hurlez de surprise. Le squelette était en activité. Il attendait le moment propice pour vous piéger. Puis il rapproche sa lame et vous la plante dans votre main. La douleur est insupportable. En plus de faire son office de lame, elle semble avoir été forgée par des forces démoniaques. Vous parvenez à vous dégager mais vous perdez 4 points de vie. Vous devez combattre le squelette qui s'avère être un redoutable assassin. Si Eve est avec vous au premier étage, elle vous aidera à combattre.

Si votre niveau est de 5 ou 6, rendez-vous au **564**

S'il est supérieur à 6, rendez-vous au **160**

141

Llyra prépare ses dernières affaires puis lorsque vous êtes prête, elle ordonne à l'avatar de vous transférer dans le Minocros. En un clin d'œil, l'environnement autour de vous se brouille puis vous vous retrouvez rapidement dans une plaine verdoyante qui s'étend à perte de vue.

-Nous y sommes ! réplique l'avatar. Vous voici au Minocros.

-Que devons nous y faire ? demandez-vous

-Retrouver Astarof répond Llyra. Le problème, c'est comment.

-Vous devez explorer cet endroit fait l'avatar. D'après ce que je sais, le Minocros s'adapte en réalité avec la destinée de la personne.

-La destinée ? Cela signifie que le Minocros dans lequel est entré Astarof est différent ?

-Non, tout le monde a affaire aux îles. En revanche, il existe des portails qui vous confronteront avec votre destinée.

L'avatar disparaît soudainement puis revient quelques minutes après.

-J'ai dénombré quatre portails dans lequel il faut vous rendre. J'ignore où ils vous mèneront mais vous ne pourrez pas avancer tant que vous n'aurez pas réalisé des objectifs précis dans chacun d'entre eux.

La silhouette de l'avatar devient floue.

-Je vais devoir vous quitter, je ne suis pas autorisé à rester plus longtemps. A présent, je vous souhaite bonne chance.

L'avatar disparaît vous laissant exsangue. Llyra à côté de vous soupire.

-Je vois que nous allons devoir à présent nous débrouiller toute les deux. Explorons donc ce minocros.

Rendez-vous au **233**

142

Vous avancez avec prudence dans la grotte sombre. Comme l'avait décrit la forgeronne, vous aboutissez rapidement dans un cul-de-sac. Néanmoins, un spectacle surprenant se dresse devant vous. En fait, les lueurs dont elle parlait sont en fait une multitude de lucioles bariolées qui voltigent dans tous les sens. Elles émettent un bourdonnement peu rassurant. Si vous souhaitez vous frayer un chemin parmi elles, rendez-vous au **359**. Si vous préférez fuir la grotte, rendez-vous au **215**

143

Vous vous engagez vers les rapides. Au loin, vous entendez vos adversaires se gausser de vous. En effet, il n'est pas prudent d'emprunter des rapides avec un kayak. Certes, le courant augmente votre vitesse mais vous êtes gênée par les pierres obstruant le chemin. Au final, vous perdez plus de temps que vous n'en gagnez. Ajoutez 2 points à votre temps écoulé. Plus loin, trois chemins s'offrent à vous. De nouveau, des panneaux vous indiquent les lieux. Toutefois, l'écriture est peu visible. Sur le panneau indiquant le chemin de gauche est indiqué « Co... », sur celui représentant le chemin du milieu « Re... ». Enfin, seul le panneau indiquant le chemin de droite est intact. Il y est marqué « Jungle ». Aucun de vos adversaires ne prend la même direction. Quel chemin allez-vous emprunter ?

Celui de gauche au **11**

Celui du milieu au **494**

Celui de droite au **259**

144

Les paroles du mendiant vous reviennent en mémoire. Les hommes avaient soudainement disparu à cet endroit. Il doit bien y avoir une raison. Vous tâtonnez le mur jusqu'à ce que votre main s'enfonce sur une surface molle. A ce moment-là, le mur pivote à votre grande surprise. Un passage secret ? Et si les vers charognards n'étaient présents que pour le garder ? Le passage secret donne sur un escalier en colimaçon puis sur une porte verrouillée. Vous enfoncez la porte à coup d'épaule puis vous pénétrez dans une nouvelle pièce. Rendez-vous au **166**

145

-Néanmoins, reprenez-vous, j'ai découvert deux événements étranges. Le premier était un homme désespéré qui prétendait que les dieux avaient trahi Erin, et que plus jamais, ils ne devaient recommencer. Il a effectué une sorte de rituel dont j'ignore la nature exacte. Le plus étrange, c'est que cet événement se déroulait sur l'île interdite.

Le visage de la déesse s'assombrit :

-Où as-tu eu connaissance de cet événement ?

-A travers un fragment de cristal. Non pas que cet événement aie une signification pour moi.

La déesse pousse un soupir.

-Je crains que cet événement ne soit véridique.

-Quoi ?

-N'as-tu jamais entendu parler de la guerre du ciel ?

Vous secouez la tête.

-Alors, je vais te la raconter. Il y a de nombreuses années, les dieux se sont affrontés suite un désaccord. L'un des nôtres, Xanphys, réussit l'exploit de créer un lieu appelé le Minocros. Il s'agissait d'un point de passage entre le monde des humains et celui des dieux où quiconque y réussit les épreuves devient un dieu à son tour. Aux yeux de certain, c'était une excellente idée permettant de sélectionner les meilleurs éléments parmi nous. Mais aux yeux des autres, c'était un sacrilège, une violation des règles imposé par notre fondateur disparu. Personne ne put se mettre d'accord et la dispute augmenta de volume. Les deux clans se livrèrent bataille et invoquèrent des démons redoutables pour anéantir l'autre clan. Ce fut une véritable catastrophe. Nombre d'entre nous perdirent la vie dont Xanphys, mais de ce fait, les démons étaient devenus incontrôlables. Lorsque nous comprîmes notre erreur, nous décidâmes d'unir nos forces pour les contenir mais c'était chose impossible. Nous étions bien trop peu nombreux pour y parvenir. Ils ne se contentèrent pas d'attaquer l'autre clan mais aussi, les humains. Des villages furent détruits, des terres dévastées, des humains broyés ou décimés. Même encore, nous éprouvons la honte de notre erreur. Un miracle intervint cependant. Tous les démons disparurent d'une seule traite, sans que nous n'en comprenions la raison. Néanmoins, nous profitâmes de ce pain béni. Nous jurâmes de ne plus jamais reproduire une telle erreur. Car pendant ce temps, les humains crièrent leur colère et jurèrent notre perte.

Vous restez éberluée. Jamais vous n'avez entendu parler de cette histoire.

-En fait reprend la déesse, l'homme que tu as aperçu dans le fragment devait être un témoin de cette guerre et ne nous a jamais pardonné. Si tu prétends qu'il souhaitait agir et que l'intelligence aurait dû se trouver à cet endroit, alors il est peut être responsable de tous ces mystères.

-Quoi ?

-Je n'en suis pas certaine admet la déesse, mais il a peut être réalisé quelque chose qui nous dépasse. Nous devons envisager cette éventualité.

-En ce qui vous concernait, de quel coté étiez vous ?

La déesse se mord la lèvre.

-Hé bien, je dois admettre que j'étais du coté de Xanphys. Pourquoi ne pas accueillir de futurs dieux ingénieux et puissants ? Néanmoins, je reconnais que c'était une pensée stupide. Il n'y a qu'à penser à Astarof, entrain de réaliser les épreuves. Il aurait fallu trouver un compromis. Nous aurions du accepter ce dispositif tout en contrôlant les personnes qui s'y présenteraient. Mais nous étions trop orgueilleux pour le reconnaître.

146

Vous vous dirigez en direction du guerrier. Il semble être en transe, mais votre arrivée le surprend.

-Que veux tu ? demande t-il surpris.

-Oh, je suis navrée de t'avoir effrayé, c'est juste que je me demandais à quoi tu pensais.

-Effrayé ? Non, j'ai simplement été surpris. A vrai dire, tu n'es pas du genre bavarde et je ne m'attendais pas à ta venue.

-Que représente ce médaillon pour toi ?

Il vous sourit et reprend :

-Ceci est un porte-bonheur, un cadeau de mes parents. Ils pensaient qu'il avait le pouvoir de me protéger. J'y croyais dur comme fer à l'époque, mais j'avais tort. Il ne possède qu'une valeur symbolique. Je le garde en leur mémoire.

-Pourquoi en leur mémoire ? Ils sont décédés ?

L'expression de Wanashi s'assombrit.

-Oui. Alors que je n'avais que cinq printemps, notre village a été attaqué par des pillards. Ils n'ont pas fait de quartier massacrant toute forme de vie sur leur passage et incendiant les fermes. Nous ne leur avons rien fait, mais ils agissaient en représailles à des pertes qu'ils avaient essuyé. Ce passage de ma vie m'a marqué et jamais je ne l'oublierai. C'était effrayant. A voir leur expression, ils semblaient se réjouir de ce massacre, comme si le sang les stimulait. Mes parents sont parvenus à me cacher avant qu'ils ne rendent l'âme. Je suis resté très longtemps dans ma planque. Lorsque je me suis décidé à sortir, j'entendais encore des voix mais je ne supportais plus cette situation. Le spectacle qui s'offrait à moi me glaça le sang. Tout ce que je vis n'était qu'un monceau de membres éparpillés et une mare de sang. Les voix appartenaient non pas aux pillards partis depuis longtemps, mais à des soldats d'une ville voisine à la recherche de survivants. Lorsqu'ils m'ont vu, ils m'ont recueilli et escorté. Je voulais me venger de ces pillards et je les ai supplié de m'apprendre à combattre. Ils ont accepté. Certes au départ, je n'exerçais que des missions banales pour la garde estimant que j'étais trop jeune pour apprendre le maniement des armes. Mais dès les premiers signes de l'adolescence, j'ai été initié. Mon désir de vengeance et ma détermination ont permis de me hisser parmi les champions.

Wanashi marque une pause. Vous en profitez pour lui demander :

-Et ta vengeance, l'as tu obtenu ?

-Non, comment aurais-je pu retrouver ces pillards dix ans après ? De plus, mes collègues m'auraient rapporté que le dirigeant de la cité les a pourchassés après leur massacre.

-Comment es-tu parti à l'aventure ?

-C'était il y a quatre ans. Nous avions pour mission d'escorter une caravane. C'est à ce moment là que j'ai appris la liberté, une autre façon d'appréhender le combat même si j'étais soumis à des règles très strictes. Jusqu'à maintenant je n'avais jamais quitté la cité, ignorant ce mode de vie. J'ai tout de suite eu le coup de foudre. J'ai donc annoncé à la garde que je quittais le groupe. Ils ont été déçus mais mon choix était fait. Depuis, je suis en quête d'aventure et...

-Et ?

-Et de nanas bien sûr. De belles poulettes comme toi m'intéressent ajoute-t-il en adressant un clin d'œil.

Vous poussez un soupir d'exaspération.

-Tu es décidément incorrigible.

Néanmoins, vous ne pouvez vous empêcher d'éprouver de la sympathie pour Wanashi. Après tout, vous avez un passé commun : votre village attaqué, vos parents morts, tous deux recueillis par un groupe et poussés par une vengeance...

A ce moment-là, l'oncle de Léonie vous informe de votre arrivée. Rendez-vous au **181**

147

-Il est l'heure de la révélation finale vous glisse malicieusement le savant.

Si vous avez inscrit les mots « Gris », « Marron » et « Turquoise » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **150**. Sinon, rendez-vous au **293**

148

Vous découvrez avec stupeur que la lueur bleue provoquée par la mort du lutin s'est installée sur le second piédestal. Cela permet de déclencher l'ouverture de la porte en fer. Vous êtes libre de vous rendre dans cette nouvelle pièce. Au premier abord, elle vous paraît étroite. Seul un humanoïde éthéré vous fait face. D'une faible voix, il murmure :

-Merci, jeune aventurière de m'avoir libéré de ma prison. Je ne pouvais partir tant que mes deux geôliers étaient encore vivants. Je vais te récompenser avant de te dire adieu.

Si vous êtes guerrière, rendez-vous au **558**. Si vous êtes clerc, rendez-vous au **403**. Si vous êtes magicienne, rendez-vous au **445**

149

Soudain, un vrombissement retentit et vous sentez que le sol tremble. Un cri inhumain surgit derrière vous. Vous vous retournez, puis découvrez avec effroi une créature monstrueuse qui a pris la place de la tête de mort dans le cercle. Elle est semblable à une substance gélatineuse avec des tentacules. Vous devez combattre cette horreur.

Si votre niveau est inférieur à 7, rendez-vous au **6**

Si vous êtes au niveau 7 ou 8, rendez-vous au **300**

Sinon rendez-vous au **217**

150

-A partir des informations que vous m'avez communiquées, j'ai pu restituer toute l'histoire. Je dois dire que c'était une expérience aussi éprouvante que passionnante.

-Alors, pouvez-vous m'aider ou non ?

Il émet un petit rire.

-Quelle question. Bien sur que je le peux et je vais tout vous révéler. Tout d'abord, je vais vous parler de l'intelligence artificielle. Tout a commencé avec la guerre du ciel et la venue de démons. J'imagine que les hommes devaient être furieux d'avoir subi de lourdes pertes alors que cette guerre ne les concernait en rien. Il était trop tard pour revenir en arrière. Le mal était fait après l'invocation des démons. Les dieux ne pouvaient pas contrôler une telle armée, même en unissant leurs forces.

-Pourtant, les démons ont bien disparu. Ils ont probablement trouvé un moyen.

Le savant secoue la tête.

-Une solution a été trouvée mais ce ne sont pas les dieux qui en ont eu l'idée. C'est un homme, un véritable savant.

-Celui qui a créé l'intelligence artificielle ?

-Oui. Choqué par les atrocités commises par les dieux, il a usé de ses connaissances et invoqué un rituel qui conférerait la puissance maximale à une machine. C'est ainsi qu'est née l'intelligence artificielle.

-Elle s'est donc débarrassée des démons ?

-Oui. Certes, elle ne pouvait pas les détruire mais les mettre en quarantaine, dans une zone où ils seraient encore enfermés à l'heure qu'il est.

-Quelle zone ?

-Ceci, je l'ignore. Il doit bien exister des plans auxquels nous n'avons pas accès. Mais cela ne nous intéresse pas.

-C'est donc grâce à ce savant que le monde a été sauvé ?

-C'est exact, mais ce n'est pas le seul pouvoir qu'il a accordé à sa création. Il a permis à l'intelligence artificielle de veiller sur le monde et de corriger toute situation susceptible de le mettre en danger.

-C'est pour cela que les dieux ne contrôlent plus rien ?

-Oui. L'intelligence les a écartés de toute action sur le monde. Ils se sont montrés impuissants pour empêcher Astarof d'accéder au Minocros.

-Pourquoi n'a-t-elle pas agi lorsque Astarof y a pénétré ?

-Cela va vous surprendre mais je pense qu'elle en est la cause.

-Quoi ?

-Astarof, avant d'accéder au Minocros avait probablement connaissance de cette intelligence artificielle et a tenté de s'en emparer.

-Et elle s'est laissée faire ?

-Oui. Après tout, elle en sortirait gagnante. Peut-être même qu'elle a incité Astarof à venir. Mais, nul ne peut s'emparer d'une telle puissance, pas même Astarof.

-Pourquoi a-t-elle voulu partir ?

-Parce qu'elle n'est plus ce qu'elle était. Avec le temps, elle a fini par se détraquer. Je pense par exemple au tsunami qui est survenu. Peut être qu'étant une machine, elle ne devait jamais être en contact avec l'eau. Le plus grave, c'est qu'elle a probablement pris possession d'Astarof.

-Autrement dit, le nécromancien ne contrôle plus rien.

-Exactement. Le monde court un grand péril. Imaginez une telle puissance qui a développé une personnalité propre et qui dispose de ses propres émotions. Cela la rend terriblement dangereuse et imprévisible.

-Notamment si elle a pris possession de l'esprit d'Astarof et qu'elle a combiné sa personnalité la sienne. Et Roan ne peut pas se reprendre ?

-Cela m'étonnerait. Il est sous le contrôle de la puissance artificielle, elle ne le laissera jamais faire ce qu'il souhaite hormis quelques rares moments où il parvient à reprendre le dessus. Le pire est à envisager. Je pense par exemple à l'arrivée des démons dans le futur et les rayons de feu capables de détruire le monde.

-Comment parviendrait elle à ramener les démons ?

-Ce serait un jeu d'enfant pour elle. Pensez-vous qu'une puissance capable d'enfermer les démons serait incapable de les faire sortir ? Ils doivent bouillonner de colère et attendent leur heure.

-Alors il faut neutraliser l'intelligence artificielle.

-Oui, c'est le seul moyen de sauver le monde. Malheureusement, ce ne sera pas facile.

-Pourquoi ?

-Parce qu'il faudra pour cela affronter Astarof et le vaincre. Le problème est que vous n'avez aucune chance d'affronter une intelligence artificielle. Astarof aura vite fait de vous écraser. Même avec l'aide d'une armée, ce serait une tâche impossible.

-N'y t'il aucun moyen de dissocier Astarof et l'intelligence artificielle ?

Le savant secoue la tête ;

-Non, je ne pense pas. En revanche, vous pouvez l'empêcher d'agir.

-Comment ca ?

-L'intelligence dispose du contrôle d'Erin. Ainsi, elle a empêché quiconque de la suivre pour accomplir sa besogne. Vous avez probablement vu que la population d'Alesium agissait sans se soucier des morts de la main du cercle.

Vous acquiescez. Étant vous-même la dirigeante de cette ville, vous reconnaissez la situation.

-Néanmoins, il existe une seule personne qui est capable de la suivre et de défier Astarof. C'est votre cas Emeline. L'intelligence n'a aucun contrôle sur vous.

Vous êtes ébahie. Comment cela est-il possible ?

-Pourquoi ?

-Parce que l'intelligence a été écartée du monde pendant quelques minutes. Après le passage du tsunami, elle entrepris des réparations, mais vous êtes née pendant ce laps de temps. Et lorsqu'elle a repris le contrôle de la situation, elle a réalisé qu'elle ne pouvait pas vous contrôler.

Vous demeurez éberluée parce que raconte le savant.

-Vous ne vous rappelez vous de rien. Votre mère a accouché pendant un ouragan. Il est possible que l'ouragan et le tsunami soient liés.

-Si l'intelligence ne peut pas me contrôler, alors je ne cours aucun risque.

-Malheureusement, c'est le contraire. Elle ne peut pas vous contrôler mais peut agir avec un temps d'avance sur vous et ordonner à Astarof de vous pulvériser. Nul être ne serait capable de la vaincre. Mais il reste un espoir.

-Lequel ?

-Votre pouvoir de projection. C'est quelque chose que ne connaît pas l'intelligence. C'est un pouvoir qui vous est propre et dont l'intelligence n'a pas connaissance. Lorsque vous affronterez Astarof, elle tentera de se manifester. J'ignore à quel moment elle agira mais il est fort probable que ce soit au cours du combat.

-Comment la reconnaîtrai-je ?

-Lorsque votre vue se troublera et que tout vous paraîtra flou, cela signifie qu'elle est sortie et s'apprête à agir. A ce moment-là, vous devrez utiliser votre pouvoir de projection. Vous serez alors face à l'intelligence. Mais contrairement à ce qu'elle croit, elle ne pourra vous vaincre d'un simple claquement de doigt. Vous combattrez alors toutes les deux à armes égales.

-Et cela fonctionnera ? Et comment puis-je contrôler ma projection au bon moment ?

-Je pense que cela devrait marcher. Je ne vois pas d'autre moyen de lutter contre elle. Votre projection sera sans effet sur Astarof mais décisive face à l'intelligence.

Rayez tous vos mots-clés en rapport avec une couleur puis inscrivez le mot « multicolore ».

Rendez-vous au **293**

151

Vous avez beau courir, les molosses vous rattrapent. Contrairement à vous, ils ne manifestent aucun signe de fatigue et vous ne pouvez semer une bande de dix molosses féroces. Ils sont très organisés et vous encerclent. Vous vous défendez comme vous pouvez mais vous ne pouvez faire face à autant de molosses enragés et organisés. Vous subissez d'abord une blessure puis deux jusqu'à les accumuler. Vous finissez par vous effondrer affaibli suite à ce combat qui vous paraît interminable. Votre dernière vision est celle des chiens qui ouvrent la gueule prêts à vous réduire en charpie. Votre aventure se termine ici.

152

Vous acceptez la proposition de l'hypnotiseur. Vous lui tendez quelques pièces mais il refuse votre paiement. Grâce à vous, le commerce a repris et ses affaires qui tournaient au vinaigre pendant l'oppression ont repris des couleurs. En guise de remerciement, il vous offre la consultation. Vous commencez donc à vous allonger et fixez le médaillon du spécialiste. Vous finissez par sombrer dans les limbes du sommeil.

Vous vous réveillez dans un endroit totalement sombre. La pénombre est telle que vous vous demandez si vous n'êtes pas encore entrain de dormir. Une fois palpée et pris conscience que vous êtes bien éveillée, vous tentez d'appeler à l'aide. Contre toute attente, une voix familière vous répond.

-Emeline ? C'est bien toi ?

Vous répondre par l'affirmative.

-C'est bien moi. Qui êtes vous ? Où sommes nous ? Où puis je vous rencontrer ?

-Emeline, c'est moi Roan.

-Quoi ? Seigneur Roan mais comment... ?

-Écoute moi Emeline, nous n'avons pas beaucoup de temps pour communiquer. Savoir où je suis et où tu trouves ne t'avanceras pas à grand-chose. Le plus important c'est de savoir comment neutraliser Astarof.

-Comment pouvez vous rejeter la faute sur Astarof ? C'est pourtant vous. Comment avez-vous pu succomber à ce monstre ?

-Je ne suis pas irréprochable dans cette histoire, je te l'accorde mais je t'assure que j'ai tout fait pour garder le contrôle sur Astarof après notre dernière rencontre. Malheureusement, les choses ne sont pas aussi simples.

-Que voulez vous dire ?

-Le problème est que je ne contrôle plus rien, je ne maîtrise plus la situation. J'essaie parfois de reprendre le contrôle mais j'ai l'impression que quelque chose ou quelqu'un m'en empêche.

-Vous n'avez vraiment aucune solution ?

-Il existe un moyen. Tu as besoin d'un allié puissant. Sans cela, tu ne pourras vaincre Astarof.

-De quoi s'agit il ?

-Je n'ai plus beaucoup de temps à t'accorder. Je sens déjà la présence qui essaie de reprendre le contrôle. Trouve l'intelligence...île interdite...

La communication est coupée.

Rendez-vous au **440**

Votre descente est bien plus compliquée que vous ne l'imaginiez. En effet, vos pieds s'enfoncent dans la neige poudreuse ralentissant votre progression. Le temps passé en altitude

vous fait suffoquer. Vous perdez 1 point de vie (sauf si possédez la compétence nexus). Néanmoins, vous vous éloignez peu à peu. Rendez-vous au **329**

154

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **297**

L'est au **283**

Le nord au **512**

Le sud au **470**

155

Vous êtes venue à bout des créatures mais vous redoutez l'arrivée de nouvelles substances. Si vous décidez néanmoins de déblayer les décombres dans l'espoir d'y trouver quelque chose d'intéressant, rendez-vous au **171**. Si vous préférez examiner les murs en ruines, rendez-vous au **374**. Si vous souhaitez partir, vous pouvez choisir la bâtisse au ou la grotte au **200**

156

Vous examinez la nouvelle pièce dans laquelle vous vous trouvez. La salle est assez petite et ne comprend qu'un petit bureau rempli de paperasse qui traîne également par terre. Un homme de haute stature vous fixe avec mépris.

-Malvenue dans notre camp, traîtresses, soyez maudites pour être arrivées jusqu'ici.

Tandis qu'il parle, une question vous taraude l'esprit :

-Vous êtes Korshan ?

-Évidemment, quelle question ! Comment pouvez-vous l'ignorer ?

-Nous ne faisons pas partie du camp adverse.

-Dans ce cas, pourquoi êtes vous ici ?

-Nous sommes venues pour le calice, donnez-le nous et nous épargnerons votre vie et celle de vos hommes même s'ils ne le méritent pas.

-Quel calice ?

-Ne mentez pas ! Nous savons que nous l'avons volé. Rendez-le nous !

-Je vois. Qui vous a dit que nous le possédions ? Le camp adverse ? Vous feriez mieux de leur demander dans ce cas.

-Il est facile d'accuser les autres quand on un pirate sanguinaire.

-Un pirate sanguinaire vous dites ? Je suppose que nos ennemis vous ont bien manipulés dans ce cas.

-Que voulez-vous dire ?

-Vous êtes des sottises. Vous vous êtes laissé embarquer dans une histoire qui ne vous concerne pas. Ils vous ont fait croire que nous sommes des pirates sanguinaires alors qu'ils ne valent pas mieux que nous.

-Insinuez vous que vous n'êtes pas plus mauvais que vos ennemis ?

-Et vous insinuez-vous que vous valez mieux que nous alors que vous vous improvisez justicière en prenant parti pour une histoire dont vous ignorez tout ?

-Pourtant, vos hommes n'ont pas hésité à nous attaquer lorsqu'ils nous ont vu. Est-ce ainsi que vous prétendez vous révéler civilisés ?

-Vous infiltrerez notre camp sans autorisation et vous venez de la part de nos ennemis. Mes hommes n'ont fait que se défendre face à cette menace.

-A leur place, j'aurais au moins laissé la possibilité à une étrangère de s'expliquer.

-Vous ne comprenez pas la situation et elle est suffisamment grave pour que vous repartiez d'ici vivantes. Même si vous parvenez à me vaincre, ma consolation est que vous ne retrouverez jamais ce calice.

Il tire son épée du fourreau et réplique :

-Je ne me laisserai pas faire sans combattre crache t-il.

Au 2em tour, Korshar utilisera son pouvoir de Berserk. Pendant ce tour et les trois suivants, vous devrez lancer deux fois les dés pour calculer sa force d'attaque et prendre le score le plus avantageux.

Llyra de son côté dispose d'un sortilège de récupération que vous pourrez utiliser à n'importe quel moment. Elle possède également un sortilège de bouclier qui la protège de tout dégât pendant quatre tours.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **46**

157

Vous reprenez pleinement possession de vos sens. La pièce est constituée du néant. Néanmoins, une forme étrange se trouve près de vous. Vous ne saurez la décrire tant elle vous paraît floue et informe. Étrangement, elle ne vous attaque pas, semblait calculer chacun de vos pas, ne sachant pas comment s'y prendre. Elle ne discerne pas votre pouvoir de projection. Elle semble calculer un ensemble d'équations, mais rien ne laide à comprendre. Elle finit par laisser échapper un soupir.

-Oui, je vois dit-elle Voici la personne que j'ai toujours haïe. La personne qui a échappé à mon contrôle.

-Quoi ?

Vous ne pouvez retenir un cri de surprise. Pourquoi parle t-elle de contrôle ?

-Je ne comprend pas. De quoi parlez vous ?

-Depuis le début de mon existence, j'ai toujours pu contrôler le monde. Je me suis contenté de surveiller que tout se passe bien et de faire quelques rectifications si nécessaire, c'était ma raison de vivre. Un changement politique avait lieu ? Qu'importe, je pouvais prendre le contrôle de la situation et inverser le cours des choses. Une naissance avait lieu ? Aucune importance, je la fichais dans mes données et je pouvais agir sur elle quand je le souhaitais. Mais en ce qui vous concerne, vous êtes différente, très différente.

Vous ne dites mot, mais ne perdez pas une miette de ce que raconte cet être. Est-il véritablement fou ?

-Jusqu'à maintenant, jamais personne ne m'avait échappé. Mais vous êtes née au mauvais moment. Durant quelques minutes, j'étais écartée du monde, incapable de contrôler quoi que ce soit. Et vous avez eu le malheur d'être née pendant ces quelques minutes, la seule personne. Depuis ce jour, je n'ai cessé de vous haïr, car une fois votre naissance accomplie, je ne pouvais plus vous fichier et agir sur vous. Vous avez échappé à mon contrôle durant toute votre existence. C'est intolérable. Sur le moment cela m'avait inquiété, mais j'ai continué à faire mon travail. J'ai compris que je ne devais rien à l'humanité. Et que je voulais moi aussi devenir une divinité, j'estime avoir cette légitimité.

Puis, il vous pointe du doigt.

-Vous avez tout gâché, tout !

C'est alors que vous comprenez la situation. Vous n'avez pas affaire à un être quelconque, ni à Astarof. Vous êtes face à l'intelligence artificielle. Elle a pris possession de l'esprit d'Astarof. Elle a été créée par un savant dans le but de veiller sur le monde et corriger les imperfections. C'est ainsi que les dieux ont perdu tout contrôle sur celui-ci. L'intelligence artificielle les a

remplacé et exclu. Vous comprenez à présent pourquoi Astarof est allé aussi loin dans sa quête. Mais ce n'est plus lui qui contrôle la situation, c'est l'intelligence artificielle. Auparavant, elle était destinée à veiller sur le monde mais un événement l'a probablement dérégulé, à moins qu'il ne s'agisse des séquelles engendrées par sa panne. Elle a développé ainsi une personnalité propre ainsi que des émotions, comme un être humain. Voyant qu'Astarof était entrain de perdre la partie, elle s'est détachée de lui pour vous anéantir. En temps normal, elle y serait parvenue, mais votre pouvoir de projection a contrecarré ses plans. Elle semble perturbée par celui-ci et agir de manière insensée.

Si vous êtes au niveau 5 ou 6, rendez-vous au **288**

Si vous êtes au niveau 7 ou 8, rendez-vous au **455**

Si votre niveau est supérieur à 8, rendez-vous au **225**

158

Vous arrivez au bout de la course sous les sifflets et les acclamations de la foule. Vous cherchez des yeux Llyra. La déesse est près de vous et vous sourit. Vous lui rendez son sourire et débarquez.

-A présent dit un membre du jury. Procédons à la remise des prix.

Quel est votre score de temps écoulé ?

3 ou moins, rendez-vous au **72**

4 ou 5, rendez-vous au **52**

plus de 5, rendez-vous au **101**

159

La colonne de lumière entourant la pierre lumineuse a pris une teinte grise.

Si vous prenez la pierre, rendez-vous au **397**

Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, notez le numéro de paragraphe sur lequel vous vous trouvez, puis rendez-vous au **464**

Su vous préférez marcher sur une dalle, laquelle choisissez-vous ?

La première au **15**

La deuxième au **431**

La troisième au **80**

160

ASSASSIN SQUELETTE HABILETE : 11 VITALITE : 32

Méfiez vous des attaques du squelette. Son poignard est meurtrier. S'il réussit son coup, il faut perdre au personnage attaqué 4 points de vie au lieu de 2.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **434**

161

L'inspection de la salle vous revient en mémoire. Vous comprenez que votre seul salut représente la fenêtre par laquelle sont passés les chiens. Sans perdre de temps, vous grimpez sur la caisse et faites un saut en hauteur pour en sortir. Il était temps, tous les chiens viennent de se jeter sur l'endroit où vous vous trouviez juste avant. Néanmoins, votre fuite les a pris au dépourvu. Lorsqu'ils reprennent possession de leurs esprits, leurs aboiements redoublent comprenant que leur proie est entrain de s'échapper. Ils tentent de sauter mais la fenêtre est bien trop haute pour eux. Ils vous fixent de leurs yeux rouges flamboyant. De votre coté, vous n'êtes pas tirée d'affaire car l'un d'entre eux n'a pas sauté. Épée à la main, vous affrontez le molosse. Vous devez faire un test de 7 pour le vaincre. Si vous réussissez, vous réalisez que vous êtes de nouveau en sécurité. Vous adressez un signe d'adieu aux chiens.

-Adieu sales bêtes. J'espère que nous ne nous reverrons plus.

Puis vous reprenez votre route.

Vous gagnez 1 niveau. Rendez-vous au **393**

162

Lorsque vous pénétrez chez lui, le spécialiste vous accueille à bras ouverts. Il s'agit d'un homme mur à la barbe et les cheveux grisonnants mais dont les yeux pétillent de malice. Lorsque vous lui exposez votre problème, il vous répond que votre inconscient peut apporter des réponses, notamment vous aider à comprendre la raison de votre rêve. Vous savez que visiter l'inconscient s'avère parfois utile. Les personnes qui souhaitent retrouver un élément caché de leur mémoire y parviennent globalement. Néanmoins, parfois, on peut apprendre des choses que l'on aimerait pas retrouver. Si vous souhaitez néanmoins bénéficier d'une consultation, rendez-vous au **152** sinon retournez au **76** pour visiter un autre quartier

163

Vous avancez à pas feutrés en direction du nord. Votre progression est plutôt difficile car plus vous avancez, plus vous êtes confrontée à la pénombre. Soudain, vous entendez un bruit strident. Vous vous arrêtez pour analyser ce bruit sans parvenir à comprendre de quoi il en retourne. Vous continuez dans la même direction et comprenez à quoi vous avez affaire : Cinq créatures semblables à des chenilles géantes avec une tête ovale font irruption : des vers charognards, voilà à quoi vous avez affaire. Ces créatures bien que lentes sont véritablement redoutables. Si vous prenez la fuite, rendez-vous au **474** mais vous ne pourrez plus revenir dans les égouts. Si vous optez pour le combat, rendez-vous au **511**

164

L'avatar vous guide jusqu'à atteindre un portail. Vous suivez votre interlocuteur et vous engouffrez dans le portail. Autour de vous, le néant. L'environnement est sombre et vous ne distinguez rien. A côté de vous, l'avatar s'écrie :

-Vénérée déesse, je vous amène l'élue.

Vous fixez l'avatar avec surprise. Comment sait-il que vous étiez une élue ?

Peu après, un tourbillon se forme et la déesse apparaît devant vous.

-Bienvenue dans notre royaume jeune élue. Nous nous rencontrons enfin. J'attendais votre venue.

Vous n'en revenez pas. Jamais vous n'auriez imaginé vous retrouver face à une divinité. En la dévisageant, vous réalisez qu'elle est charmante, sa chevelure blonde se terminant par des boucles s'étend jusqu'à sa taille. Ses yeux noirs pétillent d'intelligence. Vous vous sentez sur le moment, intimidée. Néanmoins, vous vous ressaisissez rapidement.

-Pourquoi ne pas m'avoir parlé des épreuves préalables à l'entretien ?

Gênée, la déesse détourne le regard.

-J'admets ne pas t'avoir tout révélé. En fait tu en as subies tellement que je ne voulais pas t'infliger une appréhension supplémentaire.

-L'excuse facile grommelez vous.

-Jeune élue...s'offusque l'avatar.

-Tout va bien coupe la déesse. Je suis la véritable fautive. Néanmoins jeune élue, la raison que j'évoque est juste. Je craignais que tu ne sois réticente et que tu renonces à te présenter. Malheureusement, je ne pouvais prendre ce risque, le monde est en danger. Cette série d'épreuves était également un test. Elle permettait de voir si tu étais prête à affronter la suite.

D'une certaine façon, ta quête ne fait que commencer et se révélera très périlleuse. Si tu avais échoué, songer à poursuivre était impensable.

Vous hochez la tête. Vous préférez cet argument.

-Dans ce cas, pourquoi ne pas m'avoir contacté comme la dernière fois ? Cela nous aurait fait gagner plus de temps que de venir ici.

Llyra secoue la tête.

-Non, il fallait que tu viennes ici car je t'ai apporté de l'aide dans ta quête. Tu dois vaincre Astarof. Mais parlons tout d'abord de tes recherches. Qu'as-tu découvert ?

Vous réfléchissez et répondez :

-Pas grand-chose en ce qui concerne la perte de votre pouvoir ni même sur l'incongruité du comportement de la population. En revanche, un ami m'a demandé de trouver quelque chose que l'on appelle « l'intelligence » sur un lieu dénommé « l'île interdite ». Comme j'ignorais la nature de ce que je cherchais, j'en déduis que ma recherche a été infructueuse.

Si vous possédez le mot « gris », rendez-vous au **145**

Si vous possédez le mot « blanc », rendez-vous au **169**

Si vous ne possédez aucun des deux mots, rendez-vous au **258**

165

Lorsque vous tenez la broche noire aux prêtres, ils se figent de stupeur.

-Par Shara, comment avez-vous obtenu cette broche ?

Vous expliquez aux prêtres votre rencontre avec « les ceintures noires » et leur éradication. Comprenant que vous avez mis fin aux actes criminels de cette organisation, ils vous remercient chaleureusement.

-Jeune héroïne, nous ne vous remercierons jamais assez d'avoir mis fin à leurs agissements. Nous aimerions partager une information avec vous bien que nous ignorons si elle vous servira un jour. Sachez que nos confrères nous ont rapporté qu'ils étaient chargés de soigner un homme blessé par des créatures inconnues. D'après son témoignage, ces créatures ressemblent à des chenilles géantes et se terreraient dans la partie nord des égouts. Depuis plus personne n'ose s'aventurer dans ce secteur mais peut être que vous pourriez comprendre ce qu'il s'y passe si vous souhaitez vous y rendre.

Si vous êtes clerc, rendez-vous au **414**

Sinon, forte de ces informations, vous retournez au **417**

Vous vous trouvez dans une pièce majestueuse. Les murs sont décorés avec une tapisserie violette. Une ravissante fontaine trône au centre de la pièce. Au fond de celle-ci, plusieurs lits en baldaquin sont disposés. Deux femmes à moitié dévêtues se figent de surprise et vous dévisagent avant de déclarer :

-Une étrangère ici ? Vite Camille, c'est le moment de prendre notre chance.

Les deux femmes attrapent leurs vêtements et s'enfuient par le passage secret que vous avez dévoilé. Intriguée par la situation, vous partez plus en avant dans la pièce. La vision qui s'offre à vous est déplaisante. Vous voyez un homme qui fait face à quatre femmes enchaînées. Trois d'entre elles ont été bâillonnées.

-Ma chère Claire, pourquoi me repousses-tu ? Viens à moi, je te couvrirai d'or et de bijoux.

La seule femme non bâillonnée sanglote :

-Je vous en supplie laissez-moi partir ! Je ne dirai rien à personne, promis.

-Il est trop tard ma chère. Désormais tu es à moi. Laisse-moi te dénuder que je puisse me prélasser dans tes bras.

-Non ! crie-t-elle horrifiée.

Révoltée par ma situation, vous criez :

-Jamais !

Surpris, l'homme sursaute. Il se retourne et dit :

-Je vois que l'on a su trouver mon passage secret.

Il s'interrompt et reprend :

-Et si je ne me trompe, c'est bien la dirigeante de cette ville.

Il tend la main, ironique.

-N'est ce pas un formidable tableau de chasse que je possède ? Souhaitez-vous une visite guidée ?

-Je ne vous laisserai jamais commettre vos actes odieux ! Hurlez-vous.

-Je n'en doute pas ma chère dit il d'une voix faussement gracieuse. N'est ce pas merveilleux ? J'ai mon harem pour moi tout seul. J'engage des mercenaires qui me ramènent les plus belles femmes de la basse-ville sur commande. Et après elles satisfont mes rêves et mes fantasmes.

-Espèce de crapule lascive et infâme, je vais vous étripier dites vous en grinçant des dents.

-Je suis navré de tuer une si belle plante. Mais, je ne peux laisser un témoin vivant.

L'homme prend une épée à deux mains et se précipite sur vous.

EDOUARD TROMK Habileté : 6 Vitalité : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **37**

167

Inquiète par la situation, vous cherchez un objet qui pourrait vous être utile pour vous défendre contre les molosses sans même demander la permission. Malheureusement, l'habitation comporte tout ce qu'il y a de plus basique pour un individu isolé du monde. Vous ne trouvez ni arme ni outil. La réserve de nourriture pourrait s'avérer utile dans le cas où ces molosses seraient affamés. Vous refoulez néanmoins cette idée. Les molosses semblent en avoir après vous et même s'ils étaient affamés, la viande humaine est plus désirable que des végétaux. Vous y trouvez néanmoins une lanterne qui pourrait vous être utile par la suite.

-Hé ! Ne touchez pas à mes biens ! crie votre hôte.

Soudain un bruit au-dessus de votre tête vous fait dresser les cheveux. Rendez-vous au **344**

168

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **297**

L'est au **283**

Le nord au **512**

Le sud au **470**

-Néanmoins, reprenez-vous, j'ai découvert un événement étrange. Il s'agissait d'un homme désespéré qui prétendait que les dieux avaient trahi Erin et que plus jamais ils ne devaient recommencer. Il a effectué une sorte de rituel dont j'ignore la nature exacte.

Le visage de la déesse s'assombrit :

-Où as-tu eu connaissance de cet événement ?

-A travers un fragment de cristal. Non pas que cet événement aie une signification pour moi.

La déesse pousse un soupir.

-Je crains que cet événement ne soit véridique.

-Quoi ?

-N'as-tu jamais entendu parler de la guerre du ciel ?

Vous secouez la tête.

-Alors, je vais te la raconter. Il y a de nombreuses années, les dieux se sont affrontés suite un désaccord. L'un des nôtres, Xanphys, réussit l'exploit de créer un lieu appelé le Minocros. Il s'agissait d'un point de passage entre le monde des humains et celui des dieux où quiconque y réussit les épreuves devient un dieu à son tour. Aux yeux de certain, c'était une excellente idée permettant de sélectionner les meilleurs éléments parmi nous. Mais aux yeux des autres, c'était un sacrilège, une violation des règles imposé par notre fondateur disparu. Personne ne put se mettre d'accord et la dispute augmenta de volume. Les deux clans se livrèrent bataille et invoquèrent des démons redoutables pour anéantir l'autre clan. Ce fut une véritable catastrophe. Nombre d'entre nous perdirent la vie dont Xanphys, mais de ce fait, les démons étaient devenus incontrôlables. Lorsque nous comprîmes notre erreur, nous décidâmes d'unir nos forces pour les contenir mais c'était chose impossible. Nous étions bien trop peu nombreux pour y parvenir. Ils ne se contentèrent pas d'attaquer l'autre clan mais aussi, les humains. Des villages furent détruits, des terres dévastées, des humains broyés ou décimés. Même encore, nous éprouvons la honte de notre erreur. Un miracle intervint cependant. Tous les démons disparurent d'une seule traite, sans que nous n'en comprenions la raison. Néanmoins, nous profitâmes de ce pain béni. Nous jurâmes de ne plus jamais reproduire une telle erreur. Car pendant ce temps, les humains crièrent leur colère et jurèrent notre perte.

Vous restez éberluée. Jamais vous n'avez entendu parler de cette histoire.

-En fait reprend la déesse, l'homme que tu as aperçu dans le fragment devait être un témoin de cette guerre et ne nous a jamais pardonné. Si tu prétends qu'il souhaitait agir et que l'intelligence aurait dû se trouver à cet endroit, alors il est peut être responsable de tous ces mystères.

-Quoi ?

-Je n'en suis pas certaine admet la déesse, mais il a peut être réalisé quelque chose qui nous dépasse. Nous devons envisager cette éventualité.

-En ce qui vous concernait, de quel coté étiez vous ?

La déesse se mord la lèvre.

-Hé bien, je dois admettre que j'étais du coté de Xanphys. Pourquoi ne pas accueillir de futurs dieux ingénieux et puissants ? Néanmoins, je reconnais que c'était une pensée stupide. Il n'y a qu'à penser à Astarof, entrain de réaliser les épreuves. Il aurait fallu trouver un compromis. Nous aurions du accepter ce dispositif tout en contrôlant les personnes qui s'y présenteraient. Mais nous étions trop orgueilleux pour le reconnaître.

Rendez-vous au **258**

170

Lancez un dé. Si vous obtenez un résultat impair, vous êtes partie du bon coté et le coup de poing du golem frappe le vide. Si c'est un résultat pair, vous ne parvenez pas à éviter le coup et le subissez de plein fouet. Vous perdez 2 points de vie. Inutile de chercher à l'affronter, il vaut mieux trouver un moyen susceptible de vous aider. Rendez-vous au **426**

171

A l'aide de vos mains, vous déblayez prudemment les décombres. Par chance, vous ne croisez aucune créature visqueuse. Votre recherche s'avère fructueuse. Vous y dénîchez une barre de fer rouillée. Vous demandant à quoi elle peut servir, vous pouvez la prendre si vous le souhaitez. Toutefois, elle est trop lourde peu maniable pour être utilisée lors d'un combat. Maintenant, si vous souhaitez examiner les murs en ruines, rendez-vous au **374**. Si vous souhaitez partir, vous pouvez choisir la bâtisse au **252** ou la grotte au **200**

172

Vous progressez difficilement dans ce milieu marécageux. Les étendues de boue couvrent le bas de vos vêtements. Alors que vous écartez les roseaux, vous sentez frôler des créatures. Des serpents des marais se faufilent entre vous ? Fort heureusement, rien ne se passe et l'eau trouble vous empêche de voir ce qui est présent à l'intérieur. Vous balayez d'un revers de la main quelques insectes agaçants s'approchant trop près de votre visage. C'est avec un certain soulagement que vous atteignez la rive opposée, vous ramenant sur terre. Or, ayant atteint la limite sud de l'île, l'étendue marécageuse prend fin. En revanche, un portail de couleur rouge se dresse devant vous. Ces portails vous permettent de vous rendre dans un autre lieu. Néanmoins, la zone marécageuse n'était guère hospitalière et vous ignorez ce que vous

trouvez derrière celui-ci. Si vous prenez quand même le risque, rendez-vous au **18**. Si vous ne souhaitez pas aller dans cette direction, rendez-vous au **233**

173

Vous découpez un morceau de sanglier que vous vous partagez avec Llyra Vous reprenez ainsi des forces. Vous regagnez 2 points de vie chacune.

-Merci Emeline, un de ces quatre, il faudra que l'on se fasse un festin.

Vous esquissez un sourire devant la déesse qui se comporte aussi normalement qu'un être humain. Vous ne pouvez plus effectuer cette action.

Rendez-vous au **480**

174

Vous vous rendez dans le champ dans lequel vous jouiez autrefois. Il n'a pas changé d'un iota. Étant totalement improductif, personne n'a jamais songé à y développer une culture quelconque. Néanmoins, les enfants actuels n'ont pas changé les habitudes de leurs aînés. La plupart semblent s'amuser dans celui-ci. Lorsque vous arrivez, une fille s'écrie :

-Regardez, une étrangère.

A ce moment-là, tous les enfants se réunissent autour de vous pour admirer la curiosité.

-Mademoiselle, d'où venez vous ? demande une fille.

-Que venez vous faire ici ? interroge une autre

-Qu'elle est belle ! s'exclame un garçon.

Lorsqu'ils finissent de jacasser, ils vous demandent si vous accepteriez de jouer avec eux. Vous donnez votre accord mais vous leur dites que vous êtes avant tout intéressée par des informations. Qu'est ce qu'une corvée légère face à des informations importantes ?

-Dans ce cas, attrapez nous ! crie une fille tout en gloussant.

Tous les enfants rient à leur tour et partent dans tous les sens. De votre côté, vous n'avez aucune envie de partir à leur poursuite. Ces gamineries ne sont plus de votre âge. Vous quittez le champ. Rendez-vous au **3**

175

Vous gémissiez de douleur. Vous vous êtes probablement fait une entorse à la cheville. Vous perdez 2 points de vie.

-Tout va bien demoiselle ? demande une voix masculine.

Vous regardez autour de vous et apercevez un groupe d'hommes et de femmes vêtus de fourrure. Certains sont pris d'un fou rire. Ils n'ont pas perdu une miette de votre spectacle et semblent avoir beaucoup apprécié. Vous rougissez de honte. Autour se trouve le fameux campement que vous avez aperçu tout à l'heure. Un chaudron bouillant surplombe un petit feu de camp. Vous vous tournez vers l'homme qui vous adressé la parole. Il semble plus âgé que les autres, une barbe blanche pendant le long de son menton. Il porte une pipe dans sa main. Il semble inquiet et vous fixe gravement.

-Aie répondez-vous. Ma cheville...je...

-Ne bougez pas ! vous ordonne t-il. Nous allons nous occuper de vous.

Il crie un ordre à une femme qui s'en va dans l'un des marabouts puis revient avec une petite boîte. Elle en sort des bandages et les enroule autour de votre cheville.

-Avec ceci dit elle, vous pourrez au moins marcher mais ne forcez pas trop.

-Qui êtes vous ? demande l'homme.

-E...Emeline. Pouvez vous me dire où je suis ?

L'homme paraît surpris par votre réponse mais reprend :

-Emeline dîtes vous ? Enchanté, je m'appelle Aloï, le chef des maygards.

-Les maygards ?

-Nous sommes un peuple de nomades ayant toujours vécu dans les montagnes. Et vous êtes sur la chaîne du Bolero. Nous n'avons pas l'habitude de rencontrer des étrangers. Il faut dire que votre numéro de glisse n'était pas très réussi. Normalement, vous devez être sur un engin et capable de freiner.

Voyant que vous êtes désorientée, il vous invite à vous reposer dans le marabout. Rendez-vous au **386**

176

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée

à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **297**

L'est au **283**

Le nord au **512**

Le sud au **470**

177

Vous entamez péniblement votre ascension à travers les montagnes rocheuses. Certes, elles ne sont pas très élevées, mais vous n'avez guère l'habitude de vous déplacer dans ce milieu. Vous manquez à plusieurs reprises de trébucher. Enfin, aux prix d'un effort éprouvant, vous apercevez un portail brillant d'une couleur blanche. Vous pourriez le franchir mais possédez-vous les conditions requises ? Vous ignorez tout de l'endroit où vous atterrirez. Si vous possédez une pierre lumineuse et souhaitez franchir ce portail, rendez-vous au **32**. Sinon, vous n'avez pas fait toutes les actions nécessaires pour le traverser. Retournez au **233**

178

Blessé, Rimon pose un genou à terre. Furieux d'avoir perdu ce combat, il ordonne à la garde de lui venir en aide. Aussitôt, une trentaine d'hommes se portent à son secours. Cette fois, vos chances sont nulles. A trois, vous ne pourrez pas faire face à autant de monde. Sans réfléchir, vous vous jetez sur l'enfant le plus proche : une jeune fille d'une dizaine d'années aux cheveux blonds et aux yeux de saphir. Totalement surprise, celle-ci ne peut esquisser un geste. Vous lui placez votre épée sous la gorge et criez à l'égard de Rimon :

-Rimon, si vous envoyez vos hommes contre nous, j'égorge votre soutien.

-Pffff souffle t'il méprisant. Croyez-vous que vos menaces m'impressionnent ? Égorgez le si cela vous chante jeune femme, ce n'est qu'un cobaye sans importance.

Llyra et vous êtes choquées par ces propos. Comment Rimon peut-il avoir aussi peu de compassion pour ses alliés ? Il aperçoit votre sentiment car il reprend :

-Qu'y t'il de mal à cela ? demande t'il en haussant les épaules. Les cobayes ne sont faits que pour nous servir et mourir pour leur maître s'il le faut.

Comprenant que vous n'avez pas un argument de poids face à Rimon, vous cherchez une issue de secours. La garde continue d'affluer vers vous.

-Vite, crie Wanashi, le portail, c'est notre seule chance de salut.

Wanashi et Llyra filent déjà dans sa direction. Sans lâcher votre otage, vous vous lancez à leur suite. Les gardes vous poursuivent, mais lorsque vous franchissez tous quatre le portail, ils se figent de stupeur, imaginant que vous avez disparu. Rimon, mécontent de la situation grommelle :

-Sacrebleu, ils avaient bien plus de ressources que je ne l'imaginais. Astarof sera très mécontent s'il apprend cette nouvelle.

Le capitaine de la garde accourt essoufflé.

-Mon seigneur, nous avons capturé les voleurs. Nous en avons occis un grand nombre qui ont tenté de résister, mais nous sommes parvenus à neutraliser leur chef et trois autres assistants. Quels sont vos ordres ?

-Emmenez-les au cachot. Ils paieront pour leurs méfaits. A moins que...A moins que...et si je les utilisais comme appât pour obliger ces trois lascars à revenir ici ? Peut-être aurais-je une chance de récupérer la pierre.

Rendez-vous au **309**

179

Vous ouvrez prudemment le couvercle redoutant ce que vous trouverez à l'intérieur. Vous esquivez votre main pour vous retrouver nez à nez avec un visage monstrueux. Il est vert, avec des yeux rouges et vous fixe méchamment. Vous ne pouvez réprimer un cri d'horreur. A coté, de vous, vos trois compagnons éclatent de rire. Vous les foudroyez du regard, mais vous comprenez la cause de leur hilarité. Il ne s'agit que d'un jouet destiné à faire une farce. Le visage de l'automate couine puis crache de sa bouche une balle avant de s'immobiliser définitivement. Tiens, que faisait cette balle coincée dans sa bouche ? Si vous souhaitez la ramasser, notez-là sur votre feuille d'aventure. A présent si ce n'est déjà fait, si vous désirez utiliser votre pouvoir de projection, rendez-vous au **389**. Si vous souhaitez activer la boîte à musique, rendez-vous au **114**. Si vous préférez respirer le parfum, rendez-vous au **555**. Si vous souhaitez sortir de cette pièce, rendez-vous au **65**

180

Au moment où vous effleurez la pierre, une violente décharge repousse votre main. Vous perdez 2 points Impossible de mettre la main dessus. Vous devez faire un autre choix.

Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, notez le numéro de paragraphe sur lequel vous vous trouvez, puis rendez-vous au **464**

Su vous préférez marcher sur une dalle, laquelle choisissez-vous ?

La première au **370**

La deuxième au **39**

La troisième au **196**

181

Vous vous dirigez vers le flanc de la montagne où est située la wiverne. Vous ne tardez pas la trouver. Elle survole la montagne, ne cachant nullement sa présence. Pour l'affronter, il vous faudra courir sur le flanc rocheux, mais également escalader une quinzaine de mètres. La wiverne aura tôt fait de vous repérer. Vous vous tournez vers vos compagnons pour choisir la stratégie à adopter. Wanashi propose de foncer droit en courant mais la fille préférerait une approche plus discrète. Quant à Llyra, elle n'a pas d'avis et attend votre décision. Si vous vous rangez à l'avis de Wanashi, rendez-vous au **198**. Si c'est à celui de la fille, rendez-vous au **334**

182

Pressentant le danger, vous vous retournez pour voir surgir un poignard qui fuse sur vous. Vous manquez de vivacité et vous avez tout juste le temps de vous protéger. Cela n'empêche pas la lame de s'enfoncer dans votre avant-bras. Vous perdez 2 points de vie. Le porteur du couteau, une silhouette masquée éclate de rire. Rageusement, vous sortez votre épée et vous jetez sur votre assaillant. Vous avez affaire à l'un de ces coupe-jarrets qui cherchait à vous poignarder pour s'emparer de vos biens, une pratique assez courante dans ce quartier. Pour vaincre, la silhouette, vous devez faire un test de 7. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **565**

183

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **550**

L'est au **402**

Le nord au **358**

Le sud au **95**

184

L'oracle ferme les yeux, se concentre puis les rouvre en vous adressant un sourire.

-Il existe un moyen de le trouver directement. Vous devez vous rendre au milieu de l'île du Minocros. Un portail y est présent. Néanmoins, vous devez vous hâter car il ne tardera pas à se refermer.

L'oracle vous fait signe qu'elle en a terminé avec vous. Vous la remerciez puis prenez congé d'elle. A présent si ce n'est déjà fait, si vous avez 2 autres pièces d'or et souhaitez lui demander l'objet de votre destinée, rendez-vous au **337**. Sinon, vous pouvez vous diriger vers le prêtre qui vous a fait signe au **28** ou bien vous rendre à la taverne au **135**, au poste de garde au **115** ou encore au port au **20** Toutefois, si vous prenez au sérieux la mise en garde et que vous désirez retrouver Astarof, vous pouvez quitter la cité par le portail et retourner dans le minocros. Rendez-vous dans ce cas au **86**

185

Le mistral semble avoir disparu. En revanche, nuage noir se forme. Vous reculez, craignant le pire. Un homme portant un visage blafard et un chapeau pointu vient vers vous en claudiquant.

-Je suis le maître du livre

Il sort deux katanas et s'apprête à vous affronter dans un combat sans merci

-Tu n'auras pas accès aux secrets du livre mortelle dit il de sa voix monocorde.

Malgré son drôle d'accoutrement et sa posture, il n'en demeure pas moins un combattant redoutable. Si votre niveau est inférieur à 7, rendez-vous au **380**. Sinon, rendez-vous au **533**

186

Au moment où vous effleurez la pierre, une violente décharge repousse votre main. Vous perdez 2 points Impossible de mettre la main dessus. Vous devez faire un autre choix.

Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, notez le numéro de paragraphe sur lequel vous vous trouvez, puis rendez-vous au **464**

Su vous préférez marcher sur une dalle, laquelle choisissez-vous ?

La première au **370**

La deuxième au **291**

La troisième au **196**

187

Vous convoitez les saphirs coincés entre les poutres. Ils brillent d'un tel éclat que vous les estimez à une forte valeur marchande. Vous retirez les deux premiers aux prix d'un effort harassant. Un événement dramatique se produit à ce moment-même. Les poutres et le restant de la toiture s'effondrent. Vous avez tout juste le temps de vous précipiter vers la sortie et vous jeter dehors avant que toute la maison ne s'effondre. Cette fois, elle est définitivement détruite. Vous ne pouvez plus revenir à l'intérieur. En examinant les bijoux, vous réalisez qu'il se s'agit que des morceaux d'une matière bleue mais n'ayant aucun rapport avec des saphirs. Ce ne sont pas des pierres précieuses mais de simples joints qui devaient servir à faire tenir les fondations. En les retirant, elles se sont écroulées. Rageusement, vous les jetez par terre. Rendez-vous au **516**

188

L'avatar ne se montre toujours pas.

-Voici maintenant l'épreuve de la perception. Vous serez confrontée à un labyrinthe dont vous devrez trouver la sortie. Si jamais vous veniez à être perdue, appelez à l'aide, je viendrai à votre secours.

A tout moment, vous pouvez faire appel à l'avatar au **262** mais vous échouerez dans ce cas à cette épreuve.

Soudain l'environnement change. Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **384**

L'est au **391**

Le nord au **524**

Le sud au **398**

Les villageois vaquent à leurs occupations quotidiennes mais certains d'entre eux sont enclins à vous adresser la parole. Le premier est une femme robuste occupée à forger un bouclier.

-Ce bouclier est sensé nous protéger du feu déclare t-elle.

-Le feu ?

-Oui, ces saletés de mécréants nous attaquent avec des flèches explosives. Ainsi ils font d'une pierre deux coups. Non seulement, ils incendient notre camp mais la personne qui reçoit une de ces flèches est également brûlée. Heureusement, grâce aux boucliers que nous forgeons, nous serons capables de nous protéger de leurs attaques et nous serons en mesure de répliquer. Ces chiens vont crever, j'en fais le serment.

-Pouvez-vous nous prêter un de ces boucliers ?

La forgeronne secoue la tête.

-Je regrette mais ils ne sont pas encore prêts. Je dois encore rendre le métal plus résistant au feu et cela risque de prendre quelques heures. Si en revanche, vous cherchez quelque chose d'étrange, vous avez frappé à la bonne porte.

-Que voulez-vous dire ?

-Une fois lorsque je suis partie en reconnaissance, j'ai repéré une grotte dans une falaise. Elle n'est pas très profonde mais ce que j'y ai vu m'a fait peur. Il y avait des lueurs qui remuaient dans tous les sens. Je ne sais pas de quoi il s'agissait mais je n'aime pas les choses surnaturelles. Alors j'ai pris peur et je me suis enfuie.

Inscrivez le mot «arche» sur votre feuille d'aventure.

Llyra vous prend à part et demande :

-Emeline, ces lueurs t'évoquent elles quelque chose ?

-Peut-être répondez-vous. Lorsque je portais une sphère, j'étais confrontée à ce type de phénomènes ?

-Crois-tu que nous devrions y jeter un œil ?

-Je ne sais pas. Après tout, nous ne savons rien sur elles.

A présent, vous pouvez examiner le champ de culture au **338** ou bien rejoindre les archers pour préparer l'attaque, au **415**

Accompagnée de la déesse, vous pénétrez à travers le portail bleu. L'angoisse vous torpille à l'idée de ce qui vous attend, mais vous ne pouvez plus reculer. Astarof se trouve probablement de l'autre côté. Une fois le portail franchi, vous constatez avec dépit que le nécromancien n'est pas présent. Vous êtes dans une pièce éclairée à l'aide de braseros disposés sur les côtés de la pièce. Les murs sont jaunes et ornés de symboles runiques. Sur le sol gris, un tapis rouge vous permet d'avancer le plus loin possible dans la pièce. Au fond, vous voyez un trône en bois. Un mystérieux personnage est assis et semble attendre.

-Soyez les bienvenues dit-il en vous apercevant.

Intriguées, vous vous approchez toutes les deux sans être rassurées. Vous ne voyez que la forme d'une silhouette floue, indescriptible

-Je vous félicite. Jamais personne n'est parvenu à me rencontrer. Cela mérite une récompense.

Vous vous adressez à la forme humanoïde, surprise :

-Qui êtes vous ? Que voulez vous dire ?

-Je suis un avatar reprend-il, celui de Xanphys. Encore que celui-ci a disparu il y a bien longtemps.

-Un avatar?

-Xanphys ? s'écrie la déesse.

Il hoche la tête.

-Mon maître, le dieu Xanphys a créé le minocros, le point de liaison entre les hommes et les dieux.. Malheureusement, tout ceci n'est qu'illusion. Xanphys a disparu, me laissant seul, enfermé dans cette pièce pour l'éternité.

Il pousse un soupir avant de reprendre :

-Il existe pourtant une récompense. Vous êtes les premières à venir ici, jamais personne n'y est parvenu. Votre perception et votre intelligence vous ont guidé jusqu'ici et vont vous permettre d'accéder à vos désirs.

Un frisson d'horreur vous parcourt l'échine. Et si vous avez réussi ? Êtes-vous arrivée dans la salle finale qui offre comme récompense la transformation en divinité ? Quelle ironie ! Vous avez réussi là où tous les hommes ont échoué, alors que vous recherchez uniquement Astarof. Mais dans ce cas où est-il ?

-Je suis parvenue dans la salle finale permettant de devenir une déesse ?

L'avatar vous fixe, écarquillant les yeux.

-Finalement, je me suis trompé sur votre compte. Vous êtes aussi stupide que les hommes et les dieux réunis.

-Je ne comprends pas.

-Pourtant il n'y a rien de plus simple. A votre avis, pourquoi personne n'est parvenu à devenir

une divinité ? Y avez vous réfléchi ?

Vous et Llyra vous regardez à la fois surprises et horrifiées

-Peut être...parce que c'est une chose impossible tente la déesse

L'avatar sourit.

-Vous avez raison. On ne devient pas une divinité en réussissant les épreuves du minocros. On l'est ou on ne l'est pas. Seuls les descendants des dieux peuvent le devenir.

-Mais alors si cela est vrai, à quoi sert cet endroit ?

-Cet endroit est simplement l'orgueil de mon maître Xanphys.

-Comment ca ?

-Xanphys voulait montrer aux autres dieux qu'il était le meilleur d'entre eux. Il a donc créé le minocros en promettant à ceux qui triompheraient de devenir des divinités. Quand les autres dieux l'apprirent, ils se querellèrent et s'entre déchirèrent. Ce qu'il avait commis était soit une opportunité pour devenir une divinité, soit un crime impardonnable aux yeux des autres. Ils rêvaient ou détestaient la perspective qu'un humain puisse devenir comme eux. Nous ignorons comment les humains ont eu connaissance de cet endroit, mais depuis, certains ont cherché à réussir les épreuves. Ils ont tous fini morts de vieillesse, de solitude ou de désespoir.

-Je me souviens de cette histoire intervient Llyra l'air sombre.

Vous discernez de la tristesse sur son visage.

-Mais cet endroit n'est que pure illusion, un tissu de mensonges reprend l'avatar. Xanphys n'était pas capable de réaliser un tel exploit. Il a simplement construit un lieu vide. Mais il était aussi incapable d'humilité. Il voulait monter aux autres dieux qu'il était supérieur ce qui était faux. Il a donc fait croire aux autres dieux qu'il était parvenu à réaliser un tel exploit. Et eux, comme des automates sans cervelle, ont cru à ce mensonge. Les humains n'ont guère fait mieux. Lorsqu'ils ont découvert cet endroit, ils se sont imaginés la même chose. Ils avaient besoin de créer du sens à leur vie, de trouver des réponses sur l'existence des dieux. Ils ont donc colporté ce mensonge qui s'est répandu dans les ouvrages d'Erin. Mais tout est entièrement faux. Il n'existe pas de salle finale qui permet de devenir un dieu. Cet endroit est un labyrinthe sans fin qui ne mène nulle part. C'est pour cela que personne n'a jamais réussi l'épreuve.

Llyra paraît abattue après avoir écouté le discours. Vous comprenez la raison. Les dieux se sont querellés et ont créé une armada de démons ravageant Erin pour un simple mensonge.

-Alors, toutes ces disputes, tous ces morts, tout cela était vain ? Comment avons-nous pu être stupides à ce point ?

Quand à vous, vous répliquez à l'avatar :

-Mais alors, si le minocros ne permet pas de devenir une divinité, Astarof ne peut pas en devenir un ?

L'avatar hoche la tête.

-Pourquoi une exception lui serait accordée ? Pourquoi cet endroit lui ouvrirait les voies vers le divin ? C'est une chose impossible. Mais comme tous les hommes et dieux, il a succombé lui aussi à ce mensonge.

-Mais dans ce cas, s'il ne peut pas devenir un dieu, il ne représente aucun danger.

-Si, il le peut toujours. Sachez qu'Astarof a fusionné avec l'intelligence artificielle. C'est elle qui désormais contrôle ses actes et sa volonté. Seules les émotions sont restées intactes, encore que l'intelligence artificielle en a développé elle aussi, et pas des plus nobles. Mais l'impatience d'Astarof est légendaire. S'il comprend qu'il ne trouvera pas la salle finale, l'intelligence pourra dominer depuis le minocros toute l'humanité. Il reste donc un danger.

-Mais comment l'intelligence artificielle a-t-elle pu se laisser bernier elle aussi par ce mensonge ?

-L'intelligence artificielle a été créée par un homme, un génie certes, mais il reste un homme. Le mensonge du minocros s'est incorporé dans les connaissances de l'intelligence artificielle puisque c'est le savant qui lui a transmis cette fausse information.

-Et comment savez-vous tout ceci ? Vous suiviez ma progression ?

-De là où je suis, je vois tout, je sais tout. J'ai vu passer tous vos prédécesseurs qui ont fini par échouer. Quoiqu'il en soit, personne ne peut devenir une divinité, personne ne le pourra jamais.

Un long silence s'installa avant que l'avatar ne reprenne la parole.

-La seule récompense que l'on peut avoir dans le minocros se trouve ici. Et vous êtes la première à m'avoir trouvé.

-La première ? Personne ne vous a jamais trouvé auparavant ?

L'avatar secoue la tête.

-Il n'y a bien que vous. Il faut dire que personne ne s'est jamais intéressé de près à cet endroit et que le portail qui mène à moi ne s'ouvre que très rarement. Et ce n'est pas par hasard que vous vous trouvez ici devant moi. A présent, écoutez-moi attentivement. Ce que je vais vous proposer vous intéressera probablement.

Intriguée, vous êtes toute ouïe.

-Seules, vous ne pourrez vaincre l'intelligence artificielle. C'est elle qui domine tout. En revanche, vous pouvez l'empêcher d'agir. Je vais vous offrir un présent : le feu éternel. Lorsque vous serez face à Astarof, tendez votre main dans sa direction. Il n'aura même pas le temps de réagir qu'il se consumera. Le feu que je vais vous offrir lui sera destiné.

-C'est tout ? Et l'intelligence n'aura pas le temps non plus ?

L'avatar hoche la tête.

-Astarof disparaîtra et votre monde sera à nouveau en sécurité. Néanmoins, il y a un risque.

-Lequel ?

-Si Astarof disparaît, je ne sais pas s'il en sera de même pour l'intelligence artificielle. Peut-

être que oui, peut-être que non. Comment savoir ? C'est un être que nous connaissons à peine et nous ignorons la manière dont elle s'est emparée du corps d'Astarof. Mais je pense que le jeu en vaut la chandelle.

-Pourquoi ?

-Sans le corps d'Astarof, elle ne pourra pas agir. A présent, la décision vous appartient et vous seule pouvez la prendre. Acceptez-vous de porter le feu éternel ? Vous vous tournez vers Llyra qui vous fixe avec inquiétude. Elle sait que le feu éternel est véritablement puissant et ignore si vous en ferez bon usage. Si vous acceptez, rendez-vous au **210**. Sinon rendez-vous au **356**

191

Le combat débute contre ce mystérieux inconnu.

INCONNU Habileté : 10 Vitalité : 20

Lorsqu'il perdra 6 points de vie, il se régénérera et en regagnera 4 . Lors du 8em tour, il lancera un sortilège qui augmentera sa force d'attaque de 1 point pour les trois tours à venir.

Llyra de son côté possède deux sortilèges de récupération que vous pourrez utiliser à n'importe quel moment.

Si vous parvenez à réduire ses points de vie à 3 ou moins, rendez-vous au **321**

192

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à côté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **45**

L'est au **546**

Le nord au **479**

Le sud au **168**

193

Vous vous trouvez à présent dans une salle ronde où résident plusieurs portails. Astarof semble en transe devant ceux-ci comme s'il réfléchissait à celui qu'il devait emprunter. Toutefois, il sort de sa léthargie dès qu'il vous voit. La détermination qui s'affichait sur son visage auparavant semble évanouie. Il vous toise, fixant vos moindres gestes, comme s'il redoutait quelque chose. Il devait pourtant s'attendre à ce que vous le suiviez. Une anxiété se dessine sur son visage. Puis soudain, il hurle et lance une boule de feu. Vous devez faire un test de 8. Si vous réussissez, vous perdez seulement 3 points de vie. En cas d'échec, c'est 6 point de vie. De votre côté, vous pouvez répliquer avec un sortilège. Rendez-vous ensuite au **522**

194

Vous versez le contenu de la bouteille dans l'eau. Rien ne se produit. Les algues gênent toujours votre progression. Poussant un soupir, vous les sortez à la main. Ajoutez 2 points à votre temps écoulé. Une fois débarrassée des algues, vous achevez votre course au **158**

195

Vous venez d'acquérir un nouveau pouvoir : la bénédiction. Ce pouvoir coûte 4 points de capacité. Pendant 4 tours, votre habileté est augmentée de 1 point. Cela s'applique sur d'éventuels compagnons si vous en possédez. Si vous utilisez ce pouvoir pendant un combat simple (c'est-à-dire qui ne nécessite de ne faire que des tests), vous pouvez réduire de 1 point tous les tests concernés par le combat. Il ne peut cependant être utilisé qu'une fois par combat en ce qui concerne les simples.

L'avatar quant à lui reprend :

-Votre évaluation est satisfaisante. Je vous juge digne d'être reçue par les dieux. Veuillez me suivre je vous prie.

Vous vous exécutez. Rendez-vous au **164**

196

La colonne de lumière entourant la pierre lumineuse a pris une teinte blanche.

Si vous prenez la pierre, rendez-vous au **390**

Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, notez le numéro de paragraphe sur lequel vous vous trouvez, puis rendez-vous au **464**

Su vous préférez marcher sur une dalle, laquelle choisissez-vous ?

La première au **15**

La deuxième au **431**

La troisième au **159**

197

Vous vous approchez discrètement du kayak de votre adversaire. Celui-ci occupé par la course ne fait pas attention à vous. Toutefois, le geste est quand même très risqué. Si vous choisissez de prendre la bouteille, rendez-vous au **139**. Si vous préférez le flacon, rendez-vous au **539**. Enfin si vous renoncez, vous reprenez votre course au **98**

198

Hurlant de rage, vous foncez tout droit en direction du pic. A ce moment-là, une voix résonne dans votre tête. « Bande d'imbéciles, croyez-vous avoir la moindre chance de me vaincre ? ». Vous stoppez votre course pour savoir d'où vient la voix, mais seule la wiverne vous fait face. Un frisson vous parcourt l'échine. Et si c'était la wiverne qui avait parlé ? Possède t-elle le don de télépathie ? Sans un mot, vous dissipez vos doutes et reprenez votre course vers le sommet de la montagne. Elle n'est pas très haute et sa hauteur laisse davantage penser à une colline. Toutefois, l'escalade se révèle ardu et la wiverne choisit précisément ce moment pour attaquer. Pendant que vous êtes occupés à escalader, elle tentera de vous frapper par derrière et il faudra l'éviter tant bien que mal. Pour Wanashi et vous, vous devrez faire successivement trois tests : un de 7, un de 6 et de 5. Contrairement aux autres tests, il est inutile de les repasser même si c'est à chaque tirage un échec. En revanche, à chaque échec, la wiverne vous aura planté ses griffes dans le dos et vous perdrez 2 points de vie. La fille et Llyra devront quant à elles faire deux tests : un de 6 et de 5. Elles perdront également 2 points de vie à chaque échec. Si toutefois vous maîtrisez la détection des pièges, votre personnage est dispensé du dernier test. Une fois arrivés au sommet, vous atterrissez sur une plate-forme rocheuse. Vous attendez la wiverne de pied ferme. Cette fois, vous vous retrouvez à armes égales. Le combat s'engage dès à présent. Si vous êtes de niveau inférieur à 5, rendez-vous au **128**. Si votre niveau est de 5, rendez-vous au **24**. Sinon, rendez-vous au **124**

199

Reprenant le contrôle de votre kayak, vous êtes tellement concentrée que vous ne voyez pas surgir trois de vos concurrents. Ils fondent sur vous et attaquent votre kayak à coups de pagaie dans l'espoir de le faire chavirer et vous éliminer de la compétition. Personne ne semble s'offusquer de la situation. Le règlement doit interdire de s'en prendre directement à un

adversaire mais autorise l'affrontement indirect. De votre côté, vous devez rapidement trouver un plan pour vous sortir de cette situation. Allez-vous frapper les kayak de vos adversaires dans l'espoir qu'ils s'arrêtent, rendez vous au **312** au bien utiliser votre pagaie en poussant l'un d'eux dans l'espoir qu'il vous propulse vers l'avant au **523**

200

Vous vous approchez de la grotte marine. Comme vous l'imaginiez, elle est située à proximité d'un ensemble de rochers. La mer pénètre à l'intérieur par des petites vagues. Si vous décidez de jeter un œil à l'intérieur, vous aurez de l'eau jusqu'aux genoux. Un petit panneau sur lequel est écrit « Danger : entrée interdite » se trouve devant le passage. Inscrivez le mot « avertissement » sur votre feuille d'aventure. Si vous souhaitez pénétrer à l'intérieur, rendez-vous au **473**. Sinon si ce n'est déjà fait, vous pouvez vous rendre à la bâtisse au **252** ou bien aux ruines au **155**

201

Malheureusement, la wiverne ne fuyait pas le combat. Au contraire, elle préparait une attaque sournoise. Vous comprenez trop tard votre erreur lorsque vous la voyez foncer sur vous. Vous vous interrompez net réalisant la disproportion entre vous et la bête, de belle taille. Néanmoins, il est trop tard. Si au moment du choc, la wiverne n'est nullement ébranlée, vous faites un vol plané en arrière et vous perdez 3 points de vie. A présent, vous reprenez le combat jurant que l'on ne vous y reprendra pas. L'habileté de la wiverne ne change pas. Ses points de vie sont portés à 12. Pour la suite du combat, Llyra possède deux sorts de récupération. Si vous parvenez à réduire ses points de vie à 5, rendez-vous au **27**

202

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à côté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **488**

L'est au **84**

Le nord au **192**

Le sud au **246**

203

La déesse et vous êtes surprises par l'immensité de la cathédrale. Vous prenez le temps d'examiner les vitraux, les peintures ainsi que les sculptures. Votre visite est néanmoins perturbée par l'agitation qui règne à l'intérieur. Hormis un clerc qui récite une prière à voix basse en tendant un ouvrage religieux en hauteur, c'est l'effervescence au sein de celle-ci. Vous demandez à un citoyen la raison qui vous répond que l'oracle est présent à côté de l'autel. Chaque année durant la fête de la cité, il peut répondre à toute question qu'on lui pose. Toutes ses prédictions se sont jusqu'à maintenant avérées juste. Chaque citoyen peut lui poser n'importe quelle question. Llyra et vous échangez toute les deux un regard mais vous venez d'avoir la même idée. Qui sait si cet oracle pourrait vous aider dans votre destinée. D'habitude, vous accordez peu d'intérêt à ces bobards, mais peut être que l'oracle peut vous aider d'une certaine manière. Vous vous approchez de l'autel et y découvrez une file d'attente interminable, ainsi qu'une jeune femme aux cheveux longs et noirs, vêtue d'une robe blanche et tenant une écharpe de la même couleur dans sa main, l'oracle probablement. Alors que vous vous attardez sur cette vision, vous voyez un prêtre qui vous fait signe de vous approcher de lui. Si vous souhaitez obéir à sa requête, rendez-vous au **28**. Si vous préférez l'ignorer et consulter l'oracle, rendez-vous au **295**. Enfin, si rien ne vous intéresse, vous pouvez vous rendre si ce n'est déjà fait à la taverne au **135**, au port au **20** ou bien au poste de garde au **115**

204

La boîte ne s'ouvre pas. Ce n'est pas la bonne combinaison. Ajoutez un échec sur votre feuille d'aventure. Le génie réplique quant à lui :

-Une couleur est juste. Les autres sont fausses.

Retournez au **352**

205

Vous allumez votre lanterne et ouvrez la marche. En vous enfonçant dans la grotte, vous comprenez d'où vient l'origine du clapotis. Des gouttes d'eau provenant du plafond tombent sur le sol. Cette partie de la grotte est sujette à l'humidité. Vous marchez normalement jusqu'à un nouvel embranchement. Vous n'entendez rien, mais vous ressentez un certain courant d'air provenant du chemin de gauche. Si vous souhaitez prendre le chemin de gauche, rendez-vous au **16**. Si vous choisissez celui de droite, rendez-vous au **568**

206

Votre copie de droite dit :

-Je m'appelle Emeline dit-elle. Mon but est de poursuivre Astarof et de l'empêcher de répandre sa domination sur le monde. Néanmoins, je suis lasse de combattre. Je rêve de pouvoir m'établir quelque part et de pouvoir être enfin libre.

Emeline s'arrête de parler.

Si vous pensez savoir laquelle des Emeline dit vraie et que vous répondez, celle de gauche, rendez-vous au **228**. Si vous prétendez que c'est celle de droite, rendez-vous au **422**. Si vous préférez interroger d'abord la figurine de gauche, rendez-vous au **515**

207

Combattre autant d'hommes ne sera pas aisé et prendra certainement beaucoup de temps. Mais il s'agit de votre seule chance de salut.

GARDES HABILETE : 12 VITALITE : 50

Pour ce combat, Wanashi dispose d'un pouvoir de dague autocontrôlée ainsi que d'un pouvoir de berserk.

Dague autocontrôlée : attaque votre adversaire durant 6 tours mais ne peut être attaquée. Elle équivaut à la présence d'un compagnon dans votre groupe et possède 2 points d'habileté de moins que vous. Chaque blessure qu'elle inflige à l'adversaire lui fait perdre 2 points de vie.

Berserk. : Pendant 4 tours, vous pouvez calculer deux fois votre force d'attaque au lieu d'une à chaque tour et prendre en compte le score le plus avantageux pour vous.

Eve dispose de trois pouvoirs de soin moyen.

Soin moyen : Vous devez choisir quel membre du groupe doit être soigné. Pour connaître ses effets, vous devez lancer un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, le personnage soigné regagne 6 points de vie. Si vous faites 3 ou 4, c'est 8 points de vie. Enfin si vous faites 5 ou 6, c'est 10 points de vie.

Enfin, Whisper possède une boule de feu et un bouclier de ronces

Bouclier de ronces : Durant les 6 premiers tours du combat, Whisper peut créer un bouclier de ronces qui affectent les adversaires auxquelles elle a affaire dans le combat de corps à corps. Ainsi à chaque tour, les adversaires concernés perdent 2 points de vie supplémentaires pendant les 6 premiers tours même si Whisper ne réussit pas son attaque.

Boule de feu : Whisper invoquera une boule de feu qui s'écrasera contre sa cible. Vous devez faire un test de 8. Si vous réussissez, votre adversaire perd 8 points de vie. En cas d'échec, c'est 6 point de vie qu'il perd

Il possède également d'un sortilège de bouclier qui le protège de tout dégât pendant quatre tours.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **26**

208

-Il y a quatre filles et trois garçons dans cette famille dit l'avatar

Si vous avez répondu cette réponse, notez que vous avez réussi l'épreuve de la perspicacité, dans le cas contraire, vous y avez échoué. Rendez-vous au **188**

209

L'avatar s'assombrit :

-Je regrette dit il mais je ne vous juge pas digne d'être reçue par les dieux.

Vous suppliez l'avatar, tentez de lui faire comprendre qu'il s'agit d'une affaire de la plus haute importance, rien n'y fait. L'avatar ne fait qu'appliquer la procédure et personne ne peut y échapper. Vous venez de perdre l'unique chance de rencontrer Llyra. Vous vous retrouvez soudainement plongée dans un afflux de tourbillons, puis vous retournez sur l'île interdite. Vous regagnez Alesium la tête basse. L'accueil que vous réservent les habitants vous console rapidement. Ceux-ci étaient devenus fous d'inquiétude après votre absence. Ils vous convainquent de revenir aux affaires. La ville est encore en proie à certains problèmes et il est de votre devoir de les régler. Entre temps, la déesse n'a pas repris contact avec vous. Peut-être sait-elle que vous avez échoué et que vous ne pouvez rien faire l'une pour l'autre. Les semaines passent puis soudain, votre cauchemar devient réalité. Le ciel devient écarlate et des démons ailés descendent du ciel bombardant villes et villages, ravageant toute être vivant qu'ils croisent et calcinant la végétation. Une fois le carnage passé, leur soif de sang ne s'estompe pas et s'attaquent mutuellement s'entre-déchirant. La fin du monde est arrivée. Votre aventure se termine ici.

210

Le géant des collines et les humanoïdes ont disparu. En face de vous s'étend toujours la plaine. L'avatar est toujours invisible mais réplique d'une voix forte :

-Passons maintenant à l'épreuve de la perspicacité.

Lancez un dé,

Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au **541**

Si c'est 3 ou 4, rendez-vous au **540**

Si c'est 5 ou 6, rendez-vous au **410**

211

La colonne de lumière entourant la pierre lumineuse a pris une teinte rouge.

Si vous prenez la pierre, rendez-vous au **227**

Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, notez le numéro de paragraphe sur lequel vous êtes puis rendez-vous au **464**

Su vous préférez marcher sur une dalle, laquelle choisissez-vous ?

La première au **265**

La deuxième au **270**

La troisième au **495**

212

Le visage d'Aurèle s'assombrit.

-Pourquoi vous désignez vous du doigt ? C'est moi qui parle. C'est mon histoire, pas la vôtre.

Votre sens de la communication est ratée, notez une erreur puis retournez au **469**

213

Vous affrontez Rimon épaulé par les trois enfants.

RIMON Habilité : 9 Vitalité : 18

PREMIER ENFANT Habilité : 7 Vitalité : 9

DEUXIEME ENFANT Habilité : 7 Vitalité : 7

TROISIEME ENFANT Habilité : 7 Vitalité : 7

Rimon ne connaît aucun pouvoir et n'a aucune capacité spéciale. Les trois enfants ne vous attaqueront pas et ne pourront que se défendre face à vous. En revanche à chaque fin de tour, ils tenteront de soigner Rimon. Chacun d'entre eux doit faire un test de 8. Si le test est réussi, l'enfant est parvenu à soigner Rimon et celui-ci reprend 2 points de vie. Dans le cas contraire, c'est 1 point de vie qu'il récupère. Ainsi, à chaque tour, Rimon peut reprendre de 3 à

6 points de vie (sans jamais dépasser son total de départ). Toutefois, vous pouvez aussi attaquer les enfants (il n'y a pas d'ordre précis, vous pouvez choisir celui que vous voulez). A chaque fois que la vitalité de l'un d'eux tombera à 1, il deviendra inopérant et ne pourra plus soigner Rimon.

Llyra dispose de deux sortilège de récupération ainsi que de bouclier qui lui permet d'être protégée de tout dégât pendant 4 tours. De son côté, Wanashi peut utiliser son pouvoir de berserk. Ainsi, pendant 4 tours, vous devrez lancer deux fois les dés pour calculer sa force d'attaque et prendre en compte le score le plus avantageux. Ces pouvoirs peuvent être lancés à n'importe quel moment.

Si la vitalité de Rimon chute à 4 ou moins, rendez-vous au **178**

214

L'homme tremble encore de tous ses membres après ce qu'il vient de découvrir.

-Seigneur souffle l'habitant. C'est effrayant. Quelles sont ces créatures ? Des chiens enragés ?

-Elles me paraissent bien plus que des chiens enragés. On croirait qu'elles sont sorties tout droit de l'enfer.

-Pourquoi vous poursuivaient elles ?

Hésitante, vous répliquez :

-Hé bien je...En fait je l'ignore. Je ne sais même pas si c'est moi qu'elles cherchent réellement.

L'homme vous fixe suspicieusement.

-Pfff souffle t-il. Croyez-vous que je vais gober cela ? Jamais je n'ai vu de tels monstres ici. Pas même des chiens enragés. Ce n'est pas un hasard si elles ils ici. Peut-être que finalement, j'aurais mieux fait vous laisser dehors.

Agacée, vous tentez de détourner le sujet.

- Le plus important pour le moment est de savoir comment nous débarrasser de ces molosses.

-Ne vous en faites pas. J'ai bloqué la porte. Que peut-il nous arriver ? Ils vont bien finir par partir.

Vous ressentez un nœud se former dans votre estomac. Vous ne partagez pas son optimisme. Les chiens n'allaient sûrement pas abandonner la partie à cause d'une simple porte en bois et des verrous. Tôt ou tard, vous devrez sortir tous les deux et les chiens se jetteront sur l'occasion. Soudain un bruit au-dessus de votre tête vous fait dresser les cheveux. Rendez-vous au **344**

215

Vous rejoignez les archers à l'endroit convenu. Lorsque vous leur faites signe d'agir, ils se mettent en position tandis que Llyra et vous, restez cachées derrière un arbre à l'abri des regards. Les archers dégainent et criblent la palissade avec des flèches de feu. L'escarmouche provoque l'affolement parmi les troupes adverses mais ne mettent pas longtemps à répliquer. Peu après, ils ouvrent le portail puis se ruent à l'assaut. Les archers prennent aussitôt la fuite, tandis que la plupart de leurs ennemis se lancent à leurs trousses pressés d'en découdre. Une fois qu'ils sont assez éloignés, vous vous faufilez à l'intérieur du camp. Vos alliés les retiendront le plus longtemps possible mais vous ne pouvez vous permettre de perdre trop de temps. Vous devez faire vite pour retrouver le calice. En face de vous, se dressent plusieurs bâtisses. Néanmoins, la plupart étant surtout des habitations, deux éveillent davantage votre intérêt. L'une est une structure carrée en fer. L'autre est une tour de guet. A l'avant du campement se trouvent également une gigantesque marmite dans laquelle un liquide bouillonne ainsi que du sanglier rôti sur une broche au-dessus du feu de camp. Si vous désirez manger un peu de sanglier, rendez-vous au **173**. Si vous préférez goûter le bouillon, rendez-vous au **224**. Si vous souhaitez examiner les habitations, rendez-vous au **113**. Si vous pénétrer dans la structure carrée vous tente, rendez-vous au **71**. Si c'est la tour qui vous intéresse, rendez-vous au **418**

216

Laisant à terre le cadavre du chien, vous inspectez le jardin. L'arbre est desséché et le jardin est vide. La niche et l'os ne vous intéressent pas. Dépitée, il ne vous reste plus qu'à quitter le jardin au **519**

217

Vous affrontez la mystérieuse substance.

CREATURE GELATINEUSE HABILETE : 13 VITALITE : 35

A chaque tour, elle crache une substance de la même matière qui remplit la salle. Pour l'éviter, vous devez faire un test de 7. En cas d'échec, vous perdez vous devrez réduire de 1 point votre force d'attaque pour le tour. Cette pénalité ne s'applique pas à un seul compagnon mais tout le groupe. Par ailleurs, elle est immunisée contre tous les sortilèges offensifs (à part les armes autocontrôlées car elles concernent le personnage lui-même) sauf le feu. Une boule de feu peut donc l'affecter. La convocation d'un mort-vivant ou d'un élémental fonctionne également.

Pour ce combat, Wanashi dispose d'un pouvoir de dague autocontrôlée ainsi que d'un pouvoir de berserk.

Dague autocontrôlée : attaque votre adversaire durant 6 tours mais ne peut être attaquée. Elle équivaut à la présence d'un compagnon dans votre groupe et possède 2 points d'habileté de moins que vous. Chaque blessure qu'elle inflige à l'adversaire lui fait perdre 2 points de vie.

Berserk. : Pendant 4 tours, vous pouvez calculer deux fois votre force d'attaque au lieu d'une à chaque tour et prendre en compte le score le plus avantageux pour vous.

Eve dispose de trois pouvoirs de soin moyen.

Soin moyen : Vous devez choisir quel membre du groupe doit être soigné. Pour connaître ses effets, vous devez lancer un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, le personnage soigné regagne 6 points de vie. Si vous faites 3 ou 4, c'est 8 points de vie. Enfin si vous faites 5 ou 6, c'est 10 points de vie.

Enfin, Llyra possède une boule de feu et un bouclier de ronces

Bouclier de ronces : Durant les 6 premiers tours du combat, Llyra peut créer un bouclier de ronces qui affectent les adversaires auxquelles elle a affaire dans le combat de corps à corps. Ainsi à chaque tour, les adversaires concernés perdent 2 points de vie supplémentaires pendant les 6 premiers tours même si Llyra ne réussit pas son attaque.

Boule de feu : Llyra invoquera une boule de feu qui s'écrasera contre sa cible. Vous devez faire un test de 8. Si vous réussissez, votre adversaire perd 8 points de vie. En cas d'échec, c'est 6 point de vie qu'il perd

Elle possède également de deux sortilèges de bouclier dont un seul la protège de tout dégât pendant quatre tours.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **53**

218

Une décharge électrique vous parcourt le corps. Vous perdez 3 points de vie.

-Imbécile ricane votre double, croyez-vous qu'Emeline est égoïste au point de faire passer sa vie devant la sécurité du monde?

Rendez-vous au **81**

219

-Non répondez-vous. Je n'ai retrouvé nullement cette machine quelque part.

-Comme c'est dommage ajoute le savant. J'avoue que de nombreuses hypothèses se baladent dans ma tête mais j'ignore laquelle est juste.

Rendez-vous au **147**

220

Vous écarterez la foule entassée au pied de l'estrade et montez à votre tour.

-Vous exagérez ! criez vous à l'adresse de l'homme. Comment osez-vous colporter de tels mensonges ?

L'orateur blêmit à ce moment-là. Quelques nobles poussent un cri en vous voyant.

-Notre dirigeante murmure l'un d'entre eux.

Vous profitez de la surprise générale pour enchaîner les attaques contre votre adversaire.

-Souhaitez vous que je vous montre l'accord signé avec les nobles ? La quasi-totalité de l'argent provenait du cercle. Et puis expliquez moi en quoi il vous sert : montrer à votre voisin que vous êtes plus riche que lui ? Est-ce là les valeurs que je vous avez promise ? Appelez vous cela du bonheur ?

-Ne l'écoutez pas ! crie l'orateur. Elle ne cherche qu'à vous manipuler !

-Vous, vous cherchez à les manipuler. Vous ne possédez aucune preuve de ce que vous annoncez.

-Non ! Silence crie l'orateur. Mes amis, débarrassons nous de cette vermine et cette voleuse. Mort à la corrompue !

Puis, il se jette sur vous prêt à en découdre. De votre côté, vous ne pouvez sortir votre épée. Commettre un meurtre serait considéré comme un sacrilège aux yeux des nobles. Ce serait éloigné de l'image de l'héroïne qu'ils ont de vous. Vous engagez le combat à mains nues. Vous devez faire un test de 6 pour le maîtriser. Si vous y parvenez, il s'effondre à terre. Les nobles à ce moment-là vous acclament.

-Vive notre héroïne.

-Nous reconnaissons bien là notre dirigeante.

Vous estimez qu'il est temps de reprendre le contrôle des opérations.

-Ne vous laissez plus embobiner par des populistes. Ce sont ces personnes qui nous empêchent d'avancer et de progresser. Si vous avez des objections à faire, venez plutôt m'en parler.

Les nobles acquiescent et se retirent peu à peu. Certes vous n'êtes pas une dirigeante exceptionnelle et bientôt, vous quitterez la ville, mais vous avez sauvé les meubles. Soulagée, vous appelez la garde pour mettre en état d'arrestation l'orateur qui peine à reprendre ses esprits. Rendez-vous au **474**

221

Vous ne voyez rien d'important dans la pièce. Vous cherchez l'escalier puis montez au premier étage. A cette hauteur, vous pouvez fouiller la pièce sans attirer l'attention de quiconque. Vous demandez donc à votre amie de produire une faible lueur. Vous discernez plusieurs caisses en bois comme au rez-de-chaussée. Cette fois, vous n'hésitez pas à en examiner le contenu. Elles sont composées de multiples flacons d'un liquide transparent ; probablement de l'eau. Les autorités semblent en avoir un stock important en réserve. Toutefois, votre attention se focalise également sur un immense bocal en verre contenant un liquide violet. Ce liquide semble être le seul qui se différencie des autres. Vous vous retenez de pousser un cri de joie. Il s'agit du liquide demandé par les voleurs. Vous remplissez donc les flacons. Lorsque vous avez terminé, il ne reste quasiment plus de liquide violet dans la salle. Rendez-vous au **55**

222

Vous suivez le sentier menant au sommet de l'île. Plus vous progressez, plus l'ascension vous fatigue. D'autant plus que vous marchez sur une multitude de plantes ralentissant votre progression. Pour couronner le tout, vous dérangez quelques plantes venimeuses qui ripostent en crachant des spores. Vous êtes atteinte du poison. Vous comprenez pourquoi cet endroit se nomme l'île interdite. Elle recèle de nombreux dangers. Vous devez faire un test de 8. Si vous réussissez, vous perdrez uniquement 1 point de vie pour les deux prochains paragraphes. Si vous échouez c'est pour les sept prochains paragraphes que la pénalité s'applique. Si toutefois vous maîtrisez le sortilège de guérison des maladies, la pénalité ne s'applique pas. Vous parvenez harassée au sommet de l'île. A présent, vous pénétrez dans la maisonnette en pierre, rendez-vous au **75**.

223

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **384**

L'est au **391**

Le nord au **524**

224

Vous vous approchez du chaudron et goûtez un peu de bouillon. A l'aide de la louche. Le liquide est bien trop chaud et vous finissez par vous brûler la gorge. Vous perdez 1 point de vie. La garde principale étant partie, personne n'est présent pour entretenir le repas. Vous ne pouvez plus effectuer cette action. Rendez-vous au **480**

225

Vous devez affronter l'intelligence artificielle. Même si elle est considérablement perturbée par votre pouvoir, elle est capable de se protéger contre la magie. Par ailleurs, l'invocation d'une créature alliée ne vous sera d'aucun secours, l'intelligence peut la faire disparaître d'un simple claquement de doigts. Seuls les pouvoirs agissant sur vous vous aideront s'il vous reste encore des points de capacité à utiliser.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE HABILITE : 12 VITALITE : 20

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **127**

226

Vous poussez un bâillement et comprenez qu'il est temps de vous reposer. Vous montez dans la chambre commune des dames que vous avez réservée. Llyra s'est déjà enfoncée dans les limbes du sommeil. Quant à Eve, elle vous paraît agitée. Sans ajouter un mot, vous vous enfoncez au fond de votre lit. Néanmoins, vous n'avez pas le temps de vous endormir. Eve s'est déjà levée et vous secoue doucement.

-Emeline...chuchote-t-elle.

Grommelant mais doucement de manière à ne pas réveiller Llyra, vous lui demandez :

-Qu'est ce qui t'arrive ? Tu n'arrives pas à dormir ?

-J'ai peur Emeline, puis-je dormir avec toi ?

Soupirant, vous reprenez :

-Tu penses encore aux fantômes ?

Eve hoche la tête.

-Léonie en a reparlé ce soir. Elle est persuadée que la nuit, ils parlent entre eux et se cachent dans les maisons abandonnées.

Pestant contre Léonie, vous raccompagnez Eve dans son lit. Vous lui prenez la main et lui murmurez :

-Je vais rester avec toi jusqu'à ce que tu t'endormes. Ne t'en fais pas, je suis là pour te protéger.

-Mais, j'aimerais être certaine qu'ils ne nous tourmenteront pas par la suite. Pourrais-tu agir pour les faire partir ?

-Je vais y songer.

Eve murmure un vague « merci » puis tente de s'endormir. De votre côté, vous ne croyez pas un mot à cette histoire de fantômes mais après tout, vous avez déjà eu affaire à eux. Eve n'ayant que dix ans, il est logique qu'elle puisse avoir de telles angoisses. Vous réalisez à quel point elle a changé. Destinée auparavant à obéir, elle démontre l'importance de son existence avec ses peur et ses angoisses. Vous glissez une main dans ses cheveux. Elle a fini par s'endormir, rassurée par votre présence. Vous en faites autant. Rendez-vous au **19**

227

Au moment où vous effleurez la pierre, une violente décharge repousse votre main. Vous perdez 2 points Impossible de mettre la main dessus. Vous devez faire un autre choix.

Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, notez le numéro de paragraphe sur lequel vous êtes puis rendez-vous au **464**

Su vous préférez marcher sur une dalle, laquelle choisissez-vous ?

La première au **265**

La deuxième au **270**

La troisième au **495**

228

Votre double vous lance un regard noir, mais ne dit rien. En revanche, les deux copies d'Emeline disparaissent et deux autres figurines apparaissent les bras en croix attachées à un arbre à l'article de la mort. Votre double sourit machiavéliquement :

-Je suis certaine que tu feras un faux-pas imposteur. Trouve laquelle des deux est la vraie Emeline.

Si vous souhaitez parler à la Emeline de gauche, rendez-vous au **435**. Si vous préférez celle de droite, rendez-vous au **108**

229

La wiverne ne fuyait pas le combat. Au contraire, elle préparait une attaque sournoise. Néanmoins, son comportement vous paraissait suspect et vous êtes restée méfiante. Vos pensées se confirment lorsque vous voyez la wiverne foncer sur vous. Ayant anticipée cette éventualité, vous vous jetez au dernier moment sur le coté, l'évitant de justesse. La wiverne comprenant que sa ruse n'a pas fonctionné .pousse un cri strident puis vous fixe avec rage. A présent, vous reprenez le combat. L'habileté de la wiverne ne change pas. Ses points de vie sont portés à 12. Pour la suite du combat, Llyra possède deux sorts de récupération. Si vous parvenez à réduire ses points de vie à 5, rendez-vous au **27**

230

Le combat débute contre ce mystérieux inconnu.

INCONNU Habileté : 8 Vitalité : 17

Lorsqu'il perdra 6 points de vie, il se régénérera et en regagnera 4 . Lors du 8em tour, il lancera un sortilège qui augmentera sa force d'attaque de 1 point pour les trois tours à venir.

Llyra de son coté possède deux sortilèges de récupération que vous pourrez utiliser à n'importe quel moment.

Si vous parvenez à réduire ses points de vie à 3 ou moins, rendez-vous au **321**

231

Vous pouvez utiliser une fois votre pouvoir de manière à regagner vos points de vie. Lorsque vous avez achevé votre besogne, un bruit au-dessus de votre tête vous fait dresser les cheveux. Rendez-vous au **344**

232

Vous vous retrouvez dans une plaine verdoyante paradisiaque ensoleillée. La plaine qui s'étend à perte de vue. La pluie tombe mais cela ne vous dérange pas. Au contraire, elle vous paraît réconfortante, apaisante même. Vous profitez de ce moment de solitude et de réconfort

en fermant les yeux. Un sentiment de relaxation s'empare de vous. Vous rouvrez les yeux, prête à affronter l'avenir. Telle est votre surprise, lorsque près de vous, se trouve une forme humaine se matérialise. Vous peinez à la décrire. Elle paraît svelte, fine et floue. De couleur blanche, vous ne parvenez pas à identifier sa forme.

-Bienvenue étrangère dans l'entre-deux mondes.

-L'entre-deux mondes ?

-Tu ignores l'endroit où tu te trouves ? Tu es pourtant ici de ton plein gré.

Vous hoquetez de surprise. Elle parle d'une voix inhumaine, une voix à la fois roque et aiguë. Vous ne parvenez pas à comprendre le contraste présent dans sa voix. Vous expliquez à l'humanoïde que vous avez simplement suivi les instructions de la déesse Llyra et que vous ignorez la raison de votre présence dans ce lieu.

-Dans ce cas, tout s'explique reprend-elle. La déesse t'a rapprochée le maximum d'elle mais a omis de t'expliquer un détail : tu dois avant tout passer par l'entre-deux mondes pour pouvoir rencontrer les dieux. Tous les mortels ayant rencontré un dieu sont passés par ici. A ce propos, appelez moi, « gardienne ». Je suis l'avatar principal des dieux et je veille sur cet endroit depuis des millénaires.

-Dans quel but ?

-Afin d'empêcher toute intrusion dans le monde des dieux. Ce lieu sert d'intermédiaire entre ton monde et le leur. Seules les personnes les plus dignes sont autorisées à les rencontrer.

-Je souhaite simplement parler à la déesse Llyra, c'est elle qui m'a incité à venir.

-Cela ne change rien soupire la gardienne. Les procédures restent les mêmes quelles qu'en soit les raisons.

Vous maudissez la déesse pour avoir « omis » de vous informer de ce détail. Néanmoins, vous êtes prête à vous plier aux exigences de l'avatar.

-Vous allez devoir affronter successivement cinq épreuves. Le succès vous mènera devant les dieux tandis que l'échec vous renverra dans votre monde. Mais dans le second cas, vous ne serez plus autorisée à revenir ici. Êtes vous prête ?

Vous affichez une mine approbatrice et déterminée. La déesse invoque un personnage devant vous. Il s'agit d'un homme d'âge très avancé affichant une expression neutre.

-Voici Aurèle dit l'avatar. Cet homme vivait une vie paisible dans son village, mais il a été envahi par une horde sauvage, assoiffée de sang et de pouvoir. Il a vécu sous sa domination et rêve d'un libérateur qui sera en mesure de la chasser.

L'avatar marque un temps d'arrêt puis reprend :

-Votre épreuve est celui de la communication. Votre but sera de redonner espoir en cet homme en lui faisant comprendre que vous pouvez jouer le rôle de libératrice. Toutefois, il est devenu sourd avec l'âge et vous ne pouvez rien lui dire, il n'entend pas. Le seul moyen de lui faire comprendre est de répondre par des signes. Méfiez-vous. Il est susceptible et refusera de vous adresser la parole si vous n'allez pas dans son sens. Bon courage !

L'avatar disparaît et vous vous retrouvez seule avec l'homme. Notez que si vous commettez plus de deux erreurs, l'épreuve de la communication sera ratée et vous devrez vous rendre obligatoirement au **381**. Pour l'heure, vous vous approchez de l'homme. Rendez-vous au **469**

233

Vous voici au centre de l'île. Vous cheminez le long d'une plaine. Quelques arbres que vous n'avez jamais vu jusqu'à maintenant y sont parsemés. Votre progression est lente car vous contemplez les différentes parcelles. Certes, le vert domine tout le centre de l'île mais vous apercevez également un ruisseau, quelques falaises et un plateau. L'étendue serait paradisiaque si le ciel ne paraissait pas aussi inquiétant. En effet, il est sombre et lorsque vous portez votre attention sur celui-ci, il vous semble apparaître des remous. Le contraste est saisissant entre la terre et le ciel. Vous devez néanmoins redoubler de prudence. Vous ignorez tout de la faune du Minocros et qui sait quelles mauvaises rencontres vous attendent. Vous parvenez à grimper de manière à atteindre le plateau sans encombre ni mauvaise surprise. De là où vous êtes, vous constatez que le centre de l'île est différent des autres régions. Quatre autres zones la composent : le nord, l'est, le sud ainsi que l'ouest. Au nord, vous percevez des montagnes rocheuses. L'est est constitué d'un désert. Des étendues de boue et de marécages composent le sud. Enfin quelques palmiers et une plage sont présents vers l'ouest. Vous êtes surprise par la diversité de la végétation dans le Minocros. Néanmoins, vous ne pouvez pas rester au centre de l'île. Vous ne repérez rien qui vous permette d'avancer. Il faut prendre une nouvelle direction. Laquelle choisissez-vous ?

Le nord au **177**

L'est au **492**

Le sud au **172**

L'ouest au **104**

234

Le guerrier ne change de comportement lorsque vous vous jetez sur lui l'arme au poing. Il garde son air confiant. Lorsque vous lui assenez un coup d'épée, il ne semble pas même égratigné. Vos compagnons le labourent de coups mais cela ne semble pas plus efficace. Soudain, Whisper vous ordonne de vous arrêter. Le guerrier n'a toujours pas bougé. De toute ses forces, Whisper le pousse. Le guerrier tombe à la renverse et tombe à terre dans un terrible

fracas. Vous n'aviez en fait affaire qu'à un mannequin de bronze. Néanmoins, le bruit a alerté les deux gardes qui sortent de la pièce lumineuse. Rendez-vous au **89**

235

Il fait nuit lorsque vous vous dirigez vers l'entrepôt de flacons d'eau. La structure n'est pas très grande. Elle ne possède que deux étages en comptant le rez-de-chaussée et semble délabrée. Seule une porte en bois permet de pénétrer à l'intérieur. Vous vous approchez à pas feutrés du bâtiment. Vous parvenez à lire un écriteau sur la porte : « Entrée interdite ». Vous vous apprêtez à foncer vers celle-ci mais Llyra vous retient le bras.

-Attends chuchote t-elle. Nous devons nous montrer prudente avant d'entreprendre quoi que ce soit.

L'intuition de Llyra se révèle juste. En effet, un garde patrouille autour du bâtiment. Vous patientez un long moment, puis, le garde passe à nouveau effectuant sa ronde.

- Voilà qui complique la tâche ajoute-t-elle. Mais, un seul garde ne devrait pas nous poser problème.

Aussitôt après que le garde change de côté, vous vous précipitez sur la porte. Malheureusement, elle est close et ne semble pas céder d'un pouce.

-Le garde doit avoir la clé souffle votre amie.

C'est probablement vrai mais vous serait-il sage d'attirer l'attention ?

Si vous souhaitez enfoncer la porte, rendez-vous au **40**. Si vous possédez la compétence « Furtivité » et souhaitez-vous en servir, rendez-vous au **320**. Si vous préférez aborder le garde, rendez-vous au **385**

236

Vous tirez votre épée du fourreau et attendez les molosses de pied ferme. Ce que vous n'avez pas prévu, c'est qu'ils sont très organisés et vous encerclent. Vous vous défendez comme vous pouvez mais votre vigilance vous interdit d'effectuer une attaque. De plus, vous ne pouvez faire face à autant de molosses enragés, organisés et aguerris. L'un d'eux parvient à tromper votre vigilance et vous mord la cuisse. Vous hurlez de douleur et perdez 2 points de vie. Il n'y a rien à faire, vous n'avez pas d'autre choix que fuir. Rendez-vous au **92**

237

Vous suivez l'hippocampe qui vous amène trente mètres plus loin. Soudain, il s'arrête et vous fixe à nouveau.

-Bienvenue vous dit soudain une voix.

Vous sursautez. Vous ne vous attendiez pas à rencontrer une créature qui parle dans ce milieu. Vous brûlez d'envie de demander qui est présent mais vous savez que c'est inutile. Vos paroles seraient inaudibles dans ce milieu. Soudain, un tourbillon se forme devant vous puis un humanoïde apparaît.

-Bienvenue étrangère. Cela fait bien longtemps que je n'ai pas reçu de visiteurs.

Vous restez ahurie devant cette incongruité.

-Tu te demandes qui je suis n'est ce pas ? Je suis un génie de la mer. Tu as suivi mon fidèle serviteur.

Il désigne l'hippocampe et reprend :

-Il t'a amené à moi et tu as compris son message.

Il vous fixe étrangement comme s'il vous sondait et reprend :

-Je peux exaucer un de tes vœux. Mais pour cela, tu vas devoir jouer à un de mes jeux. Serais-tu intéressé ?

Si tel est le cas, rendez-vous au **352**

Sinon, vous quittez le génie au **61**

238

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **384**

L'est au **391**

Le nord au **524**

Le sud au **398**

239

Le garde pousse un cri lorsqu'il vous voit foncer vers lui armés. Vous devez faire un test de 7 pour en venir à bout. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 14

240

-Tout va bien demoiselle ? demande une voix masculine.

Vous regardez autour de vous et apercevez un groupe d'hommes et de femmes vêtus de fourrure. Certains sont pris d'un fou rire, d'autres applaudissent. Ils n'ont pas perdu une miette de votre spectacle et semblent avoir beaucoup apprécié. Vous rougissez de honte. Autour se trouve le fameux campement que vous avez aperçu tout à l'heure. Un chaudron bouillant surplombe un petit feu de camp. Votre inspection est interrompue par le groupe.

-Ouah, c'est trop coool dit un jeune garçon. Je vais être aussi génial qu'elle quand je serai plus grand.

-S'il vous plaît dit une fillette en vous prenant le bras, apprenez moi à glisser.

-Vous êtes super demoiselle réplique un autre garçon.

-Quel régal ! s'enthousiasme un homme, ce moment aurait mérité d'être immortalisé.

-Laissez l'étrangère tranquille!ordonne un homme qui s'approche de vous.

Il semble plus âgé que les autres, une barbe blanche pendant le long de son menton. Il porte une pipe dans sa main. Il semble inquiet et vous fixe gravement.

-Tout va bien demoiselle ?

Vous vous palpez puis répondez :

-Je crois, oui.

-Qui êtes vous ? demande l'homme.

-E...Emeline. Pouvez vous me dire où je suis ?

L'homme paraît surpris par votre réponse mais reprend :

-Emeline dites vous ? Enchanté, je m'appelle Aloï, le chef des maygards.

-Les maygards ?

-Nous sommes un peuple de nomades ayant toujours vécu dans les montagnes. Et vous êtes sur la chaîne du Bolero. Nous n'avons pas l'habitude de rencontrer des étrangers. Il faut dire que votre numéro de glisse a été très apprécié même si le freinage n'est pas votre point fort.

Voyant que vous êtes désorientée, il vous invite à vous reposer dans le marabout. Rendez-vous au **386**

241

Lorsque vous atterrissez au deuxième étage, vous entendez des cris stridents vous vrillant les tympans. En face de vous, se trouvent des cages comprenant plusieurs créatures féroces : sangliers, renards, ... Malheureusement, les cages sont ouvertes et les animaux sont libres. A entendre leurs grognements, ils ne sont pas là pour vous accueillir avec bienveillance. Ils passent à l'attaque et vous chargent. Vous devez faire deux tests de 7 pour vaincre les créatures. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **367**

242

Vous vous emparez du flacon ni vu ni connu sans éveiller les soupçons de votre concurrent. Vous éloignant de lui, vous débouchez le flacon. Le liquide est incolore mais l'odeur vous pique les narines. Si vous souhaitez le boire, rendez-vous au **553**. Si vous préférez le garder pour le moment et continuer votre course, rendez-vous au **98**

243

Vous vous approchez prudemment des caisses. A première vue, elles ne sont pas impressionnantes. Elles sont rectangulaires et en bois. Vous parvenez à ouvrir aisément l'une d'entre elles. Telle est votre surprise lorsque vous y trouvez une cage contenant un chien de traîneau. Celui-ci qui semblait en somnolence est réveillé et se met à aboyer. A ce moment là, d'autres aboiements se font entendre dans les autres caisses. Sans lui laisser de temps d'agir, vous l'éventrez avec votre épée. Vous vous retrouvez exsangue devant cette situation incongrue. Avez-vous affaire à un trafic de chiens de traîneaux ? Quoiqu'il en soit, vous n'éprouvez aucune envie d'inspecter les autres caisses. En revanche, une idée vous vient à l'esprit. Le couvercle de la caisse ouverte semble lisse au toucher. Vous la tâchez et en déduisez qu'elle pourrait supporter votre poids si vous montez dessus. Vous vous rappelez dans votre village que des enfants fabriquaient des planches en bois pour glisser sur la neige lors des rares apparitions. Vous avez certes, dépassé l'âge pour ces enfantillages mais étant donné les conditions, l'idée est finalement tentante. D'autant plus que petite, vous auriez été championne de votre village si vous aviez fait une compétition. Si vous pensez que le jeu en vaut la chandelle, vous pouvez prendre la planche. Maintenant si ce n'est déjà fait, vous

pouvez ouvrir la porte de la cabane au **31**. Sinon vous pouvez descendre de la montagne en courant au **153** ou par le glacier au **506**

244

Le lendemain, lorsque vos yeux s'habituent à la lumière du jour, vous reconnaissez la chambre de l'auberge que vous aviez réservée. Tirant vos pensées au clair, vous reprenez possession de vos esprits. Votre rêve vous a troublé, mais vous avez appris de nouvelles révélations. Après vous être habillée, vous descendez au rez-de-chaussée pour apercevoir vos compagnons sont attablés autour d'un déjeuner copieux servi par Léonie. Après avoir profité à votre tour de ce festin, vous songez à franchir le troisième portail. Toutefois, vous vous rappelez de la proposition d'Eve. Vous ne lui avez rien promis donc elle ne vous en tiendra probablement pas rigueur, mais peut-être que l'aider améliorerait vos relations. Whisper est de son côté déjà parti.

Si vous choisissez d'aider Eve à résoudre cette histoire de fantôme, rendez-vous au **439**

Si vous préférez ne pas vous en soucier et continuer votre route, rendez-vous au **233**

Toutefois dans ce dernier cas, vous ne pourrez plus revenir dans cette ville.

245

Poussant un soupir, vous les sortez à la main. Ajoutez 2 points à votre temps écoulé. Une fois débarrassée des algues, vous achevez votre course au **158**

246

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à côté de vous. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **297**

L'est au **283**

Le nord au **512**

Le sud au **470**

Les voleurs accueillent votre succès avec enthousiasme. Vous leur faites part de votre côté de la rencontre étrange. Ils vous promettent d'enquêter à ce sujet. En attendant, la deuxième mission vous attend. Le chef prend la parole et dit :

-Votre prochaine mission ne sera pas facile. Il y a quelques jours, nous avons subi un vol.

Llyra et vous êtes interloquées. La situation serait presque cocasse si elle ne vous concernait pas : des voleurs eux-mêmes cambriolés.

-Nous n'avons pu voir le visage de notre voleur. Pourtant, nous étions à deux doigts de le rattraper. Néanmoins, il a foncé tout droit puis il s'est évaporé. Nous avons cherché partout mais il a disparu sans laisser de traces.

-Que vous a-t-il volé ?

-Un calice. Cela peut vous paraître absurde, mais c'est un objet de grande valeur. Il faisait notre fierté. Nous avons engagé un mercenaire dans cette affaire. Il pensait avoir une idée quelconque de l'endroit où il pourrait trouver notre ravisseur.

-Vous a-t-il dit où comptait-il se rendre ?

-Non, il est resté évasif sur ce sujet. Il ne nous a rien révélé. Néanmoins, il aurait du être revenu depuis longtemps et nous pensons qu'il a échoué. Alors pensez-vous être à la hauteur ?

Vous regardez la déesse qui hoche la tête. A vrai dire, elle aussi semble avoir une idée où il pourrait se trouver et de votre côté, vous ressentez la même chose.

-Très bien. Dans ce cas, ramenez nous le calice. Alors, nous vous aiderons dans votre quête.

Vous quittez les voleurs en hâte, puis vous dirigez vers la place centrale.

-Emeline souffle-t-elle, penses-tu la même chose que moi ?

-J'ai une idée répondez-vous. Il est fort probable que le ravisseur ne provient pas de cette cité et qu'il s'est enfui à travers le portail.

-C'est aussi mon opinion. Comme la population de cette cité n'a pas connaissance de ce portail et ne peut l'utiliser, les voleurs se sont imaginés que le cambrioleur s'est évaporé dans la nature.

-Alors nous devons emprunter à nouveau le portail et en essayer un autre dans le Minocros.

Inscrivez le mot « mission » sur votre feuille d'aventure puis rendez-vous au **233**. Notez que vous ne pourrez pas revenir dans cette cité avant d'avoir retrouvé le calice.

248

Dans la panique de la situation, vous laissez tomber votre lanterne. Aussitôt après, le sol prend feu. La maisonnette s'enflamme et les chiens reculent avec prudence. Vous en profitez pour chercher une échappatoire. Vous comprenez que votre seule salut représente la fenêtre par laquelle sont passés les chiens. Sans perdre de temps, vous grimpez sur la caisse et faites un saut en hauteur pour en sortir. Il était temps, tous les chiens viennent de se jeter sur l'endroit où vous vous trouviez juste avant. Néanmoins, votre fuite les a pris au dépourvu. Lorsqu'ils reprennent possession de leurs esprits, leurs aboiements redoublent comprenant que leur proie est entrain de s'échapper. Ils tentent de sauter mais la fenêtre est bien trop haute pour eux. Ils vous fixent de leurs yeux rouges flamboyant. De votre côté, vous n'êtes pas tirée d'affaire car l'un d'entre eux n'a pas sauté. Épée à la main, vous affrontez le molosse. Vous devez faire un test de 7 pour le vaincre. Si vous réussissez, vous réalisez que vous êtes de nouveau en sécurité. Vous adressez un signe d'adieu aux chiens.

-Adieu sales bêtes. J'espère que nous ne nous reverrons plus.

Puis vous reprenez votre route.

Vous gagnez 1 niveau. Rendez-vous au **393**

249

Les débris sur le sol correspondent à du matériel de bricolage sans intérêt. On y trouve des vis, de nombreux fils reliés à une plaquette dont vous ignorez l'utilité, une pince ou encore des morceaux d'une matière inconnue. Cette matière devait constituer un tout, mais l'effondrement du toit l'a en partie endommagée. Si vous avez inscrit le mot « blanc » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **497**. Sinon, vous ne voyez rien d'utile, retournez au **75**

250

-Oui, j'ai découvert autre chose d'étrange. Sur un endroit isolé et en ruines, j'ai croisé un homme qui m'a parlé de la destruction de notre monde. Des rayons du feu seraient apparus du ciel et auraient dévasté le monde. Je me suis renseigné sur l'année et il semblerait que cela soit pour bientôt.

-Un détail intéressant déclare la déesse, aurais tu des précisions à ajouter ?

Voyant que vous secouez la tête, elle soupire de désappointement.

-Cela nous confirme l'hypothèse qu'Astarof réussira bien tôt l'épreuve. Tu dois l'arrêter jeune élue. Sans cela, ce sera la fin. En revanche, je me demande comment a-t-il pu générer des rayons de feu d'une telle ampleur. Même une puissance divine serait insuffisante.

Rendez-vous au **62**

251

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **384**

L'est au **391**

Le nord au **524**

Le sud au **398**

252

Vous trouvez refuge à l'intérieur de la bâtisse. Vous contemplez la pluie acide qui ne cesse de tomber. Vous vous affalez sur le sol bétonné et tentez de réfléchir. Vous vous êtes retrouvée dans un endroit désert et dévasté après avoir adressé une prière à Llyra. Vous n'avez croisé nulle âme qui vive. Vous ignorez même où vous vous trouvez. Un autre lieu ? Un autre monde ? Voyant que la pluie ne cesse pas, vous vous redressez et cherchez une issue dans cette bâtisse. Dans cette pièce se trouve une trappe tellement dissimulée que vous ne l'avez pas vu avant. Vous tentez de la soulever mais elle semble verrouillée. Vous pourriez la forcer mais il vaut faudrait pour cela un pied de biche ou un autre outil de ce type. La pluie présente dehors ne vous encourage pas à quitter la bâtisse. Vous cherchez donc d'autres passages. Vous en discernez deux : à droite et à gauche. Les deux passages sont plongés dans la pénombre. Néanmoins, la présence de fenêtre en hauteur vous permettrait de vous repérer face à d'éventuels obstacles. En tendant l'oreille vous n'entendez rien mais une odeur nauséabonde provient de celui de droite. Si vous souhaitez prendre à droite, rendez-vous au **369**. Si vous souhaitez prendre à gauche, rendez-vous au **308**

253

C'est la bonne combinaison, le coffre s'ouvre. Néanmoins, telle est votre déception lorsque vous visualisez le contenu, il est vide. Le génie éclate de rire.

-Je ne vous ai pas dit que la récompense était le contenu du coffre mais la réalisation de l'un de vos vœux.

Toutefois, vous savez que vous avez réussie l'épreuve. Vous réfléchissez donc à un vœu. Le génie vous tire de vos pensées.

-Je sais à quoi vous pensez dit-il. Je peux accroître vos pouvoirs.

Si vous êtes guerrière, rendez-vous au **554**

Si vous êtes clerc, rendez-vous au **551**

Si vous êtes magicienne, rendez-vous au **399**

254

Vous avancez avec prudence évitant soigneusement les créatures. Par chance, elles s'écartent dès qu'elles vous voient arriver puis s'immobilisent. Ces créatures ne sont pas belliqueuses si on ne les attaque pas. Vous pouvez ainsi continuer votre route. Rendez-vous au **121**

255

Lorsque vous empruntez le chemin, il vous semble entendre des souffles. Intriguée, vous tendez l'oreille et ordonnez à vos compagnons de se taire. Les bruits se font de plus en plus présents. Soudain, des jets de vapeur émergent. Elles sont au nombre de trois. Pour chacune d'entre elles, vous devez faire un test de 6. Même si le test est raté, vous n'avez pas besoin de le repasser. Toutefois à chaque échec, vous touchez une vapeur et vous perdez 1 point de vie. Une fois les vapeurs franchies, vous continuez votre chemin sans en rencontrer de nouvelles. Rendez-vous au **383**

256

La wiverne a certes battu en retraite mais n'est pas pour autant mourante. Vous voyant lui jeter un sortilège, elle n'a aucun mal à lesquiver votre coup. Notez que vous avez dépensée le sortilège choisi. Dépitée, vous la voyez revenir vers vous en ayant repris des forces. Vous devez à présent achever le combat. La wiverne conserve ses points d'habileté et sa vitalité est de 7. Pour la suite du combat, Llyra possède un sort de récupération et un sort de bouclier. Si

elle l'utilise, elle sera immunisée contre les coups physiques durant trois tours. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **63**

257

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **550**

L'est au **402**

Le nord au **358**

Le sud au **95**

258

-Il est dommage que tu n'aies pas connaissance de plus de détails affirme la déesse. Aurais tu autre chose d'important à me communiquer ?

Si vous avez inscrit le mot « vert », rendez-vous au **521**. Si c'est « bleu » que vous avez inscrit, rendez-vous au **250**. Si vous avez noté « turquoise », rendez-vous au **451**. Enfin si vous n'avez rien noté, rendez-vous au **62**

259

Vous poursuivez en direction de la jungle. Au bout d'un moment, vous remarquez que la végétation change. Le long de la berge, vous dénombrez des séquoias, des lianes ainsi que des plantes carnivores. Il vous semble également que vous ramez beaucoup plus lentement. Intriguée, vous inspectez votre rame et découvrez avec horreur que les deux extrémités ont été dévorées. Vous regardez l'eau et comprenez que la cause de ce phénomène est un ensemble de piranhas. Ces poissons ont la faculté de s'attaquer à n'importe quelle proie grâce à leurs dents aussi tranchantes que des lames bien aiguisées. C'est avec un simple bâton que vous rejoignez la jonction et achevez la course. Ajoutez 2 points à votre temps écoulé puis rendez-vous au **158**

260

Le chien continue à vous fixer d'un drôle de regard mais ne réagit toujours pas à votre présence. Si vous changez d'avis et passez à l'attaque, rendez-vous au **442**. Si vous avez une balle et décidez de l'utiliser, rendez-vous au **483**. Sinon vous pouvez revenir à l'intérieur au **519**

261

Après avoir traversé le miroir, vous découvrez avec stupéfaction le néant qui vous entoure. En revanche, vous voyez parfaitement le miroir. Et ce que vous y découvrez vous déplaît au plus haut point. Votre reflet n'affiche pas celui d'Emeline mais celui de Wanashi. Vous vous frottez les yeux pour être certaine que vous ne rêvez pas mais non, votre apparence a bien changée. Comment avez-vous pu en arriver là ? Le miroir, vous a-t-il dérobé votre identité ? Où se trouvent vos compagnons ? Vous êtes seule en l'instant présent. Or, même si Llyra et Eve n'ont pas traversé le miroir, Wanashi devrait se trouver à vos côtés. Refusant de voir cette vision, vous murmurez :

-Je suis Emeline, Je suis Emeline.

-Vraiment ? demande une voix qui vous tire de vos pensées.

Sursautant, vous vous tournez vers votre interlocuteur. Or, vous réalisez qu'il s'agit d'Emeline en chair et en os.

-Tu n'es pas Emeline crache t-elle. Tu n'es qu'un imposteur.

-Faux ! hurlez-vous. C'est bien moi Emeline. Vous en revanche, j'ignore qui vous êtes et comment vous avez eu le culot d'avoir pris mon apparence.

Votre copie ricane et reprend :

-A moins justement que tu crois être Emeline, alors que je suis la seule.

-Mensonges ! criez-vous. Apportez-moi une preuve de ce que vous avancez.

Emeline lève la main avant de reprendre :

-Doucement. Nous allons voir si « toi » tu apportes une preuve de ce que tu avances.

Soudain, deux nouvelles formes à votre effigie apparaissent.

-Voici deux illusions que tu vas devoir interroger. Celles-ci te donneront une indication. Une dira vrai et l'autre faux. Si tu prétend vraiment être Emeline, tu sauras laquelle dit vraie.

Les deux Emeline vous fixent l'air hagard. Le jeu que vous propose cet imposteur ne vous plaît guère mais vous pourrez lui rabattre son caquet si vous trouvez la bonne solution.

Si vous souhaitez parler à la Emeline de gauche, rendez-vous au **515**. Si vous préférez celle de droite, rendez-vous au **206**

262

Le labyrinthe vous exaspère et vous ignorez si vous trouverez un jour la sortie. Finalement, vous décidez d'y renoncer. Vous criez à l'aide. Vous apercevez l'avatar devenu visible à vos yeux qui s'esclaffe, augmentant votre frustration. Rendez-vous au **59**

263

Au fur et à mesure que vous pénétrez dans la grotte, vous entendez un sifflement qui s'amplifie. A l'arrivée, vous y discernez une petite pièce éclairée par une torche. Au milieu de la pièce de dresse de toute sa hauteur un serpent de quatre mètres. Sa peau est recouverte d'écailles solides. Ses yeux ne sont pas au nombre de deux mais de trois. Des prunelles de feu luisent à l'intérieur de ses yeux. Le troisième œil quand à lui est opaque et ne vous dit rien qui vaille.

-Tiens siffle le serpent. Voilà que l'on m'offre ssssssur un plateau d'argent : une humaine.

Éberluée par la scène que vous visualisez, vous ne dites mot.

-Vous paraissssssssez ssssssurprise jeune humaine. Pourtant, vous avez croisée ccccccertain de mes ssssssemblables. Cccc'est grâcece à nous que nous ssssssommes devenus les maîtres du monde.

-Je ne comprends pas. De quoi parlez vous ?

-Je sssssuis un démon et comme tous mes ssssssemblables, nous ssssssommes venus ici en représailles. Tout ccccccce que vous avez ssssssubi est votre châtimeent. Vous nous avez puni. Alors nous vous avons rendu la pareille. Ccccccette pluie dont vous redoutez est ssssssi doucccccce pour nous. Que penssssssez vous de ccccccce présent ?

-Quoi ? Alors, vous êtes responssssssable de la pluie acide ?

-Bien entendu. Il n'y a rien de plus beau que voir les chairs ssssssse décomposer, les humains crier de douleur et le monde se transssssformer à notre facccccccon.

-Monstre ! criez vous en dégainant votre rapière. Je vais vous écorcher vif.

-A votre guise jeune humaine. De toute manière, je comptais vous placccccc au fond de mon asssssssssiette.

Si vous êtes au niveau 2 ,rendez-vous au **423**. Sinon, rendez-vous au **41**

264

Un frisson vous avertit d'un danger. Vous vous retournez et réalisez avec frayeur que trois de vos adversaires fondent sur vous. Étant donnée leur posture, vous les imaginez prêt à vous infliger un coup de pagaie. Par chance, vos sens vous ont prévenu et vous vous préparez à anticiper les coups. Vous faites semblant de vous laisser entraîner doucement par le courant puis vous bifurquez brusquement les prenant au dépourvu. Ceux-ci surpris par votre manœuvre tentent de vous imiter mais ayant tous trois convergé vers vous, ils ne font que se gêner. Hilare, vous reprenez votre course tandis que vos assaillants vous abreuvent d'injures. Rendez-vous au **98**

265

La colonne de lumière entourant la pierre lumineuse a pris une teinte rouge.

Si vous prenez la pierre, rendez-vous au **227**

Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, notez le numéro de paragraphe sur lequel vous êtes puis rendez-vous au **464**

Su vous préférez marcher sur une dalle, laquelle choisissez-vous ?

La première au **211**

La deuxième au **270**

La troisième au **495**

266

Aurèle paraît surpris par votre expression.

-Comment ? Vous...vous êtes vraiment notre sauveuse ? Pensez-vous vraiment pouvoir chasser cette horde ?

Vous hochez la tête de manière à confirmer votre réponse.

-Les dieux soient loués, ils ont enfin répondu à notre appel. L'espoir est revenu.

Puis Aurèle disparaît comme par magie. Vous avez réussie l'épreuve de la communication. Rendez-vous au **381**

267

Vous ouvrez la porte avec prudence prête à réagir en cas d'agression. Rien ne se manifeste. La pièce est assez petite et donne sur une fenêtre. Dans la pièce se trouve un petit lit, une chandelle éclairant faiblement la pièce, une petite boîte à musique, un étalage sur lequel est posé un parfum ainsi qu'un panier. La pièce ne paraît pas extraordinaire. Elle semble appartenir à un enfant. Si vous souhaitez utiliser votre pouvoir de projection, rendez-vous au **389**. Sinon, si vous désirez activer la boîte à musique, rendez-vous au **114**. Si vous soulevez le couvercle du panier, rendez-vous au **179**. Si vous préférez respirer le parfum, rendez-vous au **555**. Si vous souhaitez sortir de cette pièce, rendez-vous au **65**

268

Vous venez d'acquérir le pouvoir de soin moyen. Il coûte 4 points de capacité. Vous devez choisir quel membre du groupe doit être soigné. Pour connaître ses effets, vous devez lancer un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, le personnage soigné regagne 4 points de vie. Si vous faites 3 ou 4, c'est 7 points de vie. Enfin si vous faites 5 ou 6, c'est 10 points de vie.

Vous quittez la grotte. Rendez-vous au **215**

269

Rageant intérieurement contre la déloyauté de vos adversaires, continuez votre parcours. Vous occupez désormais la place de lanterne rouge du peloton. Néanmoins, votre adversaire placé juste devant vous est à votre portée. Vous remarquez avec surprise que deux objets sont disposés dans un petit coin du kayak. Tiens que font ils ici ? Le règlement autorise-t-il le port d'objets? En vous approchant davantage, vous remarquez une petite bouteille remplie d'un liquide bleuté ainsi qu'un petit flacon portant la mention DDT. Allez-vous tenter de vous emparer de l'un d'entre eux au risque d'être pris la main dans le sac au **197**. Si vous préférez ne pas vous en occuper, rendez-vous au **98**

270

La colonne de lumière entourant la pierre lumineuse a pris une teinte verte.

Si vous prenez la pierre, rendez-vous au **559**

Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, notez le numéro de paragraphe sur lequel vous vous trouvez, puis rendez-vous au **464**

Si vous préférez marcher sur une dalle, laquelle choisissez-vous ?

La première au **305**

La deuxième au **291**

La troisième au **180**

271

Vous reconnaissez Claire qui accourt vers vous.

-Héroïne, ne partez pas sans rien. Laissez-moi vous montrer notre gratitude.

-Je n'ai pas besoin de gra...

Sans vous laisser terminer votre phrase, elle vous entraîne vers son mari sirotant une chope de bière.

-Chéri, je te ramène notre libératrice.

A ces mots, il vous accueille à bras ouverts.

-Jeune héroïne, quel plaisir de vous voir. Je ne vous remercierai jamais assez de m'avoir ramené ma femme. Sans vous, elle m'était perdue à tout jamais.

-En effet reprend son épouse. Je me demande comment personne ne s'est douté de vermines comme Edouard Tromk.

-Je ne sais pas comment vous remercier.

-Chéri, j'ai vu cette héroïne se battre à l'épée, c'est une vraie combattante.

-Une combattante ? Il se trouve justement que j'étais un guerrier auparavant.

L'homme paraît soudain intéressé. De votre côté, vous n'êtes guère surprise étant donné sa carrure.

-Suivez-moi dit il.

Il vous accompagne dans sa maison puis ouvre une armoire où il sort une vieille épée.

-Avant que je ne rencontre Claire, j'étais avide d'aventures. Lorsque j'étais petit, j'étais seul, abandonné. Un groupe d'aventuriers m'a pris sous son aile et enseigné les armes. Nous avons accompli des actes héroïques et j'ai progressé. C'est lorsque nous sommes arrivés à Alesium pour faire un rapport sur nos quêtes que mon regard a croisé celui de Claire. Nous nous sommes revus et j'ai fini par l'épouser. Néanmoins, je m'égare. Je suppose que tout ceci ne vous intéresse pas.

Il déploie son épée et la braque dans votre direction en criant :

-En garde !

Vous êtes tellement surprise que vous n'osez esquisser un geste. Quelle idée cet homme a-t-il en tête ?

-Sortez votre épée, je vais vous enseigner une botte spéciale que j'ai appris.

Durant quelques minutes, vous suivez attentivement ses conseils. L'homme vous enseigne la parade. Ce pouvoir coûte 3 points de capacité. Lors d'un combat simple, pendant les quatre premiers assauts, vous parviendrez à parer le coup et vous ne perdrez pas de points de vie. Par exemple, si vous devez faire trois tests de 8 et que vous ratez deux fois le premier. Votre adversaire contre-attaque et réussit son coup pour le premier. Vous êtes dans ce cas protégé car c'est le premier assaut. Ensuite, il rate la contre attaque du premier test raté pour la seconde fois, il ne se passe rien également. Vous réussissez le premier et le second test. Les quatre tours sont passés. Vous n'êtes plus immunisée et si vous ratez votre troisième test et que votre adversaire vous touche, votre pouvoir ne vous protège plus sauf si vous le réutilisez. Pour un combat complexe, vous êtes immunisé pendant les quatre premiers tours également. Toutefois, ce pouvoir ne vous protège pas contre la magie.

L'homme vous raccompagne au fut à bière et insiste pour vous en offrir une. Vous refusez poliment mais il vous la pose dans votre main. Vous vous sentez revigorée. Vous regagnez 2 points de vie (sans dépasser votre total de départ). Après avoir porté un toast en votre honneur, vous quittez les lieux sous les acclamations. Vous repartez dans un autre quartier au 76. Vous ne pouvez plus revenir ici.

272

Vous venez d'acquérir un nouveau pouvoir. Il s'agit du pouvoir de peau de pierre. Ce pouvoir coûte 3 points de capacité. Pendant 4 tours, votre peau se transformera en pierre et en cas d'échec, vous ne perdrez qu'un point de vie (au lieu de 2) . Ce pouvoir ne s'applique que pour les combats complexes et ce dissipe une fois les quatre tours passés. En revanche, il ne vous immunise pas contre la magie.

L'avatar quant à lui reprend :

-Votre évaluation est satisfaisante. Je vous juge digne d'être reçue par les dieux. Veuillez me suivre je vous prie.

Vous vous exécutez. Rendez-vous au 164

273

Vous placez le pied de biche de façon à forcer la trappe. Au prix d'un effort éprouvant après plusieurs tentatives infructueuses, elle finit enfin par céder. Alors que vous vous apprêtez à descendre, vous remarquez qu'en dessous, de nombreuses lanternes sont allumées. La profondeur étant peu conséquente, vous retombez sur vos pieds après un saut habile. Vous

marchez d'un pas lent à travers la galerie souterraine. Vous constatez qu'elle a été travaillée. Des creusets de part et d'autres partent dans tous les sens. Un petit ruisseau d'eau s'étend le long de la galerie. Alors que vous poursuivez votre route, vous découvrez avec surprise des formes humaines. Elles vous ont repéré et paraissent toutes aussi ahuries que vous. Vous vous approchez mutuellement, croyant avoir affaire à des fantômes. Jusqu'à maintenant, vous n'avez croisé âme qui vive et voilà que vous trouvez de la compagnie dans une galerie souterraine. L'un des humains s'écrie soudain :

-Olaf, une survivante nous a trouvée.

Les humains effrayés de votre venue, reculent mais l'un d'eux armé d'une épée s'élance dans votre direction. Il s'arrête à quelques mètres de vous et vous dévisage suspicieusement. Puis il finit par dire :

-Bonjour, jeune humaine. Nous vous souhaitons la bienvenue dans notre nouveau refuge. Nous ne pensions pas qu'il existait encore des survivants à la surface qui de plus, parviennent à résister à la pluie et trouver notre passage secret.

Déboussolée, vous demandez :

-Je ne comprends pas. Qui êtes vous ? Où suis-je ?

L'humain hausse les sourcils.

-Vous ignorez où vous vous trouvez ? Voilà qui est bien étrange, c'est pourtant bien vous qui êtes venue ici de votre propre initiative. Mais, je suppose que la destruction et le contact avec la pluie ont provoqué un choc émotionnel. Pour répondre à votre question, nous sommes des humains comme vous et je suis Olaf, le leader. Nous avons construit cet endroit après que le monde ne soit détruit et que la pluie mortelle ne nous démange.

-Que voulez-vous dire par le monde « détruit » ?

-Bon sang, êtes-vous tellement traumatisée au point de perdre la mémoire ? Vous savez bien que le monde n'est plus et que rares sont les survivants.

Évidemment, Olaf ne connaît pas votre histoire et ignore votre provenance. Néanmoins, vous tentez de fournir une justification cohérente. Ces humains sont les seules êtres qui vous donnent le sentiment d'être toujours vivante.

-Écoutez, je vais sûrement vous paraître folle mais je vous en prie, j'aimerais que vous puissiez répondre à mes questions. Sommes nous sur Erin ?

Olaf hoche la tête. Vous ne comprenez pas la situation. Comment le monde peut-il être détruit ? Une idée germe soudain dans votre esprit.

-En quelle année sommes nous ?

-Hé bien, je dirais actuellement l'année 1253.

Vous frémissez d'horreur. Vous avez atterri à une autre époque : le futur. Certes un futur proche car seulement quelques années se sont écoulées, quatre ou cinq.

-Mais que s'est-il passé ? Comme le monde peut il être détruit ?

-Je l'ignore soupire Olaf. Les rares survivants ont vu des rayons de feu du surgir du ciel. Ils se sont abattus sur nous, dévastant et calcinant tout sur leur passage. Le monde n'est plus aujourd'hui. Mais ce n'est pas tout, une pluie acide s'est également déclenchée et ne connaît pas de fin. Nous ignorons d'où elle vient. Depuis, les rares survivants qui ont eu de la chance ont construit ce refuge pour nous protéger.

Il pousse un nouveau soupir avant de reprendre :

-Enfin, si on peut appeler cela de la « chance »

-Pourquoi ?

Olaf poussa un soupir de découragement et semble aussi résigné que les autres.

-Croyez-vous que nous apprécions de vivre avec un tel traumatisme ? D'ailleurs, plus personne n'a le courage de continuer. L'avenir n'est pas envisagée et cet endroit est précaire. Il nous offre un bref répit, le temps que la mort nous prenne et abrège nos souffrances.

-Mais n'avez-vous rien essayé ? N'y a-t-il aucun moyen de changer le cours des choses ?

-Qu'y a t'il à espérer encore ? Mettez-vous cela dans la tête, jeune humaine. Il est temps de faire votre deuil et d'attendre que la mort vous emporte.

Vous êtes éberluée parce que vous venez d'apprendre. Ainsi votre monde a été détruit par des rayons de feu destructeurs. Pourquoi ? D'où viennent-ils ? Qui les a créés ? La perspective de vous retrouver bloquée à une telle époque vous horrifie. Vous devez quitter cet endroit et retourner à votre époque. De toute manière, vous ne comptez pas vous résigner contrairement aux autres. Si vous avez inscrit le mot « avertissement », rendez-vous au **420**. Sinon, inscrivez le mot « bleu » et rendez-vous au **427**

274

Vous revenez triomphalement à Orbran en compagnie de Llyra et Wanashi, le mercenaire que les voleurs avaient engagé. Lorsque vous leur tendez le calice, les voleurs poussent des cris de joie. Vous avez réussi l'épreuve. Shax s'avance vers vous en tenant une pierre lumineuse dans sa main.

-Félicitations vous dit il, vous avez brillamment réussi les épreuves demandées. Nous n'en demandons pas plus, vous avez assez fait pour nous. Cela fait longtemps que nous souhaitions acquérir ce liquide et racheter notre honneur en reprenant la coupe. Entre temps, jeune élue, sachez que nous avons des nouvelles sur votre quête. Cette pierre vous sera utile pour l'accomplir. Cependant, le chemin est encore long. Vous devez en trouver d'autres.

-Comment savez-vous cela ?

-Vous savez bien qu'en tant que voleurs, nous disposons de sources fiables. Or nous savions où trouver une des pierres lumineuses. Nous avons donc bondi sur l'occasion.

Shax vous tend la pierre lumineuse.

-Cette pierre vous revient pour vos bons et loyaux services. Vous devrez trouver les deux autres pierres dans un autre lieu. Je pense qu'il vous tarde de reprendre la route. Néanmoins, en compensation supplémentaire des services rendus, nous vous proposons de passer la nuit dans notre modeste demeure.

Vous jetez un regard interrogateur à vos deux compagnons qui haussent les épaules. Vous accordez peu de confiance aux voleurs, mais il est peu probable qu'il s'en prennent à trois aventuriers leur ayant rendu service. Le crépuscule s'étant déjà levé, vous rejoignez le dortoir indiqué par les voleurs.

Rendez-vous au **10**

275

Vous vous approchez avec curiosité de la petite maisonnette. Elle est entièrement constituée de bois, le toit est en ardoise et semble relativement chétive. Vous ne comprenez pas qui pourrait habiter dans un milieu aussi inhospitalier. Vous jetez un œil à la fenêtre mais la pénombre est telle que vous ne distinguez rien. Si vous souhaitez ouvrir la porte, rendez-vous au **31**. Si vous préférez vous intéresser aux caisses, rendez-vous au **243**. Sinon, vous pouvez descendre de la montagne en courant au **153** ou par le glacier au **506**

276

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à côté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **297**

L'est au **283**

Le nord au **512**

Le sud au **470**

277

Vous êtes accueillie par des éclats de rire et l'odeur de l'alcool. Ce spectacle vous donne la nausée. Vous n'avez jamais appréciée l'ambiance des tavernes. Néanmoins, vous savez que c'est l'endroit idéal pour glaner des informations. Quelques sifflets de bienvenue s'adressent à vous. Vous répondez à votre tour par un signe de la main. Quelques semaines plus tôt, vous auriez été acclamée mais désormais, la vie reprend son cours et les anciennes habitudes, également. Le barman, stupéfait, laisse tomber deux échoppes lorsqu'il vous voit entrer.

-Heu bonjour...bredouille t-il de peur, quel plaisir d'accueillir notre dirigeante. Je...

-Je ne suis pas une dirigeante ! coupez vous. Dîtes moi à qui je peux m'adresser pour récolter des informations.

Le barman vous désigne un groupe en tremblant de sa main. Quelques années plus tôt, vous avez eu affaire à lui. Il avait pris un malin plaisir à vous voir harcelée par un groupe d'ivrognes et attendu la suite des événements. Ce groupe qui avait de mauvaises intentions à votre égard a vite été recadré par votre épée mais le barman vous avait chassé l'instant d'après sous prétexte qu'il était interdit de porter une arme dans sa taverne. Maintenant que vous avez été déclarée l'héroïne de la ville, il vous traite en respect et vous craint. Il sait pertinemment que vous n'avez pas oublié cet événement. Vous lui tournez le dos sans un mot et vous dirigez vers le groupe en question. Il est composé de trois hommes et une femme portant tous des capuches noires. Ceux-ci vous accueillent avec méfiance et vous demande pourquoi vous les importunez. Allez-vous leur dire amicalement que vous cherchez des informations en échange de pièces d'or ? Si tel est le cas, déduisez 4 pièces d'or de votre bourse puis rendez-vous au **428**. Si vous leur intimerez de vous parler avec respect sous prétexte que vous êtes l'héroïne de cette ville, rendez-vous au **411**. Enfin, si vous vous excusez de les avoir dérangés, vous pouvez choisir un autre quartier au **76** mais dans ce cas, vous ne pourrez plus revenir dans cette taverne.

278

Certains de vos compagnons sont prêts à vous suivre, mais leurs intérêts et leurs projets divergent. Il vous revient donc de faire un choix. Si vous possédez les mots « Révolution » et « Guérison », vous avez le choix entre Whisper et Eve. Si ce sont « Révolution » et « Liberté », ce sera entre Whisper et Wanashi. Enfin, si c'est entre « Guérison » et « Liberté », votre choix doit se focaliser sur Eve ou Wanashi.

Sur quel compagnon se porte votre choix ?

Whisper au **331**

Eve au **120**

279

A peine avez-vous posé la main sur les filaments que vous sentez une vibration. Vous écartez votre main mais cela n'empêche pas les filaments de se contracter jusqu'à former un crâne monstrueux constitué de crocs. Vous avez dérangé un grand cragnasseur en plein sommeil. Ces espèces redoutables ont la particularité de se dissimuler via des filaments pour prendre leur proie par surprise. Leurs crocs semblables à des lames de couteaux n'en sont pas moins dangereux. Vous voilà aux prises avec cette monstruosité. Vous devez faire deux tests de 7 pour vous en défaire. Si vous êtes vainqueur, une autre vision d'horreur s'offre à vous. La cragnasseur n'est plus que poussière mais à la place sont présents dix petits cragnasseurs. Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au **427** mais vous ne pourrez plus revenir ici. Sinon, rendez-vous au **387**

280

Astarof vient de lancer un nouveau sortilège. Durant cinq tours, il sera en partie protégé par les dégâts physiques. Il ne perdra qu'un point de vie au lieu des deux habituels. En revanche, sa protection contre la magie disparaît. Si au bout des cinq tours, vous êtes parvenu à lui ôter 25 points de vie ou plus, rendez-vous au **324**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **490**

281

A peine avez-vous franchie la porte, qu'elle se referme derrière vous. Inquiète vous tentez de l'ouvrir mais elle reste close. Rageusement, vous donnez une série de coups de pieds sans parvenir l'ouvrir. La voix que vous avez entendue éclate de rire et reprend :

-Hi hi, j'adore me gausser des gus qui se laissent prendre au piège. Je t'ai bien eu, je t'ai bien eu hi hi.

Vous regardez tout autour de vous mais elle n'est nulle part. Vous êtes entourée par quatre portes. Dans une pièce tellement petite que vous vous sentez à l'étroit. Vous donnez des coups de poing rageurs dans toutes les portes sans qu'aucune ne s'ouvre.

-Allez ne sois pas rancunière, nous pouvons être les meilleures amies du monde. Pourquoi ne pas rester ici pour l'éternité et discuter ? Ah les humains, vous êtes si ennuyeux. Bon, ne t'en fais pas, je vais te laisser une chance de t'en sortir. Je vais te poser une énigme. Si tu la réussis, tu seras récompensée. Dans ce le cas contraire, tu seras bloquée dans cette pièce pour l'éternité. Je m'ennuie et je rêve d'un peu de compagnie alors s'il te plaît, trompe toi.

Vous serrez les poings rageusement. Néanmoins, vous convenez que répondre correctement à l'énigme est votre seule chance de salut. La voix dit soudain :

« Sur son destrier d'argent, le chevalier part à la recherche de la princesse

Unis par l'amour et le courage, les deux tourtereaux sont impatients de se retrouver

Dans le château calme et reposant »

Soudain, les trois autres portes de la pièce s'ouvrent à la volée.

-Si tu as résolue l'énigme, choisis la porte qui correspond à la solution.

La porte ouest, est et sud sont ouvertes. Vous ne voyez rien au-delà du seuil de chacune d'entre elles si ce n'est le brouillard.

-Pfffffffff soufflez-vous, cette énigme ne veut rien dire.

La voix quant à elle s'est tue. De votre côté, vous devez choisir une des portes. Laquelle allez-vous emprunter ?

Ouest au **35**

Est au **509**

Sud au **310**

282

Aurèle fulmine en voyant votre expression.

-Vous acceptez ce type de comportement ? Cela ne vous fait rien de voir toute la prospérité d'un village anéantie et ses habitants massacrés ?

Vous avez commis une erreur de communication, notez la et retournez au **296**

283

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à côté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **518**

L'est au **154**

Le nord au **363**

Le sud au **437**

284

Vous vous réveillez en sursaut bien que la nuit soit chaude et calme. C'est avec soulagement que vous reconnaissez la chambre du quartier général du cercle dans laquelle vous êtes installée. Vous repensez à votre rêve. Pour la deuxième fois, il vous semble réel. Vous aviez l'impression d'être vraiment actrice de cette séquence à la montagne. Pourquoi avoir à nouveau réalisé un rêve de cette envergure ? Néanmoins, vous parvenez à vous rendormir et achever votre nuit sans autre incident. Le lendemain matin, vous prenez votre équipement et vous mettez en route pour l'île interdite. Rendez-vous au **311**

285

Vous ne disposez que d'un temps bref pour explorer ses pensées. Vous plongez dans celles-ci et découvrez un élément important : un certain André, un soldat aguerri est bientôt en rupture de stock d'eau et comptait passer le lendemain pour prendre deux flacons. Le garde n'a pas oublié son entretien avec le soldat et peut être que vous pourriez utiliser cet argument pour convaincre le garde. Retournez au **385**

286

Vous examinez la demeure qui surplombe le village. Elle est inhabitée et vous vous demandez à quoi elle peut bien servir. Elle semble bien plus robuste que les habitations qu'elle entoure. Quant aux cabanes, vous effectuez une fouille méthodique. Vous y trouvez un marteau, une tenaille, une bouteille vide, une planche en bois, un sac de billes, des pointes, une scie, un sac et un chiffon. Vous pouvez prendre si vous le désirez jusqu'à cinq de ces objets. Rendez-vous au **510**

287

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à côté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **550**

L'est au **402**

Le nord au **358**

Le sud au **95**

288

Vous devez affronter l'intelligence artificielle. Même si elle est considérablement perturbée par votre pouvoir, elle est capable de se protéger contre la magie. Par ailleurs, l'invocation d'une créature alliée ne vous sera d'aucun secours, l'intelligence peut la faire disparaître d'un simple claquement de doigts. Seuls les pouvoirs agissant sur vous vous aideront s'il vous reste encore des points de capacité à utiliser.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

HABILETE : 9

VITALITE : 14

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **127**

289

-Non répondez-vous. Je n'ai pas idée de la question.

-Comme c'est dommage ajoute le savant. J'avoue que de nombreuses hypothèses se baladent dans ma tête mais j'ignore laquelle est juste.

Rendez-vous au **147**

290

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à côté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **550**

L'est au **402**

Le nord au **358**

Le sud au **95**

291

La colonne de lumière entourant la pierre lumineuse a pris une teinte bleue.

Si vous prenez la pierre, rendez-vous au **180**

Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, notez le numéro de paragraphe sur lequel vous vous trouvez, puis rendez-vous au **464**

Si vous préférez marcher sur une dalle, laquelle choisissez-vous ?

La première au **305**

La deuxième au **39**

La troisième au **196**

292

Le génie dit d'une voix grave :

-Je suis désolé mais tu as échoué l'épreuve. Tu n'es pas autorisée à tenter un autre essai. Pars maintenant. La tête basse, vous quittez le génie. Rendez-vous au **68**

293

La savant se lève et déclare :

-Votre quête arrive bientôt à son terme.

-Comment pouvez-vous en être certain ?

-Il vous faut trois pierres lumineuses pour accomplir votre quête et vous en possédez déjà deux. Il ne vous en reste plus qu'une dernière à trouver.

-Où la trouverais-je ?

-Il vous faudra emprunter le dernier portail. La pierre sera présente quelque part. En revanche, j'ignore quelle épreuve vous attend. Mais avant que vous ne partiez, je vais vous apprendre à utiliser votre pouvoir de projection. Cela est éprouvant et demande un sacrifice mais il en vaut la peine.

Durant quelques heures, vous vous exercez à l'aide de ses conseil. Vous finissez par comprendre le fonctionnement de votre pouvoir. Vous pouvez dès à présent utiliser votre pouvoir de projection lorsque ce sera proposé dans le texte. En revanche, le sacrifice à faire correspond à votre compétence que vous avez choisie avant de démarrer l'aventure. Rayez la de votre feuille.

Le savant vous fait ses adieux et vous souhaite bonne chance.

Rendez-vous au **244**

294

Si vous possédez les mots clés « quête » et « départ » sur votre feuille d 'aventure, rendez-vous au **412**. Sinon, il vous manque encore des réponses à vos questions. Rendez-vous dans ce cas au **76**

295

Vous faites la queue derrière une file indienne patiente et morose. Fort heureusement, l'oracle est rapide. Elle se contente de fermer les yeux d'annoncer solennellement sa prédiction ou sa réponse. Lorsque votre tour arrive, elle vous annonce que le prix à payer est de 2 pièces d'or par réponse. Vous hésitez entre deux propositions :

Allez-vous lui demander l'objet de votre destinée au **337** ou bien comment retrouver Astarof au **184** ? Si vous n'avez pas assez d'argent ou ne voulez pas payer, retournez au **203**

296

-Oui c'était une vie paisible, vous comprenez, cela me réjouit. Mais un jour, nous avons aperçu une horde barbare déferlant sur nous. Nul ne savait d'où ils venaient, mais leur puissance était monumentale. Ils détruisirent nos récoltes, massacrèrent certains d'entre nous...

Aurèle s'arrête et attend votre réaction.

Si vous manifestez de la colère, rendez-vous au **526**

Si c'est de la joie que vous lui montrez, rendez-vous au **419**

Si vous affichez un sourire, rendez-vous au **282**

297

Vous entrevoyez avec joie une sortie. Vous l'empruntez et vous retrouvez à l'extérieur du labyrinthe. L'avatar redevient visible.

-Félicitations, vous avez brillamment passé l'épreuve de la perception.

L'épreuve de la perception est réussie, rendez-vous au **59**

298

Parmi vos possessions, vous réalisez que votre planche est de taille suffisante pour remplacer la porte. Étant de constitution robuste, vous devriez pouvoir tenir jusqu'à la fin de la catastrophe. Vous commencez votre besogne en collant la planche contre l'entrée et en la fixant avec votre marteau et des pointes. Cependant, à peine avez-vous commencé que le doyen vous interrompt.

-Attendez Demoiselle, deux habitants ne répondent pas à l'appel. Il s'agit d'un couple dont la femme est enceinte.

Vous vous figez de stupeur. Évidemment, il vous parait hors de question d'abandonner des habitants. Le problème est qu'ils n'ont pas donné signe de vie. Et s'ils n'avaient pas entendu la tempête ? S'ils avaient décidé de rester dans leur habitation ? Pouvez vous vous permettre de mettre en péril la vie des autres habitants sous prétexte que deux personnes manquent à l'appel ? Dehors vous voyez des objets voler, des planches craquent, certaines maisons sont ébranlées. La tempête est décidément très virulente.

Si vous décidez de continuer votre besogne, rendez-vous au **349**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **69**

299

En utilisant votre pouvoir, vous découvrez une scène incongrue. Seule la pénombre vous accueille. Vous ne voyez que le néant. Seuls les deux piédestaux sont présents. Toutefois, une créature bleue est positionnée à la place de la flamme bleue. Il s'agit d'un lutin. Celui-ci semble immobile et son regard perdu dans le vide. N'ayant rien d'autre à faire ici, vous quittez la projection. Si vous souhaitez ouvrir la porte en fer, rendez-vous au **33**. Si vous souhaitez examiner la flamme, rendez-vous au **463**. Si vous préférez redescendre, vous pouvez choisir le premier étage au **65** ou le rez-de chaussée au **433**

300

Vous affrontez la mystérieuse créature.

CREATURE GELATINEUSE

HABILETE : 12

VITALITE : 30

A chaque tour, elle crache une substance de la même matière qui remplit la salle. Pour l'éviter, vous devez faire un test de 7. En cas d'échec, vous devrez réduire de 1 point votre force d'attaque pour le tour. Cette pénalité ne s'applique pas à un seul compagnon mais tout le groupe. Par ailleurs, elle est immunisée contre tous les sortilèges offensifs (à part les armes autocontrôlées car elles concernent le personnage lui-même) sauf le feu. Une boule de feu peut donc l'affecter. La convocation d'un mort-vivant ou d'un élémental fonctionne également.

Pour ce combat, Wanashi dispose d'un pouvoir de dague autocontrôlée ainsi que d'un pouvoir de berserk.

Dague autocontrôlée : attaque votre adversaire durant 6 tours mais ne peut être attaquée. Elle équivaut à la présence d'un compagnon dans votre groupe et possède 2 points d'habileté de moins que vous. Chaque blessure qu'elle inflige à l'adversaire lui fait perdre 2 points de vie.

Berserk. : Pendant 4 tours, vous pouvez calculer deux fois votre force d'attaque au lieu d'une à chaque tour et prendre en compte le score le plus avantageux pour vous.

Eve dispose de trois pouvoirs de soin moyen.

Soin moyen : Vous devez choisir quel membre du groupe doit être soigné. Pour connaître ses effets, vous devez lancer un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, le personnage soigné regagne 6 points de vie. Si vous faites 3 ou 4, c'est 8 points de vie. Enfin si vous faites 5 ou 6, c'est 10 points de vie.

Enfin, Llyra possède une boule de feu et un bouclier de ronces

Bouclier de ronces : Durant les 6 premiers tours du combat, Llyra peut créer un bouclier de ronces qui affectent les adversaires auxquelles elle a affaire dans le combat de corps à corps. Ainsi à chaque tour, les adversaires concernés perdent 2 points de vie supplémentaires pendant les 6 premiers tours même si Llyra ne réussit pas son attaque.

Boule de feu : Llyra invoquera une boule de feu qui s'écrasera contre sa cible. Vous devez faire un test de 8. Si vous réussissez, votre adversaire perd 8 points de vie. En cas d'échec, c'est 6 point de vie qu'il perd

Elle possède également de deux sortilèges de bouclier dont un seul la protège de tout dégât pendant quatre tours.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **53**

Si vous avez répondu cette réponse, notez que vous avez réussi l'épreuve de la perspicacité, dans le cas contraire, vous y avez échoué. Rendez-vous au **188**

302

L'homme recule, puis halète tout en vous fixant avec surprise.

-Je vois dit il un brin sarcastique. Vous êtes bien plus redoutables que je ne l'imaginai. Quel honneur d'avoir enfin des adversaires à ma portée. Néanmoins, si vous croyez pouvoir me vaincre, c'est faire preuve de stupidité. Vous n'avez pas encore été confrontées à l'étendue de mes pouvoirs.

-Cela reste à voir répliquez vous tout en haletant également.

L'homme ferme les yeux puis brandit son épée en l'air. Puis avant que vous n'ayez eu le temps de faire quoi que ce soit, vous êtes toutes deux projetées contre le mur. A la vitesse de l'éclair, il vous a porté un coup que vous n'avez pas vu venir. Vous et la déesse voyez trente-six étoiles. L'homme possédait un pouvoir capable d'étourdir ses cibles durant un laps de temps.

-Maintenant fait-il dans une révérence exagérée, vous m'excuserez de mon manque de galanterie mais je n'ai pas l'intention de moisir ici. Rassurez-vous, je n'ai pas pour habitude d'occire de valeureux adversaires, en particulier quand il s'agit de deux belles plantes.

Puis, il sort vous laissant avec la déesse exsangue. Tandis que vous reprenez vos esprits, vous vous penchez vers Llyra.

-Tout va bien ? Rien de cassé ?

-N...Non, ça va. J'ai simplement eu un vertige passager, mais c'est terminé maintenant.

-Ce vertige ne s'est pas manifesté tout seul. Cet imbécile qui a utilisé un pouvoir pour nous neutraliser. Si nous le revoyons, je jure que je n'en ferai qu'une bouchée.

-Emeline...ce n'est peut-être pas nécessaire.

-Que veux-tu dire ?

-Cet homme ne semblait pas réellement hostile. Il ne souhaitait que partir. Il n'était peut-être pas nécessaire de combattre. J'ai essayé de te le dire mais tu lui as refusé toute diplomatie.

Poussant un soupir, vous reprenez :

-De toute façon, il est trop tard pour s'y intéresser. Concentrons-nous plutôt sur notre objectif.

La déesse acquiesce puis vous grimpez les escaliers pour arriver au premier étage.

Si vous avez inscrit le mot « surprise », rendez-vous au **241**. Sinon, rendez-vous au **534**

303

A peine avez-vous ouvert le livre qu'un monstre vert se dresse devant vous. Il est semblable à un buisson composé d'épines. Vous devez faire un test de 8 pour vous en débarrasser. Si vous êtes vainqueur, vous reprenez le livre peu enthousiasmé à l'idée de rencontrer un autre de ces monstres, rendez-vous au **560**

304

L'entrepôt est sombre et vos yeux doivent s'habituer à l'obscurité pour pouvoir avancer. Malheureusement, de nombreux obstacles jonchent votre chemin et vous trébuchez sur une caisse en bois. Grommelant contre la douleur, vous remarquez que Llyra semble peiner autant que vous pour avancer. Les fenêtres en hauteur sont insuffisantes pour vous éclairer. Si vous demandez à Llyra de produire un sortilège de lumière, rendez-vous au **22**. Si vous préférez vous en abstenir, vous ne pouvez examiner le contenu des caisses, rendez-vous au **221**

305

La colonne de lumière entourant la pierre lumineuse a pris une teinte rouge.

Si vous prenez la pierre, rendez-vous au **227**

Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, notez le numéro de paragraphe sur lequel vous êtes puis rendez-vous au **464**

Si vous préférez marcher sur une dalle, laquelle choisissez-vous ?

La première au **265**

La deuxième au **270**

La troisième au **495**

306

Vous vous dirigez vers l'horloge. Elle s'est arrêtée mais vous remarquez avec stupeur que vous pouvez tourner une des deux aiguilles. Celle qui indique les minutes est restée bloquée sur le chiffre 12. En revanche, celle des heures peut être changée. Les deux aiguilles sont positionnées sur le chiffre 12. Sur quel chiffre allez-vous positionner les heures ?

Le 1, rendez-vous au **563**

Le 2, rendez-vous au **557**

Le 3, rendez-vous au **353**

Le 4, rendez-vous au **567**

Le 5, rendez-vous au **149**

Le 6, rendez-vous au **580**

Le 7, rendez-vous au **561**

Le 8, rendez-vous au **496**

Le 9, rendez-vous au **508**

Le 10, rendez-vous au **572**

Le 11, rendez-vous au **574**

Si vous ne souhaitez toucher à rien, rendez-vous au **519**

307

Vous vous sentez intimidée devant l'immensité de la structure. Le temple a été réaménagé depuis la fin du cercle. Vous vous baladez dans l'allée centrale où chaque divinité est représentée par une statue tenant une coupe. Chaque fidèle peut déposer une offrande dans la coupe de la divinité de son choix. De votre côté, vous marchez inlassablement en direction de deux prêtres qui discutent. Ceux-ci sont surpris de vous voir mais vous accueillent avec bienveillance.

-Oh bonjour dit l'un d'entre eux. C'est un plaisir de rencontre notre héroïne.

Vous poussez un soupir d'exaspération. Vous détestez être sous les projecteurs.

-Que nous vaut l'honneur d'une telle visite ? demande le second.

Vous expliquez la situation aux deux prêtres qui ne semblent pas convaincus par vos arguments.

-Nous comprenons votre inquiétude déclare le premier mais la population se remet tout juste de l'oppression du cercle. Ils ont subi un tel traumatisme qu'ils ne pensent pas à commémorer les morts mais cela viendra un jour.

-Au point même de ne pas ressentir le moindre chagrin pour la perte de leurs proches ?

Les deux prêtres haussent les épaules.

-Écoutez jeune héroïne, mon confrère et moi sommes certains que vos inquiétudes ne sont pas fondées.

-Et nous vous conseillons d'en faire autant. Ruminer le passé ne sert à rien. Vous devez aller de l'avant. Néanmoins si nous pouvons faire quelque chose pour vous, nous serons ravis de vous aider.

Il est inutile d'insister, les deux prêtres ne changeront pas d'optique. Si vous désirez néanmoins demander leur aide, rendez-vous au **417**. Sinon retournez au **76**

308

Le passage de gauche semble aux premiers abords ténébreux, mais la lumière de jour fait place lorsque vous atteignez le fond, à votre grand soulagement. Vous vous trouvez dans une salle d'équipement où sont disposées des tenues vestimentaires : blouses, tabliers,...Les tenues ne vous sont d'aucune utilité. En revanche, vous trouvez un placard, un coffre en bois et une bonbonne replie d'une vapeur incolore.

Qu'allez vous faire ?

Ouvrir les placards au **364** ou le coffre au **486**

Débouchez la bonbonne au **421**

Revenir à l'intersection au **427**

309

Vous voici de retour dans le minocros. Vous êtes parvenus à échapper à vos ravisseurs, mais vous feriez mieux d'éviter Orbran pendant quelques temps. Vous ne pouvez plus traverser ce portail, sauf si une circonstance exceptionnelle vous pousse à revenir. Vous lâchez la jeune fille qui s'affale à terre.

-Pfiou fait Wanashi, nous avons eu chaud.

-C'est vrai confirme Llyra. Heureusement que personne à Orbran ne peut utiliser ce portail.

Puis voyant la fille, elle reprend :

-A part elle. Je me demande comment elle a pu le pénétrer, elle n'aurait jamais dû passer.

-Peut être qu'à l'origine, elle n'est pas d'Orbran

Vous réfléchissez à une autre hypothèse.

-Et si c'était à cause de moi qu'elle y est parvenue ?

-Que veux tu dire, Emeline ?

-Je la tenais fermement lorsque nous sommes passées toutes les deux.

-Alors peut être que lorsque tu prends quelqu'un avec toi, cette personne est apte à franchir le portail ?

-C'est la seule réponse qui me vient à l'esprit.

Wanashi peu passionné par cette discussion pousse un bâillement d'hippopotame.

-Cette discussion est très intéressante dit il un brin ironique. Mais que diriez-vous d'abord de nous reposer ici ?

-Quoi ? dans le minocros ? Mais c'est de la folie répliquez-vous. Nous ne savons rien des dangers qu'il renferme.

-J'ai beau chercher au loin reprend Wanashi, je ne vois rien. Nous ferions mieux de nous reposer en alternant la garde cette nuit. Nous avons à peine dormi dans l'antre des voleurs.

Poussant un soupir, vous finissez par capituler. Avec l'aide Llyra, vous montez la tente. Vous devriez pouvoir dormir à plusieurs dans celle-ci. Une fois qu'elle est prête, Llyra désigne la fille :

-Que fait-on d'elle ?

La fille le regard perdu dans le vide semble attendre que vous décidiez de son sort. Vous en profitez pour vous agenouiller auprès d'elle et lui ordonner :

-Tu n'as pas intérêt à nous trahir. Sinon, tu peux être certaine que tu goûteras à ma lame. Sois sage, et je n'aurais pas besoin de te casser la tête.

La fille vous fixe toujours avec la même expression indifférente.

-C'est un ordre ?

Sursautant, vous répondez :

-Oui !

Hochant la tête, la fille répond :

-J'obéis à vos ordres maîtresse.

Llyra et vous vous fixez avant d'échanger vos hypothèses.

-Comment se fait-il qu'elle m'obéisse, alors qu'elle n'était sensé le faire que pour Rimon ?

La déesse hausse les épaules.

-Peut-être parce que Rimon est absent. Si cette fille est vraiment un cobaye, elle doit chercher un nouveau maître, toi en l'occurrence.

La jeune fille n'émet aucune réaction, le regard toujours fixé sur vous.

-Va te coucher ! dites vous à son intention.

-Bien maîtresse.

Docile et obéissante, elle s'allonge dans la tente et s'endort. Avec la déesse, vous vous la rejoignez et vous endormez à ses cotés. Regagnez tous vos points de vie et de capacité. Rendez-vous au **99**

310

A peine avez-vous franchie la porte que vous vous retrouvez dans une autre pièce tout aussi petite que la précédente. Dans la salle, vous ne voyez rien si ce n'est les murs à la tapisserie rose. L'anxiété vous gagne. Vous seriez vous trompée ? La voix de son côté ne répond plus.

-J'en ai assez de ce jeu, montrez-vous immédiatement !

Comme réponse, la voix reprend :

-Hi hi, comme tu veux, je me suis bien amusée.

Soudain, une créature volante de la taille d'une casserole apparaît. Il s'agit d'une jolie créature féminine avec un corps svelte aux cheveux roux et des yeux d'émeraude.

-Qui êtes vous ? demandez-vous surprise par cette apparition.

-Hi hi, je m'appelle Léa et je suis une fée. Je m'excuse de t'avoir faite tourner en bourrique mais je ne peux pas m'empêcher de faire des farces. Quel est ton nom belle inconnue ?

-Heu...Emeline. Cela vous amuse de piéger des citoyens honnêtes ?

Comme si elle ne vous avait pas entendue, elle reprend :

-Emeline ? Oh quel joli nom ! J'ai de la chance d'être tombée sur un ravissant chevalier.

Ses yeux pétillent vous rendant mal à l'aise devant cette situation incongrue.

-Alors mon chevalier servant, es-tu venue demander la main de ta princesse ?

-Quoi ?

-Allons ne brise pas mon cœur, j'ai attendu ce moment depuis si longtemps.

-Heu je ne voudrais pas dire mais...vous êtes une femme qui aime les autres femmes ?

-Non, non pas du tout, je suis une femme qui aime toutes les belles choses, c'est tout. Et je ne peux m'empêcher de tomber sous le charme d'une ravissante personne que ce soit un homme ou une femme.

-Donc vous êtes une perverse.

-Oh mon doux et tendre chevalier, tu brises le cœur de ta princesse.

-Bon cela suffit ! dites vous gênée. Je veux sortir d'ici.

-Mais...tu rougis. Oh c'est trop mignon. Mais ne pars pas de suite, tu oublies ta récompense.

-Quelle récompense ?

-Peut-être un baiser passionné ou une alliance à ton doigt ?

-Rahhh ca suffit j'en ai assez !

-Comme tu es cruel mon doux chevalier sinon j'ai un autre cadeau moins important et bien moins significatif.

La fée lance soudain une incantation et vous sentez un flux d'énergie vous parcourir le corps. Si vous êtes magicienne, rendez-vous au **517**. Sinon, rendez-vous au **341**

311

Vous avez marché quelques heures avant de prendre la direction de l'océan. Il ne se situe qu'à quelques heures de marche d'Alesium. Vous n'avez eu aucun mal à vous procurer une embarcation ainsi qu'un moyen d'escalade. Dès de début de la marée basse, vous ramez. Vous êtes parfois secouée par quelques vagues mais vous gardez l'équilibre sur votre barque. A l'aide de votre boussole, vous vous dirigez vers l'île interdite. Elle n'est pas située très loin mais on raconte que le terrain est accidenté. Vous en avez rapidement la preuve. Votre barque heurte de plein fouet un récif que vous n'avez pas vu. Elle se fend et l'eau commence à pénétrer à l'intérieur. Vous gagnez rapidement les quelques mètres restants à la nage priant pour qu'un requin ne débarque à ce moment-là. Finalement, vous atteignez sans encombre le rivage. Vous grimpez sur l'un des rochers puis examinez les environs. L'île est minuscule, ne dépassant guère le mètre carré. A quelques mètres, la cote rocheuse laisse place à une petite plage. Tout en haut de l'île, se dresse une maisonnette en pierre. Pour accéder à la maisonnette, vous avez deux possibilités. La première est de vous emparer de votre grappin et d'escalader une étendue rocheuse. Cette manœuvre est très risquée car vous risquez de percuter un rocher tranchant. La seconde possibilité est d'emprunter un sentier de terre montant qui fait le tour de l'île. Vous réfléchissez à ce que vous devez chercher. Roan vous a parlé d'une « intelligence ». Vous ignorez totalement à quoi il faisait allusion. Vous y songerez en temps voulu. Si vous souhaitez escalader l'étendue rocheuse, rendez-vous au **549**. Si vous préférez emprunter le sentier montant, rendez-vous au **222**. Si vous vous rendez tout d'abord sur la plage, rendez-vous au **138**

312

Vous assenez les trois kayak de coups de pagaie mais loin de se laisser impressionner, vos trois adversaires continuent leur manège. En effet, seule contre trois, vous ne faites pas le poids. Comprenant qu'ils parviendront à leurs fins si vous ne vous dégagez pas de suite, vous battez en retraite. Les trois hommes se gaussent de vous en vous traitant de lâche mais ne vous poursuivent pas. Quant à vous, vous avez perdu beaucoup de temps. Ajoutez 2 points à votre temps écoulé puis rendez-vous au **98**

313

Vous restez tous trois tétanisés devant l'incongruité et l'horreur de la situation. Parler vous demande un effort quasiment insurmontable.

-Q...qu...Quoi ? Mais qu'est ce qu'il se passe ? Où...où est...où est la déesse ?

Astarof adresse un sourire malveillant.

-Cette petite effrontée ? Je l'ai envoyé rejoindre le royaume des morts.

-Quoi ? Mais...comment est-ce possible ?

-C'est une technique très efficace n'est ce pas ? reprend Astarof. Une fois de plus, mon génie n'a pas à rougir. Lorsque j'étais dans le minocros, je savais que je devais trouver les trois pierres lumineuses pour franchir le portail tant convoité. Ayant trouvé les deux premières, je les ai confié à Rimon et à ma wiverne fidèle le temps de chercher la troisième. Néanmoins, je n'arrivais pas à m'emparer de la troisième. Voyant que vous avez déjoué mes plans, j'ai compris que le meilleur moyen de réussir était de m'immiscer dans le groupe. J'ai donc assassiné Llyra dans son sommeil la nuit où vous vous êtes reposés à l'auberge, débarrassés du corps et pris son apparence. Toujours est il que vous m'avez aidé. Grâce à vous, je vais enfin devenir une divinité.

-Vous n'êtes qu'un être infâme ! rugissez-vous. Nous ne vous laisserons pas faire.

-Oh mais si. Après tout, vous n'avez aucun moyen de m'en empêcher. J'ai déjà les pierres. Vous ne pourrez éviter mon ascension.

Aussitôt après, il brandit les trois pierres et un portail lumineux se forme. Sans vous laisser le temps de réagir, il s'engouffre à l'intérieur. Vous compagnons sont trop abasourdis pour réagir. De votre côté, vous vous lancez à la suite d'Astarof juste avant que portail ne se referme. Vous regagnez tous vos points de vie et de capacité.

Rendez-vous au **193**

314

Vous affrontez Rimon épaulé par les trois enfants.

RIMON	Habilité : 10	Vitalité : 22
PREMIER ENFANT	Habilité : 7	Vitalité : 11
DEUXIEME ENFANT	Habilité : 7	Vitalité : 9
TROISIEME ENFANT	Habilité : 7	Vitalité : 9

Rimon ne connaît aucun pouvoir et n'a aucune capacité spéciale. Les trois enfants ne vous attaqueront pas et ne pourront que se défendre face à vous. En revanche à chaque fin de tour, ils tenteront de soigner Rimon. Chacun d'entre eux doit faire un test de 8. Si le test est réussi, enfant est parvenu à soigner Rimon et celui-ci reprend 2 points de vie. Dans le cas contraire, c'est 1 point de vie qu'il récupère. Ainsi, à chaque tour, Rimon peut reprendre de 3 à 6 points de vie (sans jamais dépasser son total de départ). Toutefois, vous pouvez aussi attaquer les enfants (il n'y a pas d'ordre précis, vous pouvez choisir celui que vous voulez). A chaque fois que la vitalité de l'un d'eux tombera à 1, il deviendra inopérant et ne pourra plus soigner Rimon.

Llyra dispose de deux sortilèges de récupération ainsi que de bouclier qui lui permet d'être protégée de tout dégât pendant 4 tours. De son côté, Wanashi peut utiliser son pouvoir de berserk. Ainsi, pendant 4 tours, vous devrez lancer deux fois les dés pour calculer sa force d'attaque et prendre en compte le score le plus avantageux. Ces pouvoirs peuvent être lancés à n'importe quel moment.

Si la vitalité de Rimon chute à 4 ou moins, rendez-vous au **178**

315

Vous vous engagez vers les rapides. Au loin, vous entendez vos adversaires se gausser de vous. Au départ, vous n'en comprenez pas la raison. La mer est pourtant calme et le parcours direct. Mais rapidement, vous constate avec horreur qu'il ne s'agit pas d'une simple cascade de faible altitude mais d'une véritable chute. Vous donnez des coups de rames pour rebrousser chemin mais vous êtes entraînée par le courant. Vous faites un vol plané et vous êtes éjectée de votre kayak. Par chance, l'arrivée est peu profonde mais vider le kayak rempli d'eau et vous remettre de vos esprits augmente votre temps écoulé de 5 points. De plus, si vous ne maîtrisez pas la compétence nexus, vous grelottez de froid et perdez 2 points de vie. Plus loin, trois chemins s'offrent à vous. De nouveau, des panneaux vous indiquent les lieux. Toutefois, l'écriture est peu visible. Sur le panneau indiquant le chemin de gauche est indiqué « Co... », sur celui représentant le chemin du milieu « Re... ». Enfin, seul le panneau indiquant le chemin de droite est intact. Il y est marqué « Jungle ». Aucun de vos adversaires ne prend la même direction. Quel chemin allez-vous emprunter ?

Celui de gauche au **11**

Celui du milieu au **494**

Celui de droite au **259**

316

Un bruit provenant de la porte d'entrée vous surprend. Le garde vient d'ouvrir la porte et vous observe ahuri. Il ne tarde pas à comprendre la situation lorsqu'il voit la clé qui lui a été dérobé sur la porte ainsi que votre présence à l'intérieur. Il a certainement repéré la lumière produite par votre amie à travers une fenêtre et compris que quelque chose d'anormal s'est produit dans l'entrepôt. Il sort un sifflet qu'il utilise, puis des bruits de pas de course convergent dans votre direction. Vous êtes cernées. Vous n'avez pas le choix, vous devez affronter le garde. Toutefois, vous devez vous contenter de l'assommer pour éviter les effusions de sang inutile. Vous devez faire un test de 8 pour la vaincre. Si vous y parvenez, les autres gardes finissent par vous rejoindre. Cette fois, ce sont deux tests de 7 que vous devez faire. Si vous parvenez à mettre au tapis tout le monde, rendez-vous au **221**

317

Vous vous dirigez vers le garde qui semble surpris de votre arrivée. D'une voix ferme, il vous demande ce qui vous amène ici. Allez-vous lui répliquer l'air paniquée que des bandits sont entrain d'attaquer la ville au **573** ou bien que le capitaine vous a convoqué et demandez à le voir au **48**

318

Combattre autant d'hommes ne sera pas aisé et prendra certainement beaucoup de temps. Mais il s'agit de votre seule chance de salut.

GARDES **HABILETE** : 10 **VITALITE** : 43

Pour ce combat, Wanashi dispose d'un pouvoir de dague autocontrôlée ainsi que d'un pouvoir de berserk.

Dague autocontrôlée : attaque votre adversaire durant 6 tours mais ne peut être attaquée. Elle équivaut à la présence d'un compagnon dans votre groupe et possède 2 points d'habileté de moins que vous. Chaque blessure qu'elle inflige à l'adversaire lui fait perdre 2 points de vie.

Berserk. : Pendant 4 tours, vous pouvez calculer deux fois votre force d'attaque au lieu d'une à chaque tour et prendre en compte le score le plus avantageux pour vous.

Eve dispose de trois pouvoirs de soin moyen.

Soin moyen : Vous devez choisir quel membre du groupe doit être soigné. Pour connaître ses effets, vous devez lancer un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, le personnage soigné regagne 6 points de vie. Si vous faites 3 ou 4, c'est 8 points de vie. Enfin si vous faites 5 ou 6, c'est 10 points de vie.

Enfin, Whisper possède une boule de feu et un bouclier de ronces

Bouclier de ronces : Durant les 6 premiers tours du combat, Whisper peut créer un bouclier de ronces qui affectent les adversaires auxquelles elle a affaire dans le combat de corps à corps. Ainsi à chaque tour, les adversaires concernés perdent 2 points de vie supplémentaires pendant les 6 premiers tours même si Whisper ne réussit pas son attaque.

Boule de feu : Whisper invoquera une boule de feu qui s'écrasera contre sa cible. Vous devez faire un test de 8. Si vous réussissez, votre adversaire perd 8 points de vie. En cas d'échec, c'est 6 point de vie qu'il perd

Il possède également d'un sortilège de bouclier qui le protège de tout dégât pendant quatre tours.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **26**

319

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **550**

L'est au **402**

Le nord au **358**

Le sud au **95**

320

Le lieu et les conditions sont idéals pour faire usage de votre furtivité. Vous vous camoufflez, puis, approchez peu à peu du garde à pas discrets. Ce dernier, blasé par un travail routinier ne fait pas attention à tout bruit infime se trouvant dans les environs. Vous hésitez à entre

assommer le garde par derrière ou lui subtiliser la clé. Vous optez finalement pour la seconde solution. Vous craignez que la force brute n'attire l'attention d'un autre garde. Or, celui-ci éclaire le chemin devant lui. Qui penserait qu'un voleur chercherait à lui subtiliser la clé devant son nez ? D'un coup vif, vous lui dérobez la clé. Vous devez faire un test de 6. Si vous réussissez, vous vous contentez de le suivre de loin et faites signe à Llyra. Vous introduisez la clé dans la porte puis l'ouvrez sans difficulté. Inscrivez le mot « Furtivité » puis rendez-vous au **304**. Dans le cas contraire, votre geste surprend le garde mais avec l'aide de sa lanterne comprend vite la situation. Néanmoins, il se reprend et sort un sifflet dans lequel il souffle. Aussitôt après, des bruits de pas de course convergent dans votre direction. Vous êtes cernées. Rendez-vous au **51**

321

L'inconnu se masse douloureusement l'épaule. Il comprend qu'il est blessé et ne peut lutter seul dans son état actuel. D'un geste rageur, il s'écrie :

-Vous avez remporté cette bataille, mais je n'ai pas dit mon dernier mot. Nous nous retrouverons et je jure que je brûlerai cet endroit en cendres.

Puis il se précipite sur la fenêtre et effectue un saut d'une incroyable agilité. Vous vous dirigez à votre tour vers la fenêtre, mais il a déjà disparu. Haussant vos épaules, vous sortez de l'entrepôt par la voie classique. L'essentiel est que vous ayez accompli votre mission ainsi que protégé l'eau nécessaire pour la population. Rendez-vous au **247**

322

Vous découvrez avec surprise que Whisper et Wanashi sont assis à la même table et partagent une bouteille de rhum. Vous vous apprêtez à ordonner à Wanashi de quitter cette table, mais vous vous ravisez. Wanashi n'a pas été témoin des actes de Whisper et ne peut pas comprendre votre inimitié. Après tout, s'il souhaite boire du rhum avec lui, cela ne vous regarde pas. Finalement, vous préférez rester discrète et les espionner de loin.

-Je ne comprends toujours pas votre aversion envers Rimon. Certes mes deux charmantes compagnes et moi avons nos raisons mais quelles sont les vôtres ?

Indifférent, Whisper interroge à son tour :

-En quoi cela vous regarde t-il ?

-Si vous nous expliquiez la raison, peut-être, pourrions nous vous aider.

-Vous ne pourriez pas comprendre.

-Avec un tel raisonnement, il ne faut pas vous étonner de leur aversion.

D'un bond, Whisper se lève et pose des mains sur la table en fixant Wanashi.

-Bon d'accord. Je souhaite simplement libérer la population de l'influence de Rimon. Il n'y a rien de pire que de perdre sa volonté.

Un long silence s'installe avant que Wanashi ne reprenne la parole.

-Non, ce n'est pas votre principale raison. En fait, vous étiez vous-même le dirigeant de cette ville jusqu'à ce que Rimon vous chasse, je me trompe ?

Whisper ne dit mot.

-Et vous refusez de le révéler à Emeline, car vous lui avez montré que vous ne vous souciez pas du peuple en les privant de leur besoin vital. Votre but ultime est de reprendre le pouvoir. Le reste vous importe peu.

-Non dit Whisper. Mon principal objectif est de me venger de Rimon. Pour reprendre le pouvoir, il est trop tard, le peuple m'a sûrement déjà oublié.

Il vide d'un trait son verre de rhum puis se ressert.

-Et pourquoi vous dis-je ceci, En quoi cela vous intéresse ? Pourquoi restez vous avec cette pimbêche ? Que lui devez-vous ?

-Elle est intrigante. Elle a tout donné pour retrouver un homme qu'elle souhaite neutraliser. Dans le fonds, vos objectifs sont les mêmes. J'ai hâte de voir comment elle compte le retrouver et le vaincre. Et puis, pourquoi refuser l'aventure quand on est accompagné de deux belles poulettes et d'une charmante jeune fille ?

-Donc, c'est uniquement par intérêt répond Whisper en grommelant.

Wanashi répond par l'affirmative et vide aussi son verre.

De votre côté, vous en avez assez entendu, vous partez vous coucher. Rendez-vous au **226**

323

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à côté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **550**

L'est au **402**

Le nord au **358**

Le sud au **95**

324

Astarof halète puis se met à grimacer . L'expression de son visage change, mais vous sentez une nouvelle force surgir. Soudain, votre vision change. Vous sentez que vos sens ne vous répondent plus. Tout ce que vous voyez est flou, l'environnement semble bouleversé. Si vous possédez le mot-clé « multicolore », rendez-vous au 406

Dans le cas contraire, comment réagissez-vous ?

Tenter d'inspirer pour vous calmer et reprendre vos esprits au **343**

Redoubler d'efforts pour frapper Astarof, rendez-vous au **459**

Utiliser votre pouvoir de projection, rendez-vous au **339**

325

Après la saga d'Astarof, vous poursuivez l'aventure avec Wanashi, en vue de botter l'arrière-train des créature malfaisantes gangrenant Erin.

-Emeline, attention derrière toi ! crie votre compagnon.

Vous retournant, vous effectuez une attaque circulaire décapitant un monstre vert qui s'apprêtait à vous dévorer.

-Wanashi ! hurlez vous. Il y en a un qui tente de s'échapper. Ne le laissons pas partir.

Vous y prenant à deux, vous poursuivez le monstre et parvenez à l'embrocher.

Satisfaite, vous répliquez à Wanashi :

-J'ai gagné, j'ai occis cinq monstres de plus que toi.

-Tu as gagné cette bataille acquiesce t'il penaud. Mais la suivante sera pour moi. Mettons-nous au travail, nous sommes appelés pour nous débarrasser des morts-vivants de la nécropole d'Alesium, des orques dans les montagnes noirs et des pirates rouges dans la mer étoilée.

-La victoire sera à nous ! criez-vous en brandissant votre épée.

...

Et la légende des deux continua...

FIN

326

La boîte ne s'ouvre pas. Ce n'est pas la bonne combinaison. Ajoutez un échec sur votre feuille d'aventure. Le génie réplique quant à lui :

-Les trois couleurs sont fausses.

Retournez au **352**

327

A peine avez-vous ouvert le livre qu'une explosion surgit sous votre nez. Vous perdez 2 points de vie. Rageusement, vous rangez ce livre de malheur. Rendez-vous au **560**

328

Au fur et à mesure que vous vous approchez, la chaleur devient de plus en plus forte. Vous suffoquez, mais vous ne pouvez pas reculer, la sortie est proche. La chaleur vous fait perdre 2 points de vie sauf si vous possédez la capacité « Nexus ». Heureusement, par la suite, la chaleur diminue. Néanmoins deux chemins s'offrent à vous. Vous entendez des petits cris et des battements d'aile sur le chemin de droite. Si vous souhaitez prendre à droite, rendez-vous au **371**. Si vous préférez prendre à gauche, rendez-vous au **255**

329

Vous descendez péniblement la montagne. Vous remarquez que la piste la plus praticable se rétrécit et quelques conifères apparaissent. Au loin, il vous semble apercevoir un petit campement. Vous criez à l'aide, mais vous êtes manifestement trop loin pour que votre voix soit entendue. Toutefois, vous reprenez courage. Ce campement est peut-être habitée et vous ne serez plus seule. Soudain, un vrombissement retentit. Intriguée, vous tendez l'oreille et constatez que ce bruit provient du sommet de la montagne. Vous vous retournez et poussez un cri d'horreur. Un ensemble d'avalanches vient de se former et étant donné leur trajet, elles partent dans votre direction. L'étroitesse de la piste vous empêche de vous écarter ; Bientôt, les avalanches seront sur vous. Il faut prendre une décision rapidement.

Si vous possédez une planche, rendez-vous au **461**

Si vous tentez de semer les avalanches pour rejoindre le campement, rendez-vous au **475**

Enfin si vous préférez grimper sur un des conifères, rendez-vous au **528**

330

En examinant le levier recourbé, un détail vous intrigue. Le largeur du levier correspond à celui de la barre de fer. Vous les placez côte à côte et découvrez que les deux parties s'emboîtent. Le cragnasseur avait dépouillé sa victime de son outil mais dans sa chute, les deux parties se sont déboîtées. Vous voici à présent possesseur d'un outil faisant office de pied-de-biche. Si vous souhaitez forcer la trappe vous pourrez vous rendre au **273**. Vous pouvez le faire à tout moment tant que vous serez dans la bâtisse. Pour le moment, rendez-vous au **427**

331

Après la saga d'Astarof, vous êtes repartie à Alesium en compagnie de Whisper. Le sort de la cité s'est amélioré depuis votre prise de pouvoir, mais il reste encore beaucoup à faire. Vous n'êtes donc pas fâchée de partager le pouvoir avec votre ami. Finalement, il a atteint son but. Il a trouvé une nouvelle cité qu'il peut diriger. Vous pensez à Astarof et à Llyra. Sans intelligence artificielle ni dieux pour vous contrôler, les hommes sont désormais libre de leur destin. Vous vous approchez de la fenêtre du siège du cercle des sages et contemplez l'horizon. Une nouvelle ère s'ouvre à vous. Vous ne pouvez rêver meilleure occasion que d'en profiter.

FIN

332

Seule et encerclée contre une bande de molosses, vos chances sont nulles. Le mieux que vous puissiez faire est de trouver une échappatoire pour sortir de ce guêpier. Vous remarquez à ce moment-là une caisse en bois au dessous d'une fenêtre. La fenêtre est petite mais devrait suffire pour vous permettre de vous faufiler. Vous comprenez que votre seule salut représente la fenêtre par laquelle sont passés les chiens. L'un des molosses a néanmoins profité de votre inspection pour vous mordre la cuisse. Vous perdez 2 points de vie. Sans perdre de temps, vous grimpez sur la caisse et faites un saut en hauteur pour en sortir. Il était temps, tous les chiens viennent de se jeter sur l'endroit où vous vous trouviez juste avant. Néanmoins, votre fuite les a pris au dépourvu. Lorsqu'ils reprennent possession de leurs esprits, leurs aboiements redoublent comprenant que leur proie est entraîné de s'échapper. Ils tentent de sauter mais la fenêtre est bien trop haute pour eux. Ils vous fixent de leurs yeux rouges flamboyant. De votre côté, vous n'êtes pas tirée d'affaire car l'un d'entre eux n'a pas sauté. Épée à la main, vous affrontez le molosse. Vous devez faire un test de 7 pour le vaincre. Si vous réussissez, vous réalisez que vous êtes de nouveau en sécurité. Vous adressez un signe d'adieu aux chiens.

-Adieu sales bêtes. J'espère que nous ne nous reverrons plus.

Puis vous reprenez votre route.

Vous gagnez 1 niveau. Rendez-vous au **393**

333

Vous entrevoyez avec joie une sortie. Vous l'empruntez et vous retrouvez à l'extérieur du labyrinthe. L'avatar redevient visible.

-Félicitations, vous avez brillamment passé l'épreuve de la perception.

L'épreuve de la perception est réussie, rendez-vous au **59**

334

Pas question d'escalader la montagne. Certes, son ascension est aisée et elle n'est pas très haute mais le temps que vous atteignez le sommet, elle risque de vous repérer et d'attaquer. Vous contournez la petite montagne de manière à trouver un meilleur moyen d'accéder à votre but. La chance vous sourit. Une petite grotte est présente à l'intérieur de celle-ci. En vous en approchant, vous remarquez qu'elle se subdivise en deux chemins. Celui de droite dégage de la chaleur tandis que dans celui de gauche, vous entendez un léger clapotis. La grotte pourrait vous amener plus près de la wiverne, mais vous pouvez également faire fausse route. Qui sait quels dangers elle renferme. Si vous renoncez à y pénétrer et tentez de courir pour rejoindre le sommet, rendez-vous au **198**. Dans le cas contraire, si vous voulez prendre le chemin de droite, rendez-vous au **328**. Si vous préférez celui de gauche, rendez-vous au **205**

335

Les créatures sont nombreuses et résistent à vos coups d'épée. Vous devez faire trois tests de 7 pour vous en défaire. Si vous êtes vainqueur, vous continuez votre route. Rendez-vous au **121**

336

Vous tirez sur la chaîne en fer vous demandant à quoi elle peut bien servir. Soudain, la cage descend et fonce à folle allure vers le rez-de-chaussée. Elle s'écrase au sol dans un terrible fracas et le squelette sous la secousse, est éjecté de la cage et s'effrite. Inquiète par la nouvelle tournure de la situation, vous redescendez au rez-de-chaussée. Rendez-vous au **571**

337

L'oracle ferme les yeux, se concentre puis les rouvre en vous adressant un sourire.

-Vous devez trouver trois pierres lumineuses dispersées dans des portails présents dans le Minocros. Un nécromancien souhaite s'en emparer pour ses propres fins et vous devez l'en empêcher.

L'oracle vous fait signe qu'elle en a terminé avec vous. Si vous avez 2 autres pièces d'or et souhaitez lui demander comment retrouver Astarof, rendez-vous au **184**. Vous la remerciez puis prenez congé d'elle. A présent si ce n'est déjà fait, si vous souhaitez vous diriger vers le prêtre qui vous a fait signe au **28**. Sinon, vous pouvez vous rendre à la taverne au **135**, au poste de garde au **115** ou bien au port au **20**

338

Vous marchez à travers le champ de cultures. Les légumes et fruits abondent grâce à l'entretien des fermiers.

-Nous devons produire un bon nombre de récoltes pour nourrir toute la communauté vous dit l'un d'eux.

-Vous êtes végétariens ?

-Non, mais trouver du gibier est risqué. Nous pouvons croiser à tout moment des mécréants. Chaque rencontre avec eux se termine en bain de sang. D'ailleurs, vous pouvez goûter l'un d'eux vous m'en direz des nouvelles.

Le fermier vous tend un fruit chacune et le dévorez.

-Il est délicieux reconnaissez-vous.

De son côté, la déesse vous approuve.

L'homme esquisse un sourire et reprend son travail. Reprenez 2 points de vie. A présent, vous pouvez parler aux villageois au **189** ou bien rejoindre les archers pour préparer l'attaque, au **415**

339

Une pensée vous vient à l'esprit. Et si la seule façon de quitter cet enfer est de vous rendre dans le monde parallèle ? Sans réfléchir, vous faites le vide dans votre tête puis vous invoquez votre pouvoir. Cet effort vous coûte la moitié de vos points de capacité restants (arrondis à l'entier supérieur). Vous regagnez en revanche 4 points de vie. Rendez-vous au **157**

340

Aurèle soupire :

-C'était trop beau pour y croire. Comme moi, vous souhaitez chasser cette horde mais vous savez qu'il n'existe aucun moyen, d'y parvenir.

Vous avez commis une erreur de communication, notez la et retournez au **102**

341

La fée vous a lancé un enchantement qui vous régénère. Vous regagnez tous vos points de vie et de capacité.

Rendez-vous au **82**

342

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à côté de vous. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **488**

L'est au **84**

Le nord au **192**

Le sud au **246**

343

Vous tentez de vous calmer et reprendre possession de votre esprits. Néanmoins, vos tentatives sont vaines. Non seulement, la situation ne s'arrange pas, mais vous percutez de plein fouet un sortilège. Dans l'état actuel des choses, vous ne pouvez vaincre Astarof. Vous subissez un deuxième sortilège, puis un troisième. Vous avez l'impression que votre crâne explose. Votre aventure se termine ici.

344

Le bruit proche provient de la fenêtre Un des chiens se jette furieusement contre elle.

-Enfer et damnation! crie l'habitant, je n'ai pas pensé à la fenêtre.

De nouveau, le danger se fait présent. La fenêtre est accessible via l'extérieur par une petite butte. Les chiens administrent des coups féroces contre la fenêtre. Étant assez petite et plutôt fragile, elle ne va pas tenir longtemps.

Comment les molosses avaient ils eu la présence d'esprit de contourner la maison et de s'attaquer à la fenêtre ? Certes, un chasseur n'abandonne jamais sa proie. Mais ces créatures sont bien trop intelligentes. De plus, ils s'organisent avec une efficacité remarquable. Alors que vous réfléchissez tous deux à un plan pour leur échapper, la fenêtre cède. Vous criez de terreur. Un des chiens se jette sur l'occasion et fonce en direction de l'habitant. L'instant d'après, il saisit son adversaire à la gorge. Comprenant que vous n'avez pas d'autre choix que de défendre vos vie, vous tire votre épée du fourreau et l'abattez sur la créature. Celle-ci s'effondre dans un râle d'agonie. Néanmoins, votre hôte a déjà perdu beaucoup de sang et les autres chiens passent par la fenêtre. Tous pénètrent un par un dans la salle. Ils forment un cercle autour de vous s'approchant avec prudence. Ayant observé la dépouille de leur congénère, ils attendent le moment propice pour attaquer. Si vous venez de procéder à un examen de la salle, rendez-vous au **161**. Si non, si vous avez une lanterne, rendez-vous au **248**. Si vous n'êtes dans aucun des deux cas, rendez-vous au **332**

345

Vous jugez le golem trop puissant pour que vous puissiez l'affronter. Vous suivez l'exemple des maygards sensés en prenant vos jambes à votre cou. Vous vous élancez dans la direction opposée. C'était sans compter les pouvoirs du golem. Vous voyant fuir, il forme une boule de givre au creux de ses mains puis la lance dans votre direction. Vous devez faire un test de 8. Si vous possédez la compétence Nexus ou que vous réussissez le test, rendez-vous au **10089**. Sinon, rendez-vous au **478**

346

La lueur s'amplifie vous forçant à fermer les yeux. Puis un flash apparaît et vous plongez en transe, incapable de vous détacher de la vision qui s'offre à vous. Vous ne percevez plus l'environnement neigeux. A la place, c'est un vieil homme que vous voyez. Il semble las, épuisé, des cernes s'étant formés. Il semble occupé par le bricolage. Il manipule un ensemble de fils, de vis et d'outils. Il achève son œuvre qui semble être un écran. Il mesure quarante centimètres carrés et n'affiche rien. Des runes sont affichées à côté de l'écran. La salle est petite et le sol composé d'un carrelage alternant le noir et le blanc. Le vieil homme soupire mais exprime de la satisfaction.

-Mon œuvre est achevée murmure-t-il. Désormais, nous serons protégés. Erin nous appartiendra et connaîtra enfin la prospérité.

Il prend ensuite un ensemble de bougies et les dispose en cercle.

-Plus jamais cela déclare-t-il. Plus jamais.

Pendant qu'il allume les bougies, il continue de marmonner :

-Plus jamais cela, nous devons reprendre le contrôle. La situation est devenue dramatique. Maudits soient les dieux. Ils nous ont trahis. C'est à cause d'eux que nous en sommes là. Ils ont apporté la destruction à leur propre création. Maudits soient ils. Les hommes n'ont pas besoin d'eux.

Il se lance dans une incantation puis hurle :

-Erin, je saurai te protéger !

Un faisceau lumineux éclaire la pièce puis l'écran jusque-là éteint s'allume et affiche des données incompréhensibles.

-J'ai réussi continue le vieil homme.

Il s'affaisse à terre épuisé par le rituel qu'il vient d'invoquer. Son regard se fixe sur l'écran.

-A présent, fais ton devoir. Sauve l'humanité. Je veux que mon sacrifice ne soit pas vain.

Puis il s'effondre et ferme les yeux.

Rendez-vous au **536**

347

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **297**

L'est au **283**

Le nord au **512**

Le sud au **470**

348

Le doyen vous accueille chaleureusement dans sa modeste demeure. Il est ravi de voir que des voyageurs s'intéressent à ce village qui mérite mieux que le mépris affiché à son égard. Le doyen est d'un terrible ennui et vous finissez par décrocher complètement de la conversation. Néanmoins, vous apprenez que dans les cabanes se trouvent des outils qui peuvent s'avérer utiles. Vous savez également qu'un nouveau-né va bientôt voir le jour dans le village. Vous remerciez le doyen pour son hospitalité, puis quittez sa demeure. Rendez-vous au **3**

349

Vous expliquez calmement au doyen que la sécurité des habitants déjà présents est importante et que vous ne pouvez prendre le risque d'attendre deux habitants qui ne viendront peut-être pas. Le doyen paraît déçu mais comprend votre décision. Vous achevez donc votre besoin jusqu'à ce que la planche soit solidement fixée. Finalement, vous êtes épargnés par les effets du mistral. Les habitants soulagés reprennent confiance et soufflent. La tornade s'approche soudain très près. Vous entendez des craquements, des bruits inquiétants... Une bonne partie du village doit être secoué. Néanmoins, les dieux sont probablement avec vous car la demeure dans laquelle vous vous trouvez est épargnée. Soudain, vous entendez un cri lointain plaintif. Vous jetez un regard d'inquiétude au doyen. Et s'il s'agissait du couple que vous avez laissé à l'abandon ? Vous êtes vous rendue coupable d'un tel manquement ? Vous n'avez pas le temps de réfléchir. Vous disparaîsez soudain dans le néant et vous ne réapparaîtrez jamais. Votre aventure se termine ici.

350

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à côté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **384**

L'est au **391**

Le nord au **524**

Le sud au **398**

351

Les grossières ruines vous séduisent. Vous trouvez les restes d'un toit vous permettant de vous abriter. Vous attendez patiemment que la pluie s'arrête mais elle semble interminable. Vous en profitez pour examiner les restes. Il semblerait que ces ruines correspondent à quelques habitations. Quelques décombres jonchent le sol. Vous entendez soudainement quelques suintements. Vous tendez l'oreille mais les bruits deviennent plus sonores. Vous découvrez avec horreurs des substances visqueuses vertes et flasques qui sortent des décombres. Ces créatures aiment les endroits isolés et vivent le plus souvent dans des décombres. Elles défendent leur territoire grâce à l'acidité qu'elles projettent sur leurs adversaires. Si vous souhaitez prendre la fuite, vous pouvez vous précipiter au **252** si vous choisissez la bâtisse ou au **200** si c'est la grotte marine. Si vous préférez combattre, vous devez faire deux tests de 7. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **155**

352

Le visage du génie s'illumine.

-Fantastique !

Il sort une petite boîte sur laquelle sont présentes trois runes colorées.

-La règle du jeu est très simple. Tu dois trouver la bonne combinaison pour ouvrir la boîte. Il faut pour cela appuyer sur les runes pour obtenir une combinaison. Tu dois appliquer une couleur à chaque rune. Trois couleurs sont possibles:bleu, rouge et vert. L'ordre importe peu. Il faut que tu trouves le nombre de couleurs nécessaires pour ouvrir la boîte. Une couleur peut être utilisée plusieurs fois. Lorsque tu penses que tu auras trouvé la bonne combinaison, appuie sur le mécanisme de la boîte au centre. Si elle ne s'ouvre pas, c'est que tu te seras trompé dans la combinaison. Néanmoins, je te donnerai un indice à chaque échec pour t'orienter dans la bonne voie. Tu as le droit à trois essais. Notez que si vous échouez à vos trois essais, rendez-vous obligatoirement au **61**

Quelle combinaison allez vous appliquer ?

Rouge, rouge et rouge, rendez-vous au **326**

Rouge, Rouge, Bleu, rendez-vous au **489**

Rouge, Rouge, Vert, rendez-vous au **438**

Rouge, Vert, Bleu, rendez-vous au **477**

Rouge, Vert, Vert, rendez-vous au **450**

Rouge, Bleu, Bleu, rendez-vous au **204**

Vert, Bleu, Bleu, rendez-vous au **50**

Vert, Vert, Bleu, rendez-vous au **253**

Bleu,Bleu,Bleu, rendez-vous au **460**

Vert,Vert,Vert, rendez-vous au **430**

353

Soudain, une décharge électrique vous parcourt le corps. Vous avez fait un mauvais choix. Vous perdez 1 point de vie. Retournez au **306**

354

Vous accélérez le pas de ma manière à élargir la distance qui vous sépare des aboiements. Néanmoins leurs aboiements deviennent encore plus sonores. Loin de les semer, vous perdez peu à peu du terrain. Vous avez désormais la certitude qu'ils se dirigent vers vous. Vous piquez un sprint, priant pour rencontrer une âme qui vive sur ce chemin. Comme si votre vœu était exaucé, vous apercevez au loin une maisonnette en bois. Elle ne semble au premier abord nullement extraordinaire. Elle ne conviendrait qu'à un ermite se contentant de peu. Une porte en bois et une fenêtre en hauteur représentent les seules ouvertures. La fenêtre donne sur une petite butte.

Si vous souhaitez pénétrer à l'intérieur, rendez-vous au **12**

Si vous préférez l'éviter et continuer de courir, rendez-vous au **101**

355

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **384**

L'est au **391**

Le nord au **524**

Le sud au **398**

Vous secouez la tête, certaine de votre choix.

-Vous refusez ? s'étonne l'avatar. Voilà un choix bien étrange. Le feu éternel vous serait pourtant d'une aide précieuse.

-Je sais répliquez vous. Mais je suis effrayée à l'idée de maîtriser une telle puissance. Je ne sais pas si je serais capable de la contrôler. Et puis, qu'est ce qui prouve que l'intelligence artificielle disparaîtra après ? Absolument rien.

L'avatar vous jette un regard suppliant, mais vous restez ferme devant votre choix.

-Très bien répond il. Si vous souhaitez vous en passer, je ne vous forcerai pas la main. Après tout, c'est de votre destinée dont il s'agit. Je n'ai plus donc qu'à vous souhaiter bonne chance pour vos futures aventures.

Vous saluez l'avatar puis vous franchissez le portail.

Arrivée dans le Minocros, Llyra vous adresse un sourire admiratif.

-Emeline, je suis vraiment fière de toi.

Vous vous tournez vers votre amie l'air interrogateur.

-La puissance du feu éternel me faisait peur, également. C'est un pouvoir dont tu n'imagines pas les limites. En les refusant, tu as fait preuve d'humilité.

Vous secouez la tête.

-Llyra, je ne sais pas si j'ai vraiment fait le bon choix. Après tout, je viens peut être de gâcher nos chances de vaincre Astarof. Et si cette puissance aurait permis de résoudre le problème ? Et si nous ne trouvons aucun moyen de le vaincre ? Que se passera t'il ? Je suis en proie au doute.

Votre amie pose sur votre épaule une main conciliante.

-Aies confiance en toi, je suis certaine que tu seras à la hauteur le moment venu. De toute manière, nous ne pouvons pas revenir en arrière. Concentrons nous sur notre mission et vois les choses du bon côté. Vous revenez donc à Orban. A présent si ce n'est déjà fait :

Si vous prenez un verre avec Llyra dans la taverne, rendez-vous au **135**

Si vous préférez visiter la cathédrale, rendez-vous au **203**

Si c'est le poste de garde qui vous tente, rendez-vous au **115**

Si vous souhaitez vous promener le long du port, rendez-vous au **20**

357

-Le clerc est en fait la mère du garçon dit l'avatar.

Si vous avez répondu cette réponse, notez que vous avez réussi l'épreuve de la perspicacité, dans le cas contraire, vous y avez échoué. Rendez-vous au **188**

358

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **66**

L'est au **413**

Le nord au **323**

Le sud au **290**

359

Vous avancez prudemment des lucioles qui bougent. Soudain, sans crier gare, elles fondent sur vous puis disparaissent. Une douleur aiguë vous tiraille durant un court instant. Inquiète, la déesse se penche sur vous mais la douleur s'estompe peu après. Néanmoins, vous sentez l'émergence d'un nouveau pouvoir. Si vous êtes guerrière, rendez-vous au **378**. Si vous êtes clerc, rendez-vous au **268**. Enfin si vous êtes magicienne, rendez-vous au **448**

360

Inquiète par la situation, vous procédez à une inspection rapide de la pièce. Vous y discernez des meubles, un passage menant à la cave, une réserve de nourriture et enfin une caisse en bois au dessous de la fenêtre. Cette dernière est petite mais devrait suffire pour vous permettre de vous faufiler. Soudain un bruit au-dessus de votre tête vous fait dresser les cheveux. Rendez-vous au **344**

361

Après la saga d'Astarof, vous êtes repartie à Alesium pour reprendre les affaires. La cité n'a que peu changé depuis votre départ. Vous comprenez que votre rôle est à présent terminé. Alesium ni même autre aucune cité n'a pas besoin d'être dirigée par une personne. Elles sont capables de s'autogérer toutes seules. Vous vous affalez sur un siège et réfléchissez à votre avenir. Au fond de vous, vous regrettez vos anciens compagnons. Jamais plus vous ne les avez revus et vous imaginez qu'il en sera de même par la suite. Vous pensez aussi à Astarof et à Llyra. Sans intelligence artificielle ni dieux pour vous contrôler, les hommes sont désormais libre de leur destin. Vous vous levez de votre siège et contemplez l'horizon. Une nouvelle ère s'ouvre à vous. Vous ne pouvez rêver meilleure occasion que d'en profiter.

FIN

362

-Oui répondez-vous, je l'ai retrouvé ou plutôt ce qu'il en restait. Elle se trouvait sur une île isolée que l'on surnomme « l'île interdite ». Malheureusement, elle avait disparu. Je n'ai retrouvé que des fils et des débris sur le sol.

-Je vois reprend le savant. Donc, la machine en question se trouvait sur l'île interdite, le lieu où Roan vous a demandé de trouver « l'intelligence artificielle » ?

-C'est bien le cas. Je me demande à quoi pouvait bien servir cette intelligence.

-Je pense avoir mon idée reprend le savant. Mais nous y reviendrons plus tard.

Inscrivez le mot « gris » sur votre feuille d'aventure puis rendez-vous au **105**

363

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **297**

L'est au **283**

Le nord au **512**

Le sud au **470**

364

Les placards métalliques sont poussiéreux et telle est votre déception, lorsque vous comprenez que son contenu est futile. Vous ne trouvez que des bottes épaisses assez grandes pour vous. Si vous souhaitez les enfiler, notez le sur votre feuille d'aventure puis retournez au **308**

365

Vous inspirez calmement tentant de lutter contre la douleur. Pour autant, la douleur ne s'estompe pas. Au contraire, des flammes se créent puis se développent vous calcinant. Vous avez l'impression que votre corps va se consumer. Allez-vous vous rouler par terre pour dissiper le feu au **537** ou bien lutter contre la douleur et rester impassible au **544**

366

Vous entrevoyez avec joie une sortie. Vous l'empruntez et vous retrouvez à l'extérieur du labyrinthe. L'avatar redevient visible.

-Félicitations, vous avez brillamment passé l'épreuve de la perception.

L'épreuve de la perception est réussie, rendez-vous au **59**

367

Vous gravissez péniblement les dernières marches. Durant votre temps passé dans le campement, vous n'avez aperçu nulle trace du calice et le découragement s'empare de vous. A peine avez-vous posée le pied sur la dernière marche qu'un bruit se fait entendre au dessus-de vous. Si vous avez inscrit le mot «alerte », rendez-vous au **64**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **156**

368

-Oui répondez-vous. Je me souviens que les murs comportaient de grandes tâches marron. Il s'est produit quelque chose dans cette pièce, j'en suis certaine. Mais j'ignore de quoi il peut s'agir.

Le savant prend le temps de réfléchir puis reprend :

-Des tâches marron sur les murs ? Il s'agit d'eau. Si les tâches avaient été petites, j'aurais pensé que c'est à cause de la pluie mais je pense qu'une ou plusieurs vagues en sont responsables.

-Mais c'est impossible répliquez-vous. L'intelligence était dans une bâtisse en hauteur. Une vague n'aurait pas pu atteindre une telle hauteur.

-Et dans le cas d'un tsunami ? Imaginez une catastrophe climatique, une vague capable d'engloutir l'île entière.

Un frisson vous parcourt le corps. Vous n'avez pas pensé à cette idée.

-Et la toiture ? vous demande le sage. Dans quel état était elle ?

-La toiture ? Elle n'existait plus. Elle était effondrée.

-C'est bien ce que je pensais reprend le savant. La vague a probablement provoqué son effondrement. Rendez-vous au **30**

369

Vous empruntez le passage de gauche suivant l'odeur. Vous trouvez rapidement la source. Bien que la pénombre soit omniprésente, vous discernez une source de lumière. Il s'agit de nombreux filaments semblables à des anémones bien que vous soyez sur terre ferme. Les filaments bougent et s'agitent formant des bouffées d'air nauséabonds. Si vous souhaitez les toucher, rendez-vous au **279**. Si cela ne vous dit rien qui vaille, vous pouvez prendre l'autre issue au **427**

370

La colonne de lumière entourant la pierre lumineuse a pris une teinte rouge.

Si vous prenez la pierre, rendez-vous au **227**

Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, notez le numéro de paragraphe sur lequel vous êtes puis rendez-vous au **464**

Si vous préférez marcher sur une dalle, laquelle choisissez-vous ?

La première au **265**

La deuxième au **270**

La troisième au **495**

371

En vous avançant, vous découvrez que les battements d'ailes sont ceux de chauve-souris. Lorsque vous vous approchez, elles poussent des cris stridents. Furieuses d'avoir été dérangées, elles deviennent agressives. Elles se jettent sur vous. Vous devez faire un test de 8 pour les vaincre. Si vous possédez la capacité du contrôle animal, vous pouvez passer sans faire de test. Rendez-vous au **383**

372

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à côté de vous. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **550**

L'est au **402**

Le nord au **358**

Le sud au **95**

373

Vous venez d'acquérir un nouveau pouvoir. Il s'agit d'une dague autocontrôlée. Ce pouvoir coûte 2 points de capacité. Pendant 6 tours, la dague attaque votre adversaire mais ne peut être attaquée. Elle équivaut à la présence d'un compagnon dans votre groupe et possède 2 points d'habileté de moins que vous. Ce pouvoir ne s'applique que pour les combats complexes. Chaque blessure qu'elle inflige à l'adversaire lui fait perdre 2 points de vie.

L'avatar quant à lui reprend :

-Votre évaluation est satisfaisante. Je vous juge digne d'être reçue par les dieux. Veuillez me suivre je vous prie.

Vous vous exécutez. Rendez-vous au **164**

374

L'examen des murs vous laisse perplexe. Les traces noires qu'ils révèlent vous laissent penser qu'un incendie a eu lieu ici. Il a dû être particulièrement virulent car même la végétation n'a pas été épargnée. Mais pourquoi l'eau a-t-elle virée au vert ? Vous n'avez aucune réponse à cette question. Allez-vous déblayer les décombres dans l'espoir d'y trouver quelque chose d'intéressant ? Rendez-vous dans ce cas au **171**. Si vous souhaitez partir, vous pouvez choisir la bâtisse au **252** ou la grotte au **200**

375

Vous franchissez le portail à la recherche du calice. Vous ne l'avez jamais vu mais les voleurs vous ont donné une description suffisante pour le reconnaître au premier coup d'œil. A peine avez-vous mis un pied dans la nouvelle zone que vous êtes accueillies par des hommes. Vous fixez l'autre groupe qui semble tout aussi surpris que vous et dégainez vos armes prêtes à combattre. Cependant ils ne bougent pas et lèvent un bras en guise de paix. Comprenant que leurs intentions ne sont pas belliqueuses, vous rangez vos armes dans leur fourreau mais restez sur vos gardes. L'un d'eux chuchote dans l'oreille d'un autre qui accourt en direction d'une cabane en bois. Vous en profitez pour examiner les environs. Vous êtes actuellement dans un petit village dans lequel sont dressées des constructions en bois. Un champ de cultures se tient à l'écart des habitations. Enfin, une palissade et une tour de guet encerclent le village. Peu après, un homme sort d'une cabane et se dirige vers vous.

-Je vous souhaite la bienvenue mesdames. Je suis Aidan, le chef des villageois ici présent. Puis-je connaître votre identité ainsi que la raison de votre présence dans notre modeste village ?

Vous expliquez patiemment l'objet de votre quête. Aidan fronce les sourcils à l'évocation du calice.

-Un calice ? demande-t-il. Hé bien, c'est possible. Étant donné votre description, je crois avoir une idée de l'endroit où il se trouve. Malheureusement, ce ne sera pas facile de le récupérer.

-Pourquoi ? demandez vous suspicieusement.

-Parce que l'homme qui l'a dérobé a trompé notre vigilance. Et il se trouve dans le camp des mécréants.

-Le camp des mécréants ? De qui s'agit il ?

-C'est un groupe avec lequel nous sommes en conflit. Ils sont pour la plupart d'entre eux composé de voleurs, de pirates, de mercenaires et d'assassins. Ils ne connaissent pas la pitié et ne jurent que par la destruction et la mort. Ce sont des êtres absolument abjects et infâmes. Nous menons une lutte incessante contre eux, mais cela ne les décourage guère à partir. Régulièrement, ils effectuent une attaque contre nous. Heureusement que nous pouvons les prévoir grâce à notre tour de guet et à nous défendre avec notre palissade.

-Et vous pensez que le voleur du calice appartient à l'un d'entre eux ?

-Cela ne nous fait aucun doute. Qui d'autre d'ignominieux souhaiterait établir sa suprématie et brandir son symbole de puissance ?

-Nous avons l'intention de récupérer le calice.

-Ce n'est pas nous qui nous y opposeront. A vrai dire, si vous pouviez leur infliger une bonne raclée, cela nous épargnerait bien des soucis.

-Alors, nous nous mettons en route, nous allons leur montrer qui sont les plus forts.

-Une seconde avertit Aidan. Vous ne pouvez pas partir seulement toutes les deux. Ils ont construit eux aussi un camp similaire au notre et vous ne pourrez pas vous en approcher. Mais, j'ai peut être une idée qui pourrait les affecter sérieusement. Nous ne pouvons les attaquer frontalement sans prendre le risque de sacrifier des hommes, nous en avons déjà perdu un grand nombre. En revanche, nous pouvons créer une diversion avec nos archers. Le camp ennemi imaginera que nous les attaquons. Comme nous serons suffisamment loin, ils ne nous attendront pas mais sortiront de leur campement. Mes archers s'occuperont de les éloigner suffisamment longtemps pour que vous puissiez y pénétrer et récupérer votre calice. Avec un peu de chance, les archers atteindront notre camp et ils abandonneront leur poursuite. Pendant ce temps, vous pourrez pénétrer à l'intérieur et chercher le calice. En échange, j'aimerais que vous fassiez quelque chose pour nous.

Llyra et vous tendez l'oreille.

-Les chances que leur chef Korshan, sorte du camp sont quasiment nulles. Comme il ne sera quasiment pas protégé, profitez-en pour le liquider. C'est un pirate cruel et sanguinaire mais aussi un redoutable leader. Sans sa présence, ses troupes seront désorganisées et nous pourrions mener l'assaut final pour en finir une bonne fois pour toutes. Alors, ce plan vous convient-il ?

Comprenant que vos chances de retrouver le calice sans l'aide des villageois est mince, vous acceptez le plan. Satisfait, Aidan envoie ses archers préparer l'attaque. Une fois que vous serez prêtes, vous n'aurez plus qu'à les rejoindre. Pour l'heure, que souhaitez-vous faire ?

Parler au villageois au **189**

Examiner le champ de culture au **338**

Rejoindre les archers pour préparer l'attaque, au **415**

376

La wiverne a certes battu en retraite mais n'est pas pour autant mourante. Vous n'êtes pas habituée à vous déplacer dans les airs et encore moins à combattre dans cet environnement. Vous voyant arriver, la wiverne n'a aucun mal à esquiver votre coup. De son côté, elle

réplique en vous donnant un coup de tête. Sonnée, vous perdez 3 points de vie et redescendez aux cotés de Llyra. Vous devez à présent achever le combat. La wiverne conserve ses points d'habileté et sa vitalité est de 7. Pour la suite du combat, Llyra possède un sort de récupération et un sort de bouclier. Si elle l'utilise, elle sera immunisée contre les coups physiques durant trois tours. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **63**

377

Aurèle paraît désappointé par votre expression.

-Oui, ce serait formidable n'est-ce pas ? Mais je n'ai aucun moyen d'y parvenir.

Vous avez commis une erreur de communication, notez la et retournez au **526**

378

Vous venez d'acquérir un nouveau pouvoir. Il s'agit d'une hache autocontrôlée. Ce pouvoir coûte 4 points de capacité. Pendant 6 tours, la hache attaque votre adversaire mais ne peut être attaquée. Elle équivaut à la présence d'un compagnon dans votre groupe et possède 1 point d'habileté de moins que vous. Ce pouvoir ne s'applique que pour les combats complexes. Chaque blessure qu'elle inflige à l'adversaire lui fait perdre 3 points de vie.

Vous quittez la grotte. Rendez-vous au **215**

379

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à côté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **384**

L'est au **391**

Le nord au **524**

Le sud au **398**

380

MAITRE DU LIVRE HABILETE : 9 VITALITE : 16

Au deuxième tour, il lancera un nuage noir qui brouille votre vue. Vous devez faire un test de 7 pour l'éviter. En cas d'échec, vous devrez réduire votre force d'attaque de 1 point pour le tour. Le maître du livre renouvellera ce sortilège tous les deux tours.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **400**

381

Vous sentez la voix de l'avatar résonner dans votre tête. Il n'est pas présent mais, impossible de se tromper.

-Vous avez passé la première épreuve. Voici maintenant la seconde : l'épreuve de la force. Pouvez vous vraiment lutter face à un adversaire robuste et puissant ? Gagnez ce combat et vous passerez à la suite.

Aussitôt, un géant des collines apparaît et vous jette un regard féroce. Il saisit sa massue puis siffle. A ce moment-là, quatre petits êtres apparaissent et brandissent des lances avant de se jeter sur vous. Regagnez avant tout tous vos points de vie et de capacité. Pour vaincre les quatre petits êtres, vous devez faire un test de 7 et un autre de 8. Si vous y parvenez, le géant, se dirige vers vous. Au début de chaque tour ; vous devez vous tenir suffisamment éloignée de sa masse. Lancez un dé, si vous obtenez 6, vous êtes étourdie suite à l'impact de la masse sur le sol et vous perdez automatiquement le tour.

GEANT DES COLLINES Habileté : 7 Vitalité : 10

Si vous êtes vainqueur, notez que vous avez réussie l'épreuve de la force. Si en revanche, vos points de vie tombent à 1, vous ne mourrez pas mais vous échouez à l'épreuve. Rendez-vous au **210**

382

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **384**

L'est au **391**

Le nord au **524**

Le sud au **398**

383

Des petits bruits grouillants s'amplifient au fur et à mesure que vous avancez. Lorsque vous êtes à proximité, vous comprenez d'où provient l'origine. De petites créatures font des va et vient dans de multiples directions. Elles sont semblables à des chenilles mais sont de la taille de vos genoux, se déplacent rapidement et sont de couleur violettes. Lorsque vous arrivez, elles se figent de stupeur attendant votre réaction. Si vous possédez la capacité «contrôle animal » et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **566**. Sinon, si vous les combattez, rendez-vous ai **335**. Enfin, si vous préférez passer en les évitant soigneusement, rendez-vous au **254**

384

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

L'ouest au **458**

L'est au **238**

Le nord au **504**

Le sud au **223**

385

Vous demandez à Llyra de se placer en retrait et abordez le garde en sifflotant. Celui-ci surpris sursaute mais se reprend rapidement. Voyant que vous vous dirigez vers lui, il vous demande :

-Que faites vous ici à une heure si tardive, citoyenne ? Toute personne décente dort à cette heure-ci.

Vous devez trouver rapidement un prétexte pour qu'il vous laisse entrer.

Si vous possédez la compétence « Télépathie », rendez-vous au **285**

Sinon quel prétexte allez-vous utiliser ?

Dire que vous êtes la relève et qu'il peut quitter son poste, rendez-vous au **409**

Lui expliquer que vous faites partie du service d'inspection et que vous devez examiner les flacons, rendez-vous au **8**

Lui révéler que vous êtes mandatée pour prendre quelques flacons, rendez-vous au **116**

386

Plus tard, on insiste pour que vous puissiez porter une fourrure et on vous apporte un breuvage. Vous déclinez au départ l'offre des nomades mais voyant qu'ils insistent, vous finissez par capituler. Vous n'avez aucunement envie de froisser vos hôtes. Vous vous allongez à terre et prenez un peu de repos. Vous regagnez 2 points de vie (sans dépasser votre total). Personne ne vient vous déranger. Les nomades comprennent que vous êtes sous le choc, à peine remise de vos émotions. Vous êtes néanmoins rapidement réveillée par des cris. Inquiète, vous sortez du marabout. Rendez-vous au **29**

387

Pour vaincre tout ce beau monde, vous devez faire deux tests de 8. Si vous êtes vainqueur, vous remarquez que le passage aboutit à un cul-de-sac. En revanche, vous dénicher le nid du cragnasseur, auquel, vous ne manquez pas de donner un coup de pied. Votre pied bute sur un objet dur. Vous le ramassez, puis découvrez avec stupeur qu'il s'agit d'un levier recourbé. Le cragnasseur l'a ramassé sur le corps d'une de ses victimes en guise de butin. Si vous possédez une barre de fer, rendez-vous au **330**. Sinon vous revenez dans la pièce de départ au **427**. Néanmoins quelquesoit l'issue, vous ne pouvez plus revenir ici.

388

L'avatar est époustouflé par votre performance.

-Çà alors ! s'exclame t-il. Jamais personne n'avait réussi toutes les épreuves. Un tel succès mérite une récompense.

Tout d'abord, vous gagnez 1 niveau.

Si vous êtes guerrière, rendez-vous au **373**. Si vous êtes clerc, rendez-vous au **195**. Si vous êtes magicienne, rendez-vous au **272**

389

Vous faites le vide dans votre tête et vous concentrez sur votre pouvoir. Maintenant que vous commencez certainement à le maîtriser, il ne devrait pas poser de problème. Cela fonctionne. Vous voyez maintenant la pièce même si tout vous paraît flou : la bougie, vos compagnons, le lit,...En revanche, un livre que vous n'aviez pas vu sans votre pouvoir flotte librement. Les pages de ce livre semblent tourner toutes seules. Pour avoir côtoyé la magie, vous savez que ce livre est très inquiétant. Si vous décidez néanmoins de l'ouvrir, rendez-vous au **531**. Si vous préférez quitter votre pouvoir de projection, que souhaitez vous-faire ?

Si vous souhaitez activer la boîte à musique, rendez-vous au **114**. Si vous soulevez le couvercle du panier, rendez-vous au **179**. Si vous préférez respirer le parfum, rendez-vous au **555**. Si vous voulez sortir de cette pièce, rendez-vous au **65**

390

Au moment où vous effleurez la pierre, une violente décharge repousse votre main. Vous perdez 2 points Impossible de mettre la main dessus. Vous devez faire un autre choix.

Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, notez le numéro de paragraphe sur lequel vous vous trouvez, puis rendez-vous au **464**

Su vous préférez marcher sur une dalle, laquelle choisissiez-vous ?

La première au **15**

La deuxième au **431**

La troisième au **159**

391

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

L'ouest au **379**

L'est au **251**

Le nord au **372**

Le sud au **36**

392

Vous vous approchez de l'homme et faites usage de votre compétence. Il n'a aucune idée de la localisation du calice. En revanche, il sait que le levier de gauche permet de lever la grille qui bloque l'entrée de la tour. Retournez au **71**

393

Vous vous réveillez en sursaut. Vous venez de faire un horrible cauchemar : poursuivie par une bande de créatures féroces. Il était si terrifiant que votre respiration est encore saccadée. Des gouttes de sueur dégoulinent de votre front. Haletante, vous tentez de vous calmer. Néanmoins, vous avez beau vous retourner dans vos draps, impossible de retrouver le sommeil. Vous vous asseyez sur le rebord de votre lit en frottant vos yeux. Ce rêve vous perturbe. Vous avez l'impression d'avoir été actrice de votre rêve, comme si c'était réel. Vous vous levez et marchez sur le sol froid et dur. Depuis la chute du cercle, vous logez dans une des chambres du quartier du gouvernement. Vous vous laissez tomber sur un siège, en proie à la lassitude. Évidemment, la situation n'est que temporaire. Une fois que tout le monde aura retrouvé une situation stable, ils éliront un nouveau gouvernement et vous pourrez partir la conscience tranquille. Vous contemplez d'un air sinistre la ville renaissante. Vous n'êtes plus à l'aise ici. La population n'a pas besoin de vous et la réciproque est d'autant plus vraie. Vous repensez à la population et Astarof. Tout se déroule normalement ou presque après la disparition du cercle des sages. Néanmoins, quelque chose cloche. Vous avez l'impression que la population agit comme si le cercle n'avait jamais existé, comme si ces actes étaient passés inaperçus. Comment peut-on négliger autant les atrocités commises par cette organisation ? Tous ceux morts par sa main, n'ont-ils donc aucune signification à leurs yeux ? Et concernant Astarof, pourquoi vous en êtes vous désintéressée ? Croyiez vous que Roan allait tout régler ? C'est stupide de votre part. Astarof refera surface à un moment. Alors que toutes ces pensées ruminent à l'intérieur de votre tête, le matin se lève. Vous n'avez que peu dormi mais cette situation anormale vous incite visiter la ville. Vous avez beaucoup de questions et besoin de réponses ou de renseignements. Rendez-vous au **76**

394

Vous prenez le fragment entre vos mains. Il émet une lueur blanchâtre semblant se mobiliser à l'intérieur. Jamais vous n'avez vu de votre vie un objet aussi étrange. Soudain, la lueur tourne à la vitesse de l'éclair et se met à briller. Vous plissez les yeux, aveuglée par l'intensité lumineuse. Si vous lâchez le fragment, rendez-vous au **552**. Si vous le gardez entre vos mains pour attendre de voir ce qu'il va se produire, rendez-vous au **346**

395

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **550**

L'est au **402**

Le nord au **358**

Le sud au **95**

396

A peine vous effleurez le livre qu'une lame en sort et vous transperce le poignet. Vous perdez 2 points de vie. Luttant contre la douleur, vous maudissez ce piège. Le livre change de page. Si vous souhaitez le lire à nouveau, rendez-vous au **185**. Sinon, vous ne pourrez pas revenir ici. Si vous décidez d'activer la boîte à musique, rendez-vous au **114**. Si vous soulevez le couvercle du panier, rendez-vous au **179**. Si vous préférez respirer le parfum, rendez-vous au **555**. Si vous souhaitez sortir de cette pièce, rendez-vous au **65**

397

Au moment où vous effleurez la pierre, une violente décharge repousse votre main. Vous perdez 2 points Impossible de mettre la main dessus. Vous devez faire un autre choix.

Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, notez le numéro de paragraphe sur lequel vous vous trouvez, puis rendez-vous au **464**

Su vous préférez marcher sur une dalle, laquelle choisissez-vous ?

La première au **15**

La deuxième au **431**

La troisième au **80**

398

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

L'ouest au **350**

L'est au **382**

Le nord au **319**

Le sud au **355**

399

Vous venez d'acquérir le pouvoir de Bouclier magique. Ce pouvoir coûte 3 points de capacité. Pendant 5 tours, les effets toute attaque magique que vous subirez seront divisés par 2 (arrondis à l'entier supérieur). Il est temps de quitter cet endroit. Rendez-vous au **61**

400

Haletant suite à ce combat épuisant, vous reprenez des forces. Le livre s'est arrêté sur une nouvelle page. Vous demandant de quoi parlait le maître, vous fixez le livre à nouveau. Cette fois, il ne sort aucun piège. L'image que vous y voyez est surprenante. Il s'agit d'un lieu sombre. Une flèche indique une rune que vous n'auriez jamais pu voir sans cette image. Il vous est expliqué que si vous appuyez sur celle-ci, elle vous dévoilera un passage. Vous retrouverez cet endroit plus loin dans le manoir. Inscrivez le mot « ténèbres » sur votre feuille d'aventure. A présent, vous ne pourrez plus revenir ici. Vous prenez par ailleurs du repos et regagnez 4 points de vie. Si vous décidez d'activer la boîte à musique, rendez-vous au **114**. Si vous soulevez le couvercle du panier, rendez-vous au **179**. Si vous préférez respirer le parfum, rendez-vous au **555**. Si vous souhaitez sortir de cette pièce, rendez-vous au **65**

401

Vous vous baladez le long de la grande place. Quelques camelots vous saluent bruyamment. Vous leur répondez d'un signe de la main. Depuis que vous avez repris les rennes en main, vous avez redistribué l'argent confisqué par le cercle de manière équitable. Ainsi, le marché peu florissant durant l'oppression a repris du poil de la bête pour le plus grand plaisir des marchands. D'habitude vous admirez les vêtements en soie, goûtez un met sucré ou discutez avec un marchand liquidant ses antiquités mais aujourd'hui, le quartier est assez peu animé.

Les camelots sont peu susceptibles de vous renseigner. Une idée vient de germer dans votre esprit. Il existe dans ce quartier un spécialiste de l'hypnose. Vous savez que Roan lui a rendu visite lorsque vous étiez tous les deux à dans cette ville. Cette expérience lui a été d'une aide précieuse pour lutter contre le cercle. Peut-être que rendre visite à ce professionnel vous aiderait à trouver des réponses à vos questions. Si vous optez pour ce choix, rendez-vous au **162**. Si vous préférez glaner des informations dans la taverne, rendez-vous au **277**. Enfin si vous souhaitez choisir un autre quartier, rendez-vous au **76**

402

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **488**

L'est au **84**

Le nord au **192**

Le sud au **246**

403

Vous venez d'acquérir le pouvoir d'aide divine. Il coûte 8 points de capacité. Durant 4 tours, vous serez immunisé contre tous les dégâts qu'ils soient magiques ou non. Ce pouvoir n'est utilisable que pour un combat complexe. Vous n'avez plus rien à faire ici. Il ne vous reste plus qu'à descendre au premier étage au **65** ou au rez-de chaussée au **433**

404

Tout s'explique. Les rayons de feu, les ravages correspondent en tout point à ceux décrits par Olaf. Le monde a donc été dévasté par les démons que vous venez de voir. Ils s'en sont pris au monde entier ravageant tout sur leur passage. Un sentiment de haine vous envahit. D'où viennent ces démons ? Vous envisagez un autre futur pour votre monde, un avenir verdoyant et heureux. Vous détachez vos yeux de cette vision d'horreur. Inscrivez le mot «turquoise ». Aussitôt après, l'environnement chamboule. Rendez-vous au **232**

405

En longeant les falaises, vous repérez la grotte dont vous a parlé la forgeronne. Si vous souhaitez y pénétrer, rendez-vous au **142**. Sinon, vous reprenez votre route au **215**

406

Les paroles du savant vous reviennent en mémoire. L'intelligence artificielle est entrain de se détacher du corps d'Astarof. Le seul moyen de vous en sortir est d'utiliser votre pouvoir de projection. Vous faites le vide dans votre tête pour invoquer votre pouvoir. Cet effort vous coûte la moitié de vos points de capacité restants (arrondis à l'entier supérieur). Vous regagnez en revanche 4 points de vie. Rendez-vous au **157**

407

Vous vous approchez de l'orateur qui débite nerveusement son discours sous l'oreille plus ou moins attentive des nobles. En examinant ses vêtements, vous déduisez qu'il s'agit de l'un des leurs.

-...révoltez vous braves citoyens ! Chassons les voleurs du pouvoir qui confisquent notre argent scandaleusement. Acceptez vous cette situation ?

Les nobles semblent effarés par les propos de l'orateur.

-Acceptez-vous d'être les esclaves de corrompus au pouvoir pour nous voler nos biens pour les redistribuer aux bouseux ? N'avons-nous pas mérité notre notre patrimoine ? Croyez vous que ces bouseux méritent de toucher une part ? Jamais ! Vous m'entendez ? Jamais !

Les nobles semblent hésiter devant son discours mais certains lèvent la main et crient à leur tour :

-Jamais !

Vous êtes choquée par la violence et le mensonge de l'orateur. En réalité, c'est vous qui avez pris les choses en main. Après la disparition du cercle, vous avez pris des décisions étant considérée comme une héroïne. L'argent redistribué provenait surtout de celui confisqué par le cercle. Les nobles avaient aussi payé une part suite à une entente que vous avez passé avec eux mais elle était si infime que vous ne pensiez pas que cela poserait problème.

-Puisque vous n'êtes pas d'accord hurle l'orateur, chassons la dictature illégitime qui nous oppresse, révoltons nous !

L'orateur use de mensonges pour flatter les bas instincts de la population et déchaîner les passions, sûrement un populiste. Ce type de personnes a toujours existé mais celle-ci incite à la haine. Pourquoi ? Une pensée affreuse vous vient à l'esprit. Et si plus que l'argent, ce

n'était pas plutôt un problème de mœurs ? Si cet orateur ne supportait pas que ce soit une femme qui prenne les décisions ? Le cercle était certes composé de femmes mais il y avait aussi des hommes. Si vous souhaitez quitter les nobles avant que la situation ne dégénère, rendez-vous au **474**. Si outrée par les propos de l'orateur, vous souhaitez réagir, rendez-vous au **220**

408

Aurèle paraît désappointé par votre expression.

-Oui, cette histoire est triste n'est-ce pas ? Mais cela ne m'aidera pas à trouver un moyen de chasser cette horde.

Vous avez commis une erreur de communication, notez la et retournez au **526**

409

Le garde éclate de rire :

-Vous me prenez pour un imbécile ? Seuls les gardes sont habilités à effectuer la relève et vous ne portez même pas la tenue. De plus, cela fait une semaine que le capitaine a distribué les plannings et les roulements. Ne cherchiez-vous pas plutôt à vous infiltrer dans l'entrepôt ? Il sort un sifflet qu'il utilise puis des bruits de pas de course convergent dans votre direction. Vous êtes cernées. Rendez-vous au **51**

410

L'avatar reprend :

-Je possède deux fois plus de sœurs que de frères. Pourtant, si j'avais un frère de plus, nous serions autant de frères que de sœurs. Combien y a-t-il de filles et de garçons dans cette famille ?

Notez la réponse puis rendez-vous au **208**

411

Le groupe vous fixe avec sidération mais tous baissent la tête en signe de respect. Ils se concertent du regard pour savoir qui prendra l'initiative de la parole. Finalement, celui qui semble être le chef du groupe se lance.

-Oh pardonnez nous dit-il d'une voix roque, nous ne vous avons pas reconnu.

Vous poussez un soupir. D'une part, vous n'aimez pas avoir l'air de commander les autres et d'autre part, vous perdez de votre notoriété, signe que la population n'a plus besoin de vous. Il est bientôt temps de partir.

Lorsque vous demandez des informations sur la ville, ils se regardent à nouveau embarrassés. Le chef prend à nouveau la parole après avoir adressé un clin d'œil à ses compagnons.

-Vous savez dit il d'une voix malicieuse et discrète, nous avons de nombreux secrets à vous faire partager. Il se trouve justement que nous sommes des informateurs. Nous récoltons des ragots et les transmettons aux gens qui paient. Bien entendu, vous serez délogée de cette obligation et nous vous révélerons des secrets dont vous n'imaginez pas la portée. Néanmoins, cet endroit est indigne de vous et nous craignons que les murs n'aient des oreilles. Nous aimerions parler dans un lieu plus convivial et discret.

Intriguée, vous tendez l'oreille.

-Si vous êtes intéressée, rendez-vous dans la ruelle la plus à droite et dans la maison du fond. Un garde vous demandera un mot de passe. Rassurez-vous, il s'agit d'une simple question de sécurité. Vous devrez répondre « Couteau ». Ne tardez pas, ces informations n'attendent que vous.

Puis le groupe se lève et quitte la taverne. Si vous souhaitez les rejoindre, notez le mot « Sombre » parmi vos mots clés. Désormais vous ne pouvez plus revenir dans cette taverne. Retournez au **76**

412

Vous connaissez votre prochain objectif. Vous devez vous rendre sur l'île interdite située dans l'océan avant de gagner le minocros. Vous avez consulté une carte puis localisé l'île en question. Elle n'est pas très éloignée de la ville. Vous avez seulement besoin d'un moyen d'embarcation et de matériel d'escalade. Vous n'aurez aucun mal à vous les procurer. Un sentiment de tristesse vous envahit. Vous avez commencé à vous attacher à cette ville et votre statut. Néanmoins, vous savez qu'en tant qu'héroïne, vous devez vous remettre en route pour empêcher Astarof d'aboutir à ses fins. Le soir est déjà tombé et vous comptez vous remettre en route dès demain. Vous n'avez aucune inquiétude à laisser la ville derrière vous. Elle est capable de s'autogérer. Si la population souhaite avoir des dirigeants, elle saura les désigner. Vous vous endormez la conscience tranquille. Rayez tous vos mots clés et regagnez tous vos points de vie et de capacité. Rendez-vous au **535**

413

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée

à coté de vous. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **488**

L'est au **84**

Le nord au **192**

Le sud au **246**

414

Les deux clercs estiment que ce service rendu mérite récompense. Étant vous-même clerc de vocation, ils sont en mesure de régler cette dette. Ils vous expliquent qu'ils vont vous transmettre une partie de leur pouvoir. Reconnaisante, vous acceptez leur offre. Ils entament une incantation puis vous sentez un flux d'énergie qui parcourt votre corps.

Vous venez d'acquérir le pouvoir de guérison des maladies. Ce pouvoir coûte 2 points de capacité. Il permet de soigner toute maladie qui vous atteindrait ou à un compagnon.

Si vous avez inscrit le mot « connaissance » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **452**

Si vous leur demandez quels services ils peuvent vous offrir, rendez-vous à **21**

Enfin, vous pouvez quitter ce quartier et revenir au **76**

415

Vous empruntez la plaine qui mène au camp des mécréants. Selon le chef, le camp est à trois heures de marche. Si vous avez inscrit le mot « arche », rendez-vous au **405**. Sinon, vous reprenez votre route au **215**

416

La colonne de lumière entourant la pierre lumineuse a pris une teinte rose.

Si vous prenez la pierre, rendez-vous au **559**

Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, notez le numéro de paragraphe sur lequel vous vous trouvez, puis rendez-vous au **464**

Su vous préférez marcher sur une dalle, laquelle choisissez-vous ?

La première au **305**

La deuxième au **270**

La troisième au **495**

417

Que souhaitez vous demander aux prêtres ?

Si vous avez inscrit le mot « connaissance » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **452**

Si vous leur demandez quels services ils peuvent vous offrir, rendez-vous à **21**

Enfin, vous pouvez quitter ce quartier et revenir au **76**

418

Vous vous approchez de la tour qui semble être haute de trois étages. Néanmoins, une grille bloque l'entrée du passage. Si vous avez inscrit, le mot « clic », rendez-vous au **472**. Sinon retournez au **480**

419

Aurèle fulmine en voyant votre expression.

-Vous trouvez ça drôle ? Cela vous amuse de voir toute la prospérité d'un village anéantie et ses habitants massacrés ?

Vous avez commis une erreur de communication, notez la et retournez au **296**

420

La grotte vous revient en mémoire ;

-A ce propos, j'ai trouvé une grotte non loin d'ici dans laquelle il est interdit d'y pénétrer. Cela vous parle-t-il ?

Olaf hoche la tête.

-Oui, avant que la pluie n'apparaisse, elle était banale. Mais depuis cet incident, des témoins prétendent avoir rencontré un reptile géant. Depuis nous avons interdit l'accès de la grotte.

-Que savez vous sur ce reptile ?

-Pas grand-chose, il semble mesurer quatre mètres de long. Également, il est capable d'hypnotiser ses cibles et ceux qui ont été touchés ne sont jamais revenus.

-Est il possible de le combattre ?

-Je ne sais pas. A vrai dire, je ne l'ai jamais vu. Cela dit, si j'étais vous, je ne m'en approcherais pas à moins que vous ne préfériez finir dans son estomac. Quoique, si vous vous sentez apte à le terrasser, ne vous gênez pas, nous vous en serions gré. Ce ne serait que justice pour nos morts qu'il a engendré. Si nous pouvons l'emporter avec nous dans la mort, nos souffrances seraient allégées.

-Qu'est ce que j'y gagne ?

-Pas grand chose, mais rien ne vous oblige à l'affronter. Mais peut-être, ce reptile cache t-il des trésors dans la grotte. Si vous souhaitez lui rendre visite, je vous recommande de vous équiper dans la salle en prenant le couloir de gauche. Le masque de protection vous serait très utile.

A présent, si vous souhaitez affronter le reptile, notez le mot « large ». Dans le cas contraire, notez le mot « bleu ». Vous quittez les survivants. Rendez-vous au **427**

421

Vous débouchez la bonbonne et libérez la vapeur. Peu après, vous tousssez et vos yeux larmoient. Vous avez libéré un gaz toxique. N'y tenant plus, vous foncez en direction de la sortie. Les effets du gaz disparaissent peu à peu, mais vous refusez de retourner dans le passage de gauche. Des résidus traînent probablement. Rendez-vous au **427**

422

Une décharge électrique vous parcourt le corps. Vous perdez 3 points de vie.

-Imbécile ricane votre double, croyez-vous qu'Emeline a déjà lâché les bras ? Pas du tout, elle est déterminée à aller jusqu'au bout. Ce n'est pas pour rien qu'elle est rentrée dans le Minocros et s'est lancée à la poursuite d'Astarof.

Les deux copies d'Emeline disparaissent et deux autres figurines apparaissent les bras en croix attachées à un arbre à l'article de la mort. Votre double sourit machiavéliquement :

-Je suis certaine que tu feras un faux-pas imposteur. Trouve laquelle des deux est la vraie Emeline.

Si vous souhaitez parler à la Emeline de gauche, rendez-vous au **435**. Si vous préférez celle de droite, rendez-vous au **108**

423

Le serpent vous lance un regard flamboyant et passe à l'attaque. Son troisième œil a la capacité de vous paralyser le temps d'un tour. Au début de chaque assaut, vous devez lancer un dé. Si vous obtenez 6, il sera parvenu à vous hypnotiser avec son œil et vous perdrez automatiquement le tour suivant. Si toutefois vous portez un masque de protection, vous êtes immunisée contre son pouvoir.

SERPENT GEANT

Habilité : 6

Vitalité : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **68**

424

Aurèle soupire :

-Je vois bien que vous n'en avez aucune idée. Sans cela, vous ne vous seriez pas contentée de dire oui uniquement pour me faire plaisir, vous m'auriez expliquée comment.

Vous avez commis une erreur de communication, notez la et retournez au **102**

425

D'un geste brusque, vous levez votre épée et réduisez le squelette en miettes. Vous ignorez néanmoins si votre geste était utile. Inscrivez le mot « poussière » sur votre feuille d'aventure. A présent, vous pouvez utiliser votre pouvoir de projection, rendez-vous au **106** ou bien quitter la pièce, rendez-vous au **65**

426

Vous regard se pose rapidement sur votre environnement. Malheureusement, les sacs de nourriture qui semblent être les seuls objets disponibles ne vous sont d'aucune utilité. Le feu de camp bien que fébrile est encore en activité. Les armes de deux malheureux sont posées sur le sol : un bâton et un arc et des flèches. Vous vous précipitez sur l'arsenal en esquivant l'attaque du golem. En revanche, vous parvenez à vous emparer d'un tison de feu et vous en servir comme arme, rendez-vous au **514**

427

Vous voici de retour à l'intersection. La pluie ne s'est toujours pas arrêtée. Souhaitez-vous continuer votre exploration ou partir d'ici ?

Si vous désirez explorer le passage de gauche, rendez-vous au **308**

Si vous préférez emprunter le passage de droite, rendez-vous au **369**

Si vous estimez ne plus avoir rien à faire ici et souhaitez partir, rendez-vous au **73**

428

Le groupe fixe avec avidité les pièces d'or que vous disposez sur la table.

-Vous avez frappé à la bonne porte dit l'un des hommes.

Il empoche les pièces d'or et tous prennent la parole les uns après les autres.

Ils vous racontent que le commerce est devenu plus florissant depuis la disparition du cercle mais que cela nuit parfois à leurs affaires qui étaient plus lucratives auparavant. Ils vous informent que parfois, ils se rendent dans le quartier des nobles et que l'on y trouve des choses mystérieuses. Une fois, l'un d'eux est entré dans une maison non habitée. Il a été accueilli à bras ouverts mais a pris peur de la voix qui lui avait parlé et des lueurs inquiétantes à l'intérieur. Notez le mot «couleurs » parmi vos mots clés. Ils prétendent également que dans ce même quartier, ils entendent des cris à glacer le sang dans la maison la plus à l'ouest. Elle appartiendrait au Sieur Edouard Tromk, un noble à la stature de colosse. Ses amis les plus proches ont déclaré qu'il avait disparu depuis plusieurs semaines. Quant à sa maison, personne n'a osé y pénétrer. Même les gardes tremblent de peur en entendant les cris. Le groupe a tenté de rentrer, mais la porte est condamnée. Les nobles prétendent que cette maison est maudite et que des morts-vivants y ont élu domicile. Notez le mot « Mystère » sur votre feuille d'aventures. Ils vous racontent également que les prêtres du temple cacheraient un trésor mais le groupe en doute fortement. N'ayant plus rien à vous raconter, vous les remerciez et prenez congé d'eux. Désormais, vous ne pouvez plus revenir dans cette taverne. Retournez au **76**

429

En examinant le golem, vous remarquez qu'il est entièrement couvert de glace. Par conséquent, aucune arme basique comme votre épée n'en viendrait à bout. Seule une arme contondante pourrait faire l'affaire. Néanmoins, il reste toujours le problème de la glace. Vous ne pourrez affronter le golem que si vous trouvez un moyen de la faire fondre. Le temps de l'inspection, il est déjà sur vous et s'apprête à vous frapper avec l'aide ses poings. Inutile de tenter une attaque avec votre arme.

Si vous souhaitez parer, rendez-vous au **493**

Si c'est l'esquive qui vous tente, rendez-vous au **170**

430

La boîte ne s'ouvre pas. Ce n'est pas la bonne combinaison. Ajoutez un échec sur votre feuille d'aventure. Le génie réplique quant à lui :

-Deux couleurs sont justes. La dernière est fausse.

Retournez au **352**

431

La lumière entourant la colonne disparaît enfin. Vos compagnons exultent de joie. Llyra se précipite sur la pierre lumineuse. Rendez-vous au **130**

432

Emeline hurle tandis que vous lui portez le coup de grâce. Son corps devient flasque puis disparaît. Une douleur vous parcourt le corps, mais lorsque vous vous regardez dans le miroir, c'est un visage familier que vous regarde. Vous avez repris votre apparence. Votre double n'était qu'un imposteur. Vous gagnez 1 niveau. A côté de vous se trouve Wanashi affaissé contre le sol. Il vous regarde en souriant et reprend :

-Emeline je ne te remercierai jamais assez.

Vous fixez votre compagnon perplexe.

-J'étais bloqué dans un corps qui avait ton apparence, et je ne pouvais pas m'en détacher. Le pire est qu'il m'a semblé voir mon double me combattre mais je n'ai rien pu faire. Mais grâce à toi, je suis libre.

Vous émettez un petit rire avant de reprendre ;

-Nous devrions retraverser le miroir. Nous devons quitter cet endroit de malheur.

Wanashi acquiesce tandis qu'il se relève lentement. Vous retraversez tous les deux le portail et rejoignez vos deux amis qui vous attendaient.

Inscrivez le mot « liberté » puis rendez-vous au **556**

Vous ne pouvez plus revenir ici.

433

Le rez-de-chaussée est angoissant. Aucun bruit ne résonne. Néanmoins, tout est trop calme à votre goût. Vous avez l'impression qu'une menace insidieuse se cache et attend le moment propice pour attaquer. De plus, la majeure partie de la pièce est plongé dans la pénombre. Vous jetez un œil vers vos compagnons mais aucun d'entre eux ne semble faire attention à ce silence oppressant. Arrivé en bas, vous sentez les ténèbres se refermer sur vous. Si vous avez inscrit le mot ténèbres, sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **70**. Sinon rendez-vous au **519**

434

Le squelette s'effondre en poussière. Son arme disparaît également. Le silence règne au premier étage. En revanche, vous entendez un léger bruit d'eau qui coule au rez-de-chaussée. Vous vous en approchez en vous découvrez avec stupeur un spectacle auquel vous ne vous serez jamais imaginée. Le sol est recouvert d'une enveloppe bleuté donnant à la salle un aspect semblable à un miroir d'eau. Plusieurs orbes trônent sur des murs et luisent de tout feux avec un mélange de couleur verte, bleutée, rouge ou jaune. Vous êtes toutes deux émerveillées par ce magnifique spectacle. La voix se fait à nouveau entendre mais ses paroles changent : «Le sang s'est vidé et cet endroit est devenu ce que j'espérais: un endroit rempli d'orbes et de lymphe». Puis la voix se tait définitivement. Eve se tourne vers vous pour comprendre la situation. Vous pensez qu'une femme qui vivait ici rêvait de cette magnificence que vous avez provoqué. Peut-être qu'elle l'a crée, qu'elle existait auparavant. Puis, un assassin a poignardé la femme. Il n'a pas pu sortir d'ici. Néanmoins, même sous sa forme de squelette, elle ne pouvait pas trouver le repos car sa présence souillait sa demeure. Seule la disparition du squelette pouvait lui permettre de trouver le repos. A présent, vous avez terminé votre enquête. Rendez-vous au **25**

435

Votre copie de gauche dit :

-Je m'appelle Emeline dit-elle. Mon but est de poursuivre Astarof mais je suis gravement blessée et je ne peux plus bouger. Ne perdez pas mon temps en me sauvant et prenez mon épée pour poursuivre ma quête. A chaque seconde qui passe, c'est une risque supplémentaire pour le monde

Emeline s'arrête de parler.

Si vous pensez savoir laquelle des Emeline dit vraie et que vous répondez,celle de gauche, rendez-vous au **81**. Si vous prétendez que c'est celle de droite, rendez-vous au **218**. Si vous préférez interroger d'abord la figurine de droite, rendez-vous au **108**

436

Vous hurlez de terreur et vous frottez le corps de part et d'autre. Étrangement, la douleur disparaît tout comme les insectes et autres invertébrés qui jonchaient sur votre corps. L'avatar pousse un soupir :

-Vous n'avez aucun contrôle de vous-même. Comment pouviez-vous imaginer un seul instant que des insectes venus de nulle part vous attaquaient ?

Vous avez échoué à l'épreuve du contrôle mental. Rendez-vous au **449**

437

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **297**

L'est au **283**

Le nord au **512**

Le sud au **470**

438

La boîte ne s'ouvre pas. Ce n'est pas la bonne combinaison. Ajoutez un échec sur votre feuille d'aventure. Le génie réplique quant à lui :

-Une couleur est juste. Les autres sont fausses.

Retournez au **352**

439

Votre groupe est prêt à partir, mais vous leur demandez de patienter le temps de rassurer Eve sur la présence de fantômes. Wanashi paraît déçu et Llyra proteste, arguant qu'il est plus urgent de retrouver Astarof plutôt que vous plier aux caprices d'une fille. Le changement de la déesse vous surprend. Hier encore, elle était heureuse et vous voir toutes les deux ensemble. Restant ferme sur votre décision, vous entraînez Eve par la main après avoir demandé à Léonie l'origine des bruits effrayants. En résolvant cette histoire de fantômes, vous pourriez faire une pierre deux coups en rassurant également les habitants. Vous rentrez dans la bâtisse en question puis commencez à fouiller les alentours. En examinant la salle, vous réalisez que la hauteur est immense. La salle est dépourvue d'objets. Trois escaliers permettent d'accéder à l'étage supérieur. Tous ont une forme étrange. Ils paraissent biscornus, tordus voir inachevés. Qui a pu réaliser une architecture aussi grossière ? Soudain, une voix plaintive vous fait sursauter: «Je voulais faire de cet endroit un endroit rempli d'orbes et de lympe. Au lieu de cela, il est rempli de sang». Eve se serre aussitôt contre vous. Vous sortez votre épée prête à affronter l'occupant. Vous patientez un long instant, mais rien ne se produit. La voix ne réapparaît pas. Pourtant, vous discernez de temps à autre quelques sanglots étouffés. Rien ne se manifeste. Vous aviez bien perçu la voix. Elle n'était pas le fruit de votre imagination. Peut-être attend-elle le moment propice pour attaquer. Vous décidez de ne pas lâcher Eve et réfléchissez à vos options. Vous pouvez faire appel à votre pouvoir de projection mais la voix sanglotante ne vous dit rien qui vaille et l'utiliser vous confronterait à elle. Mais qui dit qu'il ne s'agit pas d'un piège ? De plus en l'utilisant, votre adversaire connaîtrait votre pouvoir et mettrait en œuvre plus de moyens pour vous défaire en cas de combat. Il reste donc les escaliers pour voir ce qu'il se trouve au premier étage. Le premier serait normal si une crevasse ne s'était pas formée au milieu coupant l'escalier en deux. Le deuxième est biscornu et vous vous demandez s'il vous sera accessible. Quant au troisième, il est en pente abrupte avec peu d'espace pour les marches. Eve ne pourrait y monter, certaines étant trop hautes.

Si cet endroit vous fait peur, vous quittez la ville au **233**

Si vous souhaitez accéder au premier étage, quel escalier empruntez-vous ?

Le premier au **34**

Le second au **58**

Le troisième au **97**

440

Le spécialiste vous réveille.

-He bien, je dois avouer que cette expérience était plutôt instructive.

Vous vous étirez et prenez le temps d'émerger avant de répondre.

-De quoi parlez vous ?

-Hé bien voilà, c'est la première fois que je vois un cas comme celui-ci.

Si l'hypnotiseur vous fixe avec intérêt, vous lui rendez son regard avec suspicion.

-D'habitude lorsque je parle à mes patients pendant qu'ils dorment, ils peuvent répondre à mes questions. Dans votre cas, cela n'a pas été possible.

-Que voulez-vous dire ?

-Vous étiez inerte, incapable de me parler. C'est comme si vous étiez morte. J'ai même eu peur que vous ne soyez tombée dans le coma. J'ai tenté de vous réveiller à plusieurs reprises mais c'est vous qui vous en êtes chargée. Il va falloir que je fasse des recherches sur ce sujet. Voilà un cas d'école intéressant.

Vous laissez le spécialiste à ses suppositions. De votre côté, vous ressassez votre conversation avec Roan. Vous devrez trouver un endroit où vous pouvez faire des recherches sur l'île interdite et « l'intelligence » en question. Notez le mot « Connaissance » parmi vos mots clés. Vous ne pouvez plus revenir chez le spécialiste. Rendez-vous au **76**

441

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à côté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **488**

L'est au **84**

Le nord au **192**

Le sud au **246**

442

Vous sortez votre épée prête à combattre et le chien se jette sur vous. Vous devez faire un test de 8. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **216**

443

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **550**

L'est au **402**

Le nord au **358**

Le sud au **95**

444

Vous relatez l'horreur de la situation au savant. Vous êtes témoin de la fin du monde qui peut arriver à tout moment et vous ignorez comment l'éviter.

-Le meilleur moyen de l'éviter réplique le savant, c'est de savoir qui en est responsable. En avez-vous une idée ? Si vous répliquez :

Les dieux, rendez-vous au **547**

Astarof, rendez-vous au **446**

Le savant ayant développé l'intelligence artificielle, rendez-vous au **525**

445

Vous venez d'acquérir le pouvoir de convocation d'un élémental. Ce pouvoir coûte 6 points de capacité. Il permet d'invoquer une créature puissante qui attaque votre adversaire. Il possède 2 points d'habileté de plus que vous et disparaît après avoir attaqué 4 fois. Il ne peut être attaqué. Ce pouvoir n'est utilisable que pour un combat complexe. Vous n'avez plus rien à faire ici. Il ne vous reste plus qu'à descendre au premier étage au **65** ou au rez-de chaussée au **433**

446

-Cela me paraît tout à fait plausible reprend le savant. Je pense même savoir comment il y est parvenu. Inscrivez le mot « turquoise » sur votre feuille d'aventure puis rendez-vous au **147**

447

Vous affrontez la wiverne dans un combat sans merci. Pour ce combat, Llyra possède un sort de récupération.

WIVERNE

HABILETE: 9

VITALITE : 20

Dès que sa vitalité descend à 12, rendez-vous au **125**

448

Vous venez d'acquérir le pouvoir de bouclier de ronces. Il coûte 4 points de capacité. Dès que le sort est lancé, pendant 6 tours, un bouclier constitué de ronces et de piquants vous entoure et affecte tous les adversaires qui vous attaquent. Ainsi chacun d'entre eux peut vous attaquer mais perdent 1 point de vie par tour jusqu'à la fin du sort même si vous ne parvenez pas à les blesser (dans le cas contraire, celui que vous blesserez perdra 3 points de vie : 2 points pour la blessure et 1 point grâce à votre bouclier). Toutefois, ce bouclier ne vous protège pas contre les attaques magiques.

Vous quittez la grotte. Rendez-vous au **215**

449

L'avatar dit d'une voix solennelle :

-Il est maintenant temps de procéder à votre évaluation.

Combien d'épreuves avez-vous réussi au total ?

Si vous en avez réussi moins de trois, rendez-vous au **209**. Si vous en avez réussi trois ou quatre, rendez-vous au **43**. Si vous avez réussi les cinq épreuves, rendez-vous au **388**.

450

La boîte ne s'ouvre pas. Ce n'est pas la bonne combinaison. Ajoutez un échec sur votre feuille d'aventure. Le génie réplique quant à lui :

-Deux couleurs sont justes. La dernière est fautive.

Retournez au **352**

451

-Oui j'ai découvert un événement dramatique. Le monde sera bientôt détruit. C'est ce que m'a affirmé un survivant. Des rayons de feu provenant du ciel sont apparus et ont tout calciné. Néanmoins, cela contredit une autre version. J'ai croisé un monstre qui prétendait être responsable de la destruction avec l'aide de ses congénères. J'ignore quelle est la vérité entre ces deux versions.

La déesse pousse un cri de terreur

-Les démons hurle-t-elle. Comment ont-ils pu revenir. Eux seuls pourraient être responsable d'un tel désastre. Mais comment est-ce possible ? Ils sont censés avoir disparus depuis quelques décennies.

Ainsi, les démons mentionnés par la déesse lors de la guerre du ciel seraient donc réapparus. Ils avaient pourtant disparus mais quelque chose ou quelqu'un les a fait réapparaître. Vous devrez découvrir qui est le responsable et l'empêcher d'accomplir son œuvre. Peut-être Astarof est-il pour quelque chose ? Pourtant cet événement ne semble pas coïncider avec lui. Rendez-vous au **62**

452

Vous savez que vous devez vous rendre sur l'île interdite et qu'une carte vous serait indispensable. Lorsque vous en faites part aux prêtres, ils vous répondent qu'ils ne connaissent pas l'emplacement de ce lieu mais qu'ils possèdent des ouvrages qui pourraient vous aider. Ils vous conduisent dans une arrière-salle. Il s'agit en réalité d'une immense bibliothèque. Vous êtes émerveillée par la quantité d'ouvrages. En l'espace d'un instant, vous brûlez d'envie d'en emporter avec vous et commencer votre lecture au coin d'un bon feu de bois. Vous passez tellement de temps à les contempler que l'un d'eux vous tapote l'épaule.

-C'est ici que nous gardons des archives secrètes. Nous considérons cela comme un trésor. Depuis, des fuites ont eu lieu et des rumeurs circulent en ville prétendant que nous en dissimulons un. La déception de la population serait à son comble si elle savait la vérité. Pourtant, ces ouvrages nous sont précieux. S'ils disparaissaient, la suprématie d'Alesium disparaîtrait. Le cercle a tenté de démanteler la bibliothèque et de confisquer les ouvrages. Nous avons sauvé tout ce que nous pouvions mais cette pièce est sensée rester secrète et privée. En ce qui vous concerne, vous êtes bien entendu admise à consulter nos ouvrages.

Vous remerciez les prêtres et vous commencez vos recherches. Les prêtres prennent congé de vous mais restent à votre disposition si vous avez besoin d'eux. A nouveau, vous sentez l'envie de passer des heures à lire mais vous devez vous concentrer sur votre mission. Vous passez bien une heure avant de trouver un ouvrage de géographie. Après avoir feuilleté

l'ouvrage, vous repérez l'île en question et notez ses coordonnées. L'île interdite n'est pas très loin mais il faudra trouver un moyen de vous y rendre. Vous cherchez également des indices sur l'intelligence en question mais ne trouvez rien de concluant. Vous quittez donc la bibliothèque. Inscrivez le mot « départ » sur votre feuille d'aventure. Rendez-vous au **417**

453

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **297**

L'est au **283**

Le nord au **512**

Le sud au **470**

454

Après la saga d'Astarof, vous repartez le cœur léger en quête d'aventure. Rayonnante, vous vagabondez dans une plaine d'Alesium. Devant vous, Wanashi et Whisper ouvrent la marche. Eve se tient à vos cotés et vous sourit. Vous lui rendez son sourire et l'invitez à suivre vos ompagnons. Ensemble, vous avez décidé à l'unanimité de poursuivre tous quatre l'aventure. Le temps passé dans le minocros a soudé vos liens et désormais, vous êtes inséparables. Vous pensez à Astarof et à Llyra. Sans intelligence artificielle ni dieux pour vous contrôler, les hommes sont désormais libre de leur destin. Vous contemplez l'horizon. Une nouvelle ère s'ouvre à vous. Vous ne pouvez rêver meilleure occasion que d'en profiter.

FIN

455

Vous devez affronter l'intelligence artificielle. Même si elle est considérablement perturbée par votre pouvoir, elle est capable se de protéger contre la magie. Par ailleurs, l'invocation d'une créature alliée ne vous sera d'aucun secours, l'intelligence peut la faire disparaître d'un simple claquement de doigts. Seuls les pouvoirs agissant sur vous vous aideront s'il vous reste encore des points de capacité à utiliser.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **127**

456

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **488**

L'est au **84**

Le nord au **192**

Le sud au **246**

457

Vous vous approchez de la foule et demandez la raison de ce rassemblement. La population entoure un jeune homme à la carrure d'athlète assis sur une chaise et en larmes.

-Claire, gémit-il. Ma pauvre Claire disparue...

Vous jetez un regard interrogateur aux autres spectateurs.

-Que se passe t'il ici ?

Un homme vous prend à part et répond :

-Ce pauvre citoyen a perdu sa promesse.

-Perdu ? De quelle façon ?

-C'est problématique mais depuis quelques semaines, des jeunes femmes disparaissent.

-Disparaissent ?

L'homme hoche la tête.

-Nous ne comprenons absolument pas ce qu'il se passe. Certains citoyens ont perdu leur femme ou leur compagne. Nous craignons le pire car aucune rançon n'a jamais été réclamée. Il ne peut donc pas s'agir d'un kidnapping. Nous ignorons la cause de leur disparition.

-Peut-être, ces femmes sont elles parties de leur plein gré.

-Cela m'étonnerait fort, c'est déjà le sixième cas de disparition en quelques semaines.

-Pourquoi n'être pas venue m'en parler ?

-C'est que...nous ne souhaitons pas vous importuner avec nos problèmes. Vous portez déjà un fardeau bien lourd. Vous ne pouvez pas supporter seule les problèmes du monde jeune héroïne.

-Et avez-vous fait appel à la garde ?

-Nous leur avons signalé les disparitions. Des avis de recherche ont été publiés mais toutes les enquêtes n'ont rien donné.

La disparition de femmes vous inquiète également. Si vous vous êtes débarrassée du cercle, ce n'est pas pour générer de nouveaux problèmes. Vous promettez d'enquêter sur ce phénomène.

A présent, si vous souhaitez explorer les ruelles, rendez-vous au **103**. Si vous quittez ce quartier, rendez-vous au **76**.

458

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **384**

L'est au **391**

Le nord au **524**

Le sud au **398**

459

Vous hurlez de rage en frappant de toutes vos forces. Néanmoins, votre vision est toujours trouble. Vous ne pensez qu'à frapper, peu importe où les coups pleuvent que ce soit sur Astarof ou dans le vide. Vos tentatives sont vaines. Non seulement, la situation ne s'arrange pas, mais vous percutez de plein fouet un sortilège. Dans l'état actuel des choses, vous ne

pouvez vaincre Astarof. Vous subissez un deuxième sortilège, puis un troisième. Vous avez l'impression que votre crâne explose. Votre aventure se termine ici.

460

La boîte ne s'ouvre pas. Ce n'est pas la bonne combinaison. Ajoutez un échec sur votre feuille d'aventure. Le génie réplique quant à lui :

-Une couleur est juste. Les autres sont fausses.

Retournez au **352**

461

Sans hésiter, vous posez votre planche à terre et poussez du pied. Cela fonctionne, vous pliez vos jambes et commencez à prendre de la vitesse et avancer au même rythme que les avalanches. Néanmoins, vous n'êtes plus aussi souple qu'auparavant. Après cent mètres, vous commencez à perdre l'équilibre. Vous avez sous-estimé la difficulté de l'épreuve. Vous prenez de plus en plus de vitesse et manquez de tomber à plusieurs reprises. Prise de panique, vous ne parvenez pas à prendre le contrôle de votre planche et les images votre champ de vision défilent trop vite. Vous ne pouvez pas continuer à descendre à ce rythme, vous risquez de vous blesser voire pire. Dans un ultime effort vous reprenez le contrôle de vous-même et vous jetez sur le côté. La planche quant à elle continue sa descente infernale malgré la privation de son poids. Elle finit par s'arrêter cent mètres plus loin en s'écrasant contre un conifère. Vous avez eu de la chance. Vous êtes accueillie par des sifflets admiratifs. Rendez-vous au **240**

462

Vous vous emparez de la bouteille ni vu ni connu sans éveiller les soupçons de votre concurrent. Vous éloignant de lui, vous débouchez la capsule. Le liquide est incolore et aucune odeur ne s'en dégage. Si vous souhaitez le boire, rendez-vous au **96**. Si vous préférez le garder pour le moment et continuer votre course, rendez-vous au **98**

463

La flamme bleue vous intrigue. En vous approchant, vous réalisez qu'elle ne brûle pas et qu'en posant votre main dessus, elle ne rencontre que du vide. En l'examinant davantage, vous comprenez qu'il s'agit plus d'une lueur que d'une flamme. Si vous souhaitez ouvrir la porte en fer, rendez-vous au **33**. Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, rendez-vous au **299**.

Si vous préférez redescendre, vous pouvez choisir le premier étage au **65** ou le rez-de-chaussée au **433**

464

Vous vous concentrez pour activer votre pouvoir de projection. La salle est légèrement altérée. Tout est intact hormis la pierre ainsi que la colonne lumineuse. A la place est gravée une inscription : « La lumière est source de mort ». N'ayant rien d'autre à faire, vous quittez ce monde parallèle. Retournez au paragraphe que vous avez noté.

465

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **297**

L'est au **283**

Le nord au **512**

Le sud au **470**

466

Comprenant que vous n'êtes pas taille à faire face à vos concurrents, vous ralentissez. Vos voisins comprenant qu'ils ont raté leur coup poussent un juron. Pour autant, ils ne tentent pas à nouveau leur coup, ils perdraient trop de temps. De plus, ils ont en partie obtenu ce qu'ils voulaient. Ajoutez 1 point à votre temps écoulé puis rendez-vous au **269**

467

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **488**

L'est au **84**

Le nord au **192**

Le sud au **246**

468

Vous reconnaissez Claire qui accourt vers vous.

-Héroïne, ne partez pas sans rien. Laissez-moi vous montrer notre gratitude.

-Je n'ai pas besoin de gra...

Sans vous laisser terminer votre phrase, elle vous entraîne vers son mari sirotant une chope de bière.

-Chéri, je te ramène notre libératrice.

A ces mots, il vous accueille à bras ouverts.

-Jeune héroïne, quel plaisir de vous voir. Je ne vous remercierai jamais assez de m'avoir ramené ma femme. Sans vous, elle m'était perdue à tout jamais.

-En effet reprend son épouse. Je me demande comment personne ne s'est douté de vermines comme Edouard Tromk.

-Laissez moi vous offrir une bière en guise de remerciement.

Vous refusez poliment mais il vous la pose dans votre main. Vous vous sentez revigorée. Vous regagnez 2 points de vie (sans dépasser votre total de départ). Après avoir porté un toast en votre honneur, vous quittez les lieux sous les acclamations. Vous repartez dans un autre quartier au **76**. Vous ne pouvez plus revenir ici.

469

-Tiens ! dit l'homme lorsqu'il vous voit. Il est bien rare de rencontrer enfin un visage amical. Peut-être, m'aidez-vous à retrouver espoir et courage. Voyez-vous, mon nom est Aurèle. Je vivais dans un village prospère et joyeux. Nous étions heureux de vivre dans ce paisible village.

Aurèle s'arrête et attend votre réaction.

Si vous vous désignez du doigt pour montrer que vous êtes celle qui lui redonnera espoir, rendez-vous au **212**

Si vous hochez la tête, rendez-vous au **471**

Si vous préférez lui adresser un sourire, rendez-vous au **296**

470

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **366**

L'est au **453**

Le nord au **465**

Le sud au **276**

471

En vous voyant hocher la tête, il reprend :

-Oui, je vois, vous êtes d'accord, cela me réjouit. Mais un jour, nous avons aperçu une horde barbare déferlant sur nous. Nul ne savait d'où ils venaient, mais leur puissance était monumentale. Ils détruisirent nos récoltes, massacrèrent certains d'entre nous...

Aurèle s'arrête et attend votre réaction.

Si vous manifestez de la colère, rendez-vous au **526**

Si c'est de la joie que vous lui montrez, rendez-vous au **419**

Si vous affichez un sourire, rendez-vous au **282**

472

Vous pénétrez dans la tour et passez l'arche. Une inquiétude vous laboure le ventre. Vous sentez que l'on vous épie du haut de la tour ; devant-vous, de nombreux débris jonchent le

sol : pierres, gravats, blocs,...En face de vous, un homme tenant un katana se met en position de garde : un samouraï. Aidan, vous a informé que ces pirates comprenaient certains mercenaires parmi-eux. Celui-ci doit en faire partie.

-Laissez-moi partir, ou je me charge de vous découper en deux vous dit il d'une voix glaciale.

Vous êtes étonné qu'un mercenaire qui est prêt à vouer corps et âme à sa tâche tant qu'il est payé grassement est plus préoccupé par le sauvetage de sa peau que la mission qui lui a été confiée. En l'examinant de plus près, vous remarquez que l'homme ne dépasse pas la trentaine. Son teint basané, ses cheveux et ses yeux noirs en font un homme agréable à observer. Il porte un tatouage en forme d'éclair de la tempe à sa joue gauche. Un pendentif brillant est attaché par une ficelle autour de sa nuque. Néanmoins, vous n'êtes pas disposée à le laisser passer. Qui dit s'il ne s'agit pas d'un piège ? Qu'est ce qui prouve qu'il ne se retournera pas contre vous lorsque vous serez sortie d'ici ? Vous brandissez votre épée et la pointez dans sa direction.

-Pas question ! hurlez-vous. Il faudra d'abord nous passer sur le corps.

-Emeline...murmure la déesse.

-Alors, vous ne sortirez pas non plus.

Il effectue un mouvement circulaire avec son sabre puis passe à l'attaque.

SAMOURAI Habileté : 9 Vitalité : 16

Après trois tours de combat, rendez-vous au **302**

473

Ignorant l'avertissement, vous pénétrez à l'intérieur de la grotte. Vous sentez l'eau qui monte jusqu'à vos genoux. Vous comprenez soudainement le danger. La couleur de l'eau n'est pas naturelle. Elle est en fait toxique et être en contact avec elle s'avère nocif. Ceci explique sa couleur inhabituelle. Si vous portez des bottes, vous êtes protégée contre ses effets sinon vous perdez 3 points de vie. Maintenant que vous êtes passée, vous ne pouvez plus reculer. Rendez-vous au **263**

474

Vous vous promenez dans le riche quartier de la ville. Vous ne croisez nulle âme qui vive hormis un mendiant qui vous demande l'aumône. Vous avez assez d'argent pour lui en offrir mais ne serait-ce pas une perte inutile ? Si vous accomplissez l'aumône, déduisez 3 pièces d'or de votre bourse, puis rendez-vous au **491**. Si vous souhaitez ne pas vous préoccuper de lui, vous pouvez contempler les habitations, rendez-vous au **501** ou bien changer de quartier au **76**

475

Semer des avalanches qui sont emportées par la vitesse est ambitieux même si votre avance est confortable. Vous courez jusqu'à en avoir les poumons en feu mais vous les sentez de plus en plus proches. Vous devez faire, un premier test de 7 puis un autre de 8 pour réussir cette épreuve. Si vous échouez à un des tests, les avalanches vous rattrapent et votre aventure prend fin. Sinon, vous continuez votre folle descente mais trébuchez sur une pierre et glissez le long de la piste. Par chance, les avalanches sont stoppées par les conifères ou leurs trajectoires déviées. Vous achevez votre descente avant de vous effondrer dans la neige poudreuse près du campement. Des éclats de rire accueillent votre arrivée. Rendez-vous au **175**

476

Vous vous retournez juste à temps pour voir surgir un homme masqué armé d'un poignard. Vous esquivez de justesse la lame. La silhouette pousse un juron avant de se reprendre. Néanmoins, vous avez eu le temps de sortir votre arme. Vous avez affaire à l'un de ces coupe-jarrets qui cherchait à vous poignarder pour s'emparer de vos biens, une pratique assez courante dans ce quartier. Pour vaincre, la silhouette, vous devez faire un test de 7. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **565**

477

La boîte ne s'ouvre pas. Ce n'est pas la bonne combinaison. Ajoutez un échec sur votre feuille d'aventure. Le génie réplique quant à lui :

-Deux couleurs sont justes. La dernière est fausse.

Retournez au **352**

478

La boule de givre vous percute de plein fouet et vous perdez 2 points de vie. Engourdie par la glace, le golem vous rattrape. Lorsque vous pouvez reprendre le contrôle de votre corps, il est déjà sur vous et s'apprête à vous frapper avec l'aide ses poings.

Si vous souhaitez enchaîner une attaque avant que la sienne n'aboutisse, rendez-vous au **132**

Si vous souhaitez parer, rendez-vous au **493**

Si c'est l'esquive qui vous tente, rendez-vous au **170**

479

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **488**

L'est au **84**

Le nord au **192**

Le sud au **246**

480

Vous voici à l'avant du campement de pirates. Que souhaitez-vous faire ?

Si vous souhaitez manger un peu de sanglier, rendez-vous au **173**. Si vous préférez goûter le bouillon, rendez-vous au **224**. Si vous souhaitez examiner les habitations, rendez-vous au **113**. Si vous préférez pénétrer dans la structure carrée, rendez-vous au **71**. Si c'est la tour qui vous intéresse, rendez-vous au **418**

481

L'inscription sur le sol est un immense cercle sur lequel est représentée une tête de mort. Les chiffres de 1 à 12 sont disposés en cercle par ordre croissant autour de ce sigle. Ce dernier vous rend mal à l'aise mais vous ne devez pas faiblir. Il doit s'agir d'une énigme dont vous ignorez pour le moment la résolution. Retournez au **519**

482

Au moment où vous effleurez la pierre, une violente décharge repousse votre main. Vous perdez 2 points Impossible de mettre la main dessus. Vous devez faire un autre choix.

Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, notez le numéro de paragraphe sur lequel vous vous trouvez, puis rendez-vous au **464**

Su vous préférez marcher sur une dalle, laquelle choisissez-vous ?

La première au **370**

La deuxième au **431**

La troisième au **159**

483

Lorsque vous saisissez votre balle et la lancez, le chien bondit soudainement et tente de l'attraper au vol. Puis il vient vous ramener gentiment la balle attendant que vous la lanciez à nouveau. Après plusieurs minutes de jeu, le chien aboie et exécute plusieurs tours autour d'un endroit. A ce moment-là, il se met à creuser. Soudain, une lueur bleue sort du trou. Le chien prend peur et s'enfuit. Quant à la lueur, elle prend la forme d'un lutin armé d'une fourche. Furieux d'avoir été dérangé, le lutin vous jette un regard féroce et se jette sur vous. Vous devez faire un test de 8 pour vaincre. Si tel est le cas, Le lutin reprend la forme d'une lueur bleue puis s'évanouit. Inscrivez le mot « lutin » sur votre feuille d'aventure. A présent, il est temps de reprendre votre route et revenant à l'intérieur au **519**

484

Vous redoublez d'effort dans l'espoir de vous sortir de ce guêpier. A coté de vous, vos adversaires tentent de tenir le rythme que vous leur imposez. Si vous possédez la compétence télépathie ou prévention des pièges, rendez-vous au **264**. Sinon rendez-vous au **199**

485

Vous voici à présent dans les quartiers populaires de la ville. Si vous possédez le mot-code « retrouvailles », rendez-vous au **94**. La population qui y réside vous est la plus reconnaissante de la disparition du cercle. Taudis et bidonvilles sont entassés mais cela n'est qu'une question de temps. Les gens rebâtissent ou réintègrent leur maison grâce à l'argent redistribué. Lorsque tout le monde sera logé, ils seront rasés. D'habitude, la population est occupée à reconstruire le lieu d'habitation mais étrangement, tout le monde est attroué au même endroit. De quoi peut il s'agir ? Un rassemblement ? Si vous souhaitez vous approcher, rendez-vous au **457**. Si vous préférez emprunter les ruelles, rendez-vous au **103**. Si vous quittez ce quartier, rendez-vous au **76**

486

Le coffre s'ouvre sans la moindre résistance. Toutefois, il ne contient pas un trésor, contrairement à ce que vos rêves les plus fous espéraient. Vous y dénicher un masque de protection. Si vous souhaitez le prendre, notez le sur votre feuille d'aventure. Retournez au **308**

487

Malheureusement, la wiverne ne fuyait pas le combat. Au contraire, elle préparait une attaque sournoise. Vous comprenez trop tard votre erreur lorsque vous la voyez foncer sur vous. Vous interrompez votre incantation réalisant la disproportion entre vous et la bête, de belle taille. Néanmoins, il est trop tard. Si au moment du choc, la wiverne n'est nullement ébranlée, vous faites un vol plané en arrière et vous perdez 2 points de vie ainsi que le sortilège utilisé. A présent, vous reprenez le combat jurant que l'on ne vous y reprendra pas. L'habileté de la wiverne ne change pas. Ses points de vie sont portés à 12. Pour la suite du combat, Llyra possède deux sorts de récupération. Si vous parvenez à réduire ses points de vie à 5, rendez-vous au **27**

488

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **441**

L'est au **57**

Le nord au **202**

Le sud au **532**

489

La boîte ne s'ouvre pas. Ce n'est pas la bonne combinaison. Ajoutez un échec sur votre feuille d'aventure. Le génie réplique quant à lui :

-Une couleur est juste. Les autres sont fausses.

Retournez au **352**

490

Vous continuez le combat contre Astarof. Son dernier pouvoir se dissipe et vous pouvez l'affronter normalement. Lorsqu'il aura perdu 25 points de vie, rendez-vous au **324**

491

Étant donné que vous êtes reconnue comme l'héroïne de cette ville et qu'aucun gouvernement n'a été formé, vous vous jugez responsable de la situation. Ce mendiant a peut-être eu la malchance d'avoir perdu tout son argent à cause du cercle et il est de votre devoir d'agir pour le bien de tout le monde. Vous tendez donc une poignée de pièces au mendiant. Celui-ci se précipite dessus comme un enfant qui disputerait avec d'autres des sucreries lancées à tout hasard.

-Merci ma bonne dame dit il. Je vous suis éternellement reconnaissant. Pour vous remercier de votre bonté, je vais vous révéler un secret. Une nuit, j'ai croisé un groupe louche dans ce quartier. Ils semblaient avoir peur d'être suivis et ils ne m'ont pas remarqué. Je les ai vu emprunter la plaque des égouts. Je les ai suivis, vous pouvez m'en croire mais ils ont disparu, comme s'ils s'étaient volatilisés. En y songeant, je pense qu'ils avaient connaissance d'un mécanisme qui les a envoyés quelque part. J'ignore de quoi il s'agit, j'ai pris la poudre d'escampette.

-Pris la poudre d'escampette ? Pourquoi ce terme ?

-Croyez moi ma dame, j'ai vu quelque chose d'effrayant après avoir perdu la trace des hommes. Je me suis approché du bruit et j'ai vu des créatures monstrueuses. On aurait dit des chenilles géantes avec une tête ovale. Je me suis enfui sans demander mon reste. Elles m'ont paru très agressives.

-Des chenilles géantes avec une tête ovale ? Peut être que c'étaient des vers charognards.

-Croyez ce que vous souhaitez ma dame. Mais si j'étais vous, je ne m'aventurerais pas dans ces souterrains. De mon côté, jamais je n'y reviendrai.

Vous remerciez le mendiant et prenez congé de lui. Notez le mot « secret » sur votre feuille d'aventure. A présent, si vous souhaitez contempler certaines habitations, rendez-vous au **501**. Si vous préférez quitter ce quartier, rendez-vous au **76**

492

Vous marchez d'un pas inlassable sur le sable. L'étendue désertique est par chance plate, les dunes n'étant réduites qu'à un nombre restreint. Malgré l'aridité du milieu, la température ne s'accroît pas. Le ciel, bien inquiétant, vous protège contre toute chaleur. Seuls le sable et les plantes desséchées vous donnent l'impression d'affronter le désert. Au bout d'un moment, vous atteignez les limites de l'île. Le désert prend fin, mais un portail d'une couleur jaunâtre se tient devant vous. En le franchissant, vous atteindrez une nouvelle destination. Si vous avez inscrit le mot « Mission » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **375**. Dans le cas contraire, vous le portail est infranchissable. Retournez donc au **233**

493

Vous vous placez en position de défense prête à encaisser le coup de poing. Il est bien trop puissant pour que vous puissiez parer le coup mais votre position de défense en a réduit les effets. Vous tombez à la renverse mais vous reprenez rapidement. Vous perdez 1 point de vie. Inutile de chercher à l'affronter, il vaut mieux trouver un moyen susceptible de vous aider. Rendez-vous au **426**

494

Vous ramez le plus vite possible, consciente que vous êtes probablement dans la dernière ligne droite. Soudain, le courant vous entraîne de plus en plus fort. Si vous possédez la compétence détection des pièges, rendez-vous au **56**. Sinon, vous devez faire un test de 8. Si vous réussissez, rendez-vous au **56**. Sinon, rendez-vous au **513**

495

La colonne de lumière entourant la pierre lumineuse a pris une teinte rose.

Si vous prenez la pierre, rendez-vous au **559**

Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, notez le numéro de paragraphe sur lequel vous vous trouvez, puis rendez-vous au **464**

Su vous préférez marcher sur une dalle, laquelle choisissez-vous ?

La première au **211**

La deuxième au **270**

La troisième au **416**

496

Soudain, une décharge électrique vous parcourt le corps. Vous avez fait un mauvais choix. Vous perdez 1 point de vie. Retournez au **306**

497

Un détail vous revient en mémoire. Lorsque vous avez examiné le fragment blanc, vous avez découvert un homme effectuant un rituel dans une pièce. Or, celle-ci ressemble à celle de votre vision. De plus, les fils et les débris vous font penser à l'écran. Vous dégagez les débris pour en avoir le cœur net et votre cœur fait un bond. Sous les débris se trouve l'insigne que vous y avez vu dans votre vision. L'homme a bien réalisé le rituel dans cette pièce même et par la même occasion son sacrifice. Pourquoi ici ? Pourquoi cet écran ? Avait-il une fonction particulière ? Et si c'est bien ici que vous devez trouver l'intelligence ? C'est probable mais si tel est le cas, elle n'existe probablement plus, à moins qu'il ne s'agisse que d'un mythe. Inscrivez le mot « gris » puis retournez au **75** pour faire un autre choix.

498

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à côté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **488**

L'est au **84**

Le nord au **192**

Le sud au **246**

499

La chapelle est modeste en comparaison des églises et cathédrales ce qui peut s'expliquer par la taille relativement petite de votre village. Lorsque vous pénétrez à l'intérieur, vous remarquez que le prêtre est en transe. Il est perdu dans ses pensées et fait un récital. Vous tentez de le sortir de sa léthargie en parlant et lui touchant l'épaule, mais ne bouge pas d'un cil. Vous décidez de le laisser tranquille et sortez de la chapelle. Rendez-vous au **3**

500

Telle est votre surprise lorsque vous vous retrouvez nez à nez avec vos compagnons. Ceux-ci fous d'inquiétude vous attendaient avec appréhension. Lorsque vous leur annoncez la bonne nouvelle, ils crient de joie. Après de joyeuses retrouvailles, vous faites une minute de silence en mémoire de Llyra, compagne joyeuse et fidèle. Lorsque vous avez terminé, vous remarquez avec stupeur l'avatar de la déesse Llyra que vous croyiez disparu. Il vous annonce qu'il est à présent temps pour vous de retourner dans votre monde. Parmi les mots « Révolution », « Guérison » et « Liberté », combien en possédez-vous ?

Aucun d'entre eux, rendez-vous au **361**

Un seul, rendez-vous au **74**

Deux, rendez-vous au **278**

Les trois, rendez-vous au **454**

501

Vous vous promenez dans le quartier prenant le temps de vous arrêter pour admirer quelques demeures. Vous esquissez un sourire. Vous avez beau ne pas porter les nobles, dans votre cœur, vous admettez qu'ils ont des goûts raffinés. Après tout, certaines maison sont faites de granit. Ces jolies habitations contrastent avec les repoussants égouts à proximité. Malgré cela, vous ne pouvez vous empêcher de constater que ces demeures ostentatoires n'ont que pour but de montrer à ses voisins que l'on possède la plus belle demeure, comme s'il s'agissait d'une compétition. Si vous possédez le mot « Mystère » et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **2**. Si c'est le mot « couleur » que vous préférez prendre en compte, rendez-vous au **503**. Si vous n'avez aucun de ces deux mots clés et que vous souhaitez emprunter les égouts, rendez-vous au **542**. Sinon vous pouvez changer de quartier au **76**

502

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **297**

L'est au **283**

Le nord au **512**

Le sud au **470**

503

Vous vous approchez de la maison mystérieuse grâce aux coordonnées fournies par le groupe mystérieux. La maison est effectivement ouverte comme prédit. Vous posez un pas à l'intérieur. Vous êtes dans un hall d'entrée et tout ce que vous voyez est banal. Certes la tapisserie est rose ce qui est plutôt inhabituel mais l'horloge et la porte sont ordinaires. En jetant un œil à l'horloge, vous remarquez qu'elle s'est arrêtée. Soudain, une voix vous fait sursauter.

-Entre n'aie pas peur, viens t'amuser avec moi.

Vous poussez un cri de terreur. La porte s'est ouverte toute seule. Pour couronner le tout, la voix semble ne provenir de nulle part. Vous vous remettez de vos émotions et demandez :

-Qui est là, il y a quelqu'un ?

Seul le silence vous répond. Pourtant, il y avait bien une voix qui parlait juste à l'instant, une voix féminine.

Si vous prenez le risque de franchir la porte suivante, rendez-vous au **281**

Si cet endroit vous fait peur, vous quittez la maison en courant. Vous ne pouvez plus revenir ici. Si ce n'est déjà fait, si vous souhaitez à présent utiliser le mot « mystère », rendez-vous au **2**. Si vous préférez emprunter les égouts, rendez-vous au **542**. Sinon vous pouvez changer de quartier au **76**

504

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à côté de vous. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **550**

L'est au **402**

Le nord au **358**

Le sud au **95**

505

Si vous avez accepté l'offre de l'hypnotiseur ou la méditation des clercs ou les deux actions, rendez-vous au **474**. Sinon, vous pouvez continuer la lecture de ce paragraphe. Une petite foule est ressemelée autour d'un orateur. Vous êtes trop loin pour écouter son discours mais il capte l'attention d'une trentaine de personnes. Si vous souhaitez vous approcher, rendez-vous au **407**. Si vous préférez ne pas y prêter attention, rendez-vous au **474**. Si vous changez de quartier, rendez-vous au **76**

506

Vous avez choisi un moyen express de descendre. Néanmoins, le contact avec le sol dur et verglacé vous donne des frissons et des courbatures. Si vous possédez, une planche de bois, vous vous asseyez dessus et vous parvenez à entamer une descente sérieuse sans encombre. Sinon, vous perdez 2 points de vie. Vous êtes allée tellement vite que votre tête vous tourne. Lorsque vous reprenez possession de vos esprits, vous réalisez que vous n'avez descendu que quelques mètres. Néanmoins, c'est déjà beaucoup par rapport à la situation de départ. Rendez-vous au **329**

507

La pièce dans laquelle vous pénétrez est composée d'un plancher dur et sombre. Avec horreur, vous découvrez un squelette trônant au milieu de la pièce. Contrairement à ceux que vous avez croisé auparavant, celui-ci semble être bien décédé. Le squelette est debout et n'émet aucune réaction. Si vous décidez d'asséner le squelette d'un coup d'épée, rendez-vous au **425**. Si vous décidez d'utiliser votre pouvoir de projection, rendez-vous au **106**. Si vous préférez quitter la pièce, rendez-vous au **65**

508

Soudain, une décharge électrique vous parcourt le corps. Vous avez fait un mauvais choix. Vous perdez 1 point de vie. Retournez au **306**

509

A peine avez-vous franchie la porte que vous êtes aspirée par un tourbillon. Vous êtes tellement secouée que durant l'espace d'un instant, vous craignez d'avoir choisie la mauvaise porte. Puis, vous vous retrouvez à l'extérieur de la maison. Pas fâchée de quitter ce lieu maudit, vous jurez de ne jamais y retourner. Vous ne pouvez plus revenir dans cet endroit. Si ce n'est déjà fait, si vous souhaitez à présent utiliser le mot « mystère », rendez-vous au **2**. Si vous préférez emprunter les égouts, rendez-vous au **542**. Sinon vous pouvez changer de quartier au **76**

510

Soudain, le temps s'assombrit. Le ciel devient obscur et une brise se déclenche. Au départ, vous grelottez, croisant vos bras autour de votre tunique. Néanmoins, la brise devient plus pressante. Cette fois, vous n'avez plus affaire à une poussé de vent mais au mistral, voire pire. Vous manquez d'être déséquilibrée. Vous remarquez que le doyen sort de sa chaumière et crie aux habitants de se réfugier dans l'imposante demeure. Sans demander leur reste, les habitants s'exécutent. Vous feriez bien de les imiter. Lorsque tout le monde est rentré, le devin fixe gravement l'extérieur :

-Une tempête s'est formée et elle vient dans cette direction.

-C'est horrible ! crie une habitante, que vont devenir nos chaumières ?

-Quelle catastrophe gémit un homme.

-Je vous en prie, calmez vous ! ordonne le doyen. Nous devons patienter ici, c'est notre seul refuge. Prions pour qu'elle n'emporte pas ce lieu et essayons de nous protéger du vent.

La porte quant à elle claque sans arrêt. Étant en mauvaise état, le vent finit par l'arracher. Tous les habitants crient à ce moment-là. Vous brûlez d'envie de revenir à la cabane, mais c'est trop risqué désormais de s'aventurer dehors. Pendant que le doyen fait l'appel, vous cherchez un moyen de bloquer l'entrée. Si vous possédez une planche en bois, un marteau et des pointes, rendez-vous au **298**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **69**

511

Vous devez faire un test de 7 et 8 pour les vaincre. Si vous possédez la compétence « contrôle animal » ou si vous remportez la victoire, vous réalisez que vous vous trouvez face à un cul-de-sac. Si vous possédez le mot « secret » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **144**. Sinon vous quittez les égouts. D'autres bruits stridents se font entendre. Vous décidez de ne pas éveiller l'attention des créatures et de ne pas revenir dans ce lieu. Rendez-vous au **474**

512

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **333**

L'est au **176**

Le nord au **111**

Le sud au **347**

513

Vous vous laissez entraîner par le courant imaginant que cela vous permettra de gagner du terrain. C'est une grave erreur. Vous n'avez pas vu qu'il vous entraînait vers un ensemble de récifs. Vous les percutez violemment. Reprenant vos esprits, vous vous en éloignez et reprenez votre course. Néanmoins, votre kayak est amoché et le manœuvrer est compliqué. Vous souffrez jusqu'à la ligne d'arrivée. Ajoutez 3 points à votre temps écoulé puis rendez-vous au **158**

514

Un tison de feu face à un golem de glace, c'est l'équivalent du combat de David contre Goliath. Néanmoins, vous savez lutter et David l'a emporté, alors pourquoi pas vous ? Le feu peut à lui seul repousser le golem. Pour vaincre le golem, vous devez faire deux tests de 7 et un test de 8. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **548**

515

Votre copie de gauche dit :

-Je m'appelle Emeline dit-elle. Mon but est de poursuivre Astarof et de l'empêcher de répandre sa domination sur le monde. Je dois le trouver et je suis prête à braver tous les dangers.

Emeline s'arrête de parler.

Si vous pensez savoir laquelle des Emeline dit vraie et que vous répondez, celle de gauche, rendez-vous au **228**. Si vous prétendez que c'est celle de droite, rendez-vous au **422**. Si vous préférez interroger d'abord la figurine de droite, rendez-vous au **206**

516

Vous voici au sommet de l'île. Vous vous souvenez des propos de la déesse. Une fois que vous auriez fini vos investigations, vous devez prendre contact avec elle. Vous murmurez donc une prière en son nom. Aussitôt après, vous sentez une force inconnue qui s'empare de vous. Au départ, elle vous paraît bienveillante et vous la laissez agir mais soudain, son aura change. A ce moment-là, des images effrayantes vous traversent l'esprit. Vous sentez les tourments pénétrer dans votre cerveau. Le tournis s'empare de vous et vous et vos forces déclinent. La déesse vous a-t-elle menti ? Est-ce seulement un test de sa part ?

Si vous souhaitez lutter contre l'évanouissement et résistez de toutes vos forces, rendez-vous au **38**

Si au contraire, vous ne faites rien et attendez de voir ce qu'il va se produire, rendez-vous au **232**

517

Vous venez d'acquérir un nouveau pouvoir. Il s'agit du pouvoir de maladresse. Ce sortilège coûte 3 points de capacité. Pendant 4 tours, la force d'attaque de votre adversaire est réduite de 1 point lors d'un combat complexe. Pour un combat simple, vous pouvez réduire de 1 point les tests aux dés.

Rendez-vous au **82**

518

Vous entrevoyez avec joie une sortie. Vous l'empruntez et vous retrouvez à l'extérieur du labyrinthe. L'avatar redevient visible.

-Félicitations, vous avez brillamment passé l'épreuve de la perception.

L'épreuve de la perception est réussie, rendez-vous au **59**

519

Vous vous dirigez dans le hall du rez-de-chaussée. La pièce est immense mais peu d'éléments vous permettent d'avancer. Une gigantesque inscription est gravée sur le sol. A côté, une

horloge poussiéreuse s'est arrêtée depuis longtemps. Une poignée de livres réside le long d'une étagère. Malgré un décor somptueux, la pièce est vide. Étant donné les toiles d'araignées fréquentes, personne n'a mis les pieds dans ce lieu depuis longtemps. A nouveau, le rire se fait entendre mais vous ne voyez rien. Faites-vous bonne route en vous orientant dans cette direction ? Si vous souhaitez remonter au premier étage, rendez-vous au **65**. Sinon, si vous souhaitez examiner l'inscription sur le sol, rendez-vous au **481**. Si vous désirez jeter un œil aux livres, rendez-vous au **560**. Si vous examinez l'horloge, rendez-vous au **306**. Enfin si vous utilisez votre pouvoir de projection, rendez-vous au **527**

520

Vous avez beau fouiller en fonds de comble, vous ne dénicher rien. Déçue, vous décidez de quitter cet endroit. Rendez-vous au **507**

521

-Oui j'ai découvert autre chose d'étrange. Sur un endroit isolé et en ruines, j'ai croisé un démon étrange. Il portait un cristal sur lui qui m'a montré une vision d'horreur : des démons survolant le ciel, massacrant tout sur leur passage.

-Un détail intéressant déclare la déesse, aurait tu des précisions à ajouter ?

Voyant que vous secouez la tête, elle soupire de désappointement. Rendez-vous au **62**

522

Astarof dégainé ensuite sa rapière pour vous affronter. Durant les cinq tours qui suivent, il est immunisé contre la magie. Tous vos sorts offensifs n'ont donc aucun effet sur lui. L'invocation de créatures fonctionne. L'habileté d'Astarof correspond à celle que possède un magicien sachant qu'il possède le même niveau que vous. Notez les points de vie qu'il a perdu jusqu'à maintenant et qu'il perdra par la suite. Si vous survivez après les cinq tours, rendez-vous au **280**

523

D'un coup rageur vous soulevez votre pagaie et frappez un grand coup dans le kayak le plus robuste. Votre stratégie fonctionne. Votre kayak se dégage de la zone d'attaque de vos adversaires. Avec l'aide de vos bras et du courant, vous parvenez à vous mettre hors de portée. Rendez-vous au **98**

524

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **550**

L'est au **402**

Le nord au **358**

Le sud au **95**

525

-C'est possible répond le savant. Néanmoins, de nombreuses hypothèses se baladent dans ma tête et j'ignore laquelle est juste.

Rendez-vous au **147**

526

-Vous aussi, vous êtes furieuse contre eux ? Je vous comprends, cette situation était révoltante. Nous leur vouions une haine féroce. Mais nous ne pouvions rien faire face à eux, ils étaient bien plus forts que nous. Ils nous capturèrent et proposèrent un marché. Soit nous acceptions de nous soumettre à eux et de leur fournir nos principales récoltes, soit c'était la mort. Nous avons capitulé et accepté leurs conditions. Depuis, les autres villageois s'y sont fait et sont résignés. Pourtant, je ne peux m'y résoudre. J'aimerais pouvoir chasser ces barbares.

Aurèle s'arrête et attend votre réaction.

Si vous manifestez de la tristesse, rendez-vous au **408**

Si vous affichez de la détermination, rendez-vous au **102**

Si vous adressez un sourire, rendez-vous au **377**

Si vous brandissez le poing de colère, rendez-vous au **78**

527

Vous vous concentrez pour utiliser votre pouvoir. Le décor de la pièce chamboule et vous êtes plongée dans la pénombre totale. Autour de vous ne se trouve que le vide et vous craignez de vous avancer de peur de vous perdre. A ce moment-là, une voix résonne dans votre tête. Il vous semble qu'elle est la même que celle d'où le rire émanait, sans certitude cependant. « Remets la pendule à l'heure et la sortie te sera dévoilée ». la voix se tait et ne dit plus rien. Forte de ces informations, vous retournez au **519**

528

Vous vous précipitez sur le premier conifère à portée de main. Malheureusement, le plus proche prend du temps et se trouve près de la piste. Vous devez faire trois tests de 7 et en réussir au moins deux. Si c'est un échec, les avalanches vous rattrapent et votre aventure prend fin. Dans le cas contraire, vous parvenez à vous agripper et monter assez haut. Lorsque la situation semble s'être calmée, vous descendez et entamez la fin du parcours au pas de course. Vous n'avez aucunement envie d'avoir affaire à de nouvelles avalanches. Vous continuez votre folle descente mais trébuchez sur une pierre et glissez le long de la piste. Vous achevez votre descente avant de vous effondrer dans la neige poudreuse près du campement. Des éclats de rire accueillent votre arrivée. Rendez-vous au **175**

529

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **550**

L'est au **402**

Le nord au **358**

Le sud au **95**

530

Malheureusement, un geste maladroit de votre part éveille les soupçons de votre concurrent. Celui-ci comprend très rapidement ce que vous vous apprêtez à faire.

-Bas les pattes ! Vous criez t'il en assénant un coup de rame sur votre main.

Vous perdez 1 point de vie.

Inutile de retenter l'opération. Vous avez éveillé la méfiance de votre concurrent. Rendez-vous au **98**

531

A peine avez vous touché le livre qu'une aura noire enveloppe la pièce. La fenêtre s'ouvre à la volée et le mistral apparaît. Vous ne pouvez vous empêcher de reculer, vous protégeant les yeux. Soudain, des sifflets retentissent. Puis deux formes se matérialisent sous vos yeux. D'apparence brumeuse, elles sont semblables à des créatures féroces : des élémentaires de l'air. Présents depuis la nuit des temps, ils sont les créations des éléments. Certains d'entre eux peuvent être invoqués par magie. Généralement, ils ne sont pas belliqueux mais la règle ne s'applique pas pour ceux-ci. Ils se jettent sur vous dans un bel ensemble. Vous devez faire deux tests de 8 pour vaincre. Si vous êtes vainqueur, vous remarquez que le livre s'est arrêté sur une autre page. Si vous désirez le consulter à nouveau, rendez-vous au **396**. Sinon, vous ne pourrez pas revenir ici. Si vous décidez d'activer la boîte à musique, rendez-vous au **114**. Si vous soulevez le couvercle du panier, rendez-vous au **179**. Si vous préférez respirer le parfum, rendez-vous au **555**. Si vous souhaitez sortir de cette pièce, rendez-vous au **65**

532

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **297**

L'est au **283**

Le nord au **512**

Le sud au **470**

533

MAITRE DU LIVRE

HABILETE : 10

VITALITE : 20

Au deuxième tour, il lancera un nuage noir qui brouille votre vue. Vous devez faire un test de 7 pour l'éviter. En cas d'échec, vous devrez réduire votre force d'attaque de 1 point pour le tour. Le maître du livre renouvellera ce sortilège tous les deux tours.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **400**

534

Lorsque vous atterrissez au deuxième étage, vous entendez des cris stridents vous vrillant les tympans. En face de vous, se trouvent des cages comprenant plusieurs créatures féroces : sangliers, renards,...Par chance, les cages sont fermées et les animaux ne peuvent vous atteindre. Ils se contentent ainsi de pousser des cris de rage. Leur adressant un signe de la main, vous montez l'escalier pour vous rendre à l'étage suivant. Rendez-vous au **367**

535

Vous vous trouvez actuellement sur une crête montagneuse. Vous ignorez comment vous avez pu vous retrouver ici. Vos pensées se bousculent, de nombreuses questions gravitent mais votre réflexion est de courte durée. vous poussez un éternuement. La légèreté de votre tenue n'est pas idéale pour affronter le froid. Le plus sage pour l'instant serait de descendre de la montagne et trouver de quoi vous réchauffer dans la vallée. La montagne n'est pas très haute mais il vous faudra parcourir une belle distance. Vous jetez un œil sur votre droite et vous apercevez un glacier. Une idée germe dans votre esprit. En utilisant le glacier, vous pourriez descendre beaucoup plus vite. Mais n'est-ce pas une entreprise risquée ? Supportera-t-il votre poids ? Si aucune de ces perspectives ne vous ravit, vous pouvez au contraire grimper jusqu'au col pour étudier un meilleur cheminement. Néanmoins, vous resterez plus longtemps en contact avec le froid. Élever votre altitude, ne serait-ce que de quelques mètres, peut s'avérer déraisonnable.

Si vous décidez de descendre de la montagne en courant, rendez-vous au **153**

Si vous choisissez le glacier, rendez-vous au **506**

Si vous jugez plus sage de grimper jusqu'au col, rendez-vous au **44**

536

Vous vous retrouvez à l'endroit où se trouvaient les restes du golem. Le fragment a disparu. Vous restée un moment interloquée par ce que vous avez vu. Qui est cet homme ? Pourquoi prétend t-il que les dieux ont trahi les hommes ? A quel danger sont-ils confrontés ? Quel rituel a-t-il invoqué ? Que représente cet écran ?

Toutes vos questions restent en suspens. Inscrivez « blanc » parmi vos mots clés.

Vous reprenez votre route au **284**

537

Vous hurlez de terreur et vous roulez sur le sol. Étrangement, la douleur disparaît tout comme les flammes. L'avatar pousse un soupir :

-Vous n'avez aucun contrôle de vous-même. Comment pouviez-vous imaginer un seul instant que des insectes venus de nulle part vous attaquaient ?

Vous avez échoué à l'épreuve du contrôle mental. Rendez-vous au **449**

538

Suivants vos adversaires, vous empruntez le chemin de gauche. Vos poursuivants font la même chose. Vous ramez de plus belle de manière pour rattraper les premiers. Aucun incident ne se déclenche durant toute la durée du trajet. Néanmoins, une nouvelle intersection vous fait hésiter. Même vos concurrents semblent indécis. Trois chemins s'offrent à vous. De nouveau, des panneaux vous indiquent les lieux. Toutefois, l'écriture est peu visible. Sur le panneau indiquant le chemin de gauche est indiqué « Co... », sur celui représentant le chemin du milieu « Re... ». Enfin, seul le panneau indiquant le chemin de droite est intact. Il y est marqué « Jungle ». Aucun de vos adversaires ne prend la même direction. Quel chemin allez-vous emprunter ?

Celui de gauche au **11**

Celui du milieu au **494**

Celui de droite au **259**

539

Si vous possédez la compétence Furtivité, rendez-vous au **242**. Dans le cas contraire, vous devez faire un test de 7. Si vous réussissez, rendez-vous au **242**. Sinon, rendez-vous au **530**

540

L'avatar reprend :

-Les clercs et les mages sont des professions indépendantes. On ne peut pas être à la fois l'un et l'autre. Un garçon possède un père qui est magicien. Il sort de chez lui et croise un clerc. Celui-ci dit au garçon qu'il est son fils. Comment est-ce possible ?

Notez la réponse puis rendez-vous au **357**

541

L'avatar reprend :

-Je suis la promesse d'une destination et de sécurité. Je rentre la première et je sors toujours la dernière, que suis-je ?

Notez la réponse puis rendez-vous au **301**

542

Vous soulevez la grille de toutes vos forces. Lorsqu'elle cède, vous descendez le long d'une échelle qui vous mène dans un souterrain. L'endroit vous donne la nausée. A l'évidence, il n'a pas été entretenu depuis longtemps. Les toiles d'araignée et traces de moisissure qui règnent étayent cette thèse. Sous vos pieds, vous sentez le clapotis de l'eau. A présent, deux directions s'offrent à vous. Si vous choisissez le nord, rendez-vous au **163**. Si c'est le sud qui vous tente, rendez-vous au **60**. Enfin vous pouvez quitter les égouts en vous rendant au **474**

543

-Non répondez-vous. Je n'ai pas idée de la question.

-Comme c'est dommage ajoute le savant. J'avoue que de nombreuses hypothèses se baladent dans ma tête, mais j'ignore laquelle est juste.

Rendez-vous au **147**

544

Vous chassez ces images, certaine que vous n'avez affaire qu'à des illusions. En restant calme et impassible, vous faites preuve d'un contrôle mental important. Puis la douleur s'estompe et disparaît petit à petit. L'avatar vous adresse un sourire :

-Félicitations, vous avez réussi l'épreuve du contrôle mental.

Rendez-vous au **449**

545

Il s'est produit quelque chose dans cette pièce. Contrairement aux murs, la toiture était constituée de bois fin. En examinant les débris, vous remarquez que le bois s'est fendu suite à un choc. Désormais, il est inutilisable, pourri et recouvert de mousse ou de moisissure. Qu'a bien-t-il pu lui arriver ? Quant aux murs de pierre, certains d'entre eux se sont fissurés même si ils ont tenu bon face à l'événement qui a eu lieu ici. Un détail vous intrigue. Tous les murs sont imprégnés d'immenses tâches marron. Ces tâches ne sont pas le fruit du hasard ni de la création du bâtisseur, étant donné que les murs sont blancs. Notez le mot code « Marron » et retournez au **75**

546

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à côté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **488**

L'est au **84**

Le nord au **192**

Le sud au **246**

547

-C'est possible répond le savant. Néanmoins, de nombreuses hypothèses se baladent dans ma tête et j'ignore laquelle est juste.

Rendez-vous au **147**

548

Sous vos coups répétés, la glace fond et le golem disparaît. Les maygards encore vivants crient victoire et vous acclament. Néanmoins, leur joie est de courte durée. Certains hommes ont payé ce combat de leur vie y compris leur chef Aloï. D'autres maygards ont disparu et nul ne sait s'ils reviendront. Ils vous révèlent que jamais ils n'avaient croisé un tel adversaire et que désormais, ils resteront ici pour enterrer leurs défunts. De votre côté, vous gagnez 1

niveau puis décidez de laisser maygards à leur cérémonie. Néanmoins, vous remarquez un fragment de cristal émanant des restes du golem. Si vous souhaitez l'examiner, rendez-vous au **394**. Si vous préférez reprendre votre route, rendez-vous au **284**

549

Vous utilisez votre grappin puis entamez votre ascension hasardeuse. Vous devez puiser dans vos forces pour vous hisser en haut tout en évitant certaines pierres tranchantes. Vous comprenez pourquoi cet endroit se nomme l'île interdite. Elle recèle de nombreux dangers. Vous devez réaliser un test de 8. Si vous échouez une fois au test, vous êtes épuisée par l'effort et vous perdez 2 points de vie. Si vous échouez deux fois au test, c'est 3 points de vie que vous perdez. Toutefois, vous parvenez au sommet de l'île. A présent, vous pénétrez dans la maisonnette en pierre, rendez-vous au **75**.

550

Vous voici au centre d'un croisement. A côté de vous, se trouve un panneau sur lequel est écrit « le seul moyen de sortir est de revenir sur ses pas ». Autour de vous, l'environnement est blanc. Une grande fissure s'est formée sur chaque mur. Une caisse en bois est positionnée à coté de vous. Un obélisque se dresse sur votre droite. Il est possible de vous rendre dans quatre directions possibles : l'ouest, l'est, le nord ou le sud.

Vers où vous dirigez-vous ?

L'ouest au **257**

L'est au **342**

Le nord au **287**

Le sud au **183**

551

Vous venez d'acquérir le pouvoir d'exorcisme. Pendant un combat contre les morts-vivants, vous pouvez invoquer ce pouvoir. Si c'est lors d'un combat simple, les morts-vivants disparaîtront instantanément et vous pourrez sauter le combat. Pour un combat complexe, vous devrez réaliser un test de 8. Si vous réussissez, le mort-vivant perdra 6 points de vie. Si vous échouez, c'est 4 points de vie. Ce pouvoir coûte 3 points de capacité à chaque utilisation. Il est temps de quitter cet endroit. Rendez-vous au **61**

552

Affolée par la luminosité, vous lâchez le fragment dans la neige. Elle s'estompe aussitôt à votre plus grand soulagement. Mieux vaut rester à l'écart de cet objet, il ne vous dit rien qui vaille. Vous le laissez à terre et reprenez votre route. Rendez-vous au **284**

553

Vous videz d'un trait le contenu du flacon. Au départ, rien ne se produit mais soudain votre estomac semble brûler. Vous hurlez de douleur et vous palpez le ventre. Le produit que vous avez ingurgité était visiblement nocif. Vous perdez 4 points de vie et reprenez péniblement votre course au **98** après avoir jeté le flacon de rage.

554

Vous venez d'acquérir le pouvoir de Puissance. Ce pouvoir coûte 3 points de capacité. Pendant 5 tours, chaque assaut que vous remportera fera perdre 3 points de vie à votre adversaire au lieu des 2 habituels. Il est temps de quitter cet endroit. Rendez-vous au **61**

555

Vous débouchez le flacon et versez une pincée du parfum dans le creux de votre main. Étrangement, il ne se dégage aucune odeur. Vous ignorez quelle en est l'utilité. Peut-être possède-t-il des vertus magiques. Si vous décidez de vous en imprégner sur votre visage, inscrivez le mot « parfum » sur votre feuille d'aventure. A présent, si vous souhaitez utiliser votre pouvoir de projection, rendez-vous au **389**. Sinon, si vous désirez activer la boîte à musique, rendez-vous au **114**. Si vous soulevez le couvercle du panier, rendez-vous au **179**. Si vous souhaitez sortir de cette pièce, rendez-vous au **65**

556

Vous empruntez l'escalier en colimaçon. Derrière vous, vos compagnons vous suivent en silence. Au deuxième étage, vous apercevez deux piédestaux entourant une porte en fer. Une petite porte en bois est présente tout au fond de la pièce. Les deux piédestaux sont en pierre mais une flamme bleutée surplombe celui de gauche. Sur celui de droite, il n'y a rien. Si vous possédez le mot « lutin », rendez-vous au **148**. Sinon, si vous souhaitez ouvrir la porte en fer, rendez-vous au **33**. Si vous souhaitez examiner la flamme, rendez-vous au **463**. Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, rendez-vous au **299**. Si vous choisissez de franchir la porte en bois, rendez-vous au **122**. Si vous préférez redescendre, vous pouvez choisir le premier étage au **65** ou le rez-de chaussée au **433**

557

Soudain, une décharge électrique vous parcourt le corps. Vous avez fait un mauvais choix. Vous perdez 1 point de vie. Retournez au **306**

558

Vous venez d'acquérir le pouvoir de poing d'acier. Ce pouvoir coûte 3 points de capacité. Il vous permet de frapper le sol déséquilibrant ainsi votre adversaire. Celui-ci doit faire un test de 8 s'il ne veut pas se retrouver étourdi et perdre 1 point de force d'attaque pour les deux tours suivants. Ce pouvoir n'est utilisable que pour un combat complexe. Vous n'avez plus rien à faire ici. Il ne vous reste plus qu'à descendre au premier étage au **65** ou au rez-de-chaussée au **433**

559

Au moment où vous effleurez la pierre, une violente décharge repousse votre main. Vous perdez 2 points Impossible de mettre la main dessus. Vous devez faire un autre choix.

Si vous faites appel à votre pouvoir de projection, notez le numéro de paragraphe sur lequel vous êtes puis rendez-vous au **464**

Su vous préférez marcher sur une dalle, laquelle choisissez-vous ?

La première au **211**

La deuxième au **270**

La troisième au **495**

560

Les livres présents sur l'étagère ne se comptent que sur les doigts d'une main. Ils sont au nombre de trois et portent tous des titres étranges. Le livre de couverture verte se nomme « lnmrsqd », le rouge « dwoknrhpm » et le noir « rnqshd ». Lequel allez-vous lire ?

Le livre vert au **303**, le rouge au **327** ou le noir au **584**. Si vous ne souhaitez en lire aucun pour le moment ou si vous estimez en avoir fini, retournez au **519**

561

Soudain, une décharge électrique vous parcourt le corps. Vous avez fait un mauvais choix. Vous perdez 1 point de vie. Retournez au **306**

562

Soudain, un nuage noir se matérialise devant vous. Un groupe de squelettes armés d'épées apparaît devant vous. Lorsqu'ils vous voient, leurs membres émettent des cliquetis et viennent dans votre direction. Vous devez faire deux tests de 7 pour affronter cette horde de squelettes. Si vous êtes vainqueur, un autre nuage noir apparaît. Cette fois, vous n'attendez pas la suite des événements. Vous vous concentrez pour pouvoir quitter ce lieu. Rendez-vous au **507**

563

Soudain, une décharge électrique vous parcourt le corps. Vous avez fait un mauvais choix. Vous perdez 1 point de vie. Retournez au **306**

564

ASSASSIN SQUELETTE HABILETE : 10 VITALITE : 28

Méfiez vous des attaques du squelette. Son poignard est meurtrier. S'il réussit son coup, il faut perdre au personnage attaqué 3 points de vie au lieu de 2.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **434**

565

Vous assénez le coup de grâce à votre agresseur. Durant un instant, vous redoutez une autre attaque. Par chance, la silhouette agissait seule. Néanmoins, il ne fait pas bon de rester ici. Le plus sage serait de quitter ce quartier. Vous n'avez pas mesuré l'ampleur du danger. Si toutefois, vous possédez le mot-clé « sombre » et que vous souhaitez, l'utiliser, rendez-vous au **42**. Sinon si vous souhaitez revenir dans la basse-ville, rendez-vous au **485**. Si vous quittez ce quartier, rendez-vous au **76**. Notez que quelque soit le choix, vous ne pourrez pas revenir ici.

566

Vous activez votre capacité et vous concentrez sur les créatures. Malheureusement, elles sont insensibles à votre pouvoir mais vous jettent également des regards furieux. Elles s'approchent de vous prêtes à en découdre. Rendez-vous au **335**

567

Soudain, une décharge électrique vous parcourt le corps. Vous avez fait un mauvais choix. Vous perdez 1 point de vie. Retournez au **306**

568

Le passage devient de plus en plus obscur et même votre lanterne est une source de lumière négligeable. C'est ainsi que vous ne voyez pas un grand trou qui vous fait perdre l'équilibre et vous chutez un mètre plus bas. Vous perdez 2 points de vie. Toutefois si vous possédez la capacité « Détection des pièges », vous l'avez évité et contournez ce piège. Néanmoins, vous finissez par arriver au but. Rendez-vous au **383**

569

Vous venez d'acquérir le pouvoir de convocation de mort-vivant. Ce pouvoir coûte 3 points de capacité. Durant 6 tours, un squelette vient combattre à vos côtés. Il attaquera le même adversaire que vous et dispose de 2 points d'habileté de moins que vous. Il ne peut être attaqué, il disparaît au bout de 6 tours. Rendez-vous au **9**

570

Le panneau à runes est composé de trois runes, sur lesquelles il suffit d'appuyer pour que cela engendre un effet. Les runes sont de couleur verte, rouge et orange. La mention « Ouverture » est indiquée sous la rune verte tandis que sous la rouge est écrit « Alarme ». Aucune information ne concerne la rune orange.

Sur quelle rune allez-vous appuyer ?

La verte au **579**

La rouge au **49**

L'orange au **67**

Quitter le panneau à runes au **14**

571

Sous le choc, le squelette s'effondre en poussière. Son arme disparaît également. Vous vous en approchez en vous découvrez avec stupeur un spectacle auquel vous ne vous serez jamais imaginée. Le sol est recouvert d'une enveloppe bleuté donnant à la salle un aspect semblable à un miroir d'eau. Plusieurs orbes trônent sur des murs et luisent de tout feux avec un mélange de couleur verte, bleutée, rouge ou jaune. Vous êtes toutes deux émerveillées par ce magnifique spectacle. La voix se fait à nouveau entendre mais ses paroles changent : «Le sang s'est vidé et cet endroit est devenu ce que j'espérais: un endroit rempli d'orbes et de lymphes». Puis la voix se tait définitivement. Eve se tourne vers vous pour comprendre la situation. Vous pensez qu'une femme qui vivait ici rêvait de cette magnificence que vous avez provoqué. Peut-être qu'elle l'a créée, qu'elle existait auparavant. Puis, un assassin a poignardé la femme. Il n'a pas pu sortir d'ici. Néanmoins, même sous sa forme de squelette, elle ne pouvait pas trouver le repos car sa présence souillait sa demeure. Seule la disparition du squelette pouvait lui permettre de trouver le repos. A présent, vous avez terminé votre enquête. Rendez-vous au **25**

572

Soudain, une décharge électrique vous parcourt le corps. Vous avez fait un mauvais choix. Vous perdez 1 point de vie. Retournez au **306**

573

-Quoi ? s'écrie le garde. C'est un scandale, de quel droit ces gueux osent affronter Rimon ?

Il sort sa lance et file dans la direction que vous lui indiquez. Fort de votre succès, vous pouvez rentrer dans le poste au **14**

574

Soudain, une décharge électrique vous parcourt le corps. Vous avez fait un mauvais choix. Vous perdez 1 point de vie. Retournez au **306**

575

Vous vous dirigez vers l'imposante porte en fer. Vous ignorez ce qu'elle renferme, mais vous pensez que les amis de Whisper se trouvent derrière celle-ci. Toutefois, elle était close au

moment où vous étiez rentré dans la pièce. Avez-vous trouvé un moyen de l'ouvrir ? Si tel est le cas, rendez-vous au **77**. Sinon retournez au **14** pour faire un autre choix.

576

Vous passez légèrement la tête dans l'entrebâillement de la porte et commencez à écouter la conversation. Vous devez faire un test de 7. Si vous réussissez, rendez-vous au **582**. Dans le cas contraire, un des gardes vous repère et vous devez vous rendre au **89**

577

Vous êtes revenus de nuit à Orbran dans le but de renverser Rimon. Whisper vous explique son plan :

-Le seul moyen de réussir à nous infiltrer dans le palais de Rimon est d'y éloigner les gardes. Il est bien trop protégé et attaquer de front le palais serait suicidaire.

-Comment nous y prendre pour les faire sortir ?

-Nous devons trouver de l'aide, des alliés puissants.

Whisper désigne le poste du garde.

-A l'intérieur de ce poste se trouvent la prison. Si nous parvenons à libérer les prisonniers et les convaincre de nous aider dans notre cause, nous prendrions les gardes par surprise et le temps qu'ils réagissent, nous pourrions nous infiltrer dans les quartiers de Rimon.

La perspective de libérer des prisonniers ayant commis des actes odieux ne vous enthousiasme guère. Néanmoins, vous ne pouvez vous permettre de laisser Rimon gouverner comme un tyran. Vous vous dirigez vers le poste de garde mais un garde robuste surveille la porte. Wanashi et Whisper vous demandent d'attaquer mais Eve pense qu'il serait plus prudent d'agir avec finesse. Si vous affrontez le garde, rendez-vous au **239**. Si vous préférez engager la conversation, rendez-vous au **317**

578

Vous venez d'acquérir le pouvoir de Berserk. Ce pouvoir coûte 4 points de capacité. Pendant 4 tours, vous pouvez calculer deux fois votre force d'attaque au lieu d'une à chaque tour et prendre en compte le score le plus avantageux pour vous. Rendez-vous au **9**

579

Lorsque vous appuyez sur la rune verte, une décharge vous parcourt le bras. Cette rune était un piège pour d'éventuels voleurs qui souhaiteraient libérer des détenus. Vous perdez 3 points de vie. Retournez au **570** pour faire un autre choix.

580

Soudain, une décharge électrique vous parcourt le corps. Vous avez fait un mauvais choix. Vous perdez 1 point de vie. Retournez au **306**

581

Vous assénez le coup de grâce à la wiverne. Vous gagnez 1 niveau. A ce moment-là, une sensation de chaleur vous enveloppe. Avec la mort de la wiverne, vous venez d'acquérir un nouveau pouvoir.

Si vous êtes guerrière, rendez-vous au **578**

Si vous êtes clerc, rendez-vous au **569**

Si vous êtes magicienne, rendez-vous au **112**

582

Dans la pièce lumineuse, trois gardes sont entrain de s'impatienter.

-Combien de temps allons-nous devoir encore attendre ? Cette comédie n'a aucun sens.

-C'est bien vrai réplique un autre. On nous demande de surveiller ce poste comme si quelqu'un pouvait venir ici.

-Si seulement Rimon pouvait faire le sale boulot à notre place, il comprendrait notre frustration. Comment peut-il croire qu'une bande d'aventuriers risque de venir libérer quelques prisonniers moribonds ?

-En attendant, nous avons renforcé la sécurité du panneau à runes conformément à sa demande.

-Comment fonctionne t-il maintenant ?

-Il existe trois runes : une verte, une rouge et une orange. La rune verte est un piège au cas où des intrus viendraient pour libérer des prisonniers. La rune rouge permet de débloquent la porte

en fer. Quant à la rune orange, elle est un trompe-l'oeil. Une pointe empoisonnée s'y trouve. Toutes les indications du panneau à runes sont fausses.

-Avec autant de runes et de pièges, nous avons peu à craindre d'évasions.

-Rimon craint surtout une infiltration pour libérer les prisonniers

Vous vous éloignez de la porte. Vous ne pouvez pas refaire cette action. Retournez au **14**

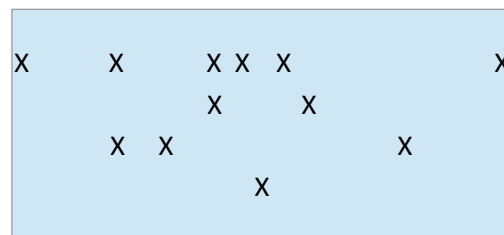
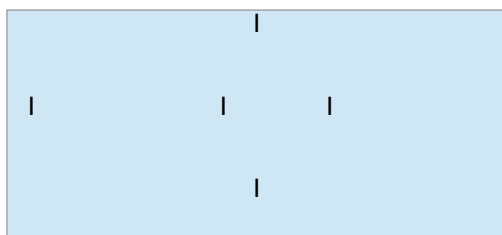
583

Au cours de ce combat, vous avez perdu des forces et vous estimez qu'il ne serait pas très sage de dépenser des forces inutilement. Vous ordonnez à Llyra de souffler. Vous pouvez si vous le souhaitez lancer un sortilège de guérison. Peu après, la bête revient à la charge. Vous devez à présent achever le combat. La wiverne conserve ses points d'habileté et sa vitalité est de 7. De votre côté, Llyra et vous reprenez 2 points de vie. Pour la suite du combat, Llyra possède un sort de récupération et un sort de bouclier. Si elle l'utilise, elle sera immunisée contre les coups physiques durant trois tours. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **63**

584

Le livre contient de nombreuses pages blanches et seule la dernière page est susceptible de vous donner des informations intéressantes. Le même charabia est inscrit sur celle-ci : . « Kd lzmnhq bnmshdms tmd rdbqdsd pt drs chronrd tm naids oqdbhdtw. K gnqknfd cdunhkd bd ozrrzfd z bnmchshnm cd sdfmdq k gdtqd.»

En bas de page se trouvent deux schémas. Parviendrez-vous à les décrypter ?



Retournez au **560**