

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HERO

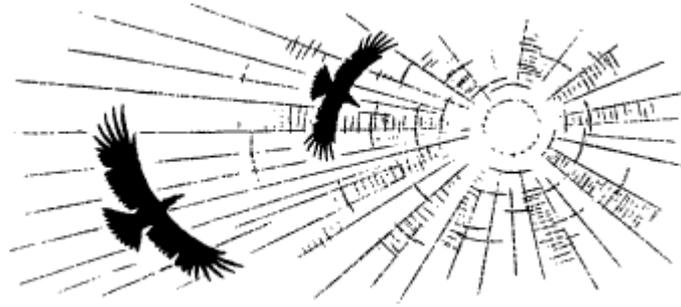
Syphil

L'Ecume des Temps



Signe des Temps





Une aventure écrite par Syphil

Règles du jeu:

Endurance

Votre aptitude à combattre, à supporter les coups qui vous seront portés et à vous tirer des situations les plus dangereuses est déterminée par votre ENDURANCE. Ces points traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général. Votre total d'ENDURANCE subira d'importantes modifications au cours de l'aventure: durant un combat par exemple ou lorsque vous serez attaqué par surprise, vous perdrez des points d'ENDURANCE que vous pourrez peut-être regagner lors de rencontres bénéfiques. Cependant, notez bien que si votre total d'ENDURANCE devient, à un moment ou à un autre, égal à zéro, cela signifiera que vous avez reçu un coup mortel, et donc que votre aventure est terminée !

Bien entendu les adversaires que vous rencontrerez posséderont, eux aussi, des points d'ENDURANCE. Par ailleurs notez qu'au cours de votre aventure, vous serez amené à gagner des points d'ENDURANCE supplémentaires à mesure que vous gagnerez de l'expérience.

Règles de combat

A chaque fois que vous devrez affronter un ennemi, il vous sera demandé dans le texte quel type de coup vous désirez lui porter. Une fois votre choix fait, vous serez renvoyé à un paragraphe particulier où vous engagerez le combat. Là, vous trouverez toujours un tableau de présentant de la façon suivante:

NOM DE L'ADVERSAIRE
DEFENSE contre le coup choisi: 5
ENDURANCE: 12
DOMMAGES: 1D +2

Les différents Assauts du combat se déroulent ainsi:

1. Lancez deux dés et comparez le résultat obtenu à la DEFENSE de votre adversaire. S'il est supérieur à la DEFENSE de celui-ci, passez à la séquence 2. S'il est inférieur, passez à la séquence 3.

2. Votre coup a atteint son but. Déduisez de l'ENDURANCE de votre adversaire les points

correspondants à votre FORCE D'ATTAQUE, par exemple si votre FORCE D'ATTAQUE est de 1D + 2, lancez un dé, ajoutez deux au résultat obtenu et retranchez le tout du total d'ENDURANCE de votre ennemi. Si celle-ci tombe à zéro, vous êtes vainqueur, et vous pouvez vous rendre au paragraphe indiqué dans le texte. Sinon passez à la séquence 3.

3. Votre coup n'a pas atteint son but. Ou, alors, l'ayant atteint, votre adversaire possède encore des points d'ENDURANCE. Dans l'un et l'autre cas, il riposte. Lancez deux dés et comparez le résultat à votre DEFENSE (qui sera toujours indiquée dans le texte). Si ce résultat est supérieur à votre DEFENSE, passez à la séquence 4. S'il est inférieur, passez à la séquence 5.

4. Votre adversaire a réussi son coup. Reportez-vous alors à la quatrième ligne de l'exemple figurant plus haut. Vous pourrez lire: DOMMAGES=1D +2. Cela signifie que vous devez jeter un dé et ajouter 2 au résultat obtenu. Ce qui vous donnera le total des points de DOMMAGES qui vous auront été infligés et que vous retrancherez de votre ENDURANCE. Si votre total d'ENDURANCE tombe à zéro, vous êtes mort. Sinon passez à la séquence 5.

Remarque: avant de retrancher des points de DOMMAGES de votre ENDURANCE, vous pouvez envisager de parer le coup de votre adversaire. Pour cela reportez-vous au chapitre intitulé «La parade».

5. L'attaque de votre adversaire a échoué. Ou, ayant réussi, il vous reste néanmoins des points d'ENDURANCE. Dans l'un ou l'autre de ces cas, reportez-vous tout simplement au texte. Vous y trouverez toutes les explications nécessaires à la suite du combat. Cependant n'oubliez pas de reprendre le combat avec les nouveaux totaux d'ENDURANCE !

La parade

Au cours d'un combat, si vous êtes touché, vous pouvez essayer de parer le coup et d'annuler ainsi les points de DOMMAGES qui vous auraient été infligés. Pour cela lancez deux dé. Si le résultat obtenu est inférieur à la DEFENSE qui est vôtre au cours du combat, vous avez réussi à parer le coup et vous ne subissez donc pas de DOMMAGES. Sinon vous appliquerez les règles de combat. Mais, quel que soit le résultat de votre Parade, elle vous a fait perdre du temps; et votre adversaire en a profité pour se préparer pour l'Assaut suivant: vous devrez donc diminuer de deux points votre DEFENSE lors de cet Assaut (et pour cet Assaut seulement).

Chance et Destin

La chance joue un rôle important dans l'aventure que vous allez vivre. Au cours de l'aventure, vous gagnerez - ou vous perdez - des points de Destin, (que vous noterez dans la case de votre Feuille d'Aventure réservée à cet effet). A chaque fois qu'il vous sera demandé de *tenter votre Chance*, lancez deux dés et ajoutez vos points de Destin au résultat obtenu (ou soustrayez ces points à ce même résultat, selon que vos points de Destin seront positifs ou négatifs). Si vous obtenez un total de 7 à 12, vous êtes Chanceux et le Destin vous sourit. Mais, si ce total est de 2 à 6, vous êtes Malchanceux, et le Destin vous tourne le dos. Au début de l'aventure, vous ne possédez aucun points de Destin.

La force intérieure et disciplines

Au début de votre aventure, vous ne saurez pas utiliser votre force intérieure, et vous n'aurez aucune discipline à votre actif. Patience donc, vous serez amené à maîtriser ces deux aspects de l'aventure, une fois le moment venu.

INTRODUCTION

Un Monde au bord du gouffre

Nous sommes en 2030. C'est dans un monde en proie à un chaos grandissant que se situe notre aventure. Dix années se sont maintenant écoulées depuis la fin de la troisième guerre mondiale, une décennie qui marqua la fin brutale et définitive de milliers d'années d'évolution. L'ombre de destruction qu'elle étendit au monde fut si dévastatrice qu'aucune nation ou poche humaine ne parvint à y échapper, érodant jusqu'aux cœurs les plus courageux et ne laissant derrière elle que rivières de sang et de larmes. Au travers des tumultueux orages de cet enfer sur terre, une seule certitude subsistait : cet effacement scellait à jamais la fin d'un monde voué à la damnation. Un monde où chaque lendemain n'était désormais plus qu'un simple sursis d'une journée de terreur au ventre baignant dans l'air acide et mordant de cette terre abandonnée et des hommes et des dieux.

C'est alors que contre toute attente, un nouvel espoir naquit au milieu des ténèbres, comme une lumière filtrant tout au bout du tunnel. Un nouvel Empire fit son entrée en scène et mit rapidement fin à la guerre. Personne ne sut d'où venait réellement cette puissance, ni d'où elle tirait son extraordinaire force armée, mais peu importait, la guerre était terminée, et l'humanité toute entière tenait de concert à connaître le nom de son sauveur. Désormais au grand jour, la caste à la tête de l'Empire fut portée de louanges, et ne tarda pas à imposer aux populations un nouvel ordre. Seule alternative valable proposée à un monde en décomposition.

Cependant l'horizon d'attente que l'humanité lui conféra, fut bientôt déchiré comme un voile de ténèbres. Comme de lourds nuages dont on ne remarque la présence qu'au moment où ils crèvent, trop peu furent suffisamment alertes pour avoir su sentir le danger venir, et lorsque la majorité des habitants de la Terre comprirent quelles étaient les réelles intentions de domination et de contrôle absolu de cette caste, il était déjà trop tard. Tout ce qui eut pu constituer un rempart et un contre-pouvoir à cette nouvelle caste avait été doucement mais sûrement affaibli jusqu'à l'agonie durant les deux siècles qui précédèrent la troisième guerre mondiale dont elle fut de toujours le grand marionnettiste.

Et c'est dans ce monde entièrement sous contrôle d'une cruelle main de fer que vous débuterez cette aventure, un monde d'esclaves où tout espoir semble à jamais disparu.

Diviser pour régner

Ici bas tout n'est qu'indifférenciation et aliénation, les hommes n'ont plus de terre, de race, de nationalité, ou de religions. Tout appartenance et tout lien avec l'ancien monde ont été interdits et bannis. Ce nouvel Empire a d'abord décrété que ce qui avait mené l'humanité à sa perte devait disparaître, que les nations, les religions ou les races étaient à la base de tout conflit ou violence. A présent, un nouveau projet prométhéen devait donner naissance à un nouvel homme. Un homme sans terre, et sans racine, sans passé ni avenir. Ceux qui se dressèrent furent rapidement réprimés dans le sang, accusés de comploter contre le bien commun. Petit à petit l'Empire avançait ses pions en anéantissant dans l'œuf toute possibilité d'éveil des consciences, jamais les médias dominants ne furent plus mensongers, jamais la technologie ne fut si portée à des fins destructrices. Et ce qui ne pouvait être accepté par le mensonge et la manipulation, était violemment et impitoyablement châtié par la force et la persécution.

Vous êtes un de ses esclaves, et même si vous ne le savez pas encore, c'est à VOUS qu'il

incombe de sauver l'humanité de cette caste qui ne donne pas son nom. Cette aventure vous portera à découvrir quelle est sa nature réelle et vous emportera aux confins de l'entre-deux monde, et vers cet autre monde, un monde merveilleux peuplé de magie et de maléfices, clé de votre destinée.

Et maintenant rendez-vous au 1

1

CHAPITRE I: LE PRÉLUDE DES TEMPS

Abandonné à la contemplation de l'immensité céleste parsemée d'étoiles, seul royaume ayant échappé à la laideur du monde, vous êtes tiré de votre rêverie par un grognement étrange. Vous-vous redressez sur votre séant pour apercevoir juste devant vous, une ombre inhumaine.

- Réveille-toi ! bouillonne-t-elle...

«Debout sale chien !» Vous ouvrez un œil, réveillé en sursaut par les cris gutturaux du contremaître. Ça a commencé il y a environ quatre mois, d'abord espacé, ce rêve, ou est-ce plutôt un cauchemar, vous semble à chaque fois un peu plus réel, vous livre à chaque fois à un réveil d'autant plus difficile à négocier. Suivant toujours cet impérissable schéma, cet immuable scénario solidement planté à la lisière de votre conscience en dépit des sentiments nouveaux qu'il réveille en vous au fil du temps... D'abord, la lumière radieuse des étoiles plongée dans votre regard semblant moquer votre petitesse de toute leur inaccessible splendeur, perdues dans cette infinitude de mondes que jamais - vous le savez- vous n'explorerez. Cet instant de béatitude est rapidement rompu lorsque ce rôle vous interpelle, il est rauque, rocailleux, rampant dans le silence nocturne.

C'est ainsi que cette... silhouette inquiétante dont vous n'avez jamais pu identifier les traits vous exhorte à vous réveiller. Et instamment c'est ainsi que les choses se déroulent. Au début vous n'y prêtiez que peu d'attention, vos journées se ressemblant toutes, votre esprit n'ayant rien de nouveau à se mettre sous la dent, n'aurait donc rien d'autre à produire en songe, non ? Vous n'y aviez vu qu'un signal insensé, de stupides élucubrations d'une conscience sclérosée bafouillant n'importe quoi.

Pourtant ce rêve devint très rapidement votre seule échappatoire. Le seul moment où la peur quittait vos tripes. Vous devinant plus que vous ne vous devinez vous-même, il crût en vous au fil du temps comme un objet de fascination devenu la seule source d'exaltation dans votre misérable existence. La seule capable de maintenir la sensation de ne pas être qu'une foutue machine organique. Habillant vos jours de vos songes nocturnes, il est de ces phénomènes, étrangers à la raison, qui échappent aux lois établies par l'esprit. Vous le simple anonyme noyé parmi la masse, le pauvre orphelin de guerre n'ayant ni lieu de vie ni famille restante, utilisé comme main d'œuvre sur les nombreux chantiers et ruines environnants ce pays mutilé de cicatrices comme autant de stigmates d'un monde défiguré.

Que les chantiers succèdent aux ruines puis aux architectures n'y changera rien. Leur seule fonction assumée et avouée, est la domination. Une domination enchevêtrée à la conscience des masses tissant ses barbelés tout autour comme une monstrueuse araignée.

Ponctuant ses dires le cinglant coup de pied dans les côtes du contremaître vous arrache un rôle sourd, et vous vous tordez sur vous-même.

-Lève-toi misérable ! Tu vas me finir d'aller casser ce mur et plus vite que ça. Lance-t-il par dessus son épaule avant de quitter la tente.

Il laisse à votre disposition pour ce faire, une masse que vous pouvez noter comme arme dans votre feuille d'aventure et qui vous permet des DOMMAGES équivalents à 1 D + 1.

*Mais qu'allez-vous décider de faire à présent ?
Allez-vous obéir à ses injonctions en vous traînant jusqu'au 47 ou préférez-vous vous tailler
une petite balade matinale alentour en allant au 89 ?*

2

La douleur est si intense qu'elle vous arrache un hurlement ; comme si une main invisible s'amusa à les tordre, tous vos muscles se contractent jusqu'au déchirement, tous vos muscles, y compris votre cœur. Ainsi s'achève votre aventure.

3

Vous vous écrabouillez lourdement sur le sol dans un craquement sinistre. C'est la fin de votre aventure.

4

Vous pénétrez à présent dans une vaste cuisine. De nombreuses casseroles et ustensiles sont accrochés au mur et une marmite bout sur une plaque chauffante en émettant un petit sifflement. L'homme qui s'en occupe, en tenue de cuisinier criblée de tâches sombres, se retourne un hachoir à la main et lève sur vous des yeux vitreux dénués de toute humanité.

-Bleuargle ! Lance le cuisinier goule avant de se jeter sur vous. Si vous possédez le don de renvoi des morts-vivants rendez-vous directement au 80. Sinon :

GOULE CUISTOT

DEFENSE: 5

ENDURANCE: 8

DOMMAGES: 1D + 2

Quand vous aurez supprimé votre adversaire rendez-vous au 80, si elle est encore debout, la goule cuistot tente de vous découper à l'aide de son hachoir à viande, votre DEFENSE est de 8, recommencez ce paragraphe jusqu'à ce que l'un de vous deux reparte les pieds devant.

5

A vue d'œil il est impossible d'escalader quoi que ce soit du balcon, et comme vous venez d'égorger la seule personne susceptible de vous aider, on peut dire que vous êtes bel et bien coincé. Bientôt le service de sécurité de l'immeuble vous trouvera, mettant ainsi un terme définitif à votre aventure.

6

Vous expliquez à l'homme que vous ne comprenez pas de quoi il parle. Du moins essayez-vous en butant maladroitement sur les mots, conscient que le risque que vous prenez pourrait bien vous coûter la vie ; quand un voile de colère assombrit son visage.

-Tu parleras, dussé-je le lire dans tes tripes !

Comme prévenu par un appel silencieux un garde armé d'une matraque fait alors irruption dans la pièce.

-Brise-lui les membres mais ne le tue pas, nous aurons besoin de son cerveau intact, dit l'homme avant de quitter la pièce sans se retourner.

Voilà qui est extrêmement réjouissant, rendez-vous au 117

7

Lorsque vous émergez, vous êtes à nouveau dans la pièce où vous vous trouviez la dernière fois.

-Ah ah ! On peut dire que nous avons eu chaud mon ami. S'écrit le vieux magicien d'une voix forte et enthousiaste.

Sous le regard attentif de celui-ci vous effectuez en silence quelques pas dans la pièce. Comme rivé à l'image de cet homme à la barbe naissante dont les yeux clairs vous scrutent à travers le miroir accroché au mur. On serait bien incapable de vous donner un âge ; certains événements marquent si profondément la mémoire que les traces qu'ils laissent sur le corps ne s'effacent jamais. Vos vêtements en lambeaux jetés sur vos larges épaules sont encore maculés du sang que les coups de matraque ont dû arracher aux chairs putréfiées de la goule. Transi de sueur et pâle comme un linge, vous parvenez difficilement à contenir votre effroi.

-Quand quelqu'un se décidera à m'expliquer, lâchez-vous après quelques minutes en vous retournant vers votre providentiel sauveur.

- Certes, mais cette fois tâchez de garder votre calme. Le lien qui me permet de vous garder ici est encore ténu. Hm (il se gratte le menton l'air pensif) par quoi commencer... vous vous rappelez de votre monde d'avant la guerre n'est-ce pas ? Je veux dire, avant le basculement... hé bien, ce basculement pour prendre un point de départ, coïncide en réalité avec l'entrée de votre ancien monde dans une ligne temporelle dans laquelle il n'aurait jamais dû pénétrer.

-Une ligne temporelle ? Froncez-vous les sourcils.

-Oui. Pour faire simple, chaque choix qu'un être conscient dans l'univers place devant lui entraîne une conséquence. Toute conséquence, choix ou possibilité de choix est inscrite dans le cosmos. Ce qui veut dire qu'il est impossible de faire un choix qui n'y préexiste pas déjà. En réalité les choses n'arrivent pas, c'est nous qui par nos choix, pensées ou actes conscients et inconscients nous déplaçons d'une ligne temporelle à une autre, d'un univers de possibilités à un autre. Le tout étant dicté par la loi la plus sacrée entre toutes. La loi du libre arbitre. C'est par le viol de cette loi que ceux qui se cachent derrière ce que vous appelez l'Empire ont réussi à prendre le contrôle total de votre réalité.

- J'ai rien compris, soupirez-vous dans un souffle, peu habitué aux concepts.

- Hmpft, concentrez-vous ! Rien ne peut subvenir dans votre monde qui ne soit la conséquence d'un choix. L'humanité telle que vous l'avez connu n'aurait jamais souhaité en arriver là où vous en êtes actuellement, du moins pas sans qu'on l'y pousse d'une façon ou d'une autre -il s'arrête un moment- Mais nous aurons tout le temps d'en parler plus en détail plus tard. Le plus important pour l'instant est que vous vous ménagiez, toute altération trop brutale de votre état émotionnel pourrait vous renvoyer là-bas.

Vous récupérez 5 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au 300

8

Bien ! Voilà un être civilisé, à contrario des deux brigands qui tirent leurs épées sitôt qu'ils vous aperçoivent.

premier BANDIT

DEFENSE contre votre épée: 4

ENDURANCE: 10

DOMMAGES: 1 D + 2

deuxième BANDIT:

DEFENSE contre votre épée: 5

ENDURANCE: 8

DOMMAGES: 1 D

Il semble, si on en juge par l'état de leurs frusques, que ces deux bandits soient épuisés. Vous ne devriez pas avoir trop de mal à en venir à bout, votre DEFENSE est de 8 pour le premier et de 7 pour le second.

Après les avoir expédié ad patres rendez-vous au 69

9

Par chance l'armure du garde ne lui permet ni de courir, ni d'être très rapide. De plus son fusil à neutron met à peu près dix secondes à se recharger. Après avoir essuyé quelques tirs faisant exploser des morceaux de corps à travers toute la pièce, vous profitez du chaos général pour franchir la porte qu'il avait laissé ouverte en vous projetant en avant. Une fois rétabli sur vos pieds vous courez à toute vitesse sur plusieurs mètres avant de prendre la bifurcation et d'ouvrir la première porte sur laquelle vous tombez. *Rendez-vous au 119*



10

L'aubergiste, un homme à la corpulence imposante et au visage bourru vous considère d'un œil scrutateur.

-Qu'voulez pour vot'e bon service ? A boire ? Il prend un grande inspiration et crache dans le verre qu'il était présentement en train d'astiquer. Bon dieu, et dire que lorsque vous étiez jeune vous ne supportiez pas de boire au goulot lorsque quelqu'un d'autre y avait trempé les lèvres...

-Un renseignement, j'avais rendez-vous ici avec un magicien, il s'appelle aladada...Adlududu...

-Aldugard ? Pô vu, 'voulez boire queque chôse ? Rétorque-t-il du tac-au-tac visiblement très préoccupé par votre hydratation corporelle.

Vous pouvez lui prendre une bouteille d'alcool pour 1 pièce d'or avant de rejoindre Stridge à sa table en vous rendant au 66

11

Vous voilà lâché dans un monde complètement surréaliste ! Et plus précisément dans un sombre couloir taillé dans la roche éclairé de quelques torches.

Vous en profitez pour examiner attentivement l'un de vos parchemins magiques. Sous un dessin représentant une flamme, des motifs totalement incohérents forment à première vue une bouillie d'écriture. Il vous est impossible de la rattacher à la moindre signification, encore moins à l'émission de sons qu'elle est censée représenter.

Pourtant le brouillard dans votre esprit finit par donner vie à une impulsion. Comme instinctivement des mots finissent par se former dans votre gorge. Vous ne savez pas pourquoi, mais vous êtes capable de lire et de comprendre cette étrange écriture sans vraiment la connaître. Vous enfouissez précautionneusement le parchemin dans votre sac et commencez votre exploration. Vous décrochez une torche de son présentoir et l'empportez avec vous. Le couloir se scinde bientôt en deux branches.

Allez vous tournez à gauche au 55 ou à droite en vous rendant au 265 ?

12

Qui a dit que les têtes les plus fermées étaient incapables d'ouverture ? C'est à peu près ce que vous vous efforcez de démontrer alors que vous finissez d'écrabouiller la bouillie sanglante tenant lieu de tête à votre sympathique camarade de travail récalcitrant, sous les yeux, en fait complètement indifférents, du second prisonnier. Les gardes quant à eux ne tardent pas à vous entourer et à vous expédier ad patres. Bien qu'amusant, cet acte aussi brutal qu'inconsidéré marque évidemment la fin de votre aventure.

13

Le comptoir est manifestement fait d'ébène, et étrangement, il ne comporte aucun téléphone ou ordinateur comme toute réception qui se respecte. Vous le longez des yeux quand un étrange tintement attire votre attention, vous n'êtes peut-être pas seul dans la pièce finalement.

Si vous désirez inspecter les tableaux rendez-vous au 108, les statues (au 148); fouillez plus en avant le comptoir pour voir s'il ne recèle pas quelque tiroir secret (au 240), ou prendre la sortie de secours en allant au 309

14

La petite pièce recouverte de miroir autour de vous est en fait un sort d'illusion, que le vieux magicien a jeté pour vous induire en erreur pendant qu'il prépare un sort plus puissant et mortel que le précédent. Mais heureusement pour vous, votre anneau de dissipation d'illusion fait bientôt son œuvre, et le sort se dérobe rapidement à votre vue, ce dont le conseiller, concentré en lui-même, ne s'aperçoit pas.

Vous jubilez intérieurement et ne mimez d'être décontenancé que pour mieux savourer cet instant, et c'est dans cet augure d'inéluctabilité que deux secondes plus tard vous l'embrochez sur place. Si violemment qu'il est soulevé du sol en poussant un cri étouffé. Son visage contracté dans un rictus de douleur à quelque centimètres du vôtre promène ses yeux sans vie dans votre direction. Sa bouche se remplit de sang, ses bras s'agitent de spasmes comme ceux d'un pantin qu'on aurait volontairement désarticulé. Vous le précipitez à terre d'un brusque mouvement. D'un œil satisfait vous vous penchez sur lui alors qu'il essaie de vous murmurer quelque chose:

-La femme mourra si vous ne lui donnez pas...

La lueur de vie en lui s'est éteinte, serrant entre ses doigts morts un petit globe de verre. Vous lui arrachez d'un geste vif et le glissez dans votre sac (notez *globe de verre* dans votre *feuille d'aventure*.)

Si vous désirez à présent explorer la pièce rendez-vous au 346, si vous jugez préférable de ne pas lambiner ici vous pouvez sortir de la tour et continuer dans la rue en vous rendant au 139, ou retourner au croisement (rendez-vous au 158). Notez également que vous ne pourrez jamais revenir dans la tour !

15

Vous arrivez sur une plus petite caverne dans la continuité de celle que vous venez de quitter, comme si elle en était le strict modèle réduit. La rivière souterraine s'écoule avec force et creuse la terre jusque dans ses profondeurs. C'est donc courbé que vous continuez à avancer sur les quelques lambeaux de roche qui vous permettent encore de garder pied. Quand soudain un bruit strident vous fait sursauter si brusquement que vous vous retrouvez les quatre fers en l'air dans la rivière. Un jour votre émotivité vous perdra ! Heureusement pour vous le courant vous entraîne sur une petite dizaine de mètres avant de vous puissiez vous rattraper à un rebord sans encombre. Rebord au bout duquel une échelle vous permet d'atteindre un renforcement surélevé débouchant *au 222*

16

A votre grande surprise le nécromancien manie son sceptre comme un véritable expert martial, vous projetez votre lame en direction de sa tête.

NECROMANCIEN

DEFENSE attaque à la tête: 7

ENDURANCE: 11

DOMMAGES: 1D + 3

Si vous remportez le combat rendez-vous au 230. Si le nécromancien est toujours en vie, vif comme l'éclair il s'élançe en avant, et à la manière d'un perchiste plonge vers vous en prenant appui sur son sceptre et en projetant son pied en direction de votre poitrine. Votre DEFENSE est de 6 lors de cet assaut. Si vous êtes toujours vivant vous pouvez maintenant tenter une mise à terre (rendez-vous au 51) ou une attaque au ventre (rendez-vous au 277)

17

Vous concentrez votre énergie magique dans la boule de feu que vous envoyez sur les zombis face à vous, ajoutez 2 points aux 2D de DOMMAGES que vous leur causerez.

| | DEF | END | DOM |
|----------------|-----|-----|-----|
| ZOMBI numéro 1 | 4 | 8 | 1D |
| ZOMBI numéro 2 | 5 | 7 | 1D |
| ZOMBI numéro 3 | 3 | 6 | 1D |

Si vous êtes vainqueur rendez-vous au 348. Sinon, les zombis tentent de vous labourer les chairs de leurs mains osseuses. Si les trois sont encore vivants votre DEFENSE est de 6, si deux le sont votre DEFENSE est de 7, si un seul zombi est encore vivant votre DEFENSE sera de 8; et vous ne pourrez parer qu'un seul assaut. Si vous êtes encore en vie retournez au 140; votre magie ayant besoin de se recharger lors du prochain assaut.

18

Abandonné à la contemplation de l'immensité céleste parsemée d'étoiles, seul royaume ayant échappé à la laideur du monde, vous êtes tiré de votre rêverie par un grognement étrange. Vous vous redressez sur votre séant pour apercevoir, juste devant vous, une ombre inhumaine.

-Réveille-toi ! bouillonne-t-elle de rage. Ses yeux injectés de sang vous semblent familiers, réveille-toi ! Répète-t-elle en...

Vous êtes réveillé par des petits piaillements d'oiseaux. Vous ouvrez les yeux avec difficulté et essayez de vous rappeler comment vous avez pu vous retrouver dans cette ruelle.

-Ahh ma tête, geignez-vous d'une voix pâteuse en massant votre front, vous avez l'impression que des tambours y ont élu domicile, et c'est pris de vertiges que vous parvenez à vous lever.

C'est à ce moment-là que vous comprenez où vous êtes, à moins que Noctrex n'ait été entièrement recouverte de béton durant la nuit, vous êtes de retour dans votre monde !

Votre équipement a évidemment entièrement disparu (inutile de le rayer, vous le récupérerez si vous parvenez à sortir de ce guêpier), et bien que votre corps porte encore les stigmates de votre nuit passée, vous voilà nu comme un ver, complètement perdu, avec comme seule certitude d'être au dernier endroit au monde où vous le souhaiteriez.

-Au moins je ne suis plus sur ce satané chantier, vous exclamez-vous habitué depuis que vous avez eu des voix dans votre tête à parler tout seul.

Il est temps de prendre une décision ! Vous êtes dans une ruelle larvée en cul-de-sac, et à en juger par les alentours, dans une ville. En face de votre renforcement vous apercevez une banque. Voilà qui va beaucoup vous aider...

La majorité des transactions financières dans votre monde ont été entièrement dématérialisées. Les habitants sont désormais dotés d'une puce électronique, donnant à l'Empire le loisir de supprimer socialement tout individu par une simple désactivation de cette puce. Rendant ainsi tout échange et toute survie impossible. Orphelin de guerre, votre condition d'esclave ne vous a pas permis d'en mériter une, pas plus qu'il ne viendrait à l'idée de qui que ce soit de donner un chéquier à un chien. C'est une manière de s'assurer que les esclaves ne s'éloignent jamais bien loin de leurs gamelles. Les banques n'étant plus en réalité que des officines d'un pouvoir qui s'affiche au grand jour. Entrer dans une banque (surtout en tenue d'adam) reviendrait stricto sensu, à se jeter dans la gueule du loup. Et vous ne feriez pas dix mètres avant de vous faire arrêter en ville.

En levant les yeux vous pouvez voir une gouttière qui grimpe sur un mur qui pourrait vous permettre d'atteindre une fenêtre. En cherchant autour de vous vous tombez, dans un renforcement du mur, sur une poubelle. Sait-on jamais peut-être y trouverez-vous quelque chose d'utile ? Dans le même temps, rester sur place juste en face de cette banque pourrait vous exposer à la vue d'employés peu scrupuleux.

Voulez-vous tout de même fouiller cette poubelle en allant au 254 ou escalader la gouttière en espérant que le sort vous sera favorable au 90 ?

19

Malheureux ! Comment pouvez-vous espérer renverser un adversaire aussi fort ! Alors que vous vous élancez de tout votre poids dans sa direction, Azabel pousse un ricanement sadique et vous envoie valser à l'autre bout de la pièce d'un revers de main, vous faisant perdre 5 points d'ENDURANCE !

Si vos points d'ENDURANCE tombent à zéro rendez-vous au 241, si vous êtes encore en vie, vous pouvez tenter de frapper ses ailes (rendez-vous au 186), user de votre magie du feu (rendez-vous au 322), ou viser ses têtes (rendez-vous au 290)



20

Vous vous baissez pour éviter le puissant coup de bâton latéral que vous décoche la mystérieuse femme, et c'est heureux car celle-ci n'avait pas prévu votre mouvement. Profitant de l'ouverture, vous lui balancez un coup d'épaule qui la fait vaciller, reprenant rapidement ses esprits la femme fait alors un bond en arrière la mettant hors de votre portée.

Rendez-vous au 46

21

En portant le flacon à vos narines vous en reconnaissez immédiatement l'odeur singulière de son contenu. C'est du sang à demi-coagulé, et il ne serait pas étonnant qu'il soit d'origine humaine, vous reposez le flacon avec dégoût et retournez au 94

22

Au moment de s'écrouler le marchand pousse un cri déchirant avant que vous ne lui tranchiez la tête d'un vif moulinet. Derrière vous une trappe est ouverte, c'est de là que venait votre agresseur. Vous entendez des éclats de voix dehors, il semblerait que votre rixe ait attiré l'attention sur vous. Qu'allez-vous faire ?

*Vous glissez rapidement dans la trappe et la refermez derrière vous ? (Rendez-vous au 242)
Rester sur place et fouiller les lieux rapidement (Rendez-vous au 116)*

23

Aïe ! Vous tombez la tête la première dans le vide en hurlant, mais réussissez in extremis à vous rattraper au rebord. Retenez votre chance.

Si vous êtes chanceux vous parvenez à regrimper sur la corniche et débouchez sur une crypte au 222, si décidément vous n'êtes toujours pas chanceux rendez-vous au 3

24

La parfaite maîtrise de votre épée et votre agilité hors pair vous permettent d'esquiver les poignards sans encombre, *rendez-vous au 315*

25

Votre dernière attaque a eu raison de l'Odricon. Privé de son centre vital, le visage holographique disparaît et la salle toute entière se retrouve plongée dans le silence et

l'obscurité. Soudain, une puissante explosion électromagnétique se produit, vous projetant sur plusieurs mètres et soufflant tout ce qui se trouve sur son passage. Vous vous relevez péniblement de sous les décombres et vous dirigez vers la sortie, seulement éclairé par la lumière des flammes rongant les entrailles de l'Odricron.

Rendez-vous au 297

26

Vous gravissez l'escalier qui débouche sur une vaste plate-forme surplombant une caverne plongée dans une semi-obscurité. Vous longez la plate-forme en prenant soin de vous tenir éloigné du bord, et arrivez sur une corniche suspendue au dessus d'un gouffre insondable. Vous entreprenez de traverser celle-ci avec précaution quand une multitude de chauves-souris dérangées par la lumière de votre torche fond sur vous ! Tentez votre chance si vous ne voulez pas perdre l'équilibre.

Si vous êtes chanceux rendez-vous au 176, sinon rendez-vous au 23

27

Ces rudes semaines de préparation vous ont permis par la même d'en apprendre un peu plus sur Faliwyn, le monde d'Aldugard. Environ quatre fois plus petite que la terre, cette planète n'est composée que d'une quarantaine de pays. Le monde étant divisé, si on devait en simplifier la composante à l'extrême, entre d'un côté les êtres et créatures bénéfiques qui, conscients de la nature de toute chose, œuvrent en harmonie avec l'étincelle divine qui les anime et veillent à maintenir l'équilibre dans cette dimension. Et les êtres démoniaques, entités démentes et assoiffées de pouvoir, pendents dégénérés et monstrueux de tout être qui, refusant l'unité avec le tout, préfère perdre son âme en se condamnant à la damnation éternelle. A l'instar des vampires qui fuient les rayons du soleil et la verticalité du temps, ces êtres cruels sont un mensonge à tout propos et leur existence même est une abjection en violation de toutes les lois qui régissent l'univers : ils sont le chaos qui maintient l'ordre, les ténèbres projetés par la lumière, l'anomalie qui conforme la norme. La major partie des forces du bien étant principalement concentrée au nord où Alderim, nation frontalière de Naag Sorgar le continent des démons, fait office de rempart contre celui-ci. Bien que la réalité du terrain soit infiniment plus complexe et que de nombreux agents du mal soient disséminés un peu partout, attirés par l'appât du gain. L'homme étant lui-même par ailleurs traversé de cette frontière ténue entre l'ombre et la lumière.

-Cette explication schématisée devrait te convenir pour le moment, déclare Aldugard en pointant de son bâton Naag Sorgar sur la vieille mappemonde accrochée au mur de sa bibliothèque.

-Les gentils d'un côté, les méchants de l'autre, soupire Stridge. Mon dieu Aldugard il serait vraiment temps que tu sortes le nez de tes grimoires pour aller faire craquer tes vieilles miches rabougries dans le vrai monde, grince-t-elle profondément exaspérée par tout ce blabla.

-Hmpft ! (Aldugard réprime un accès de colère et poursuit) Maintenant nous allons nous assurer de rendre ton lien permanent avec notre monde. J'ai commis une erreur de calcul en voulant t'envoyer à Noctrex si tôt. Pour maintenir leur incarnation avec ton monde ces imbéciles de démons sont obligés de puiser dans leurs ressources, et c'est là-bas que tu vas lancer la première offensive, en t'attaquant directement à l'un de leurs chefs. Je pense que tu es prêt.

Rendez-vous au 343

28

Vous poursuivez votre route à travers la forêt pendant plusieurs heures quand soudain un bruit lointain vous fait dresser l'oreille. Au dessus de vous dans le ciel, aux échos d'un sinistre vrombissement, une nuée d'insectes prenant la forme d'un monstre ailé se dirige droit sur vous !

-Damnation, s'écrit Aldugard en levant son bâton, des frelons de sang !



Au triple galop maintenant, vous ne parvenez cependant pas à distancer les milliers de frelons qui, gagnant petit à petit du terrain, seront bientôt sur vous.

Si vous possédez la maîtrise de la magie élémentaire du feu, c'est le moment de vous en servir (rendez-vous au 93), sinon, à l'instar de Stridge et pendant qu'Aldugard lance sur le nuage de frelons de sang des sorts de feu, vous tirez votre épée en tâchant de faire accélérer votre monture. (rendez-vous au 207)

29

Le vampire se décompose au sol en un petit tas de poussière après avoir poussé un dernier hurlement.

Votre mystérieuse compagne et vous-même mettez plusieurs minutes pour péniblement reprendre votre souffle assis sur le sol. Cette alliance improbable semble l'avoir dissuadée de vous considérer comme un ennemi. Après avoir méticuleusement épousseté sa tunique elle se redresse sur ses jambes et se tourne vers vous. Une expression chaleureuse dessinée sur son visage.



-Ahaha on lui a mis une sacrée raclée à cette tanche embagouée, sourit-elle en vous aidant à vous relever. Je dois dire que si tu n'avais pas été là j'aurais eu un peu plus de mal à l'avoir. Je me présente, Stridge dit Stridge sans peur, aventurière. J'étais venue avec deux nigauds trouvés dans l'auberge du coin à la recherche de quelque trésor.

Ne perdant pas le nord elle se dirige vers le sarcophage et commence à en extraire les pierres précieuses avec une petite dague.

-Cette auberge n'est-ce pas l'auberge du sage des langes ? Vous enquérez-vous.

-Du songe des anges... oui c'est gnii (elle s'appuie de tout son poids pour faire sauter une pierre précieuse récalcitrante) c'est celle-là.

-Je dois aller à Nostruc, j'ai rendez-vous avec un mage qui s'appelle aldirouguir quelque chose, dit-vous en massant votre mâchoire endolorie.

-Aldugard ?! Trésaille-t-elle en tournant la tête vers vous.

-Tu sais qui c'est ?

-Un peu oui, ce vieux bouc décati m'avait vendu une lotion pour les cheveux (elle se

redresse.) Ecoute; voilà ce que je te propose, accompagne-moi jusqu'à Noctrex, j'y connais un receleur qui nous donnera un bon petit butin pour ces pierres.

Vous répondez à l'affirmative et après avoir rassemblé vos affaires et pris un frugal repas vous sortez tous les deux de la crypte où des chevaux vous attendent et partez en direction de la forêt en vous rendant au 100



30

Bonne pioche, les golems de chairs sont très sensibles au feu, du fait des tissus morts dont ils sont constitués. Il ne perdra donc non pas 2D, mais 3D de DOMMAGES. En revanche votre course effrénée depuis Grandebourg jusqu'ici vous a tellement épuisé que vous ne pourrez lancer votre sort de boule de feu qu'une seule fois durant tout le combat qui vous oppose au golem, aussi faites chauffer vos dés !

GOLEM DE CHAIR

DEFENSE contre sort de feu: 2

ENDURANCE: 40

DOMMAGES: 2D + 5

Si vous remportez le combat rendez-vous au 311. Sinon, alors que Stridge lui ayant planté son épée dans le mollet évite de peu un monumental coup de poing, le golem arrache un rocher du sol et le balance sur vous, votre DEFENSE est de 7. Par ailleurs impossible d'utiliser la parade en de pareilles circonstances. Si vous êtes encore en vie, allez-vous maintenant l'attaquer à l'épée de face (rendez-vous au 338), de côté (rendez-vous au 217) ou l'attaquer de dos (rendez-vous au 183) ?

31

Une inspection plus méthodique de la caverne vous permet d'y découvrir une grande pile d'ossements. Certains sont animal, d'autres semblent humanoïde, et beaucoup sont humains. Aucune chance qu'autant d'êtres soient venus mourir ici de leur plein gré en s'entassant les uns sur les autres. En dérangeant la pile de la pointe de votre épée vous ne trouvez nulle trace de pourrissement ou de décomposition, ces êtres ont donc bel et bien été dévorés avant qu'on en jette volontairement les restes ici.

Tous vos sens sont en alertes quand un bruissement vous fait faire instinctivement volte-face. Des nuées de dizaines, de centaines de créatures dégoûtantes sont agglutinées devant vous. Ressemblant à des insectes géants aux têtes hideuses desquelles s'échappent des sons stridents qui vous vrillent les tempes. Trois de ces monstres se détachent du groupe et se jettent sur vous toutes mandibules dehors, ils sont à combattre comme un seul.

INSECTOÏDES MONSTRUEUX

DEFENSE: 8

ENDURANCE: 20

DOMMAGES: 1 D + 1

Leurs attaques sont extrêmement rapides et coordonnées, comme s'ils étaient un seul et même adversaire, votre DEFENSE est de 6. Si au bout de 3 assauts vous êtes toujours vivants vous vous précipitez vers la sortie la plus proche sans demander votre reste en courant au 15

32

Evitant adroitement la déferlante de coups qui s'abat sur vous, vous vous pliez sur vous même et tentez une attaque au ventre.

STROMAXAZ GRAVEMENT BLESSE

DEFENSE contre coup au ventre: 6

ENDURANCE: 40

DOMMAGES: 2D

Si vous abaissez son endurance à dix ou moins rendez-vous au 291, si vous avez ratez ou que le seigneur démon est encore en vie, votre DEFENSE contre ses puissants coups est de 7, si vous êtes encore vivant, vous pouvez maintenant frapper en direction de sa tête (rendez-vous au 221), lui lancer une boule de feu (si vous le pouvez) rendez-vous au 328, ou de côté (rendez-vous au 81)

33

Evitant de peu la terrible charge du golem sur vous, vous vous franchissez rapidement les quelques mètres qui vous séparent de la console. Azabel ne va pas tarder à vous attaquer de nouveau.

-Vive le nouvel ordre, il faut régner sur le monde ! Proclame-t-il obstinément.

Vous devez prendre rapidement une décision. Sur la console il n'y a que deux boutons et un levier. Qu'allez-vous actionner ?

Le bouton rouge ? (rendez-vous au 125)

Le bouton bleu ? (rendez-vous au 218)

Le levier ? (rendez-vous au 61)

34

Etant donné la lenteur de la créature, vous n'avez aucun mal -après avoir opéré une roulade arrière- à lancer dans sa direction une boule de feu carbonisant sur son passage tous les arbustes qui se trouvaient auprès d'elle.

Malheureusement pour vous cette créature est totalement immunisée contre cet élément et vous assène, à travers le rideau de fumée ainsi formé, un puissant crochet à la mâchoire vous envoyant valser contre une vitre de la serre (vous perdez 3 points d'ENDURANCE.) A peine vous êtes-vous rétabli que l'informe monstre crache un jet d'acide dans votre direction !

Votre défense est de 6, si elle réussit à vous toucher ce seront 5 points d'ENDURANCE supplémentaire en moins pour vous, si vous êtes toujours en vie ou que vous avez réussi à éviter son jet d'acide, vous pouvez tenter de l'attaquer par derrière (rendez-vous au 147), ou viser une de ses têtes (en allant au 336)

35

Avec l'agilité d'un félin, vous grimpez sur les caisses devant vous et escaladez le mur en vous aidant de ses aspérités. Parvenu à mi-hauteur, vous tirez sur vos bras de toutes vos forces et par un prompt mouvement parvenez à vous hisser en haut du mur avant de vous élancer rapidement de toit en toit.

Soudain vous vous immobilisez sur place, comme figé par l'injonction qu'Aldugard vient de formuler dans votre esprit « arrête-toi immédiatement ! »

Si vous possédez la discipline de bouclier psychique rendez-vous au 126, sinon rendez-vous au 364

36

De nombreux policiers impériaux quadrillent toute la zone. Sur les toits des dizaines de snipers braquent leur faisceau sur vos nuques, le doigt sur la gâchette. En jetant de rapides coups d'œil par dessus votre épaule vous apercevez un petit groupe approcher. Composé de rangées de gardes d'élite vêtus d'armures lourdes et de fusils sophistiqués, de plusieurs responsables du secteur dont votre contremaître, de quelques hommes en costumes sombres et borsalinos vissés sur la tête, avec au centre, et vous le devinez de par l'attention soutenue qu'ils lui portent tous : leur chef.

Un homme d'une haute stature portant un long manteau sombre et de grandes lunettes de soleil totalement opaques. Il marche d'un pas souple et rapide, impulsant à lui-seul le rythme à suivre au groupe qui gravite autour de lui. Très maigre, chauve et le dos voûté, on dirait un vieux vautour sur lequel se serait greffée une tête de mouche.

-Vous voyez monsieur Carnby, le chantier se passe merveilleusement bien, suggère le contremaître passé expert dans l'art de la genuflection. Maître qui d'ailleurs ne relève pas les nombreuses sollicitations rampantes qui se se bousculent à ses faveurs. Le groupe va bientôt passer derrière vous.

Mais voilà que l'homme s'arrête soudain à votre hauteur. Instinctivement vous rentrez la tête dans les épaules en déglutissant. Votre coeur s'emballé en brusque cavalcade comme prévenu d'un danger que votre esprit ne saurait appréhender. De grosses gouttes de sueur perlent à votre front. Votre coeur bat si fort qu'il vous donne l'impression de vouloir fuir votre poitrine. Vous ne pouvez voir si l'homme vous regarde. Est-ce que vous vous faites des idées ? Votre nuque vous picote, tous vos muscles sont tendus car vous le sentez : son regard de verre est braqué sur vous comme un souffle cuisant.

-Cet esclave. Siffle-t-il avant de repartir suivi de sa cohorte de laquelle se détache un des hommes en costume.

Exsangue vous vous retournez pour voir celui-ci ordonner d'un geste à deux gardes de vous empoigner fermement par les épaules, vous faisant lâcher votre masse (rayez la de votre feuille d'aventure.)

On vous assomme malgré vos protestations. Lorsque vous vous réveillez, vous êtes solidement ligoté sur une chaise, attablé face à vous, l'homme en costume vous dévisage. Il a le physique d'un gratte-papier chez qui le costard tient plus du déguisement qu'à l'expression d'une classe naturelle. Ses cheveux roux et huileux sont rabattus en mèches sur son crâne, contrastant avec sa peau blafarde. Son visage parfaitement lisse n'exprime aucune émotion, seuls ses yeux l'éclairent d'une expression malveillante.

-Tu vas me dire tout ce que tu sais à propos d'un certain rêve et d'un certain...magicien. Lance-t-il après vous avoir jaugé de ses petits yeux de fouine d'une voix trahissant une autorité naturelle surprenante, s'avançant sur ses coudes comme un serpent à l'affût du moindre mouvement de sa proie.

Allez-vous jouer franc jeu et lui dire la vérité ? (rendez-vous au 266) ou préférez-vous mentir

et prétendre ne rien comprendre en allant au 6 ?

37

Dans le silence de la pénombre vous vous plaquez dos au mur juste à côté de la porte et dressez l'oreille. Les bruits de pas se rapprochent et deux ombres s'immobilisent soudain derrière la porte. La poignée tourne doucement, vous resserrez votre étreinte sur votre épée prêt à frapper en retenant votre respiration. Soudain la porte s'ouvre à la volée et un individu carapacé des pieds à la tête dans une armure de haute sécurité fait irruption dans la pièce, un fusil à neutron à la main. Ni une ni deux vous bondissez en avant et lui faites perdre l'équilibre d'un puissant coup d'épaule. N'ayant pas plus de chance de percer son armure avec votre épée qu'on en aurait de briser un mur de béton avec un cure-dent, vous profitez de votre effet de surprise pour vous ruer dans le couloir que vous traversez à toute vitesse jusqu'à ouvrir la première porte sur votre chemin. *Rendez-vous au 119*

38

Abandonné à la contemplation de l'immensité céleste parsemée d'étoiles, seul royaume ayant échappé à la laideur du monde, vous êtes tiré de votre rêverie par un grognement étrange. Vous-vous redressez sur votre séant pour apercevoir, juste devant vous, une ombre inhumaine.

-Réveille-toi ! bouillonne-t-elle de rage. Ses yeux injectés de sang vous semblent familiers. Réveille-toi ! Répète-t-elle en durcissant le ton, il est temps de...

Vous entendez d'abord des sons lointains, puis des éclats de voix qui finissent pas former des mots que vous ne comprenez pas.

-On dirait qu'il reprend connaissance, regardez ses paupières bouger. Vous tentez bien de les soulever, au prix d'un terrible effort, mais votre corps refuse de vous obéir.

-Il l'a échappé belle, un peu plus et...

Votre respiration vous fait mal, comme si des rasoirs vous déchiraient les entrailles à chaque inspiration. Vous sentez une main se poser sur votre front et une douce chaleur envahir votre corps.

-Ne bougez pas mon ami, on va vous retaper en un rien de temps...

Des picotements vous parcourent le corps. Il vous semble que vous pouvez remuer quelques muscles. Une violente nausée vous étreint jusqu'à la gorge et s'estompe subitement.

-Qu'est-ce qui...qu'est-ce qui m'arrive, articulez-vous lentement encore encerclé par une nuée de vertiges.

-Je vous ai ramené in extremis mais plusieurs os de votre corps ont été mis en miette, votre poumon gauche crevé, votre mâchoire disloquée en six morceaux, votre...

-Oh ça va la ferme ! L'interrompt brutalement une voix féminine. Il vous semble reconnaître celle de Stridge.

-Un peu de respect espèce de pouffiasse ! Vocifère Aldugard qui trépigne de colère.

S'ensuit alors une rixe verbale musclée entre Stridge et Adlugard tandis que vos yeux papillotent à la lumière.

Vous vous redressez en vous tenant les côtes, coupant net le sifflet à vos deux compagnons.

-Allez-y doucement, ma magie vous a presque entièrement soigné mais vous êtes encore faible, s'empresse Aldugard. Lorsque je suis arrivé à l'auberge c'est votre amie ici présente qui m'a interpellée, et lorsque nous sommes montés dans votre chambre, vous aviez disparu ! Qu'est-ce qui vous a pris de boire, je vous avait dit que votre lien avec ce monde était encore fragile, toute altération significative de votre état est à proscrire !

Comme vous ne répondez pas Aldugard poursuit.

-Mais c'est de ma faute, je pensais avoir du temps devant moi pour...Vous rappelez-vous de ce que vous avait dit à propos de la nature de votre monde ?

-Qu'est-ce que vous voulez que ça me foute ?! Rétorquez-vous la voix étranglée de rage,

j'ai l'impression d'être un objet, un outil qu'on déplace à sa guise, j'en ai marre que mon destin soit dicté par d'autres vous entendez ! Marre !!

Les visages d'Adlugard et de Stridge se décomposent à mesure que votre voix monte du ton de la rage à celui des sanglots étranglés.

-Je ne sais même plus qui je suis, j'ai vu toute ma vie s'écrouler devant mes yeux, et je ne me souviens même plus du visage de ceux que j'ai perdu. J'ai l'impression d'être devenu fou...

Vous enfouissez votre visage dans vos mains et vous murez dans un douloureux silence. Suivant Stridge, Aldugard se retourne sur le pas de la porte.

-Je vous demande pardon...je vais vous laisser vous reposer.

Vous vous allongez sur votre couche en regardant le plafond terne et cireux. Depuis que l'Empire a pris le contrôle de votre monde c'est comme si tout vos sentiments avaient été emprisonnés dans une cage de verre, condamnés à l'oubli au plus profond de vous-même. Les yeux embués de larmes, vous vous roulez en boule en serrant les couvertures pour vous réchauffer. Vous fermez les yeux et finissez par vous endormir. *Rendez-vous au 114*

39

-Même Rof ? vous exclamez-vous espérant bien tenir son point faible.

-Rof ? Elle recule comme soufflée par une gifle invisible et son rictus haineux se change en expression de stupeur. C'est la cruauté des hommes qui me l'a enlevé... expire-t-elle sans desserrer les dents.

Il vous semble apercevoir quelque chose briller contre son œil. Une larme roule sur sa joue comme la marque d'une blessure que des siècles de tuerie n'auront jamais réussi à apaiser. Figée comme une statue de glace, elle s'est murée dans le silence, plongée dans ses pensées tandis que vous continuez.

-Tout n'avait pas à se dérouler ainsi Drucellia, songe au nombre d'amours perdus, de cœurs déchirés par ta main pour le compte des démons, moi aussi j'ai souffert, tout perdu par leur faute, dites-vous plus fin psychologue que sincère.

Mais elle ne répond pas, son regard est perdu dans le vague, son visage à demi-plongé dans la pénombre reflète à présent une tristesse infinie. De celles si lourdes qu'on ne peut que les subir pour ne pas pouvoir les partager. Un moment de silence s'estompe dans l'éternité quand enfin son regard s'anime à nouveau et se fixe sur vous.

-Je... je ne veux plus tuer pour les démons.

Mais à peine a-t-elle prononcé ses parole que soudain, comme pour la châtier de cette trahison, un éclair de noire énergie maléfique surgissant du néant traverse dans un grondement sourd la cathédrale pour venir la frapper de plein fouet. La consumant sur place dans un crépitement infernal.

Tandis que celle-ci s'écroule sur le sol, une silhouette familière apparaît sous vos yeux : c'est Carnby, le démon-humain toujours vêtu de son manteau sombre et de ses grosses lunettes opaques.

-Vous humains, et vos stupides bons sentiments, articule-t-il alors que son corps se déchire laissant place à sa véritable forme démoniaque. Un immense guerrier en armure lourde se tient maintenant devant vous. Si immense que les crânes attachés tout autour son thorax comme des trophées macabres semblent avoir appartenu à des enfants. Il manie une hache à double tranchant aux lames striées de veines et constellées de tâches de sang formant une couche coagulée et répugnante. Ses gantelets sont équipés de pointes au niveau des phalanges, sans doute pour fracasser le crâne de ses ennemis à coup de poing, et plus effrayant que tout, son heaume laisse entrevoir un visage cadavérique et inhumain. Ses orbites éclairés de deux lueurs rougeoyantes qu'il tient braquées sur vous débordent de haine. Sans un mot Stromaxaz se lance à l'assaut.

STROMAXAZ

DEFENSE: 8
ENDURANCE: 80
DOMMAGES: 3D

Stromaxaz est rapide et incroyablement fort, votre DEFENSE contre ses terribles attaques est seulement de 5, de 6 si vous savez utiliser l'acrobatie, si vous réussissez à survivre à un assaut rendez-vous au 372



40

Malheureux ! Le vampire est beaucoup plus fort que vous, et c'est avec un œil amusé qu'il vous regarde prendre votre élan avant de attraper au passage et de vous expédier violemment contre un mur de la crypte, vous faisant perdre 3 points d'ENDURANCE, et ce n'est que parce que la femme mystérieuse le tient occupé qu'il ne vous achève pas au sol, relevez-vous si vous êtes toujours en vie, et prenez une décision.

Si vous désirez utiliser un parchemin de feu allez au 160; si vous voulez l'attaquer à l'aide de votre épée rendez-vous au 105

41

Lançant toutes vos forces dans la bataille vous effectuez une roulade avant suivie d'une estocade au ventre. La réaction d'Abadon est alors si rapide qu'il vous semble presque le voir se dédoubler lorsqu'il attrape la pointe de votre épée de sa main gantelée pour la soumettre à une violente torsion. Vous êtes presque obligé de vous accroupir sur le sol pour ne pas le laisser vous désarmer, de toute sa hauteur, il vous cingle l'estomac d'un puissant coup de pied et vous perdez 4 points d'ENDURANCE.

Néanmoins, vif comme un serpent vous vous ramassez sur vous-même et vous détendant comme un ressort, parvenez à le prendre de court. Aussitôt vous abattez la tranche de votre bouclier sur son épaule, immédiatement enchaînée d'un coup de talon à l'aine lui faisant relâcher sa prise, puis sans lui laisser le temps d'esquisser la moindre parade, vous lui portez une profonde entaille au plexus, cette combinaison de coups parfaitement exécutée lui fait perdre 7 points d'ENDURANCE (le double si vous aviez utilisé votre FORCE INTERIEURE.) S'il est encore en vie, maintenant voulez-vous:

L'attaquer d'un coup d'épée à la tête rendez-vous au 220

Essayer de lui faucher les jambes rendez-vous au 386

Utiliser une boule de feu (si vous maîtriser cette magie) rendez-vous au 227

Si vous connaissez la technique de la patte folle, l'utiliser sur lui rendez-vous au 65

42

Vous courez à en perdre haleine et vous engouffrez avec Sil et ses hommes dans la brèche fumante en décapitant au passage les quelques zombis qui cherchent à vous agripper les chevilles. Vous avez parcouru la moitié de la distance qui vous sépare de la cathédrale quand un cri perçant vous strie les tympans. Soudain un des hommes de Sil tombe à genoux sur le sol en se tenant la tête, le corps transpercé par un sabre au bout duquel se tient une silhouette fantomatique.

Le revenant lance sur vous des yeux laiteux avant d'ouvrir sa mâchoire au maximum et d'hurler à nouveau.

Si vous possédez la discipline du renvoi des morts-vivants rendez-vous au 107, sinon rendez-vous au 317

43

Vous frappez à la porte de la chambre de Sil. Peu de temps après celui-ci vous ouvre visiblement surpris.

-Que se passe-t-il ? Dit-il en vous invitant à l'intérieur.

-Il se passe quelque chose d'étrange...

Il vous écoute attentivement tandis que vous vous asseyez et lui racontez ce rêve que vous faites régulièrement. Lui décrivez ce grand démon qui semble vous connaître intimement, quant aux étranges sentiments que cela réveille en vous.

Il se lève et contemple la ville par la fenêtre en vous tournant le dos. Vous sentez soudain monter dans vos tripes une pulsion meurtrière, une envie d'en profiter pour lui briser la nuque. Une sueur glaciale coule de votre front tandis que vos pensées s'échauffent dans votre esprit.

-Hé bien ce n'est peut-être qu'un rêve mon ami, se veut-il rassurant en se retournant vers vous, en avez-vous parlé avec Aldugard ?

Mais vous avez déjà tiré votre épée, il n'a d'autre choix que de se défendre.

SIL

DEFENSE: 7

ENDURANCE: 17

DOMMAGES: 1D + 3

Sil vous crie de vous reprendre, mais vos oreilles bourdonnent et il vous est impossible de contenir votre soif de sang. Votre DEFENSE est de 8.

Après deux assauts rendez-vous au 320

44

La porte s'ouvre sur une pièce de petite dimension plongée dans la pénombre. Mais à peine en avez-vous franchi le seuil que la porte se referme soudain brutalement derrière vous et qu'un dé clic se fait entendre.

D'instinct vous vous retournez sur la poignée sans réussir ne serait-ce qu'à l'actionner. Vous avez beau vous aider de votre pied sur le mur et tirez de toutes vos forces, rien n'y fait, la porte refuse de vous céder le moindre millimètre. Il vous est désormais impossible de ressortir par là !

Vous cherchez nerveusement du doigt l'interrupteur, livrant à une lumière blafarde le petit laboratoire d'une blancheur aseptisée ainsi découvert. Au vue de la petitesse des lieux, il semble à usage privé et exclusif. Peut-être est-ce celui d'un membre important de l'empire ? Vous inspectez du regard les flacons et matériaux de chimie qui s'y trouvent. Votre attention

se focalise sur le grand tableau noir dans un coin de la pièce : des formules mathématiques semblent mêlées à une écriture dont les symboles vous rappellent ceux utilisés sur Faliwyn. Une autre porte permet également de sortir de la pièce.

Si vous désirez inspecter les flacons rendez-vous au 94, si vous voulez tenter d'ouvrir l'autre porte pour sortir d'ici rendez-vous au 154

45

Vous déboulez en hurlant dans la pièce et vous précipitez sur les deux hommes en faisant tournoyer votre épée dans les airs. Ils sont si surpris de votre entrée fracassante que vous avez eu le temps de décocher un coup mortel au premier avant que le second ne finisse par tirer son épée.

BANDIT:

DEFENSE contre épée: 5

ENDURANCE: 8

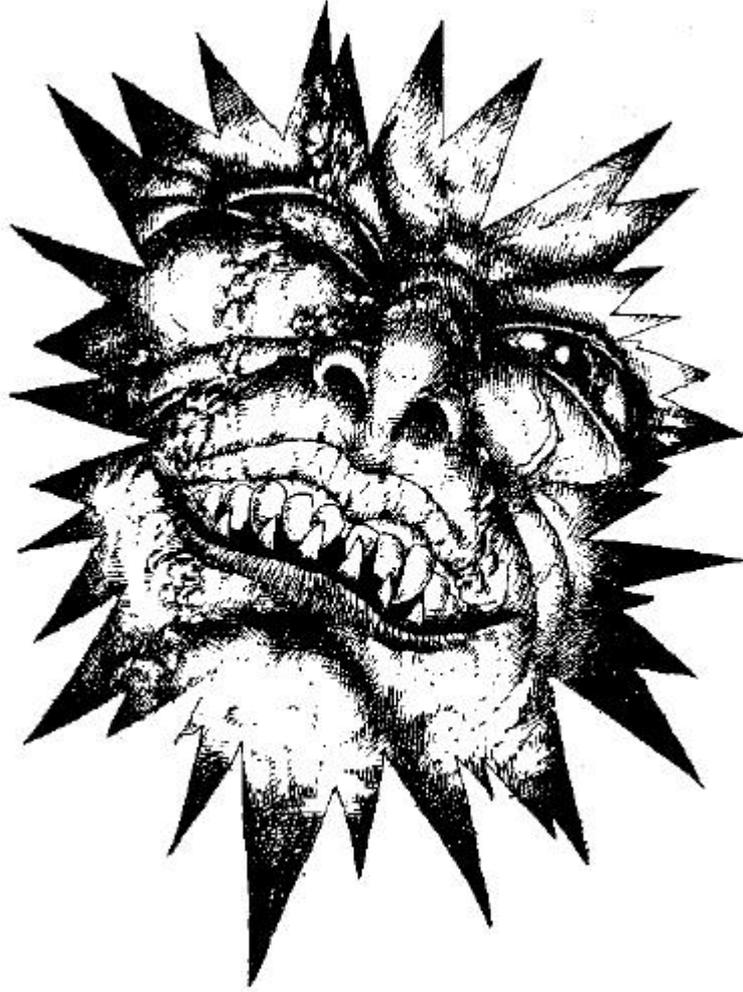
DOMMAGES: 1D

Votre DEFENSE contre ses assauts répétés est de 8. Si vous liquidez votre ennemi rendez-vous au 69

46

-On peut dire que tu sais te débrouiller, même si ta technique est aussi grossière que celle d'une vache qui met bas, vous lance-t-elle sur le ton du défi.

Mais vous n'avez pas le temps de lui rendre la réplique qu'un grincement sinistre vient vous interrompre. Vous tournez tous les deux la tête en direction du sarcophage, maintenant ouvert, et au dessus duquel se déploie une créature à l'apparence humaine.



La créature -un homme aux épaules tombantes d'une pâleur cadavérique- plonge ses yeux injectés de sang dans votre direction. Ses babines sont retroussées sur deux crocs prépondérants effilés comme des rasoirs. Ses mains osseuses et blanches, sont comme deux immondes araignées pendues de chaque côté de son corps. Bien que semblable d'apparence, et sans que vous ne puissiez dire pourquoi, vous savez que cet être devant vous n'a pourtant rien d'humain. Cette saccade qui accompagne chacun de ses mouvements que confère cette imperceptible limite entre l'homme et le monstre ne saurait passer pour naturelle. Pas de doute vous avez affaire au vampire ayant élu domicile dans cette crypte, bien à l'abri du soleil et qui n'a pas l'air de s'être levé du bon pied !

-Bordel ! Lâchez-vous entre vos dents en vous cramponnant nerveusement à votre épée comme à un crucifix de fortune.

Vous allez devoir combattre un terrible adversaire. Capable de se déplacer à la vitesse de l'éclair et qui pourrait très facilement vous briser la nuque d'une seule main. Par chance vous n'êtes pas seul et vous ne serez pas trop de deux pour en venir à bout !

Si vous désirez l'attaquer à l'aide de votre épée rendez-vous au 105, si vous voulez utiliser contre lui un parchemin de feu rendez-vous au 160, si vous trouvez préférable de tenter de lui faire perdre l'équilibre à l'aide d'un puissant coup d'épaule courez au 40

est en béton armé. Autant dire que pour le briser vous allez devoir mettre les bouchées doubles. Votre robustesse et votre bonne santé vous ont d'office prédestinées aux travaux de démolition. Et en effet si ce robuste mur ne risque pas de vous attaquer, il est si difficile à briser que vous devrez le considérer comme un adversaire à part entière.

MUR DE BETON

DEFENSE contre attaque à la masse: 5

ENDURANCE: 30

DOMMAGES: 1 D

Votre DEFENSE est de 7. Si vous parvenez à «occir» ce mur sans tomber dans les pommes rendez-vous au 256, si par contre vous vous épuisez à la tâche rendez-vous directement au 150.

48

Au moment où Tendragon lève sa claymore au dessus de sa tête vous plongez tête la première sur le sol et opérez une roulade afin de pouvoir lui faucher une jambe.

TENDRAGON

DEFENSE contre attaque aux jambes: 7

ENDURANCE: 30

DOMMAGES: 2D

Si l'ENDURANCE de Tendragon tombe à dix ou moins rendez-vous immédiatement au 152. Sinon, profitant de votre position basse, il tente de vous épingleur sur le sol comme un papillon, votre DEFENSE est de 5 lors de cet assaut, si vous êtes encore en vie vous pouvez à présent (et si vous le pouvez) lancer un sort de feu (rendez-vous au 393) tenter une attaque au ventre (rendez-vous au 312) à la tête (rendez-vous au 161) ou une attaque de côté (rendez-vous au 120)

49

L'Ordicron n'est pas très résistant, une attaque bien placée pourrait suffire à le détruire, cependant sa dangerosité extrême compense largement sa faiblesse.

Vous récitez la formule de boule de feu et surgissez de votre cachette, vous exposant ainsi l'espace de quelques secondes à la redoutable machine.

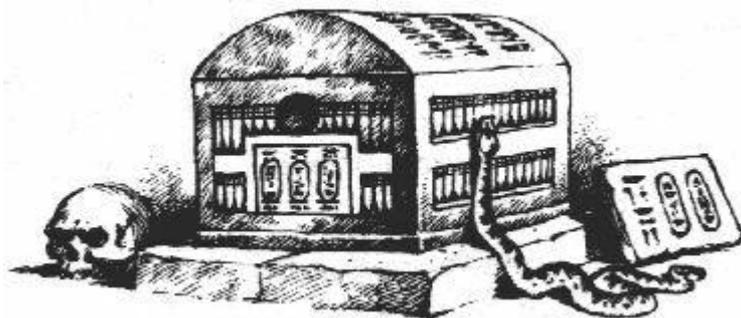
ORDICRON

DEFENSE contre boule de feu : 6

ENDURANCE : 10

DOMMAGES : 2D

Si vous êtes vainqueur rendez-vous au 25. Sinon, la caméra-canon fait immédiatement feu sur vous, votre DEFENSE contre cette attaque est de 6, de 8 si vous possédez la discipline de l'acrobatie. Maintenant, vous pouvez réitérer votre attaque en retournant au début de ce paragraphe ou lui foncer dessus avec votre épée en utilisant la discipline de l'acrobatie (si vous la possédez) en vous rendant au 301



50

Après avoir pris soin de démembrer le zombi en petits morceaux. Vous fouillez rapidement les lieux, mais rien ici ne pourrait vous être d'une quelconque utilité. Où les membres de l'équipage ont-ils bien pu passer ? Vous ressortez dans le couloir et prenez l'autre porte (*rendez-vous au 279*)

51

Vous vous ruez sur lui, projetant vos jambes en avant de manière à lui faire perdre l'équilibre.

NECROMANCIEN

DEFENSE contre mise à terre: 6

ENDURANCE: 11

DOMMAGES: 1D + 3

Si vous réussissez, vous prenez soudain les pieds de votre adversaire dans un étau formé par vos chevilles.

Au moment où celui-ci manque de perdre l'équilibre, vous pivotez sur vous-même et lui administrez un puissant coup de talon dans l'estomac lui faisant perdre 4 points d'ENDURANCE.

*Si vous remportez le combat rendez-vous au 230, s'il est toujours en vie, il réagit au quart de tour et vous envoie un violent coup de sceptre au visage, votre DEFENSE est de 7 lors de cet assaut. Si vous êtes toujours vivant vous pouvez maintenant tenter une attaque au visage (*rendez-vous au 16*) ou au ventre (*rendez-vous au 277*)*

52

-Stridge, réveille-toi je t'en conjure !

Mais vos tentatives pour la raisonner sont vaines, et ne font que l'inciter davantage à redoubler de violence. Elle s'élançe et tente de vous bourrer de coups de poing. Profitant de votre agilité vous lui attrapez fermement le poignet avant de lui balancer votre jambe dans l'estomac.

STRIDGE POSSEDEE

DEFENSE contre coup de pied: 6

ENDURANCE: 25

DOMMAGES: 1D + 2

Si son ENDURANCE tombe à 10 ou moins rendez-vous au 362, si vous la ratez ou qu'elle est encore debout, elle crache sur le sol et se rue sauvagement sur vous, votre DEFENSE est de 7. Si vous êtes encore en vie vous pouvez maintenant tenter un coup de poing rendez-vous au 244, tenter une mise à terre rendez-vous au 380, ou essayer de l'immobiliser avec une clé de bras rendez-vous au 188

53

Vous vous élancez, et profitant de la lenteur du golem lui assénez un puissant coup d'épée. Hélas l'alliage de tissu et de métal qui le recouvre entièrement est impossible à percer. Laissant échapper un rire de satisfaction le golem vous aplatit comme un vulgaire insecte. Votre aventure se termine ici.

54

Nul n'a jamais survécu aux terribles malédictions lancées par Azabel, et ce n'est malheureusement pas vous qui ferez exception à la règle. Vous tordant de douleur, vous vous écroulez sur le sol vidé de toute énergie psychique. Vous finirez vos jours comme goule de ménage au service du démon.

55

Vous suivez pendant un moment interminable cet autre long couloir longiligne qui semble s'enfoncer vers les profondeurs. A mesure que vous avancez l'atmosphère se fait de plus en plus pesante et vos pas sur le sol souillé de moisissures émettent un clapotis poisseux. Quand enfin vous arrivez dans une sorte de vaste caverne naturelle éclairée seulement de quelques rayons de lumière s'échappant de fissures, seuls liens visibles avec la surface. Une rivière naturelle s'écoule en son sein et une forte odeur d'humidité imprègne les lieux.

Vous vous penchez prudemment sur le cours d'eau quand une sorte de grésillement strident fuse soudain à travers le silence. Pivotant rapidement sur vous-même, vous tendez votre torche au maximum en direction de la source du son et dégainez votre épée. Avançant maintenant prudemment au milieu des ténèbres, vos yeux fouillent nerveusement les alentours. Si on en juge par les os qui jonchent le sol cette caverne abrite bien quelque chose, et sûrement pas un simple rongeur. Vous continuez ainsi votre manège et finissez par distinguer deux sorties.

Vous pouvez malgré tout inspecter plus avant la caverne en allant au 31, sortir par le couloir taillé à l'est au 15 ou celui de l'ouest au 84

56

Alors que vous posez le pied sur le pont du navire ennemi, un terrible sentiment de désespoir assaille votre esprit. A quoi bon continuer cette mission ? Vous n'êtes pas à la moitié de votre périple que déjà celui-ci prend les allures du désastre. Vous n'auriez jamais dû écouter cette vieille chèvre d'Aldugard... le plus sage serait encore de vous jeter sur l'épée du premier zombi-pirate venu. Résigné, vous prenez votre élan pour vous lancer par dessus bord dans l'espoir d'en finir une fois pour toutes.

(Le sort que vous a jeté le nécromancien lui permet de modéliser votre réalité, en se substituant à votre conscience il cherche à vous mener à votre suicide, lancez maintenant deux dés pour tester votre chance, si vous possédez la discipline de bouclier psychique ajoutez deux au résultat, si vous possédez celle du sixième sens ajoutez deux au résultat. *Si vous êtes chanceux rendez-vous au 255; sinon rendez-vous au 106*)

57

Bien qu'inférieures techniquement à celles du grand champion, vos attaques combinées finissent par porter leurs fruits. Tandis que vous tournez autour de lui avec acharnement, se dérobant successivement à ses coups et le harcelant de vos assauts, Tendragon finit par montrer quelques signes de fatigue.

Contraint de sortir de sa zone de confort, il décrit soudain de furieux moulinets autour de lui en faisant tournoyer sa majestueuse épée entre ses mains. Vous êtes le premier à vous trouver sur la trajectoire de sa lame et la parez en levant votre bouclier. Volk en profite pour tenter une botte piquée : jambe droite lancée en avant et bras tendu. La lame du champion animée de la volonté de son maître vous écarte alors de sa trajectoire et vient dévier l'attaque de Volk. Sous la puissance de ce contre, le bras armé de Volk est brutalement rejeté en arrière, le laissant à découvert. Incapable d'esquiver le second et dernier assaut du champion sur lui, en un éclair la redoutable claymore lui traverse le thorax et il s'écroule sur le sol mortellement blessé.

A cette vue une rage indicible éclate alors dans chaque fibre de votre corps. Votre vue se voile d'un linceul de haine tandis qu'un hurlement inhumain jaillit de vos entrailles.

Vous fondez sur votre ennemi avec une férocité telle qu'il est obligé de reculer, soudain vous vous volatilisez littéralement et réapparaissez dans son dos. A peine a-t-il le temps de se retourner que vos épée s'abat violemment sur son casque qui se brise sous l'impact. Votre assaut décuplé par votre rage fut si puissant qu'il lui a fait perdre 10 points d'ENDURANCE, n'oubliez pas de les soustraire de son total lors de la prochaine étape du combat. *Rendez-vous au 272*

58

A votre grande surprise le nécromancien manie son sceptre comme un véritable expert martial, vous abattez votre épée en direction de son crâne.

NECROMANCIEN

DEFENSE attaque à la tête: 7

ENDURANCE: 11

DOMMAGES: 1D + 3

Si vous remportez le combat rendez-vous au 206, si le nécromancien est toujours en vie, vif comme l'éclair il s'élançe en avant, et à la manière d'un perchiste plonge vers vous en prenant appui sur son sceptre, pied gauche tendu en direction de votre poitrine, votre DEFENSE est de 6 lors de cet assaut. Si vous êtes toujours vivant vous pouvez maintenant tenter une mise à terre (rendez-vous au 366) ou au ventre (rendez-vous au 358)

59

Passablement essoufflé par votre escalade, vous restez accroupi sur le rebord et observez à l'extérieur. Vous êtes à plus d'une dizaine de mètres du sol, et l'extérieur du dôme est entièrement lisse et glissante. La seule échappatoire possible consisterait à profiter de votre élan pour "courir" sur la surface arrondie du dôme. Du moins y tenir suffisamment longtemps pour pouvoir atterrir sur le toit de la maison qui jouxte l'observatoire. Après avoir soigneusement évalué la distance et crachez dans vos mains (ce qui est un réflexe somme toute assez stupide dans la mesure où vous n'aurez sans doute pas à les utiliser), vous prenez une grande respiration et vous élançe à toute vitesse.

Lancez deux dés, si vous possédez la discipline de l'acrobatie ajoutez 4 au résultat obtenu. Si

vous obtenez un résultat égal ou supérieur à 8 rendez-vous au 178. Si vous obtenez un résultat inférieur à 8 rendez-vous au 257

60

Plusieurs semaines s'écourent, durant lesquelles Stridge vous entraîne au maniement de l'épée et Aldugard à la maîtrise de la magie. Il semble que votre corps acquiert au fur et à mesure du temps une formidable acuité. Avec une remarquable facilité grandissante, vous devenez rapidement capable d'exécuter des prouesses qu'aucun humain normal ne serait capable de maîtriser en toute une vie.

Les fruits de ces intensives semaines d'entraînement vous incombent maintenant, sur les 8 techniques décrites ci-dessous choisissez en trois et notez-les dans votre *feuille d'aventure*.

L'Acrobatie

Grâce à cette discipline, vous pourrez faire des sauts et des bonds gigantesques en utilisant le moindre appui. Vous permettant ainsi d'échapper à certaines attaques. De plus votre souplesse s'en trouvera elle aussi décuplée.

Renvoi des morts-vivants

Cette discipline magique vous permet de chasser - voire de détruire - certaines créatures mortes-vivantes grâce à des formules et gestuels magiques.

Guérison

L'acquisition de cette magie blanche vous permet de soigner certaines blessures voire de guérir certaines affections aussi bien sur autrui que sur vous-même, cependant, tirant directement ses racines de votre énergie vitale, vous ne pourrez utiliser cette magie qu'une fois tous les dix paragraphes, vous permettant ainsi de récupérer l'équivalent d'un lancé de 2D d'ENDURANCE.

Sixième sens

C'est la technique qui va vous permettre de deviner les dangers imminents qui vous menacent et les intentions véritables d'un inconnu ou la nature d'un objet étrange.

Le sixième sens donne également la possibilité de déceler la nature maléfique voire démoniaque d'une créature.

Maîtrise de l'épée

Le rude entraînement de Stridge vous a permis d'acquérir une impressionnante maîtrise de l'épée ajoutant +2 aux DOMMAGES que vous causerez à vos ennemis, par exemple: des DOMMAGES de 1D+ 2 habituels que vous causez avec votre épée actuelle, vous passez à un lancé de 1D + 4 points de DOMMAGES à retrancher de l'ENDURANCE de vos adversaires.

Magie élémentale du feu

Exclusivement offensive, cette magie va vous permettre de rôtir tout ce qui se trouve sur votre chemin, et ce à chaque combat où il vous sera possible de l'utiliser, les DOMMAGES que vous causerez s'élèveront à un lancé de 2D.

Bouclier psychique

Certaines créatures malfaisantes ont la faculté de vous atteindre en faisant usage de leur force psychique. La présente Discipline vous évite de perdre des points d'ENDURANCE lors d'une semblable agression et elle augmente vos moyens de défense contre l'hypnose et les illusions supranaturelles.

Maîtrise de la parade

Bien que vous soyez recouvert de bleus sur tout le corps, l'entraînement donné par Stridge

vous a permis de parfaire votre capacité défensive, cette discipline vous permet d'ajouter un point à votre total de DEFENSE au cours d'un assaut ennemi.

De plus, il vous est désormais possible d'utiliser votre FORCE INTERIEURE, cette technique consiste à concentrer votre force pour la libérer avec une puissance décuplée lors d'un assaut particulièrement dévastateur. Lors d'un combat, et avant de lancer les dés pour savoir si vous avez réussi à toucher votre ennemi, vous pouvez choisir d'utiliser votre Force intérieure. Dans ce cas retranchez d'abord 1 point de votre total de Force intérieure, puis lancez vos dés. Si votre coup est victorieux, les points de DOMMAGES que vous infligerez à votre adversaire seront multipliés par deux. Bien évidemment, lorsque votre Force intérieure sera égale à zéro vous ne pourrez plus y faire appel. Vous commencez avec 5 points de Force intérieure.

Une fois que vous aurez consciencieusement choisi et noté les trois techniques en question rendez-vous au 27



61

Vous tentez d'actionner le levier mais celui-ci est complètement coincé.

-Mais vous dites n'importe quoi ! Maintenant je m'en vais, lance la voix démente d'Azabel alors que le golem lance sur vous une série de coups meurtriers.

Votre défense est de 6, de 7 si vous possédez la discipline de l'acrobatie, s'il vous touche vous perdez 7 points d'ENDURANCE, si vous avez réussi à éviter son coup et que vous êtes encore vivant retournez au 264

62

Sans leur laisser le temps de vous approcher, vous récitez la formule de boule de feu, bras droit tendu en avant.

GLADIATEUR AU TRIDENT DEF: 7 END: 10 DOM: 1D + 3

GLADIATEUR A LA HACHE DEF: 6 END: 12 DOM: 1D + 4

GLADIATEUR A LA MASSUE DEF: 6 END: 11 DOM: 1D + 2

Si vous êtes victorieux rendez-vous au 177. Sinon, les gladiateurs vous attaquent l'un après l'autre, vous ne pourrez parer qu'un seul coup durant l'assaut, votre DEFENSE est de 6 s'il

en reste trois, de 7 s'il en reste deux, et de 8 s'il n'en reste qu'un. Notez également que la magie du feu demande du temps, de l'énergie et une certaine distance avec l'ennemi, par conséquent vous ne pourrez utiliser cette attaque que tous les trois assauts. Si vous êtes encore en vie vous pouvez riposter par une attaque à la tête (rendez-vous au 223) au ventre en vous élançant au 347 aux jambes en bondissant au 268

63

Renonçant à trouver une quelconque aide pour le moment vous continuez stoïquement à casser votre bout de mur en attendant cette fameuse visite. Vous ne savez pas pourquoi mais vous avez l'intime conviction que quelque chose va bientôt se jouer pour vous.

Une éternité s'écoule avant qu'enfin des éclats de voix n'en fassent l'écho. Des gardes s'agitent çà et là : la visite approche, *rendez-vous au 36*

64

Une puissance vague d'énergie psychique ne tarde pas à déverser dans votre esprit de terrifiantes images de morts violentes et de champs de bataille. Cette chaise doit servir de chaise de torture pour faire parler les prisonniers. Heureusement pour vous votre maîtrise du bouclier psychique vous permet de facilement repousser l'assaut psychique et d'abaisser son énergie jusqu'à que les lanières de cuir relâchent leur emprise sur vous, entreprise qui vous coûte tout de même 4 points d'ENDURANCE. Vous vous extirpez de ce satané fauteuil et sortez de la pièce sans demander votre reste.

Retournez au 339 et effectuez un nouveau choix, notez que vous ne pourrez plus revenir dans cette pièce.

65

Vous attendez d'être à portée de votre ennemi mortel puis vous courbez sur vous-même en vous décalant légèrement sur le côté. Vous lancez alors votre bras armé vers son ventre d'un mouvement vif, et comme vous l'anticipiez, il lève son arme maléfique pour en dévier la lame. Mais avant même que celle-ci ne l'ait atteinte, vous virevoltez dare-dare dans la direction opposée à l'issue de quoi votre épée vient brutalement le frapper de côté, le fauchant littéralement sur place et l'obligeant à tituber sur lui-même pour ne pas perdre son'équilibre. Votre magnifique attaque vient de lui faire perdre 2D d'ENDURANCE (le double si vous aviez utilisé votre FORCE INTERIEURE.)

Abandon pousse alors un hurlement de fureur et lance sur vous une puissance attaque psychique pour vous liquéfier le cerveau.

Si vous possédez la discipline de bouclier psychique son attaque est nulle et vous pouvez continuer, sinon, votre DEFENSE est de 5, s'il vous atteint vous perdez 2D d'ENDURANCE.

Si vous êtes encore vivant :

Si vous voulez utiliser la technique de la patte folle une seconde fois rendez-vous au 174

Si vous voulez tenter un coup d'épée à la tête rendez-vous au 71

Si vous voulez essayer de lui faucher les jambes rendez-vous au 226

Si vous voulez utiliser une boule de feu (si vous maîtriser cette magie) rendez-vous au 227

66

Stridge est d'humeur particulièrement joyeuse et s'enfile de grandes quantités d'alcool bon marché à une vitesse surprenante.

-Bois avec moi voyons au lieu de tirer cette tête d'enterrement ! Vous balance-t-elle ainsi qu'une grande tape dans le dos.

Si vous avez déjà de l'alcool vous pouvez trinquer avec elle, si vous n'en avez pas vous pouvez en obtenir auprès de la serveuse pour une pièce d'or, si vous n'avez pas d'argent Stridge insiste pour vous l'avancer.

La tête vous tourne un peu tandis que l'alcool dans vos veines répand dans votre organisme une chaleur réconfortante. Plus que charmé par son joli minois, vous ne pouvez vous empêcher de la mitrailler de questions pataudes qu'elle prend un malin plaisir à habilement détourner.

Et bientôt vos rires viennent rejoindre les siens de bon cœur. Jamais depuis la chute du monde vous ne vous étiez senti si heureux de vivre, et c'est dans ce monde étrange aux mœurs encore inexplorées que vous avez le sentiment d'enfin vous retrouver. Comme si les souvenirs de votre vie d'esclave n'étaient plus à présent qu'un mauvais rêve.

Malheureusement pour vous, la production d'alcool étant entièrement passée sous contrôle de l'Empire et sa consommation totalement prohibée, votre résistance à ce breuvage équivaut à celle d'une fillette. Après seulement quelques verres vous finissez par lourdement rouler sous la table assommé par votre propre ébriété.

Avant de sombrer dans un sommeil bien mérité vous voyez Stridge et l'aubergiste se pencher sur vous.

Vous récupérez tous vos points d'ENDURANCE. Rendez-vous au 18

67

Votre regard s'illumine de convoitise lorsque vous réalisez que le lourd couvercle du sarcophage est incrusté de pierres précieuses ! Ravi de votre bonne fortune, vous vous apprêtez à fébrilement les déloger de la pointe de votre épée quand un violent coup sur la nuque vous fait chanceler sur vous-même et perdre 3 points d'ENDURANCE. Furieux vous faites volte-face l'épée au clair pour vous défendre. Mais vos yeux s'écarquillent de surprise, car, alors que vous vous attendiez à faire face à quelque brigand belliqueux ou autre monstre ignoble, c'est une très jolie jeune femme qui se tient maintenant devant vous. Elle possède des cheveux blonds coupés courts, des yeux bleus qui vous toisent avec assurance, elle est vêtue d'une tunique à manche courte de lin et d'un pantalon en toile, et tient dans sa main un grand bâton en acier.

-Où sont passés mes deux acolytes ? Et qui es-tu donc ! Vous presse-t-elle d'un air menaçant avant de lancer une seconde attaque.

Il va falloir rapidement réagir, si vous voulez vous baisser pour l'esquiver rendez-vous au 20, si par contre vous préférez effectuer une roulade de côté allez au 75

68

Vous esquivez facilement la boule de feu qui vient s'écraser contre une étagère sur le mur, la faisant voler en éclats. La voix chevrotante du conseiller résonne dans la pièce:

-Vous portez la marque du démon !

Vous dressez l'oreille en entendant des bruits précipités de pas dans l'escalier qui monte au premier étage. Furieux vous vous élancez à grandes enjambées dans celui-ci à la poursuite du vieux débris.

La petite pièce basse de plafond dans laquelle vous vous trouvez à présent est entièrement

recouverte de miroirs du sol au plafond. Etrangement, aucun d'entre eux ne vous renvoie quoi que ce soit. A l'affût de la moindre manifestation de l'exaspérant infirme vous serrez la mâchoire, quand soudain des dizaines de reflets du conseiller se matérialisent dans tous les miroirs.

Si vous possédez un anneau de dissipation d'illusion rendez-vous au 14, si vous n'avez pas cet objet rendez-vous au 341

69

Après avoir repris votre souffle, la fouille de leurs corps et de leur butin vous permet de récupérer 8 pièces d'or, ainsi qu'un anneau d'agilité. Anneau qui vous permet d'ajouter deux points de DOMMAGES supplémentaires pour les 4 prochains combats suite à quoi son effet magique s'estompera et il redeviendra un simple anneau de cuivre.

Déçu de ce maigre butin, vous prenez l'escalier de pierre qui permet de sortir au 26

70

La goule s'écroule au sol dans un râle rauque et s'immobilise.

-Bien, maintenant barricadez-vous, je vais devoir me concentrer pour vous ramener dans mon monde... reprend Aldugard.

Sans réfléchir vous placez machinalement une chaise pour bloquer la porte. Tout ceci est si incroyable qu'il vous est impossible de ne pas trembler de tous vos membres.

Surtout compte tenu du fait qu'un autre grognement se fait entendre ! Cette satanée goule est déjà en train de se relever !

-Mais putain c'est pas possible, égossillez-vous avant de vous remettre en position de combat.

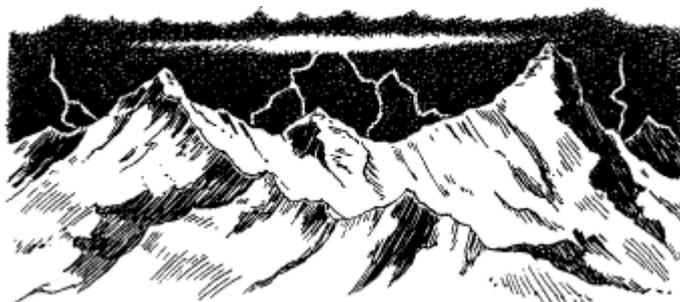
GOULE TRES EN COLERE:

Défense contre vos coups: 4

ENDURANCE: 8

DOMMAGES: 1D + 2

Vos précédents coups lui ayant fait perdre la moitié de la tête et brisé les membres, c'est avec difficulté qu'elle tente d'ajuster ses coups dans votre direction, votre DEFENSE est de 8, lorsque vous aurez rerempporté le combat allez au 96



71

En un éclair vous évitez la faux d'Abandon d'un bond agile pour sur-le-champ lui portez un puissant coup sur le crâne du tranchant de votre lame, lui arrachant un cri de surprise (calculez ce qu'il lui en coûte en fonction de votre force d'attaque, doublez le résultat si vous

utilisez votre FORCE INTERIEURE.)

Manifestement insensible à la douleur, il réagit au quart de tour. Son gantelet griffu surgit droit sur votre poitrine. Vous déviez l'attaque de votre bouclier, mais Abaddon riposte aussitôt et vous balance un coup d'épaulé. La pointe de celle-ci vous racle les chairs et vous poussez un hurlement de douleur (et perdez 3 points d'ENDURANCE.) Vous tentez de vous mettre hors de portée, mais aussitôt il se rue sur vous à pleine vitesse, vous chargeant comme un taureau furibond. Compte tenu du fait que son poids est bien supérieur au vôtre, si jamais il vous touche vous perdrez inmanquablement l'équilibre.

Si jamais il vous touche, il ne manquera pas de vous culbuter au risque de vous précipiter dans le vide ! Votre DEFENSE est de 7 lors de cet assaut, déduisez 2D de votre ENDURANCE s'il parvient à vous toucher. Si vous êtes encore vivant, voulez-vous :

Si vous voulez l'attaquer au ventre rendez-vous au 41

Si vous voulez utiliser une boule de feu (si vous maîtriser cette magie) rendez-vous au 166

Si vous connaissez la technique de la patte folle et désirez l'utiliser rendez-vous au 174

Si vous voulez essayer de lui faucher les jambes rendez-vous au 226

Si vous voulez tenter une attaque de côté rendez-vous au 155

72

Soudain le médaillon trouvé sur la créature hybride dans la serre se met à vibrer dans votre poche à l'approche du golem de chair, de nature similaire à la créature hybride. Vous sortez instinctivement le médaillon de votre poche et le tendez en direction du golem. Un éclair bleuté en jaillit et enveloppe le golem dans un halo lumineux, brusquement les coutures sautent et les morceaux de chairs et de tissus qui le constituaient commencent à se détacher, déversant sur le sol une grande quantité de liquide verdâtre. Au bout du compte le golem s'effondre sur lui-même dans un râle sinistre comme un château de cartes. Sans perdre une minute vous vous précipitez vers l'entrée de la cathédrale maudite.

Mais à peine en avez-vous franchi le seuil de la cathédrale que Sil qui vous emboîtait le pas est violemment projeté en arrière. Comme si une barrière invisible en filtrait l'entrée, vous êtes le seul parmi vos compagnons à manifestement pouvoir pénétrer à l'intérieur. Toutes les tentatives de vos compagnons pour vous rejoindre à l'intérieur étant infructueuses, vous décidez, après leur avoir adressé un dernier regard, de vous enfoncer seul à l'intérieur de l'antre de Drucellia.

Rendez-vous au 267

73

Utiliser un ascenseur serait s'exposer à un danger bien trop grand, ceux-ci ayant de fortes chances d'être reliés à un système d'alarme. Par ailleurs vous ne tenez absolument pas à vous retrouver enfermé dans une boîte métallique suspendue au dessus du vide. Vous vous élancez et grimpez quatre à quatre les marches du grand escalier au bout du hall. Vous parvenez au second étage où se trouve sur une grande salle qui semble servir de salle de réception.

Vitrine d'un pouvoir immensément riche, c'est un étalage de luxe et de mauvais goût qui s'offre à vos yeux. Tableaux de maître de toutes provenances offrant des choix de couleur plus que douteux allant du rouge vif au bleu azuré, statues en tous genre viennent saturer l'espace. Un énorme tapis aux motifs orientaux recouvre le sol avec à son centre un imposant comptoir devant servir à recevoir les nombreux larbins venus flatter leurs maîtres. Derrière le comptoir, encore des ascenseurs, sur la gauche au fond de la pièce, un panneau accroché au dessus d'une porte indique qu'il s'agit d'escaliers de service.

Si vous désirez d'abord inspecter les lieux rendez vous au 157, si vous préférez prendre les

escaliers sans tarder rendez-vous au 309.

74

Vous vous ruez à travers la cathédrale et alors que vous approchez de votre épée, Stromaxaz projette sur vous sa redoutable hache, manquant de dextérité vous ne parvenez pas à l'éviter, et celle-ci vous tranche en deux avant de revenir dans la main de son maître. Frappé en plein élan vous vous écroulez. Mort.

75

Vous effectuez une roulade sur le côté pour tenter d'éviter le puissant coup de la femme, mais malheureusement celle-ci comptait justement sur cette éventualité. Exécutant un magistral mouvement circulaire elle vous frappe en plein dans les côtes vous arrachant un cri de douleur ainsi que 4 points d'ENDURANCE, si vous êtes toujours de ce monde rendez-vous au 46

76

Une odeur âcre parvient à vos narines alors que vous reniflez le flacon, vous fermez les yeux en espérant ne pas être en train de commettre une énorme erreur au moment de porter celui-ci à vos lèvres.

Vous laissez échapper un grognement de dégoût tant son goût est infect et reposez immédiatement le flacon en crachant sur le sol. *Retournez au 94*

77

Après avoir parcouru une trentaine de mètres la ruelle finit dans un cul-de-sac ! Ou tout du moins sur une échoppe, un panneau indique qu'il s'agit d'un prêteur sur gage. Votre mystérieux larcineur est peut-être bien ici.

Si vous désirez pénétrer dans l'échoppe rendez-vous au 335, si vous voulez rebrousser chemin et prendre l'autre ruelle rendez-vous au 163

78

Le bruit de vos armes qui s'entrechoquent résonne à travers tout l'espace. Parant de peu une de ses attaques, vous décrivez soudain un demi-cercle, votre épée fend l'air en direction de la tête d'Abadon.

ABADON

DEFENSE contre coup à la tête: 7

ENDURANCE: 40

DOMMAGES: 2D

Si vous êtes vainqueur rendez-vous au 323. Sinon, contractant ses puissants muscles, le prince démon lance soudain son poing ganté en direction de votre gorge, votre DEFENSE est de 7, si vous êtes encore vivant:

Si vous voulez lancer une attaque au ventre rendez-vous au 398

Si vous le pouvez et que vous voulez lui lancer une boule de feu rendez-vous au 389

Si vous voulez tenter une mise à terre rendez-vous au 392

Si vous savez utiliser la botte de la patte folle rendez-vous au 385

79

Vous voyagez dans les grandes plaines d'Alderim pendant plusieurs jours, galopant de jour et ne vous arrêtant qu'à la nuit tombée pour dormir quelques heures emmitoufflé au coin du feu de camp pour repartir aux premières lueurs de l'aube (vous regagnez tous vos points d'ENDURANCE.)

Le paysage formé autour de vous est tout bonnement fantastique, et vous ne cessez de vous émerveiller devant toutes ces splendeurs à la fois si étranges et si familières. Devant ces majestueuses montagnes à l'horizon qui tutoient des cieux immaculés. Ces forêts mystérieuses remplies d'une faune inconnue. Ces lacs étincelants comme des rivières de pierres précieuses sous un soleil radieux et azuré. La peau brunie par la douce caresse du soleil et libre comme le vent qui s'engouffre dans vos cheveux éclaircis, vous chevauchez parmi les steppes et les landes verdoyantes.

Et après quelques jours encore, lors d'un brûlant après-midi, Chateausuif enfin, est à portée de vue ! Une cyclopéenne enceinte protégée des assaillants par de hauts remparts comme une chaîne de montagne. Surplombée d'un palais accroché à une falaise, et d'une chapelle, clé de votre destinée.

A l'extérieur des murs de la ville, vers l'intérieur des terres on y trouve des thermes, quelques fermes et un grand aqueduc moderne qui pourvoit la ville en eau.

Une demi-heure plus tard vous galopez rapidement parmi les grandes avenues animées de la grande capitale. Il semblerait que l'éventualité d'une attaque par une armée de démons n'inquiète pas plus que ça ses habitants, visiblement confiants dans leur armée et accoutumés à ce type d'événements.

Parvenus aux portes du palais vous mettez pied à terre. Les gardes au courant de votre venue vous ouvrent les portes et vous et vos amis êtes escortés jusqu'à la salle du trône, où se déroulera votre audience avec le roi.

La salle du trône est immense et richement décorée. Une cohorte de gardes royaux sont alignés sur les côtés, portant des armures lourdes rutilantes, et coiffés de heaumes d'acier. De grandes étoffes et oriflammes recouvrent les murs de marbre blanc, de grandes fenêtres sur le côté donnent sur les rues de la capitale et jusqu'à l'horizon. Sur une estrade de plusieurs pieds, sur un trône taillé à même le marbre et recouvert d'un doux duvet, entouré de ses conseillers, le tout puissant monarque d'Alderim vous attend. C'est un homme raffiné et aristocratique d'une haute stature, portant une armure dorée de cérémonie et doté d'une belle barbe taillée avec soin.

-Enfin, Sil et Aldugard ! Dit-il en se levant ne pouvant contenir sa joie, et voici...(il vous regarde)

-Oui majesté, assure Aldugard en faisant une révérence.

Un des conseillers du roi, un vieillard chétif enveloppé dans un manteau de magicien, dont le regard laiteux indique qu'il est aveugle, s'avance:

-Nul ne nous dit que nous pouvons nous y fier sir !

-Il suffit Astartarm ! S'excite Rodrag le général du roi, un guerrier en armure de guerre le visage bariolé de cicatrices.

-Je serais d'avis de faire confiance au sage Aldugard, ajoute un autre conseiller.

-Silence ! Interrompt le roi avec autorité, pour le moment nos amis ont surtout besoin de repos, chambellan, conduisez nos invités dans leurs appartements. Demain une longue journée nous attend.

Après avoir souhaité une bonne nuit à vos amis, vous suivez le chambellan jusqu'à votre

chambre.

Juché tout en haut d'une muraille fortifiée, le palais domine toute la ville, dehors les lumières de la capitale endormie vous font penser à un parterre de petites lucioles. Un peu plus tard dans la nuit quelqu'un vient toquer à votre porte. Au regard malicieux de Stridge vous ne pouvez qu'aquiescer, car cette nuit vous ne dormirez pas seul ! *Rendez-vous au 249*

80

Vous fouillez le corps décharné de la goule, mais ne trouvez rien d'utile. Les goules étant monomaniaques de par leurs capacités cérébrales limitées et n'ayant par ailleurs aucune notion du temps, ne prennent jamais la peine de s'encombrer du moindre objet. Autrement dit -et à moins qu'on le lui ait ordonné- il ne viendrait pas à l'esprit d'une goule de mettre quoi que ce soit dans ses poches.

Si vous désirez inspecter la cuisine encore un peu rendez-vous au 192, sinon retournez au 297



81

Le coup de hache que vous venez d'esquiver est si puissant qu'il pulvérise la colonne derrière vous comme un château de sable. Faisant un rapide mouvement de côté vous plongez en avant concentrant toutes vos forces dans cette attaque.

STROMAXAZ GRAVEMENT BLESSE

DEFENSE contre coup de côté: 7

ENDURANCE: 40

DOMMAGES: 2D

Si vous abaissez son endurance à dix ou moins rendez-vous au 291, si vous avez raté ou s'il est encore vivant, le prince démon tente de vous charcuter les jambes d'un mouvement de hache circulaire, votre DEFENSE est de 8. Si vous êtes encore vivant, vous pouvez maintenant l'attaquer au ventre en vous rendant au 32, lui lancer une boule de feu (si vous le pouvez) rendez-vous au 328, ou à la tête rendez-vous au 221

82

Alors que le dernier garde s'écroule au sol mortellement blessé, des clameurs de colère et de stupeur s'élèvent parmi les habitants ayant formé un cercle autour de la scène de combat, bien qu'aucun d'entre eux n'aurait le courage de soutenir votre regard. Vous n'avez pas le temps de fouiller les corps, mais une bourse accrochée à la ceinture d'un des gardes retient votre attention. Vous décidez de l'en délester de la pointe de votre épée et y trouvez une petite clochette (notez-la dans votre feuille d'aventure), la foule s'écarte sur votre passage et vous vous engouffrez rapidement dans une ruelle proche tandis que d'autres gardes ayant eu vent

de votre rixe se précipitent déjà à votre poursuite. *Rendez-vous au 276*

83

Vous bondissez en avant pour intercepter l'attaque du mort-vivant, mais trop tard malheureusement. Avant que vous n'ayez franchi la distance qui vous en vous séparait, le gourdin heurte violemment la tête du pauvre capitaine Rundel et l'assomme pour le compte. Faisant grincer ses dents en signe de contentement, le grand squelette se retourne alors vers vous en faisant tourner son énorme massue au dessus de sa tête.

GRAND SQUELETTE

DEFENSE: 7

ENDURANCE: 12

DOMMAGES: 1D + 4

Si vous possédez la discipline de renvoi des morts-vivants, même si le sort qui anime le squelette est trop puissant pour être rompu par une simple formule, un enchantement anti mort-vivant sur votre arme vous permet de soustraire 5 points à l'ENDURANCE de cet ennemi à chaque assaut réussi en plus des DOMMAGES que vous lui causeriez normalement. Votre défense contre son énorme massue est de 7. Si vous sortez vainqueur du combat rendez-vous au 151

84

Ce couloir devient de plus en plus exigu, au fur et à mesure de votre progression l'air se raréfie et la flamme de votre torche faiblit à vue d'œil. Il va vous falloir continuer à quatre pattes si vous voulez continuer dans cette direction, en prenant le risque bien sûr, de vous retrouver plongé dans le noir.

Si vous désirez rebrousser chemin retournez au 55, si cependant vous voulez persister dans cette voie rendez vous au 210

85

Vous projetez la pointe de votre épée de toute vos forces pour la planter dans le corps du golem, mais celle-ci bute contre l'épaisse couche de cuir qui recouvre cette partie de son corps. Vous vous accroupissez pour tenter d'esquisser une roulade quand Azabel essaie de vous donner un violent coup de pied.

Tentez votre chance, ajoutez 1 au résultat si vous possédez la discipline de l'acrobatie. Si vous êtes chanceux vous pouvez retourner sans encombre faire un choix au 218. Sinon, bien que vous parveniez l'éviter en partie, vous perdez malgré tout 5 points d'ENDURANCE sous l'effet du choc.

86

«Ouyargle !» s'exclame le zombi alors que vous vous élancez sur lui en projetant votre poing vers sa mâchoire.

ZOMBI NINJA

DEFENSE contre coup de poing: 7

ENDURANCE: 12

DOMMAGES: 1D + 2

Si vous remportez la victoire rendez-vous au 344. Si vous avez raté ou que le zombi est encore vivant, il effectue un rapide roulé-boulé sur le côté et pivotant sur lui-même lance son talon droit vers votre estomac à une vitesse stupéfiante pour sa condition. Votre DEFENSE est de 6 contre cette foudroyante attaque, si vous êtes encore en vie, vous pouvez maintenant recommencer cet assaut, ou lui octroyer un coup de pied dans l'estomac rendez-vous au 326, si vous possédez la discipline du renvoi des morts-vivants et que désirez en faire usage rendez-vous au 340, enfin si vous voulez utiliser un sort de feu (seulement si vous possédez cette discipline) rendez-vous au 122

87

En examinant les signes cabalistiques vous remarquez que ceux-ci sont disposés de manière totalement symétrique. Vous passez sur l'un d'eux votre index puis le frottez contre votre pouce, l'odeur significative du sang séché effleure vos narines. On a donc utilisé du sang humain pour faire tous ces dessins.

Si vous possédez le sixième sens rendez-vous au 302, sinon vous pouvez si vous le désirez vous asseoir sur la chaise en vous rendant au 225 ou retourner dans le couloir (rendez-vous au 339)

88

La petite ruelle finit pas s'élargir à mesure que vous vous éloignez du quartier pauvre de la ville. Des groupes de mercenaires, expressément dépêchés de tous les coins du royaume pour s'enrôler dans l'armée royale en prévision d'une guerre, fourmillent parmi les rues et avenues que vous traversez. Vous baissez les yeux pour essayer de vous faire le plus discret possible quand votre regard se pose sur la devanture d'un établissement.

Au musée de cire

Entrée: 5 pièces d'or

Si vous avez de quoi payer et désirez visiter le musée rendez-vous au 197, si vous préférez poursuivre dans l'avenue rendez-vous au 360, ou rebrousser chemin jusqu'au croisement, et cette fois pénétrer dans l'arène (rendez-vous au 390) tourner à droite (rendez-vous au 318) ou encore continuer à longer tout droit (rendez-vous au 234)

89

Vous faites quelques pas hors de la tente commune en étirant vos membres encore engourdis par le sommeil. La vivifiante caresse du soleil sur votre visage est rapidement éclipsée par l'air pesant et goudronné du chantier qui vous brûle déjà les poumons. Par ailleurs, votre petite incartade vous permet de vous familiariser davantage avec les lieux.

Arrivé hier dans la soirée à bord d'un camion avec les autres esclaves, vous n'aviez pas remarqué que votre chantier se situait juste sur les ruines d'immeubles anciennement habités puis détruits par les bombardements qui s'abattirent sur tout le pays comme une pluie de météores.

Vous ne connaissez pas les autres travailleurs, il est de toute façon formellement interdit de

nouer des liens avec quiconque durant le travail sous peine de violentes représailles. Et comme la vie d'un orphelin de guerre se résume au travail, il est interdit d'en entretenir tout court. Le profit devant être maximisé par un rendement toujours plus efficace.

Votre crâne vous fait mal, vous ne savez pas si c'est à cause du bruit incessant des travaux ou si votre conscience vacillante cherche à vous murmurer quelque chose. Qu'importe. Il vous semble ne même plus savoir comment vous en êtes arrivé là...

Vous êtes soudain tiré de votre torpeur par un violent coup sur la nuque. Secoué de douleur vous vous écroulez sur le sol sous les regards absents des autres esclaves tandis que la voix mugissante du contremaître s'élève derrière vous.

-Bougre de misérable, je vais t'apprendre à me désobéir !

Vous perdez connaissance. Rendez-vous au 150

90

Le contact glacial du métal sur votre peau est particulièrement désagréable. Parvenu à hauteur du rebord de la fenêtre à plus de quinze mètres du sol, vous glissez un rapide coup d'œil à l'intérieur. Il semble que ça soit un bureau. Désert de surcroît.

Si vous désirez vous hisser à l'intérieur de cette ouverture rendez-vous au 156, si vous jugez plus sage de continuer votre ascension vers les hauteurs rendez-vous au 245



91

La porte s'ouvre et vous pénétrez dans une pièce entièrement recouverte de signes cabalistiques rouges vifs sur un sol et un plafond entièrement noirs. L'endroit est complètement nu, à l'exception d'une chaise placée en son centre et vissée au sol. Des lanières cuir sur les accoudoirs, le dossier et les pieds -sûrement pour y ligoter quelqu'un- lui donnent l'aspect d'une chaise électrique. Et sans doute son usage est d'une égale cruauté. Assurément, on n'attache pas quelqu'un pour lui faire quelque chose d'agréable. Une ampoule dénudée est suspendue au plafond, juste au dessus de la chaise. Etrangement elle se balance d'avant en arrière et d'arrière en avant sans que rien ne puisse altérer son mouvement perpétuel ou expliquer son origine. Promenant sur le sol, l'ombre oscillante de la chaise qui gonfle et s'amenuise comme l'émanation malveillante de son usage premier. Qu'allez-vous faire ?

Vous asseoir sur la chaise malgré tout ? (rendez-vous au 225)

Examinez les signes cabalistiques ? (rendez-vous au 87)

Quitter la pièce (retournez au 339 pour faire un choix)

92

Alors que la goule tend lentement ses bras vers vous, vous vous élancez en avant bien décidé à lui casser les jambes.

GOULE EN COLERE

DEFENSE contre le renversement: 5

ENDURANCE: 12

DOMMAGES: 1D + 2

Si vous réussissez vous parvenez à lui faire perdre l'équilibre, rendez-vous maintenant au 175 et ajoutez 2 points à votre force d'attaque, si vous avez raté votre coup ou si la goule est toujours vivante, elle tente de s'accrocher à vous et de vous labourer de ses doigts osseux, votre DEFENSE est de 7 lors de cet assaut.

93

Le nuage de frelons de sang forme une masse compacte autour de vous. Par conséquent ils sont à considérer comme un seul et même ennemi au moment où vous dirigez sur eux votre jet de flammes.

FRELONS DE SANG

DEFENSE contre jet de flammes: 4

ENDURANCE: 16

DOMMAGES: 1D

Si vous êtes vainqueur rendez-vous au 165, sinon, et malgré la pluie de frelons carbonisés qui tombe tout autour de vous, il vous est très difficile d'éviter leurs nombreuses piqûres, votre DEFENSE est de 6.

94

Quatre flacons attirent plus particulièrement votre attention. Ils sont trop gros et sans doute trop fragiles pour que vous les transportiez. Et puisque c'est bien de magie dont il est question, vous pourriez trouver quelque bénéfique à en goûter un. Mais lequel allez-vous choisir ?

-Celui avec le liquide rouge ? Rendez-vous au 21

-Celui avec le liquide bleu ? Rendez-vous au 76

-Celui avec le liquide verdâtre ? Rendez-vous au 248

-Celui avec le liquide transparent ? Rendez-vous au 216

Si enfin vous préférez quitter la pièce par l'autre porte rendez-vous au 154

95

Le vampire pousse un hurlement et se désagrège en cendres au moment où votre ultime coup l'atteint. Sans perdre une minute vous reprenez votre course effrénée avant que l'armée de zombies ne se referme sur vous. *Rendez-vous au 162*

96

Cette fois vous vous assurez que la goule ne puisse pas se relever en prenant soin de continuer à la matraquer au sol en l'invectivant de tous les noms.

-Vous allez amener tous les alentours à force de crier aussi fort ! J'ai presque terminé, patience...

Des bruits de pas pressants et des éclats de voix se font déjà entendre dans le couloir. Pourvu qu'Altruc vous sorte de là.

-Aldugard ! J'ai terminé, ne bougez surtout pas...

Un tourbillon s'ouvre sous vos pieds et vous entraîne au travers du temps et de l'espace, vous perdez connaissance; rendez-vous au 7

97

Parmi les termes suivant, rayez l'intrus : atomiser, désintégrer, votre aventure, dézinguer, exploser, annihiler.

98

Lorsque vous vous éveillez à nouveau le mal de crâne à disparu, et bien que courbaturé de partout vous réussissez à vous redresser. En jetant un coup d'œil circulaire autour de vous vous constatez que vous vous trouvez dans une petite chambre basse de plafond dont les murs sont recouverts d'un crépi abîmé et grisâtre.

Précipitamment vous rejetez vos couvertures et sautez sur le plancher. Votre œil aiguisé captant immédiatement la source de lumière qui éclaire la chambre, vous faites grincer le parquet en vous dirigeant rapidement vers la fenêtre d'où s'échappe de joyeux sifflements d'oiseaux. La tête vous tourne encore un peu mais au moins la fièvre semble être suffisamment retombée pour que vous ayez recouvré vos forces. En plissant les yeux au maximum à cause du soleil, vous mettez votre main en visière et parvenez à distinguer un petit jardinet assez grossier, au-delà duquel se déploie une forêt à perte de vue dans laquelle - pour peu que vous réussissiez à sortir d'ici- il sera sans doute facile de vous engouffrer.

Mais la fenêtre n'a pas de poignée, vous avez beau la pousser et la secouer comme un forcené, elle est soudée à même le mur, et bien que rudimentaires les barreaux qui l'obstruent seraient impossible à briser sans ameuter toute la maisonnée...

De plus en plus inquiet vous vous adossez au mur pour réfléchir un instant. On vous aurait donc drogué puis transporté durant la nuit jusqu'à cet endroit étrange et reculé... et ce pour une raison que vous ignorez complètement.

Pourquoi vous retient-t-on captif ici ? Et quel est l'intérêt de tout ce fichu remu-ménage insensé ? Ce n'est pas en restant ici que vous le saurez finissez-vous par conclure, le mieux reste encore de prendre les devants : la meilleure défense c'est l'attaque. Empressé de connaître le fin mot de cette abracadabrante histoire vous attrapez le chandelier en fonte posé sur la table de nuit et vous dirigez silencieusement vers la porte.

Vous faites timidement tourner la poignée et glissez votre tête par l'ouverture. On dirait une vieille bibliothèque en désordre. Une vieille cheminée est allumée sur votre gauche, des vieux tapis miteux et cotonneux sont jetés sur le sol, la plupart des murs sont entièrement recouverts d'étagères en chêne où des centaines d'ouvrages se disposent à l'étude. Une odeur de renfermé et de papier moisi nappe l'endroit à demi plongé dans la pénombre, bien que les rayons du soleil qui dansent sur les lames du plancher en égayent l'atmosphère.

Parcourant la pièce, votre regard finit par se poser sur un bureau qui trône au centre de celle-ci, il est plein de parchemins et de vieux grimoires, avec, assis à son bord, votre mystérieux hôte, visiblement très amusé par votre air ahuri.

-Mais enfin, qu'est-ce qui se passe ici ? Laissez-vous échapper après un moment de flottement en pénétrant dans l'étrange séjour, tenant votre arme de fortune glissée dans votre dos.

-Hmpft, vous comptez m'assommer avec le mobilier ? Fronce-t-il des sourcils sans se départir de son air affable. Je me nomme Aldugard, magicien blanc, et je...

-Magicien quoi ? Le coupez-vous en roulant des yeux de plus en plus sur la défensive.

-Blanc, magicien blanc, blanc parce que je pratique la magie bénéfique. Cela fait bien

longtemps que je cherche à vous mettre le grappin dessus mon ami !
Son chaleureux sourire vous fait frissonner l'espace d'un instant. Impossible d'en connaître la nature véritable, il ne cherche peut-être qu'à gagner du temps en attendant que des hommes armés débarquent dans la pièce. Son regard vif planté dans le vôtre vous remplit de méfiance.

-Je...Suis-je devenu fou ?

Jetant un regard angoissé sur la porte d'entrée, votre main moite resserre son étreinte sur le chandelier. La pression à son comble, vos oreilles commencent à émettre un bourdonnement assourdissant.

-Hé bien non (il tire sur sa barbe machinalement comme s'il cherchait ses mots) c'est que votre monde vous savez, là d'où je vous ai tiré, ce monde n'est pas ce que vous pensez, ceux qui le dirigent ne sont pas ce qu'ils semblent être, tout ça est à l'origine d'une violation du droit sacré...

-Je ne veux... Je ne comprends... je ne comprends rien ! Ne t'avise pas de t'approcher pas de moi ! Glapissez-vous livide ne pouvant plus tenir en place en le menaçant.

Le vieil homme vous considère d'un air inquiet tandis qu'autour de vous la pièce se met à tanguer comme en plein naufrage. Sa voix se distend jusqu'à n'être plus que de lointains chuchotements... votre vue se brouille, aveuglé vous tentez d'esquisser un mouvement et perdez l'équilibre, votre tête heurte violemment le sol.

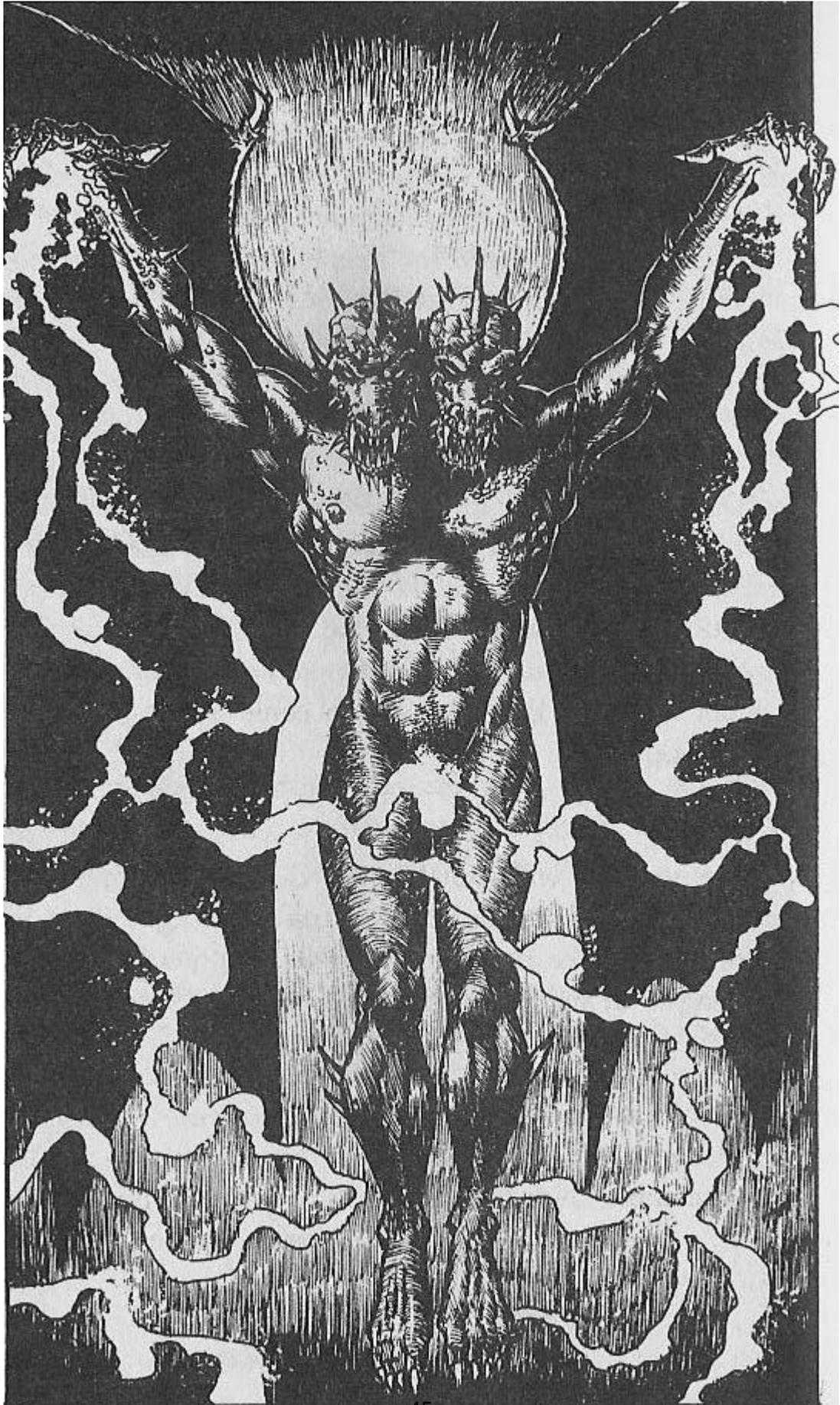
Rendez-vous au 314

99

Azabel recule en pressant la blessure que vous venez de lui infliger. De la fumée s'en dégage et la plaie ainsi ouverte dégouline d'un liquide vert et gluant. Visiblement déstabilisé tandis que les volutes de vapeur s'épaississent autour de lui, Azabel est soudain secoué de spasmes. Sous vos yeux horrifiés des morceaux de chair commencent à se détacher de son corps, un hurlement inhumain s'échappe de sa gorge tandis qu'il se vide sur le sol sujet à d'épouvantables déchirures.

Et il beugle à vous glacer le sang lorsque ses yeux se désorbitent sous l'affluente pression du liquide verdâtre. Son corps tout entier déchiqueté de toutes parts craquelle comme un costume trop petit porté par un corps trop grand.

Une horreur bicéphale déploie maintenant l'ombre de ses gigantesques ailes devant vous, comme un abject kyste crevé déversant sur le sol son immonde contenu. Telle est la véritable forme d'Azabel, trois mètres cinquante surplombés de deux têtes démoniaques grimaçantes dont les orbites jaunâtres exhalent de répugnance, ses mâchoires s'entrechoquent frénétiquement, ses puissants muscles se bandent, des arcs d'électricité virevoltent entre ses griffes démesurées au bout de pattes écailleuses et larges comme des battoirs.



Vous ne pouvez dissimuler plus avant le profond sentiment d'effroi qui vous accable, doutant sérieusement d'avoir la moindre chance de l'emporter face à un tel adversaire. Par ailleurs inutile d'utiliser votre FORCE INTERIEURE contre lui.

-Nous sommes dans une situation très grave, tonne Azabel, il faut payer, il va falloir payer !! Dégoise-t-il d'une voix rocailleuse avant de fondre sur vous comme un oiseau de proie.

Qu'allez-vous faire ?

L'attaquer avec votre épée en visant les têtes ? (rendez-vous au 290)

Lui lancer une boule de feu si vous possédez cette magie ? (rendez-vous au 322)

L'attaquer avec votre épée en visant ses ailes ? (rendez-vous au 186)

Tenter un coup d'épaule ? (rendez-vous au 19)

100

La traversée de la forêt se passe sans encombre et pendant le voyage vous en apprenez un peu plus sur Stridge.

Elle passa toute son enfance dans un petit village de paysans dans la région nord d'Alderim, le pays dans lequel vous vous trouvez. Elle a très tôt développé une passion dévorante pour les nombreux récits d'aventuriers que lui racontait son père. Un jour alors qu'elle n'était encore qu'une adolescente, elle quitta son village natal en quête de liberté et d'aventures, pour ne jamais y revenir. Et ne regretta jamais ce choix, «Nan mais j'ai une tête à passer ma vie à écouter péter les boucs ?!» s'exclame-t-elle d'un air malicieux.

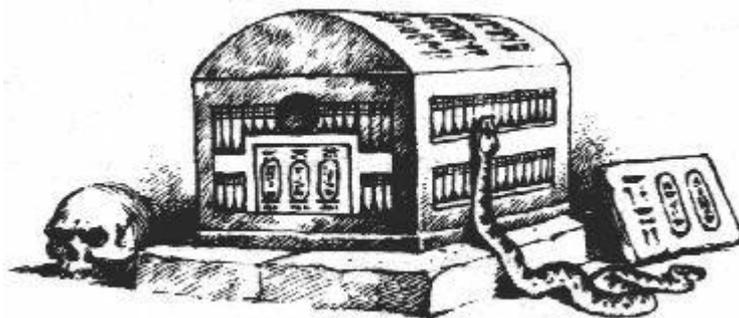
Il vous semble que Stridge vous aime bien si on en juge par ses éclats de rire à chaque fois que vous manquez de tomber de votre cheval.

Et la nuit recouvre le ciel lorsque vous arrivez aux abords de Noctrex, ville portuaire parcourue par de nombreuses échoppes et petites rues sinueuses, située dans la péninsule ouest du pays.

Les lumières de la ville endormie dansent devant vos yeux tandis que vos chevaux franchissent les derniers kilomètres soulevant un sillon de poussière.

-L'auberge du songe des anges est juste ici, montre-t-elle du doigt, nous verrons pour le receleur demain.

Vous attachez vos chevaux à la rambarde de l'auberge située juste à l'entrée de la ville et franchissez son perron avant de pénétrer à l'intérieur. *Rendez-vous au 214*



101

Soudain votre intuition vous avertit d'une menace, quelques gardes guidés par Aldugard s'approchent de votre position. Il peut sentir votre présence : il sait où vous êtes, il vous suit de son œil transcendant la matière. Vous vous apprêtez à quitter précipitamment la taverne quand une main importune retient votre bras.

-C'est une pièce d'or la bière étranger, insiste la serveuse de tout à l'heure.

Si vous avez de l'or et acceptez de la payer rendez-vous au 349, mais si rétif, vous jugez plus délectable de l'éventrer pour lui apprendre à freiner de ses doigts impures votre glorieuse destinée rendez-vous au 293

102

Opérant une série de roulades sur le côté vous parvenez à éviter la charge herculéenne du golem qui se rue sur vous. Avant qu'il ne se retourne vous abattez votre épée sur le fil qui le relie à la console, mais un puissant courant électrique s'en échappe et vous frappe de plein fouet. Alors que votre cœur éclate dans votre poitrine il vous est impossible d'éviter la seconde charge du golem démoniaque, qui vous écrase sur le sol en ricanant cruellement. Votre aventure se termine ici.

103

Vous remontez la ruelle dans l'autre sens quand au détour de celle-ci, vous tombez enfin sur Stridge ! Elle vous apprend qu'elle a réussi à remettre la main sur vos objets volés, et qu'elle s'est personnellement occupée de «démembrer les vermines» qui étaient à l'origine du larcin. Vous récupérez tous vos objets et prenez avec elle a direction du port, pour retrouver le Trident ardent. *Rendez-vous au 285*

104

Vous savez maintenant pourquoi personne n'a jamais survécu à la botte de la patte folle. Lorsque la lame de Tendragon s'enfonce profondément entre vos côtes, vous n'avez pas le temps de réagir qu'il a déjà lancé une dernière attaque, mortelle cette fois-ci. Votre aventure se termine ici, sous les fiévreuses acclamations des habitants d'Alderim.

105

Vous profitez que le vampire soit occupé à éviter les coups répétés de la femme pour bondir dans sa direction avec la force du désespoir. Votre épée en direction de son cœur.

VAMPIRE

DEFENSE contre l'épée: 7

ENDURANCE: 13

DOMMAGES: 2 D

Si vous remportez le combat rendez-vous au 29.

Par contre si vous avez raté votre attaque ou qu'il est toujours en vie, le vampire riposte en poussant un cri de fureur, votre défense est de 6

Si vous êtes toujours parmi nous, vous pouvez tenter d'utiliser un parchemin de feu en allant au 160, un coup d'épaule au 40 ou recommencez cet assaut.

106

Vous vous précipitez par dessus bord en poussant un hurlement absolument pathétique, et vous cognez la tête dans votre chute contre la paroi du navire. Vous ne tardez pas à vous noyer dans l'indifférence générale, votre aventure se solde sur un échec.

107

Vous prononcez la formule de renvoi des morts, en tendant vers le fantôme votre main, une lumière aveuglante en surgit et vient transpercer celui-ci, le fantôme se volatilise alors instantanément. Vous bondissez en avant pour reprendre votre course vers la cathédrale avant que l'armée de morts ne puisse vous barrer la route. *Rendez-vous au 162*

108

En regardant de plus près, trois tableaux semblent se détacher du lot. Le portrait d'un homme encagoulé entièrement vêtu de noir se tenant debout sur fond rouge, celui d'une femme entre deux âges au regard froid, et celui d'un jeune homme se tenant sous la pluie un parapluie à la main.

Quel tableau allez vous inspecter ?

-Celui de l'homme encagoulé rendez-vous au 121

-Celui de la femme entre deux âges rendez-vous au 219

-Celui du jeune-homme rendez-vous au 195

109

Avant que votre bras ne soit lui aussi victime de l'ensorcellement de Drucellia, vous parvenez à grande peine à porter la potion d'anti-douleur à votre bouche. Peu de temps après, les effets du sortilège de douleur s'estompent et vous tirez votre épée.

Furieuse Drucellia se jette sur vous pour vous ouvrir le crâne de son sceptre. Bien que frêle d'apparence, elle est en réalité beaucoup plus forte qu'on pourrait le penser.

DRUCELLIA

DEFENSE: 6

ENDURANCE: 15

DOMMAGES: 1D + 2

Votre DEFENSE est de 7 contre ses furieux assauts, lorsque l'endurance de Drucellia sera égale ou inférieure à 5 rendez-vous au 351

110

Vous racontez aux deux hommes que vous devez rapidement vous rendre à Grandebourg pour une mission de la plus haute importance, quand une lueur de convoitise éclaire le visage du marchand.

-Alors comme ça tu dois mener une mission importante, qui dit mission importante dit butin important, non ? On a peut-être touché le gros lot, lance-t-il à son complice qui sourit bêtement de toutes ses onze dents jaunies restantes.

Quand des bruits de pas se font entendre en haut, quelqu'un est apparemment entré dans l'échoppe.

-Garde un œil sur lui, ordonne le marchand à son complice en se levant, je vais voir qui c'est.

Le marchand disparaît par la trappe, et les bruits d'une conversation se font bientôt entendre. L'autre homme en vous menaçant de sa dague lève la tête pour essayer de suivre ce qui se passe. Malgré vos liens, vous profitez que son attention soit accaparée pour vous ruez sur lui en lui balançant un robuste coup d'épaulement dans l'estomac, l'homme est projeté contre le mur et sa dague lui échappe des mains, à peine a-t-il eu le temps de se relever que vous lui octroyez un violent coup de pied dans la mâchoire, l'envoyant mordre la poussière. Là-haut un grand bruit se fait entendre comme un corps qui vient de s'écrouler. La trappe s'ouvre et à votre

grande surprise Stridge débarque dans la pièce.

-Ah te voilà toi ! dit-t-elle en descendant l'échelle, ce crétin de marchand a essayé de me baratiner, maintenant il mange les pissenlits par la racine.

Elle tranche vos liens et vous fouillez l'endroit jusqu'à ce que - comme vous l'aviez supposé - vous ayez enfin remis la main sur tous vos objets volés. Vous trouvez également dans un petit coffre posé sur une caisse, une potion d'anti-douleur (notez la *potion d'anti-douleur* sur votre *feuille d'aventure*.) Ne désirez pas vous appesantir ici plus longtemps de peur que la garde ait eu écho de vos rixes. Vous repassez par la trappe et sortez de l'échoppe rapidement, en rebroussant chemin jusqu'au port pour enfin vous diriger vers les quais à la recherche du Trident ardent, rendez-vous au 285

111

-Attention ! Hurle Stridge tandis que vous vous évitez de peu les serres acérées que la chauve-souris géante dirigeait vers votre tête. Atterrissant sur le sol, l'immonde créature revêt alors sa forme humaine, et le vampire se jette sur vous, crocs en avant.

VAMPIRE

DEFENSE contre vos attaques: 6

DOMMAGES: 1 D + 3

ENDURANCE: 11

Le vampire se déplace rapidement autour de vous, votre DEFENSE est de 7, de plus si vous possédez la discipline de magie du feu, vous ferez 2D de DOMMAGES à chaque assaut réussi. Si vous réussissez à le tuer en quatre assauts ou moins rendez-vous au 95, sinon rendez-vous au 381

112

Vous avez de la chance, la gouttière supporte votre poids. Là où vous en avez moins, c'est qu'elle ne mène nulle part. La deuxième fenêtre est fermée et impossible de la casser de là où vous êtes. Il va falloir redescendre en laissant derrière vous 4 points d'ENDURANCE à cause de cette épuisante ascension, retournez donc au 156

113

Traversant la rue à vive allure en suivant les panneaux d'indication, vous finissez par arriver sur la place du marché. De grandes toiles cirées et bâches sont dressées tout autour d'un véritable capharnaüm de marchandises en tous genres, colifichet et babioles de toutes les provenances où se pressent une multitude d'habitants venus faire leurs emplettes. Le tintamarre qui en émane est tout simplement indescriptible, entre les marchands pontifiants qui hurlent pour attirer les passants, les clients lésineurs embourbés dans de virulentes chicaneries mercantiles, et les pas martelant le sol d'une foule animée. Vous tueriez pour de l'aspirine. Quand un homme d'apparence opulente, vêtu d'une tunique pourpre et d'un turban vous enjoint de le suivre à l'intérieur de l'une des tentes. Il est gras comme un cochon, ses petits yeux enfoncés vous toisent avec le plus vif intérêt, et tandis que vous vous approchez il tripote ses gros doigts boudinés sertis de bagues contre son gros ventre comme s'il était nerveux de s'exposer ainsi hors de sa tente.

-Souivez-mouâ mi bon missiez, engage-t-il de son gros accent en essuyant son front dégoulinant de sueur avant de s'engouffrer à l'intérieur.

Si vous désirez le suivre par curiosité rendez-vous au 375, si vous préférez ignorer sa proposition et continuer à flâner dans le marché rendez-vous au 298, vous pouvez aussi revenir en arrière rendez-vous au 139

114

Lorsque vous vous réveillez, le profond sentiment de désespoir de la veille vous a quitté. Après avoir récupéré tout votre équipement dans un coffre au pied de votre lit, vous sortez de la chambre et rejoignez le salon d'Aldugard.

Celui-ci est penché sur son bureau une tasse à la main. Il vous accueille avec un sourire chaleureux.

-Bien dormi ? S'enquiert-il

-Très, ça fait une éternité que je ne m'étais pas senti aussi bien.

-Tant mieux ! Vous avez été rudement secoué...

-Je n'ai jamais eu l'occasion de... (vous marquez un temps d'hésitation) vous remercier au lieu de réagir comme ça hier... mon ami, osez-vous, gêné par votre coup d'éclat de la veille.

-Hier ? Ahaha ça fait deux jours entiers que tu dors. Et tu peux aussi remercier Stridge, il semblerait même que tu lui aies tapé dans l'œil, ricane-t-il à l'idée de la tête qu'elle ferait si elle entendait ça.

-Elle est partie ?

-Elle va revenir, la providence semble être de notre côté mon ami ! Un peu de tisane à la bave de chauve-souris ? (vous réprimez un frisson de dégoût) héhé, soit !

Aldugard claque alors des doigts et fait apparaître un somptueux repas sur son bureau. De la viande à l'aspect succulent, des légumes aux formes étranges, un pot en terre cuite rempli de ce que votre esprit tiraillé par la faim apparente déjà à un ragoût délicieux et ce en plus grande quantité que vous ne pourriez jamais en souhaiter ! Vous prenez une chaise et vous précipitez dessus. Vous avez l'impression que pourriez engloutir un troupeau d'éléphants, et contribuer ainsi à l'extinction de cette race à la seule force de votre estomac !

Tandis que vous dévorez goulûment votre repas Aldugard se lance dans une tirade.

-C'est in extremis que j'ai pu t'arracher aux griffes de ce démon, mais à tout malheur bonheur est bon. La magie de soin que j'ai utilisé pour te soigner a permis de renforcer ton lien avec notre monde. La raison est qu'il est impossible pour un humain normal d'acquérir les compétences nécessaires à la destruction d'un être démoniaque.

-Donc cette caste est composée de démons ?

-Bien sûr ! Ces démons issus de mon monde ont profité d'une faille entre les dimensions pour s'incarner dans la tienne. Votre monde n'étant que peu conscient de la nature éthérique de toute chose, il leur a été facile d'en prendre le contrôle et de le plonger sous un voile de ténèbres.

-Et pourquoi moi ? Suis-je l'élu ?

-Non... disons qu'il restait suffisamment de conscience et d'humanité en toi pour avoir résisté à ce voile de ténèbres, condition préalable à tout voyage éthérique entre les dimensions.

-Et 'oi 'ans 'ou 'a ? Demandez-vous la bouche pleine de ragoût.

-Moi ? Je suis un mage blanc, et en tant que tel je me dois de combattre les forces du mal. Si ces démons accomplissent leur sinistre plan, s'ils réussissent à siphonner toute conscience des habitants de votre planète, ce qui n'était jusque là qu'une faille entre les dimensions se fissurera et emportera avec elle nos deux mondes dans une dimension infernale !

-Rien que ça, commentez-vous avant de roter bruyamment.

-Tu dois donc te préparer, continue-t-il. Stridge va t'entraîner à te familiariser aux techniques de combat. Quant à moi je me chargerai de t'enseigner un peu de magie, et avec toi, je sens que ça ne va pas être une sinécure...

Rendez-vous au 60

115

Avant de totalement succomber à son charme maléfique, vous sortez précipitamment votre parchemin de rupture de charme de votre sac et prononcez rapidement la formule. Vous sentez votre volonté revenir vers vous et lancez un regard de défi à Drucellia.

-Je n'abandonnerai pas mes amis femme !

-Tes amis comme tu dis, te trahiront tôt ou tard, tu l'apprendras un jour à tes dépens jeune naïf. C'est dans la nature humaine, d'aimer et de détruire, ce qu'ils chérissent le plus. Mais maintenant meurs !

Elle frappe soudain le sol de son sceptre et tend sa main vers vous. Aussitôt une douleur aiguë envahit votre corps et vos muscles se figent les uns après les autres.

Si vous possédez une potion anti-douleur rendez-vous au 109, sinon rendez-vous au 2



116

Vous fouillez rapidement les lieux, c'est une véritable caverne d'Ali-Baba ! On peut dire que vous avez de la chance. Là où vous en avez moins c'est quand une dizaine de gardes armés jusqu'aux dents débarquent dans l'échoppe et vous trouvent en train de farfouiller parmi les marchandises devant le cadavre de leur propriétaire et le corps mutilé de son acolyte !

-Rends-toi chacal ! Hurlé le capitaine de la garde lançant sur vous ses subordonnés.

Vous aurez du mal à leur expliquer que tout ceci n'est qu'un abominable malentendu, plus encore à terminer votre mission dans les temps du fin fond de votre geôle en attente de votre procès. Votre aventure se termine ici.

117

Vous considérant d'un œil détaché, le garde s'avance vers vous d'un air menaçant. Vous avez beau vous débattre et hurler comme un diable, impossible de bouger d'un pouce avec vos entraves. Cette fois c'est la fin pour vous. Vous fermez les yeux au moment où il lève sa matraque... mais aucun coup ne vient... en les rouvrant vous constatez avec stupéfaction que le garde est figé sur place, comme littéralement stoppé dans ses mouvements. Vous n'avez pas le temps de vous verser à des considérations métaphysiques qu'une voix se fait entendre dans votre tête: celle du mystérieux vieil homme !

-J'ai utilisé un sort temporel, vous n'avez pas beaucoup de temps ! Je vais vous aider à défaire vos attaches, profitez-en pour vous débarrasser de cette stupide goule !

Une sensation de chaleur émane alors de vos liens, et bientôt ceux-ci s'embrasent vous permettant de vous libérer. Ni une ni deux vous vous précipitez sur le garde pour lui arracher la matraque des mains et lui administrez un puissant coup sur le crâne de toutes vos forces. Toutes ces années de démolition vous auront finalement servi à quelque chose, puisque toute

une partie du contenu de son crâne vient de littéralement gicler sur le mur derrière lui. Il s'écroule sans un mot sur le sol.

Sonné par ces brusques événements, vous vous rasseyez sur la chaise pour rassembler vos esprits, quand la voix irritée d'Adlugard reprend :

-Mais qu'est-ce que vous faites ?! Je vous ai dit de vous débarrasser de cette goule, pas de bailler aux corneilles bon sang !

-Une quoi ? piaillez-vous d'une voix étranglée stoppé net par l'ignoble bruit qui se répand derrière vous.

Vous tournez la tête et poussez un cri d'horreur en voyant le garde se relever. La peau de ses mains et de son visage est maintenant abominablement boursouflée et verdâtre, exhalant une odeur de cadavre en putréfaction, l'être devant vous avance et grogne, fermement décidé à faire de votre cervelle son plat du jour !



Il est temps de se ressaisir ! Si vous désirez vous élancer sur lui et lui matraquer violemment la tête rendez-vous au 175, si vous préférez tenter de le faire tomber en frappant ses jambes précipitez vous au 92

118

-Qu'il en soit ainsi, s'exclame l'homme en levant un bras.

Peu après un grand nombre de gladiateurs pénètre alors dans la fosse et se dispose en cercle autour de vous tandis que des trompettes sonnent votre victoire.

Ils sont suivis d'une procession officielle d'individus transportant un coffre qu'ils posent devant vous. Alors que vous l'ouvrez votre visage s'illumine en posant les yeux sur un diamant d'une taille hallucinante posé sur un tas d'or.

Voilà de quoi largement assurer vos vieux jours dans ce monde ou dans l'autre. Vous enfouissez fièrement le diamant dans votre sac après l'avoir rempli d'or à ras bord (notez-le dans votre *feuille d'aventure*.) Désormais riche comme Crésus.

Il est temps à présent de quitter le Colisée d'Alderim, demain une autre épreuve du jour commencera, et apportera son lot de victoires et de morts.

Retournez maintenant au 158, en notant que vous ne pourrez plus retourner à l'arène et récupérez 20 points d'ENDURANCE.

119

La pièce où vous vous trouvez est apparemment une salle informatique, déserte elle aussi. S'étendant sur plus d'une centaine de mètres, avec de nombreux bureaux et ordinateurs séparés les uns des autres par des panneaux verticaux. A l'autre bout de la pièce, l'énorme écran d'un gigantesque ordinateur surplombe toute la salle. Vous avancez intrigué quand une voix semblant sortir de nulle part retentit à travers la pièce.

-Veuillez décliner votre identité.

Vous vous figez sur place, cherchant à localiser son origine, quand la voix, grave et dénuée de toute expression recommence.

-Veuillez décliner votre identité, dix secondes avant processus d'exclusion.

-Qui parle ? Demandez-vous en roulant des yeux dans toutes les directions.

Tout à coup l'écran du grand ordinateur s'allume et une projection holographique sous la forme d'un colossal visage apparaît sous vos yeux ébahis. Vous réalisez avec horreur votre malchance. C'est un Ordicron, une unité de protection offensive particulièrement mortelle dotée d'une intelligence artificielle. Ils sont utilisés par l'Empire pour surveiller divers installations et supprimer tout intrus qui oserait s'aventurer dans leur champ d'action. Là où un garde organique peut faillir, l'Ordicron lui, ne laisse jamais aucune place à l'erreur.

En l'occurrence, impossible d'échapper à l'analyse acérée de son œil de verre, vous allez devoir rapidement vous en débarrasser. Soudain le visage holographique s'éclaire d'une lumière rougeoyante «mise à mort de l'intrus» lâche-t-elle en guise d'avertissement, vous avez juste le temps de vous coller derrière l'un des panneaux verticaux pour éviter une pluie de balles fusant dans votre direction. Levant les yeux vous apercevez plusieurs caméras pourvues de canons se déplaçant au plafond à l'aide d'un système de treuil. Elles se déplacent à grande vitesse en sondant chaque centimètre susceptible de leur offrir un angle de tir droit sur votre tête. Le seul moyen de vous en débarrasser serait d'attaquer l'Ordicron directement au cœur, à l'autre bout de la salle, tout en évitant soigneusement les balles.

Si vous possédez la discipline de magie du feu et que vous désirez lui tirer dessus à distance rendez-vous au 49; si vous maîtrisez la discipline de l'acrobatie et que vous voulez l'attaquer à l'épée rendez-vous au 301, enfin si vous ne possédez aucune de ses deux disciplines rendez-vous au 205

120

Vous esquivez du mieux que vous le pouvez les estocades que vous porte le champion en essayant de vous décaler par rapport à lui. Feintant de préparer une attaque, vous plongez soudain sur le côté pour lui décocher un violent coup d'épée.

TENDRAGON

DEFENSE contre attaque de côté: 7

ENDURANCE: 30

DOMMAGES: 2D

Si l'ENDURANCE de Tendragon tombe à dix ou moins rendez-vous immédiatement au 152. Sinon, il s'arc-boute soudain, vous comprenez qu'il s'apprête à vous décocher une redoutable et complexe botte meurtrière, votre DEFENSE est de 6, si vous êtes encore en vie vous pouvez à présent (et si vous le pouvez) lancer un sort de feu (rendez-vous au 393) tenter une attaque au ventre (rendez-vous au 312) une attaque aux jambes (rendez-vous au 48) ou une attaque à la tête (rendez-vous au 161)

121

Vous scrutez le tableau de l'homme encagoulé. Une atmosphère malsaine émane de ce tableau, comme si vous étiez observé. Bien que vous ne puissiez percevoir les yeux de l'homme, vous avez la désagréable impression qu'ils vous suivent à travers la peinture.

Si vous possédez la maîtrise du feu vous pouvez lancer une boule de feu en direction du tableau pour vous prémunir d'un éventuel danger (rendez-vous au 271), si vous ne possédez pas cette magie ou que vous ne désirez pas l'utiliser, vous pouvez entailler le tableau de votre lame (rendez-vous au 180), vous pouvez aussi regarder le tableau de la femme entre deux ages rendez-vous au 219, celui du jeune-homme rendez-vous au 195, aller à présent inspecter les statues rendez-vous au 148, le comptoir au 240, ou enfin quitter les lieux au plus vite (en allant au 309)

122

Le ninja zombi se rue sur vous tandis que des flammes crépitent au creux de votre main. Par ailleurs, comme tout zombi qui se respecte, il craint particulièrement cet élément. Ainsi vous soustrairez 2 points supplémentaires de son ENDURANCE si vous réussissez votre attaque.

ZOMBI NINJA

DEFENSE contre feu: 5

ENDURANCE: 12

DOMMAGES: 1D + 2

Si vous remportez la victoire rendez-vous au 344.

Si vous avez raté ou que le zombi est encore vivant, il saisit soudain votre poignet et tente de vous faire passer par dessus son épaule, votre DEFENSE est de 6 contre cette projection, de 7 si vous possédez la discipline de l'acrobatie.

Si vous êtes encore en vie, vous pouvez maintenant recommencer cet assaut, ou lui octroyer un coup de pied dans l'estomac (rendez-vous au 326), si vous possédez la discipline du renvoi des morts-vivants et que vous désirez en faire usage rendez-vous au 340, enfin si vous voulez utiliser un sort de feu (seulement si vous possédez cette discipline) rendez-vous au 122

123

Reculant en évitant du mieux que vous le pouvez une grêle de coups qui s'abat sur vous, vous plongez soudain sous la lame de votre adversaire et vous ruez en avant vous propulsant sur lui de tout votre poids.

HOMME ENCAGOULE

DEFENSE contre renversement: 6

ENDURANCE: 15

DOMMAGES: 1D + 2

Si vous réussissez à lui faire perdre l'équilibre, vous pouvez en profiter pour lui balancer un coup à la tête en allant au 212, ou pour projeter sur lui une boule de feu au 333. Vous bénéficierez de deux points supplémentaires pour cette attaque, si vous échouez l'homme encagoulé saisit votre poignet, et au moyen d'une prise martiale, tente de vous projeter violemment par dessus son épaule, votre DEFENSE est de 5.

124

Vous êtes sûr que vous avez bien lu le paragraphe précédent ? Vous parvenez sans peine à éviter les pinces du scorpion et à lui donner un puissant coup d'épée dans la tête, mais ne réussissez absolument pas à l'égratigner outre mesure. Lui par contre en profite pour vous trancher une jambe d'un sérieux coup de pince, la suite des événements se passe de commentaires. Votre aventure se termine ici.

125

Vous appuyez sur le bouton mais rien ne se produit ! Le golem balaye l'air de ses gros bras et cherche à vous écrabouiller.

Votre DEFENSE contre cette attaque est de 7, de 8 si vous possédez la discipline d'acrobatie, si vous échouez sa force terrifiante fait perdre 10 points d'ENDURANCE, si vous avez réussi à éviter son coup ou que vous n'êtes pas mort retournez au 264

126

Aldugard tente de vous stopper en projetant sur vous une vague d'énergie psychique, mais votre maîtrise de vous-même vous permet de ne pas y prêter attention et de continuer votre course.

Bientôt la vague psychique s'atrophie jusqu'à disparaître complètement. Vous parcourez ainsi les toits pendant un long moment dans les hauteurs de la ville, quand des cris attirent votre attention. Accroupi sur un rebord vous plongez votre regard et apercevez les mouvements d'une foule en proie à la panique.

Des gens courent en tous sens en pointant le ciel du doigt, vous levez les yeux et devant vous, loin, très loin à l'horizon, vous distinguez des tâches noires s'en détacher. Des gardes s'activent vers les portes de la ville que vous pouvez maintenant distinguer par-delà de la grande place.

Certains sont déjà affairés à armer les lourdes arbalètes juchées sur les hauts remparts.

-Des démons volants, pensez-vous en votre for intérieur tout en longeant les rebords du toit comme une araignée, cherchant des yeux une meilleure cachette.

Les cloches pour donner l'alerte résonnent maintenant tout autour de vous tandis que les habitants rejoignent leurs masures et quartiers respectifs pour se barricader. Les tâches forment maintenant des ombres ailés dans le ciel, et votre instinct vous avertit qu'il ne s'agit non pas de quelconques démons, mais d'une horde de dragons à la solde des démons qui se

rue sur Chateausuif, et qu'ils sont là pour vous !

Bien que la perspective de voir tous ces idiots d'Alderimiens se faire rôtir sur place vous enchante, celle de finir dans l'estomac d'un de ces gros lézards pyromanes vous horripile d'avance. Il est impossible de quitter la ville maintenant, par contre vous pourriez profiter de la panique générale pour vous cacher en lieu sûr.

Vous regardez autour de vous et repérez un balcon que vous pourriez facilement atteindre. Vous prenez votre élan et après avoir opéré un bond dans les airs vous rétablissez sur le balcon par une roulade, un rapide coup d'épée dans la fenêtre en fait sauter le mince verrou, et vous pénétrer à l'intérieur.

Rendez-vous au 261

127

Les flèches de Farion étant inefficaces contre les écailles de dragon dont Tendragon est entièrement recouvert, c'est donc Volk qui lance la première attaque.

Utilisant une technique d'escrime, sa lame courbe pointée vers l'avant au dessus de sa tête et son autre main tendue vers l'ennemi dans une parfaite position d'équilibre martial. Son sabre étincelant à la lumière du soleil décrit de furieux assauts dans les airs, que Tendragon - claymore maintenue fermement à la verticale et pointée vers le ciel - parvient sans peine à dévier par de courts mais précis mouvements de balancier autour du seul axe formé par ses mains.

Soudain le dernier assaut de Volk, redoublant de puissance l'oblige - à cause de l'effet ricoché - à poser un pied en arrière pour garder son équilibre. Immédiatement Tendragon perçoit la faille et lance la première riposte, et bien qu'il réussisse à la parer Volk est obligé de presque s'accroupir sur le sol pour ne pas tomber en arrière d'autant plus désavantagé par sa blessure à l'épaule.

Si vous voulez courir à son secours rendez-vous au 57, si vous préférez laisser Volk se débrouiller rendez-vous au 251

128

Au prix d'un effort surhumain vous parvenez à repousser sa terrible malédiction et à reprendre le contrôle de votre corps. Cette prouesse n'éveille guère plus qu'un frémissement de sourcil chez Azabel.

-Intéressant, laisse-t-il échapper avant de claquer des doigts.

Deux molosses particulièrement gros se matérialisent alors sous vos yeux.

-Tuez ! Commande le démon en lançant sur vous ses deux chiens.

| | DEF | END | DOM |
|---------|-----|-----|--------|
| MOLOSSE | 6 | 6 | 1D |
| MOLOSSE | 7 | 8 | 1D + 1 |

Peu d'options dans ce combat rapproché, attaquez tour à tour chacun des deux gros chiens, votre DEFENSE est de 6 pour les deux et de 7 quand vous en aurez tué un, lorsque vous aurez terrassé les molosses rendez-vous au 208

129

Abandonné à la contemplation de l'immensité céleste parsemée d'étoiles, seul royaume ayant échappé à la laideur du monde, vous êtes tiré de votre rêverie par un grognement étrange. Vous vous redressez sur votre séant pour apercevoir, juste devant vous, une ombre inhumaine.

-Réveille-toi ! bouillonne-t-elle de rage. Ses yeux injectés de sang vous semblent familiers. Réveille-toi ! Répète-t-elle en durcissant le ton, il est temps de reprendre le pouvoir sur

Alderim.

-Où suis-je ? Demandez-vous au démon dont les traits s'insinuent à travers le brouillard.

-Là où tout a commencé.

Malgré l'expression de son regard noyé de cruauté, il vous semble y déceler une forme de considération attentive. Sa longue tignasse noire forme une crinière qui s'épand jusqu'à ses puissantes épaules cuirassées.

-Qui es-tu démon ?

-Je suis un et multiple, mais rien de ce je suis n'a de sens dans ta langue. Je suis la terreur des courageux, la corruption des purs. Je suis le fossoyeur des âmes et le mal incarné. Je suis dans tout ce que tu penses et nulle part à la fois. Le temps lui-même se plie à mes désirs, certains m'appellent Abadon le seigneur des démons, mais j'ai bien d'autres noms encore. Il est temps de te réveiller !

Un terrible sentiment d'angoisse vous oppresse comme une tumeur sur votre âme, ses yeux perçants rivés aux vôtres semblent vous transpercer jusqu'au plus profond de vous-même.

Vous ouvrez les yeux et pris d'un sentiment impérieux de panique vous cherchez à bouger, mais vous êtes incapable, entravés, vos poignets sont solidement enchaînés au mur. Il vous faut quelques instants pour vous accoutumer à l'obscurité de la pièce, une geôle de prison exigüe et humide. Transi de sueur vous appelez à l'aide pendant plusieurs minutes en désespoir de cause quand enfin de la lumière en mouvement transparait sous la porte. Une clé tourne dans la serrure et le visage rassurant de votre vieux compagnon Aldugard apparaît, éclairé par la torche que tient le garde qui l'accompagne.

-Aldugard, vous écoutez-vous soulagé.

Sans répondre, il jette sur vous un regard méfiant tandis qu'il pénètre dans la pièce, ne sachant pas encore à quoi s'en tenir. Et en effet, vous ne pourriez vous-même le dire. Toute cette rage qui vous aveuglait a disparu aussi inexplicablement qu'elle était apparue. Un sentiment de souillure inextricable vous foudroie, comme si quelque chose de profondément malsain avait violé votre âme, dérobant votre bras à votre volonté.

-Aldugard, je ne sais pas ce qui m'est arrivé, vous pressez-vous d'ajouter, il y a ce démon... abanon... ababa...

-Abadon, un sourire vient souffler son inquiétude, je vois que tu es redevenu toi-même, toi et ta mémoire de goblin !

Vous vous efforcez de lui rendre son sourire malgré l'angoisse qui vous accable tandis que le garde vous détache du mur:

-Qu'est-ce qui m'arrive Aldugard ?

-Il semble que le seigneur démon a trouvé un moyen de... -il s'arrête un instant- un moyen d'entretenir un lien avec toi par l'entremise de ton subconscient.

Vous massez vos poignets endoloris tandis que le garde se tourne vers Aldugard:

-Seigneur Aldugard, le temps presse... les démons seront bientôt là.

Aldugard vous explique alors qu'une horde de dragons à la solde des démons a attaqué Chateausuif par surprise, et bien que l'armée du roi soit parvenue à les maintenir suffisamment à distance, l'armée de démons elle, est déjà massée aux portes de la ville.

Vous récupérez vos affaires prestement et suivez Aldugard et le garde hors de la prison du château, il vous reste peu de temps maintenant pour atteindre la chapelle. Vous récupérez également tous vos points d'ENDURANCE perdus. Rendez-vous au 237

130

Au moment où vous lui portez le coup de grâce, des effluves de fumée s'échappent de tous les pores de son corps. Votre adversaire titube quelques secondes en s'enserrant la tête avant de se volatiliser sur le sol. Il ne reste de lui qu'une épaisse mare noirâtre.

Vous vous laissez tomber par terre en essayant de reprendre votre souffle, secoué par ce terrible combat. En fouillant les restes fumants vous ne trouvez qu'une petite bourse

renfermant 5 pièces d'or (notez-les dans votre case *OR*). Après avoir pris le temps de rassembler vos esprits, vous vous élancez vers la porte de sortie. Décidé plus que jamais à mener votre mission jusqu'au bout. (*rendez-vous au 184*)



131

D'un mouvement ample vous pulvérisiez le miroir, mais ce n'était pas le bon, un éclair surpuissant traverse la pièce et vous carbonise sur place. Votre aventure s'achève ici.

132

Esquivant agilement une série de coups de poing venue labourer le sol pour vous écraser, vous effectuez une pirouette dans les airs et atterrissez en souplesse derrière lui. Profitant de son angle mort, vous enfoncez votre épée aussi profond que vous le pouvez dans un des seuls endroits de son corps qui ne soit pas cuirassé, puis bondissez en arrière pour éviter une nouvelle pluie de coups. Alors qu'Azabel tente d'arracher votre épée de son flanc de ses grandes mains maladroitement un éclair surgit du ciel et vient frapper de plein fouet votre épée, disséminant dans le corps du monstre une monumentale déferlante d'énergie électrique.

Un terrible hurlement de douleur jaillit de la gorge du golem alors qu'un deuxième éclair vient le frapper, le calcinant de l'intérieur. De la fumée commence à s'élever de sa montagne d'organes, puis un troisième éclair le frappe et ses circuits grillent, puis un quatrième et ses entrailles éclatent, au cinquième le monstre se fige totalement avant de s'effondrer sur le sol dans un barouf terrible.

Azabel pousse un glapissement hystérique alors que sa silhouette à demi-fantomatique est éjectée hors du golem et vient s'écrouler à vos pieds.

Vous levez votre épée magique au dessus de votre tête, fermement résolu à lui porter le coup de grâce.

-Tu es mort ! Hurle Azabel les yeux emplis d'une terreur indicible, tu es mort !

Au moment où votre épée s'enfonce dans le cœur noir du grand démon une puissante explosion magique vous propulse dans les airs.

Soufflé sur plus d'une vingtaine de mètres de hauteur, précipité la tête la première dans le vide vous voyez l'immeuble tout entier se fissurer et s'ébranler sur lui-même en une explosion d'énergie comme s'il n'était qu'une extension d'un maître auquel il ne peut survivre. Vous fermez les yeux, et avant que votre tête ne heurte le sol : plus rien !

Rendez-vous au 304

133

La taverne est noire de monde. A l'intérieur de ces murs sablonneux des serveuses s'agitent dans tous les sens pour répondre aux nombreuses sollicitations des clients. Des ménestrels ambulants égayent l'endroit de leurs chants traditionnels repris en cœur par les ivrognes du coin. Vous scrutez tout ce petit monde d'un œil circonspect à la recherche de Stridge,

lorsqu'un ivrogne vous empoigne par les épaules pour vous entraîner dans une queueleu improvisée. Vous vous dégagez gentiment de son empoignade et vous dirigez vers le comptoir. C'est alors qu'une grosse main importune se pose sur votre épaule.

-Toi j'aime pô trô ta gueule ! Crache sur vous un robuste gaillard rougeaud visiblement plein comme une barrique.

Vous vous apprêtez à lui coller votre poing sur la figure pour lui apprendre, quand une jeune serveuse aux allures de paysanne s'interpose entre vous.

-Arrête d'embêter les clients rogar !

Le souillard lâche alors un juron et retourne de là où il était venu en grommelant dans sa barbe que les étrangers volent le pain des honnêtes gens.

La serveuse vous entraîne par le bras. Vous lui demandez si elle aurait vu une femme aux cheveux courts dans les environs, mais celle-ci répond par la négative. Lorsque vous lui expliquez votre situation, elle vous conseille d'aller plutôt voir du côté du prêteur sur gage du quartier, un individu douteux qui trempe souvent dans des affaires louches. Vous la remerciez et suivez ses indications en direction de l'échoppe de l'individu susnommé.

Rendez-vous au 335

134

Surgissant dans le couloir vous apercevez Stridge qui se précipite dans votre direction à la vitesse de l'éclair comme poursuivit par le diable lui-même.

-Ils sont au moins une vingtaine à mes trousses ! Vous crie-t-elle en arrivant à votre hauteur. Des ténèbres du couloir s'élèvent des grognements accompagnés de bruits de pas lourds de choses se traînant sur le sol.

Vous n'avez pas le temps de réfléchir que Stridge vous entraîne par le bras dans les quartiers de l'équipage, refermant la porte derrière elle avant de se coller contre celle-ci pour reprendre son souffle.

-On est cernés par... ces putains de... légumes sur pattes, articule-t-elle péniblement, et ce vieux chnoque avec ses «houlala je dois me refaire une beauté, allez tuer les méchants !»

-Mais merde Aldugard ! On l'a laissé tout seul, vous exclamez-vous en vous frappant le front du plat de votre main.

Derrière Stridge, le vrombissement des morts-vivants est maintenant tout proche, des bruits de griffes et de frottements vibrent contre la porte. Vous vous précipitez à son côté pour maintenir celle-ci fermée de votre poids.

Les grognements sourds des zombis ne tardent pas à se transformer en hurlements de rage et leurs coups pour faire céder la seule chose qui les séparent de vos gorges redoublent de violence.

-Qu'est-ce qu'on va faire, s'étrangle Stridge d'un regard suppliant, la porte ne va pas tenir longtemps comme ça.

Vous sillonnez la pièce du regard à la recherche d'une échappatoire. Les hublots sont trop petits pour sortir, il n'y a aucune autre issue dans la pièce, et les barils...

-Les barils de pétrole ! Vous criez-vous, j'ai une idée, ne bouge surtout pas !

-Et moi qui comptais faire des cabrioles sur la table ! Enrage-t-elle tandis que vous bondissez sur vos pieds.

Vous attrapez un des barils et commencez à le trainer sur le sol vers Stridge.

-Mais qu'est-ce que tu fiches ?

La porte semble sur le point se dégonder d'une seconde à l'autre sous les assauts furieux des morts-vivants. Sans répondre vous courez au fond de la salle, et recommencez le même manège avec le second baril. Après les avoir disposé côte à côte, vous vous tournez vers Stridge.

-Quand je te le dirai, tu courras derrière moi, dites-vous en décrochant une lampe du plafond, on va les faire sauter !

Stridge acquiesce silencieusement. Les deux barils en position et la lampe suspendu au bout d'un cordage se balançant dans votre main, vous prenez une grande inspiration et donnez le top départ à Stridge.

Aussitôt elle se rue en avant et vient se planquer derrière vous tandis que vous ajustez votre tir. La porte cède immédiatement et la horde des zombis qui se concentraient dans le couloir se déverse dans la pièce comme un amas de chairs gesticulantes.

Sans leur laisser le temps de réagir, vous projetez la lanterne sur les barils. Immédiatement à leur contact, une formidable explosion de feu et de fracas se produit et vous projette contre le mur. Une âcre fumée de suie et de cendres se répand alors dans tout l'espace tandis que des langues de feu commencent à dévorer tout ce qui les entoure. Pris de violentes quintes de toux, vous aidez Stridge à se relever vous tournez votre regard vers les flammes déchaînées. Les zombis ont pour la plupart été entièrement déchiquetés dans l'explosion, quant à ceux qui restent, ils rampent sur le sol à moitié carbonisés et rongés par le feu.

Vous arrachez la couverture d'une couchette et vous enveloppez à l'intérieur avec Stridge, il va falloir franchir le mur de flammes pour sortir d'ici !

Tentez votre chance, si vous êtes chanceux vous parvenez à passer à travers les flammes sans dommage, si vous êtes malchanceux une vive douleur de brûlure au bras vous arrache 4 points d'ENDURANCE, dans tous les cas rendez-vous au 331

135

Le fantôme émet un ricanement quand l'armée de zombis parvient enfin à vous rattraper. Impossible désormais d'arriver jusqu'à la cathédrale.

Sil, ses hommes et vous n'avez aucune chance. Ce n'est qu'une question de temps. Et du temps, les morts-vivants n'en manquent pas...

136

Bien que gravement blessé Stromaxaz n'en reste pas moins un ennemi extrêmement dangereux. Surtout si vous ne parvenez pas à remettre la main sur votre épée!

Si vous possédez la discipline de l'acrobatie rendez-vous au 379. Sinon tentez votre chance, si vous êtes chanceux rendez-vous au 379, si vous êtes malchanceux rendez-vous au 74

137

Vous contemplez avec une satisfaction manifeste les trois cadavres des trois innocents que vous venez de sauvagement assassiner.

Et alors que leur sang se répand sur le sol, les derniers lambeaux de votre humanité dévorée par le mal qui vous ronge quittent à jamais votre conscience. La noirceur de votre âme s'est répandue comme un poison à tout votre être, et bientôt vos souvenirs, bientôt vos sentiments et tout ce pour quoi vous vous battiez seront engloutis dans un torrent de rage aveugle et meurtrière.

Vous n'êtes plus un homme désormais, mais un monstre. Une bête enfermée dans un corps d'humain à l'instar des démons qui vous pourchassent. Peu importe quelle sera la suite de votre aventure, vous ne tarderez pas vous aussi à être fauché, à votre tour victime de votre destinée maudite. Mais c'est une autre histoire...

138

Vous plongez votre épée dans la gorge de l'homme qui meurt dans un râle étouffé avant même d'avoir pu ouvrir les yeux et vous dirigez vers le balcon en vous rendant au 5

139

La rue que vous suivez finit pas rejoindre une grande avenue truffée de monde, et qui -plus précisément- passe juste devant une caserne pleine de gardes ! Ne voulant pas tenter inutilement le diable vous décidez de recouper par une ruelle adjacente qui vous ramènera en diagonale vers les quartiers plus pauvres. Après une vingtaine de minutes vous finissez par atteindre un nouveau croisement. En scrutant les environs pour décider de la prochaine étape de votre itinéraire, votre regard se pose sur la devanture d'un bâtiment:

Au musée de cire

Entrée: 2 pièces d'or

Si vous en avez les moyens vous pouvez décider de visiter le musée (rendez-vous au 197), ou de tout simplement suivre cette nouvelle ruelle (rendez-vous au 360) ou suivre la rue jusqu'au quartier commerçant (rendez-vous au 113)

140

Prenant le coup de main, vous tirez sur le mors de votre monture pour suivre vos amis en direction de la source des appels à l'aide. Vous vous enfoncez dans l'épaisse végétation formant au dessus de vos têtes une voûte d'épais feuillages et ne tardez pas à déboucher sur un petit sentier où un spectacle surprenant se déroule.

Au milieu d'une dizaine de zombis effroyablement décomposés semblant sortir tout droit des enfers, se débattent une poignée de soldats armés de hallebardes qui défendent une diligence de voyageurs terrifiés.

-C'est le symbole de la guilde des marchands, vite ! S'écrit Stridge avant de mettre pied à terre et de s'élaner dans la bataille.

Vous sautez de votre cheval à sa poursuite tandis qu'Aldugard récite quelques formules magiques.

Deux soldats sont morts et les trois qui restent sont visiblement épuisés et dépassés par les événements. Profitant de votre élan vous décapitez l'un des zombis d'un puissant coup d'épée, au milieu du tumulte, trois d'entre eux se retournent alors et tendent vers vous leurs membres décharnés.

| | DEF | END | DOM |
|----------------|-----|-----|-----|
| ZOMBI numéro 1 | 5 | 8 | 1D |
| ZOMBI numéro 2 | 6 | 7 | 1D |
| ZOMBI numéro 3 | 4 | 6 | 1D |

Si vous possédez la discipline de renvoi des morts-vivants rendez-vous au 269.

Si vous êtes vainqueur rendez-vous au 348.

Les zombis tentent de vous attraper pour vous mordre, si les trois sont encore vivants votre DEFENSE est de 6 et vous ne pouvez parer qu'une seule attaque, si deux zombis sont encore vivants votre DEFENSE est de 7, si un seul est encore vivant votre DEFENSE est de 8, si vous êtes encore vivant, vous pouvez maintenant lancer un sort de feu en allant au 17, ou essayer de les découper en recommençant cet assaut.

141

Dans un silence religieux vos trois "compagnons" écoutent votre description de ce qui les

attend.

-Et... Rugntruc ? S'enquiert le nain.

-Morte.

-Pauv' ptiote.

-Des combattants au corps à corps donc, ajoute Farion les bras croisés en plaçant son index sur sa bouche.

-Tout ceci ne me dit rien qui vaille, frissonne Mug qui fait maintenant les quatre-cent pas dans la pièce.

Environ un quart d'heure plus tard le borgne est de retour en compagnie de Volk visiblement blessé à l'épaule mais vivant. Vient ensuite le tour de Farion, du nain et de Mug. Si Farion revient en arborant un large sourire d'autosatisfaction, le nain et Mug auront eux moins de chance, et bien qu'en surface leur sort vous indiffère totalement, vous ne pouvez vous empêcher de ressentir une pointe de compassion . Il ne reste maintenant plus que vous, Farion et Volk dans la salle. Dans l'attente de l'ultime épreuve du Colisée d'Alderim. *Rendez-vous au 191*

142

Abandon concentre toute sa force sur vous, la pression qu'il exerce vous arrache un cri de douleur tandis qu'un filet de sang s'écoule de votre bouche, vous perdez encore 4 points d'ENDURANCE. Vous lui crachez alors au visage, d'abord surpris puis furieux il vous jette violemment sur le sol et abat son arme sur vous d'un rapide moulinet, votre DEFENSE est de 6 et sa puissance d'attaque s'il parvient à vous toucher est de 3D.

Si vous voulez l'attaquer au ventre rendez-vous au 41

Si vous voulez essayer de lui faucher les jambes rendez-vous au 226

Si vous voulez l'attaquer de côté rendez-vous au 399

Si vous connaissez la technique de la patte folle et désirez l'utiliser rendez-vous au 65

143

Malheureusement le golem est totalement insensible aux attaques armées. Votre épée s'enfonce vainement entre ses chairs qui se reconstituent aussitôt. Vous attrapant par la taille de son énorme main, il vous soulève de terre et vous croque la tête. Votre aventure est terminée.

144

-Vermine, sifflez-vous entre vos dents maintenant à sa hauteur.

La peur se lit dans son regard. N'ayant aucune possibilité d'évasion, il lâche son arc, tire une dague de sa botte et se jette sur vous.

FARION

DEFENSE: 5

ENDURANCE: 9

DOMMAGES: 1D

Votre DEFENSE est de 8. Si vous êtes vainqueur de ce perfide ennemi. Rendez-vous au 313

145

L'homme se déplace à une vitesse surhumaine et la précision du coup qu'il dirige vers vous vous indique vous avez affaire à un expert de l'arme blanche. Anticipant la trajectoire de son arme vous avez juste le temps de bondir en arrière pour l'éviter de justesse, sa lame passe

seulement quelques centimètres de votre épaule.

Vous faites rapidement volte-face et profitant qu'il soit emporté par son propre élan, lui administrez un violent coup de poing dans l'estomac, l'envoyant bouler au sol. Il se relève immédiatement d'un bond et se précipite sur vous.

Si vous voulez frapper en direction de sa tête rendez-vous au 212; si vous voulez tenter de lui faire perdre l'équilibre rendez-vous au 123, si vous maîtrisez la magie élémentaire du feu et que vous désirez l'utiliser rendez-vous au 333

146

Vous tournez doucement la poignée et jetez un coup d'œil à l'intérieur de la pièce. Au milieu d'un débarras où sont entreposés cordages, crochets et outils, un homme - sans doute à l'origine des grattements - est accroupi sur le sol et penché sur quelque chose.

Vous tirez silencieusement votre épée de son fourreau et pénétrez dans la pièce. Hélas le grincement que la porte opère sur ses gonds rouillés attire l'attention de l'individu qui se retourne soudain vers vous. C'est alors que vous réalisez avec horreur que vous avez affaire à un mort-vivant qui était occupé à dévorer son propre pied ! Voyant en vous un met de toute première fraîcheur, il délaisse son festin et tend vers vous ses bras en poussant un grognement d'autant plus épouvantable qu'une partie de sa gorge grouille d'asticots.

ZOMBI CANNIBALE

DEFENSE: 5

ENDURANCE: 8

DOMMAGES: 1D

Si vous possédez la discipline de renvoi de morts-vivants : vous lancez un sortilège et une lumière aveuglante foudroie immédiatement le zombi, par conséquent vous n'avez pas à faire ce combat.

Si vous ne possédez pas cette discipline faites le combat normalement. Si vous êtes vainqueur rendez-vous au 50.

Le zombi tente principalement de vous attraper pour vous mordre, l'odeur qui se dégage de lui est tellement insoutenable que votre DEFENSE est ici réduite à 6.

147

La créature hybride cherche à vous croquer à l'aide de sa puissante mâchoire. Vous exécutez alors un salto avant et atterrissez dans son dos avant de lever sur elle votre épée tranchante comme un rasoir.

ABJECTION HYBRIDE

DEFENSE contre attaque dans le dos: 3

ENDURANCE: 19

DOMMAGES: 1D + 5

Si vous remportez ce combat rendez-vous au 282. Si la créature est encore vivante ou si vous avez raté votre coup, un de ses mains vous cramponne fermement la jambe pour vous immobiliser de manière à vous écraser de tout son poids, votre DEFENSE est de 6 et de 7 si vous possédez la maîtrise de la parade.

Si vous êtes encore vivant à vous de choisir entre: Le coup d'épée à la tête (rendez-vous au 336) ou la boule de feu (rendez-vous au 34)

148

Vous n'inspectez pas les statues longtemps puisqu'avant même que vous n'ayez eu le temps de réagir, une violente douleur vous transperce l'échine. Sentant votre sang vous monter à la tête vous ne tardez pas à vous écrouler à demi-conscient. Laissant à votre mystérieux assassin le soin de vous achever au sol. Ainsi se termine votre aventure.

149

Vous vous apprêtez à en finir avec Tendragon quand soudain votre intuition vous prévient d'un danger imminent. Farion -ce traître- s'apprête à vous décocher une flèche dans le dos ! Peu enclin à partager quoi que ce soit avec vous maintenant que Tendragon ne représente plus aucune menace il a décidé de vous trahir. Votre sang ne fait qu'un tour et vous vous élancez dans sa direction en grognant de rage. L'elfe est stupéfait que vous l'ayez percé à jour mais finit par rapidement se reprendre en bandant son arc. S'il est faible de constitution, Farion est par contre particulièrement efficace quand il s'agit d'assassiner à distance. Heureusement pour vous, il est obligé de ne pas bouger pour pouvoir ajuster son tir, aussi il ne va pas pouvoir vous tirer dessus tout en vous distançant. Voici comment va se dérouler la suite des événements :

Il est à 7 mètres de vous, correspondant à 3 assauts soit le temps qu'il vous faudra pour parcourir cette distance. Lancez donc successivement 3 fois deux dés : à chaque lancé, si vous faites 6 (5 si vous possédez l'acrobatie) ou plus vous passez à l'assaut suivant, si vous faites moins de 6 (ou de 5) il parvient à vous toucher et vous perdrez 4 points d'ENDURANCE avant de passer au prochain assaut.

Si vous réussissez à l'atteindre en un seul morceau rendez-vous maintenant au 144

150

Encore un rêve. Mais cette fois nul démon ou ciel étoilé. Ce sont les restes de votre ancienne vie qui se rappellent à votre souvenir. De votre enfance heureuse et sans histoire au visage de votre mère... de votre premier amour au basculement du monde... tout se bouscule dans votre esprit et tous ces événements semblent se superposer les uns aux autres sans qu'un tout cohérent ne puisse en émaner.

Et même en rêve, même aux confins de vos songes, loin de la fureur du monde, tout ce qui fut à une époque les racines de votre identité semble s'éloigner de votre mémoire et ne laisser dans son sillage qu'un vaste sentiment de vide et d'incomplétude.

Pourtant malgré cette vie entière embusquée de malheurs, au plus profond de vous, comme un trésor enfoui sous les abysses, un sentiment reste encore inchangé... les choses n'étaient pas censées se dérouler comme ça. Quelqu'un ou quelque chose en est à l'origine, de toute cette merde, de tout ce mensonge.

Ces insupportables émotions qui jalonnent vos rêveries creusent un gouffre de souffrance dans cet effort de sens qui vous donne le vertige, c'est ce vide qui vous aspire à lui et en lui. Pris de panique vous vous sentez tomber. Avalé par le puits d'obscurité vos cris d'épouvante se dissolvent dans l'insondable océan d'oubli qui vous aspire à lui...

Lorsque vous vous réveillez et ouvrez les yeux, vous n'êtes plus sur votre couche. Votre crâne vous fait si mal qu'il vous est difficile de distinguer autre chose que des contours vaporeux se distordant autour de vous.

-Enfin ! Ca a marché ! J'ai réussi ! S'écrit alors une voix étrangement familière dont l'écho se perpétue en vagues qui viennent naître puis mourir aux creux de vos oreilles.

Vous distinguez d'abord une silhouette blanche... nébuleuse penchée sur vous, vous clignez des yeux, ses contours s'affinent alors que le brouillard se dissipe.

C'est un vieil homme à l'expression bienveillante se tenant légèrement courbé, son visage parcheminé est enrichi d'une longue barbe blanche et de petites lunettes en demi-lune

cerclées d'or. De longs cheveux blancs aux reflets argentés descendent sur ses épaules un peu tombantes, sous ses gros sourcils broussailleux son regard étincelant de malice semble vous considérer d'un vif intérêt.

Il arbore un large sourire alors que vous le détaillez en silence. Ces vêtements sont tout aussi étranges, un long manteau blanc frappé de motifs inconnus, miraculeusement immaculé malgré le fait qu'il traîne sur le sol.



-Qui...qu'est-ce qui se... Balbutiez-vous péniblement en passant une main sur votre visage

fiévreux.

-Ménagez-vous mon vieux, la transmutation astrale est une expérience pénible et difficile tant pour le corps que pour l'esprit qui s'y essaie la première fois! Eclate-t-il d'un rire franc et généreux. Reposez-vous pour le moment, tout vous sera expliqué en temps et en heure...hé vous m'écoutez ?

Mais vous avez déjà perdu connaissance, vous récupérez tout point d'ENDURANCE perdus jusque là, rendez-vous au 98.

151

Sitôt le grand squelette balancé par dessus bord, vous vous précipitez vers le corps affaissé du capitaine.

Vous le retournez doucement et constatez que du sang s'écoule d'une plaie sur son crâne, en palpant son pouls vous pouvez percevoir que son cœur bat toujours, mais il est néanmoins impossible de savoir si le crâne n'a pas été fracturé. Ne pouvant rien faire de plus pour le moment, vous hélez deux marins pour qu'ils l'emmènent en lieu sûr pendant la bataille, et rejoignez en quelques enjambées la passerelle vers le navire ennemi.

Rendez-vous au 56

152

Ce rude et laborieux combat vous a tout de même permis de déchirer quelque peu la cote de maille de votre ennemi, laissant à découvert une partie de sa poitrine. Le redoutable borgne se prépare à se ruer sur vous quand -contre toute attente- une flèche assassine vient soudain se loger en plein dans ses chairs ! Saisissant cette chance inespérée, Farion en a profité pour lui décocher l'une de ses flèches. Tendragon emporté par un hoquet de douleur titube quelques instants et lâche son arme. C'est le moment ou jamais de lui porter le coup de grâce !

Si vous possédez la discipline du sixième sens rendez-vous au 149, sinon rendez-vous au 246

153

L'individu en question, un certain Ascobal, est le chef d'une petite bande de malfrats spécialisée dans les rackets en tous genres et autres petits délits. Pour ne pas se faire prendre par la garde ils utilisent une tactique très simple. Dans un premier temps, ils proposent leurs services de contrebande au noir à des prix attractifs à différents marchands, puis dès qu'un poisson est ferré, ils le font chanter pour arrondir leurs fins de mois.

Vous sirotez tranquillement depuis une vingtaine de minutes votre chope au fond de l'établissement dans lequel - d'après le gros marchand - Ascobal et sa bande ont pris leurs petites habitudes.

Vos narines irritées par les nuages de tabac qui emplissent la salle, la tête rentrée dans les épaules, votre regard se promène furtivement parmi les différents clients. Vous avez eu tout loisir de les étudier. D'après le gros marchand, Ascobal est un homme grand, portant un bouc, qui ne se sépare jamais, ni de sa bande, ni d'une amulette rouge qu'il laisse ostensiblement pendre sur son torse.

Or il y a un homme attablé dans un coin de la pièce qui correspond en tous points à cette description. Il est occupé à dégoïser avec une poignée d'individus aux mines patibulaires. Il semblerait qu'il leur raconte quelque chose d'amusant si on en juge par l'hilarité générale que suscite chacune de ses mimiques.

Les guignant encore, vous remarquez que chacun d'entre eux est armé. Ils portent tous au

moins une dague brillant à leur ceinture. Ascobal quant à lui semble -comme tout chef qui se respecte- posséder la plus grosse. Un grand sabre recourbé pendant à son côté.

Voulez-vous attendre de voir si une opportunité pour l'approcher va se présenter d'elle-même ? Rendez-vous au 397

Ou préférez-vous vous approchez d'eux pour vous manifester ? Rendez-vous au 253

154

Heureusement cette porte-ci n'est pas verrouillée. Vous arrivez dans une petite pièce donnant sur un balcon. L'endroit ressemble à s'y méprendre à une cellule de prison pratiquement dépourvue de mobilier à l'exception d'un lit dans lequel dort un homme dont la lumière lunaire filtrant par la porte fenêtre éclaire le visage. Dans la mesure où il vous est impossible de rebrousser chemin, la seule façon de sortir d'ici serait potentiellement d'emprunter ce balcon en espérant pouvoir atteindre une ouverture quelque part. Si tant est que l'homme ne représente aucun danger.

Si vous désirez profiter de son sommeil pour lui trancher la gorge rendez-vous au 138, si vous estimez préférable de le réveiller rendez-vous au 280, si vous jugez qu'il est plus prudent de traverser silencieusement la chambre en direction du balcon rendez-vous au 303

155

Au faîte de sa rage, chaque attaque d'Abadon s'accompagne d'un chapelet de jurons. Décuplant ses forces, les muscles de son visage sont contractés en un immonde rictus. Du manche de sa faux il vous balance soudain un coup dans l'abdomen, bien qu'amorti par vos solides abdominaux, vous reculez de quelques pas le souffle coupé.

Illico il vous attrape alors par le poignet, et vous ramenant vers lui vous expédie son genou dans le thorax sans vous lâcher, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Cependant, plutôt que d'essayer de parer son prochain coup, vous jetez votre pied droit sur son ventre et lui envoyez le gauche en plein dans le visage en un magnifique coup de pied sauté. Sans lui laisser le temps de réagir, votre épée lui heurte violemment le flanc, (calculez combien vous venez de lui faire perdre en fonction de votre puissance d'attaque, doublez le résultat si vous utilisez votre FORCE INTERIEURE)

Maintenant si vous voulez enchaîner sur un coup à la tête rendez-vous au 220

Au ventre rendez-vous au 321

Une boule de feu (si vous le pouvez) rendez-vous au 166

La botte de la patte folle rendez-vous au 174



156

En effectuant un balancement sur la gouttière pour parvenez à atteindre le rebord de la fenêtre. Vous tirez de toutes vos forces sur vos bras et vous glissez à l'intérieur.

Accroupi sur le sol à l'affût de la moindre présence, vous détaillez les lieux du regard : des

locaux, administratifs possiblement, vides apparemment. Le sol est recouvert d'une moquette usée et les murs d'un papier-peint défraîchi et dépareillé en bien des endroits. En fouillant un peu le bureau et la grande armoire sur votre droite vous ne trouvez rien d'utile, uniquement de la paperasse sans intérêt.

Vous entrebaillez doucement la porte donnant sur un couloir et apercevez dans celui-ci un chariot tel qu'utilisent les services d'entretiens. Percevant un bruit de pas sur le sol, vous vous reculez précipitamment en rabattant la porte sur vous de manière à voir sans être vu. Un homme d'une cinquantaine d'années en tenue d'agent d'entretien sort d'un des nombreux locaux pour se diriger vers le chariot d'un pas traînant en vous tournant le dos. Voilà votre chance de récupérer des vêtements !

Vous vous faufilez doucement vers lui de façon à pouvoir l'assommer, maintenant tentez votre chance, si vous êtes chanceux rendez-vous au 164, sinon rendez-vous au 231

157

Que voulez-vous inspecter ?

-Les tableaux accrochés aux murs rendez-vous au 170

-Les statues rendez-vous au 286

-L'imposant comptoir rendez-vous au 13

Si vous préférez prendre la sortie sans attendre rendez-vous au 309

158

Vous êtes dans l'une des maisons abandonnées du quartier pauvre de la capitale, dominée par la grande muraille fortifiée et les appartements royaux. La garde est déjà sans doute à vos trousses. Sans perdre une minute vous vous précipitez hors de la maison et courez dans la ruelle. Les maisons qui sont encore debout sont modestes et délabrées.

Les rues sont étroites, sales, leurs pavés sont défoncés. De la paille séchée jonche le sol çà et là. Les quelques habitants que vous croisez, occupés à essayer de ramasser les quelques morceaux de bois encore potables des décombres vermoulus, jettent sur vous des regards tristes et indifférents.

Votre course vous emmène jusqu'à une bifurcation. De votre regard fiévreux vous sillonnez les environs. Une rage indicible bouillonne en vous. Une implacable envie de tous les voir morts, de tout brûler sur votre passage. Ni hommes, ni femmes ou enfants, ni même le souvenir de vos amis ne semblent apaiser votre courroux. Un brouhaha lointain parvient du nord, une pancarte «Colisée» indique cette direction. Où désirez-vous aller à présent ?

Vous pouvez vous diriger vers l'arène (rendez-vous au 390) mais vous pouvez aussi tourner à gauche (rendez-vous au 88), à droite (rendez-vous au 318) ou encore continuer longer en diagonale (rendez-vous au 234)

159

D'un mouvement ample vous pulvérisez le miroir, mais ce n'était pas le bon, un éclair surpuissant traverse la pièce et vous carbonise sur place. Votre aventure s'achève ici.

160

Vous tenez fermement devant vous le parchemin de boule de feu et commencez à réciter l'incantation. Comprenant ce que vous êtes en train de faire le vampire envoie la femme au sol d'un simple revers de main et se précipite sur vous griffes en avant.

Les vampires comme toutes les créatures mortes-vivantes sont particulièrement sensibles aux sorts de feu, aussi vous lui retirerez l'équivalent de 2D d'ENDURANCE si vous réussissez à le toucher.

VAMPIRE:

DEFENSE contre boule de feu: 4

ENDURANCE: 13

DOMMAGES: 2D

Si vous réussissez à le vaincre rendez-vous au 29.

S'il est toujours debout ou si vous l'avez raté, rayez le parchemin de feu de votre inventaire, le vampire ayant, si vous n'avez pas réussi à finir votre sort, profité de l'occasion pour vous arracher le parchemin des mains avant de le déchirer. Profitant de son élan pour vous asséner un coup de griffe votre DEFENSE est ici de 7.

Si vous êtes encore vivant, la femme se précipite sur le vampire en hurlant vous permettant de vous tenir hors de portée, vous pouvez utiliser votre second parchemin de feu s'il vous en reste un en recommençant ce paragraphe, sinon vous pouvez tenter l'attaque à l'épée en allant au 105, ou tenter de lui faire perdre l'équilibre en allant au 40

161

Tendragon est indéniablement plus fort et expérimenté que vous, sa technique est si parfaite qu'il va sans doute falloir compter sur la chance pour l'emporter.

TENDRAGON

DEFENSE contre coup à la tête: 8

ENDURANCE: 30

DOMMAGES: 2D

Si l'ENDURANCE de Tendragon tombe à dix ou moins rendez-vous immédiatement au 152.

Sinon, il lance sur vous une déferlante de coups acérés, votre DEFENSE est de 7 lors de cet assaut, si vous êtes encore en vie vous pouvez à présent (et si vous le pouvez) lancer un sort de feu (rendez-vous au 393) tenter une attaque au ventre (rendez-vous au 312) une attaque aux jambes (rendez-vous au 48) ou une attaque de côté (rendez-vous au 120)

162

Vous arrivez enfin aux abords de l'imposante cathédrale haute de plus de 200 mètres. Un sombre voile surnaturel recouvre le ciel forçant la lune elle-même à se manifester en contradiction de toutes les lois naturelles. Une brouillard inquiétant entoure le lugubre édifice surgit des profondeurs, comme un serpent de brume enroulé sur lui-même. Tous les vitraux sont absents ou brisés, et rien ne vous permet de distinguer quoi que ce soit par-delà l'obscurité insondable qui s'en dégage. Les pierres sont sales et pleines de terre, et les quelques pièces sculptées qui sont ne pas délabrées semblent tourner vers vous leurs orbites tordues de malveillance.



Vos autres compagnons ne tardent pas à vous rattraper. Derrière vous l'armée de morts-vivants semble s'être immobilisée comme un seul homme.

Vous poussez un cri de ralliement, bientôt accompagné de celui de vos compagnons, et vous élanchez à l'assaut de la cathédrale. Quand dans un craquement sourd, la terre se déchire sous les pieds d'un des hommes de Sil.

S'extirpant des entrailles de la terre, un énorme golem de chair -colossale monstruosité de chairs et de tissus humains- attrape le malheureux par un pied, et le soulève de terre avant de le fracasser violemment contre le sol dans un bruit d'os brisés. L'immonde monstre mesure plus de 5 mètres de haut, ses yeux boursoufflés et exorbités s'agitent dans tous les sens et une bile jaunâtre dégouline de sa bouche écumante alors qu'il bafouille des grognements d'avertissement.

Un autre compagnon de Sil tente alors d'attaquer le golem avec son glaive, mais celui-ci n'a pas plus de chance quand le golem coince sa tête de ses gros doigts et presse celle-ci comme une pastèque qu'on éclate. Vous devez prendre rapidement une décision.

Si vous possédez un médaillon en forme de croix, rendez-vous maintenant au paragraphe correspondant au chiffre inscrit dessus.

Si vous possédez la discipline du renvoi des morts-vivants, vous pouvez essayer de l'utiliser contre l'énorme masse de chair (rendez-vous au 374)

Si vous possédez la discipline de l'acrobatie, vous pouvez tenter de contourner le golem puis de vous glisser dans la cathédrale (rendez-vous au 270)

Si vous maîtriser la magie du feu, vous pouvez tenter de le carboniser (rendez-vous au 376)

Enfin, si vous n'avez d'autre choix, l'attaquer à l'épée (rendez-vous au 143)

163

Vous avancez d'un pas rapide dans la petite ruelle étroite, louvoyant du regard en tous sens en quête de la moindre piste susceptible de vous guider.

Un petit groupe de mendiants en haillon font la manche près de l'entrée d'une taverne locale.

Si vous désirez leur demander s'ils ont vu quelque chose rendez-vous au 391, si vous voulez pénétrer dans la taverne rendez-vous au 133, si vous voulez continuer à suivre la ruelle rendez-vous au 356

164

L'homme s'effondre assommé sur le sol dans un bruit mou. En le fouillant vous trouvez un double de clefs, après lui avoir pris ses vêtements vous le traînez sur le sol et l'enfermez dans un local solidement ligoté et bâillonné avec des torchons trouvés sur son chariot.

Vous prenez quelques instants pour faire le point en revenant dans le couloir quand une petite tâche rouge sur le sol attire votre attention. Vous vous accroupissez pour examiner le phénomène à mesure qu'une mare se forme à vos pieds, c'est chaud et poisseux et on dirait du sang, mais d'où provient-il ?

Soudainement la peinture sur les murs autour de vous commence à s'effriter comme si le couloir tout entier était plongé dans une fournaise infernale. Des torrents boueux jaillissent désormais à vos pieds, emplissant l'atmosphère d'une odeur âcre et acide. Des hurlements inhumains comme sortis de nulle part vous déchirent les tympans, à demi-hébétement vous vous écroulez à genoux au milieu de cette rivière de sang putréfiée en vous tenant la tête de peur qu'elle n'explose.

Brutalement la porte à l'autre bout du couloir vole en éclat dans une fracassante explosion et une voix indescriptible agonise vos oreilles d'un tout nouveau tourment.

-Miserable vermine, nul ne peut échapper à notre emprise, persifle l'homme à tête de mouche que vous aviez vu sur le chantier, les flots de sang se fendent sur son passage alors qu'il s'avance vers vous, tel un Moïse damné fendant une mer impure.

Soudain il traverse les quelques mètres qui vous séparent à une vitesse surhumaine et vous décoche un coup si formidable, que vous avez l'impression que tout votre estomac va vous remonter dans le crâne.

Précipité dans les airs comme un vulgaire fétu de paille, vous vous écrasez lourdement sur le sol, le souffle coupé en crachant du sang, tous les os du corps brisés par le choc. Vous perdez connaissance.

Rendez-vous au 38

165

La nuée de frelons de sang se dissipe et bientôt les quelques frelons restant disparaissent au loin.

Poussant un soupir de soulagement et après vous être assuré que vos compagnons allaient bien, vous décidez d'accélérer la cadence.

La suite du voyage se déroule sans encombre et vous arrivez bientôt en vue de Noctrex. Passé les portes de la ville portuaire vous continuez votre route en direction du port.

Vaste installation où une foule de marchands, de soldats et de passants de toutes horizons s'agglutinent autour des nombreux navires de guerre, de marchandises et de transports formant un vaste trafic autour de tout le continent.

-Ici nous trouverons sûrement un capitaine susceptible de nous mener à Grandebourg, vous assure Adlugard tandis que vous mettez pied à terre.

Arrivé à hauteur d'une grande frégate amarrée à un quai, vous êtes soudain appréhendés par un homme petit et maigre, dont les yeux rapprochés et le nez pointu lui donnent une tête de

rongeur.

-Vous cherchez un transport nobles voyageurs ? Vous adresse-t-il d'un sourire avenant. Je me présente, je me nomme le capitaine Barbouillasse.

-C'est possible, rétorque Aldugard en caressant sa barbe, combien pour nous amener à Grandebourg ?

-Oh, seulement 50 pièces d'or éminent étranger, payables d'avance, gazouille-t-il en frottant ses mains l'une contre l'autre.

-Hé bien (en se tournant vers vous et Stridge) soit !

-C'est pas donné, renifle Stridge l'air agacé. Qui nous dit qu'on peut faire confiance à cette tronche de fouine ?

-Ah vous ne commencez pas avec vos manières de bouseuse ! S'énerve Aldugard en la fusillant du regard.

-Je vais t'attraper, je vais te faire asseoir sur ton bâton de vielle chouette grabataire ET JE VAIS...

S'ensuit alors un violent échange verbale tandis que vous essayer de vous interposer entre vos deux compagnons sous le regard hébété du petit capitaine.

Plus tard vous finissez par embarquer à bord du Rivière d'argent, la frégate du capitaine Barbouillasse. Autour de vous les marins s'activent, et bientôt le fier navire lève l'ancre et quitte le port. Vous regardez les lumières de la ville s'éloigner sur le pont avant d'aller prendre vos aises dans la cabine commune du bateau réservée aux invités de marque. Vous vous écroulez sur votre couche avant de sombrer dans un sommeil réparateur, et récupérez 5 points d'ENDURANCE.

Rendez-vous au 306



166

Vous plantez votre épée au sol et tendez vos mains en avant, une puissante boule de feu en jaillit et se dirige à toute vitesse sur Abandon.

Loin de se décontenancé le démon prend soudain une puissante inspiration créant devant lui un véritable tourbillon d'air qui entraîne dans son mouvement la boule de feu jusqu'à ce qu'il l'ait totalement absorbée ! Vos yeux écarquillés de surprise examinent le phénomène quand tout à coup il expire de toutes ses forces renvoyant sur vous un torrent de flammes, votre DEFENSE est de 7 pour savoir si vous réussissez à l'éviter, s'il vous touche vous perdez 2D d'ENDURANCE.

A présent :

Si vous voulez l'attaquer d'un coup d'épée à la tête rendez-vous au 220

Si vous voulez essayer de lui faucher les jambes rendez-vous au 386

Si vous voulez essayer de l'attaquer de côté rendez-vous au 155

Si vous connaissez la technique de la patte folle et désirez l'utiliser rendez-vous au 174

167

Malgré la terrible douleur provoquée par la vague d'énergie psychique, vous parvenez tant bien que mal à prononcer la formule magique de jet de flammes. Flammes que vous utilisez pour consumer les lanières de cuir qui finissent par lâcher prise vous permettant de vous en dégager.

A demi-sonné sur le sol, il vous faut plusieurs minutes avant de réussir à reprendre complètement le contrôle de vos membres engourdis, ne voulant pas rester une minute de plus dans ce lieu maudit vous sortez de la pièce.

Rendez-vous au 339 et effectuez un autre choix. A noter que vous ne pourrez plus revenir ici.

168

D'un mouvement ample vous pulvérisez le miroir, votre épée s'enfonce profondément dans le ventre du conseiller qui titube en arrière en se recroquevillant sur lui-même comme un vieil insecte. Tous les miroirs se volatilisent alors, et le sort d'illusion jeté sur vous disparaît aussitôt, révélant la pièce dans laquelle vous vous trouviez. Située juste en dessous du dôme que vous aviez aperçu dehors.

Poussant un dernier râle le conseiller s'écroule au sol, mortellement blessé. D'un œil satisfait vous vous penchez sur lui alors qu'il essaie de vous murmure quelque chose:

-La femme mourra si vous ne lui donnez pas...

La lueur de vie en lui s'est éteinte, serrant entre ses doigts morts un petit globe de verre. Vous lui arrachez d'un geste vif et le glissez dans votre sac (notez *globe de verre* dans votre *feuille d'aventure*.)

Si vous désirez à présent explorer la pièce rendez-vous au 346, si vous jugez préférable de ne pas lambiner ici vous pouvez sortir de la tour et continuer dans la rue en vous rendant au 139, ou retourner au croisement (rendez-vous au 158). Notez également que vous ne pourrez jamais revenir dans la tour !

169

Vous êtes tiré de votre sommeil par une violente nausée causée par le balancement de la houle sur votre estomac. Aldugard et Stridge quant à eux dorment à poings fermés. Vous sautez de votre lit et après avoir jeté vos vêtements sur vos épaules, vous zigzaguer vers la sortie de la cabine à la recherche d'un peu d'air frais.

Sur le pont le capitaine Rundel scrute impassiblement l'horizon tandis que vous vous accrochez à la balustrade du navire, la tête sortie au maximum hors de vos épaules en essayant de respirer à pleins poumons.

-Vous n'arrivez pas à dormir ? Demande Rundel en gardant les yeux sur l'horizon.

-On peut dire ça comme ça, lâchez-vous dans un souffle en prenant une teinte verdâtre.

-Moi non plus...quelque chose se trame actuellement, la guerre est chose commune, mais quelque chose de nouveau émerge. Quelque chose de pire encore.

Vous répondez par un bruit de déglutition alors que votre estomac vous remonte jusqu'aux gencives quand le marin chargé de l'observation interrompt votre conversation.

-Capitaine capitaine ! regardez, des pirates ! Hurle-t-il en faisant des grands gestes du haut de son mât.

-Des pirates ? Répétez-vous interloqué en relevant la tête.

-Oui, des pirates, rugit Rundel avant de s'élancer vers le gouvernail en criant des ordres à des ses hommes.

En jetant un coup d'œil à l'horizon vous voyez s'en détacher une frégate qui se dirige vers vous à une vitesse affolante. Elle est armée de canons pourvus de bragues fixes situés sur le pont inférieur qui pourraient rapidement vous envoyer par le fond si le vaisseau parvenait à vous rattraper.



Ni une ni deux vous vous précipitez vers la cabine commune afin de réveiller vos deux amis.

-Quoi, on est déjà arrivé ? S'ébroue Aldugard alors que vous le secouez énergiquement.

-Lève-toi vite, des pirates nous attaquent !

Soudain le fracas déchirant d'un canon retentit dans la nuit et la cabine toute entière est secouée comme sous le coup d'un formidable impact. Vous êtes projeté sur le sol.

-Saperlipopette ! S'écrit alors Aludgard en sautant dans ses babouches.

Vous sortez tous les trois à l'air libre et constatez avec stupeur que le vaisseau pirate a déjà jeté sur le Trident ardent des grappins d'abordage. L'air est chargé de l'odeur de la poudre et la voile principale est en flammes, sur le pont les marins sont occupés à défendre leur navire contre des vagues successives de zombis et autres squelettes abordant la caravelle.

-Peste ! Des maudits revenants ! Quelqu'un doit les commander à distance, vous hurle Adlugard. Cherchez le chef !

Stridge quant à elle s'étant déjà lancée à l'assaut des zombis sur le pont.

Voulez-vous chercher un moyen d'accéder au vaisseau zombi à la recherche de leur chef ? (rendez-vous au 56), ou voulez-vous emboîter le pas de Stridge et prêter main forte aux marins ? (rendez-vous au 363)

170

En regardant de plus près, trois tableaux semblent se détacher du lot. Le portrait d'un homme encagoulé entièrement vêtu de noir se tenant debout sur fond rouge, celui d'une femme entre deux âges au regard froid, et celui d'un jeune homme se tenant sous la pluie un parapluie à la main.

Lequel allez-vous inspecter ?

-Celui de l'homme encagoulé rendez-vous au 121

-Celui de la femme entre deux âges rendez-vous au 295

-Celui du jeune-homme rendez-vous au 337

171

Inéluctablement les gardes ne tarderont pas à vous rattraper. Vous jetez un rapide coup d'œil circulaire autour de vous à la recherche d'une cachette, et vous glissez derrière des caisses en vous tenant dans un coin d'ombre accroupi contre le mur. Vous entendez des cliquetis d'armures et de pas se rapprocher, accompagnés de la voix d'Aldugard :

-Il est ici. Là dans la ruelle !

Vous pestez intérieurement contre ce vieux corbeau. Résigné à l'idée de ne pouvoir vous soustraire à son œil qui vous suit partout, vous sortez de votre cachette. Aldugard entouré de plusieurs gardes se tient à plusieurs mètres de vous, il semble profondément déçu et attristé, son visage se chiffonne comme celui d'un enfant contrarié.

-Tu dois te ressaisir, dit-il en marchant lentement dans votre direction, tu vois bien que tu n'es plus toi-même.

Mais vous ne répondez pas, vous attendez juste qu'il s'approche, juste... un peu plus proche. Aldugard s'arrête soudain comme s'il venait de lire vos pensées. Immédiatement vous vous ruez sur lui en poussant un hurlement bestial, mais avant d'avoir pu l'atteindre, il lance sur vous un puissant éclair d'énergie qui vous touche en pleine poitrine. Stoppé net, vous êtes projeté en arrière avant de sombrer dans l'inconscience. *Rendez-vous au 129*

172

Vous vous élancez à toute vitesse soulevant le sable sur votre passage, et décrivez une trajectoire courbe vers le scorpion de manière à vous attaquer à son flanc.

Tandis que le monstre est occupé à donner de furieux coups de pince à d'autres participants devant lui, vous bondissez soudain et abattez de toutes vos forces votre épée entre deux de ses pattes, mais celle-ci ricoche contre sa carapace dure comme du mithril. Pivotant sur lui-même (écrasant un des participants par la même) le scorpion vous projette violemment dans les airs. Vous perdez 10 points d'ENDURANCE, 5 si vous possédez la discipline de l'acrobatie.

Revenez maintenant au 283 pour faire un autre choix.

173

L'homme frissonne d'effroi à l'énoncé d'Abazel.

-Cette... chose est millénaire, c'est un des plus vieux ennemis d'Alderim et sûrement le plus vicieux...

Comme effrayé par le propre fil de ses pensées il sursaute soudain et vous agrippe le bras.

-Vous êtes fou à lier ! Nul n'a jamais réussi à survivre à une de ses attaques psychiques ! Vous n'aurez pas le temps de faire quelques mètres qu'il vous aura déjà pressé le cerveau comme une noix qu'on écrase !

-Et nul n'est exempt de faiblesse ! Assurez-vous agacé en vous dégageant.

-Vous êtes fou, fou, marmonne-t-il en se recroquevillant sur lui-même.

Ces années de servitude ont dû profondément entamer son équilibre mental. Sa détresse vous remplit le cœur de tristesse tant elle est d'une commune mesure avec celle qui fut vôtre pendant toutes ces années, si personne n'était venu pour vous...

Si vous désirez maintenant l'interroger sur le travail qu'il effectue pour le compte des démons rendez-vous au 190, ou sur un moyen d'atteindre le sommet de l'immeuble rendez-vous au 229

174

Vous vous courbez en vous décalant rapidement de côté, et projetez votre bras en direction de son flanc gauche. Abandon esquisse alors un mouvement de parade et comme précédemment vous faites un rapide mouvement sur vous-même pour le frapper à revers, mais il a parfaitement compris là où vous vouliez en venir, et non seulement il évite votre coup avec une facilité déconcertante, mais en profite pour planter la pointe de sa faux de part et d'autre de votre épaule !

Vous perdez 2D d'ENDURANCE, et n'avez pas le temps de rétorquer puisque tirant parti de son avantage, il tente maintenant de vous fracasser le crâne ! Votre DEFENSE est de 6 et vous perdrez 3D d'ENDURANCE supplémentaires s'il réussit à vous toucher.

Maintenant vous voulez rétorquer par un coup d'épée à la tête rendez-vous au 220

Si vous voulez l'attaquer au ventre rendez-vous au 41

Si vous voulez essayer de lui faucher les jambes rendez-vous au 386

Si vous voulez utiliser une boule de feu (si vous maîtriser cette magie) rendez-vous au 166

175

Vous bondissez tel un fauve et après avoir décrit un arc de cercle balancez votre matraque en direction de son visage. Votre matraque fait 1D + 2 de dégâts.

GOULE EN COLERE

DEFENSE contre attaque à la tête: 6

ENDURANCE: 12

DOMMAGES: 1D + 2

Si vous remportez le combat rendez-vous au 70.

Si la goule est toujours debout et malgré qu'il vous semble lui avoir brisé la nuque elle se jette furieusement sur vous en essayant de vous mordre, heureusement pour vous sa lenteur vous permet une DEFENSE de 8.

Si vous êtes toujours vivant vous pouvez réitérez votre attaque et revenir au début de ce paragraphe, si vous désirez cette fois tenter de lui faire perdre l'équilibre rendez-vous au 92

176

Après avoir exécuté un magnifique saut périlleux vous parvenez enfin à quitter la corniche et arrivez dans une crypte en allant au 222

177

Les corps sans vie de vos ennemis sont maintenant étendus sur le sol de la fosse. Vous levez votre épée au dessus de votre tête en signe de victoire en vous tenant les côtes tandis que la foule vous acclame.

Peu après vous êtes de retour dans la salle de préparation, l'homme borgne repart avec Volk, et vous laisse seul avec vos trois autres compagnons.

Vous récupérez 10 points d'ENDURANCE, Rendez-vous au 141

178

Vous bondissez en avant. Avec l'agilité d'un grand acrobate vous parvenez à tenir votre équilibre sur la surface lisse et arrondie du dôme et finissez par atterrir en souplesse sur le toit de la maison. Après quelques rapides et habiles mouvements pour en descendre, vous voilà de nouveau sur la terre ferme. Sans perdre une minute vous continuez rapidement votre ascension de la rue (*rendez-vous au 139*)

179

Autour de vous: un vide insondable baignant dans un silence absolu. Votre répit fut de courte durée puisqu'avant même que vous n'ayez pu pénétrer dans le cercle, une obscurité soudaine s'est répandue tout autour de vous et la chapelle s'est dissoute comme une tâche d'encre se dilluant à la surface d'un liquide.

Vous avancez à tâtons depuis maintenant plusieurs minutes sans parvenir à atteindre de vos doigts quelque surface que ce soit. Et aucun écho ne vient répondre à vos appels, comme si l'espace s'était vidé de toute substance et de toute vie. Vous laissant seul baigné dans les abysses. Vous n'avez pourtant pas perdu connaissance. De ça au moins vous en êtes sûr.

Soudain tout vacille et se transforme en un tourbillon de couleurs bourdonnantes. Le temps lui-même semble se tordre et se déformer sous l'impulsion d'une puissante magie maléfique.

Totalement déstabilisé votre regard cherche un point d'appui au milieu du tumulte indistinct qui danse devant vos yeux, maintenant agité de courbes et de contours sans qu'une forme précise ne s'y fixe vraiment. Comme de l'intérieur d'une aquarelle géante, le tourbillon se stabilise enfin et finit par accoucher d'une crypte que vous reconnaissez immédiatement, puisque c'est précisément celle où vous aviez rencontré Stridge la première fois.

Et vous tournant le dos, examinant le sarcophage...

-Stridge ! Vous criez-vous en courant vers elle.

Mais vous n'arrivez pas à l'atteindre. Incapable de réellement vous mouvoir dans cet espace. Forcé de rester épinglé sur place comme un corps étranger à cette réalité.

Tout à coup un bruit derrière elle l'immobilise, et elle court se tapir dans l'obscurité. Vous vous voyez alors, comme vous le fîtes à l'époque, traverser la salle et passer près du sarcophage, et puis Stridge surgit, vous attaque, vous vous voyez vous débattre avec elle jusqu'à ce que le vampire vous interrompt. Vous pestez intérieurement d'assister impuissant à ce spectacle, quand d'un coin de la pièce, une ombre en mouvement vous fait tressaillir.

Les trois combattants ont maintenant disparu, et tout est redevenu silencieux. Comme si le temps lui-même avait suspendu son vol. Surgissant de la pénombre comme une Némésis, Abandon vous fait face, vous épluchant d'un regard acéré.

-Tu ne fais que retarder l'inéluctable vermine rampante, prophétise-t-il en dodelinant de la tête.

Plus d'échappatoire maintenant, il va falloir combattre !

Votre prise de conscience dans le monde des songes fut à double tranchant, puisqu'à présent le démon est capable de faire quelques breves incursions dans la réalité. Bien qu'il soit un terrible ennemi, il ne peut fort heureusement pas entièrement se matérialiser ici, et tout puissant qu'il soit, sa force en est elle aussi tout autant diminuée.

A présent bonne chance !

Si vous voulez lancer une attaque à la tête rendez-vous au 78

Si vous voulez lancer une attaque au ventre rendez-vous au 398

Si vous le pouvez et que vous voulez lui lancer une boule de feu rendez-vous au 389

Si vous voulez tenter une mise à terre rendez-vous au 392

Si vous savez utiliser la botte de la patte folle rendez-vous au 385

Si vous voulez utiliser un de vos objets sur Abadon rendez-vous au 394

180

Rapide comme l'éclair vous dégainez votre épée et l'abattez de toutes vos forces sur le tableau, le déchirant littéralement en deux.

Au moment où celle-ci l'atteint, l'homme encagoulé, immobile jusque là, surgit du tableau comme d'une porte dimensionnelle et roule sur le sol en poussant un râle de douleur manifestement blessé par votre attaque. La créature se redresse en se tenant les côtes, levant sur vous un regard froid et cruel et se jette sur vous en bondissant dans les airs.

Lancez un dé et soustrayez le résultat à son total d'ENDURANCE (25).

Si vous possédez la discipline de l'acrobatie rendez-vous au 145, si vous n'avez pas cette chance rendez-vous au 330



181

Vous vous réveillez avec un mal de crâne épouvantable, solidement ligoté face à deux individus. Le marchand et l'homme qui vous a sans doute assommé par derrière sont accroupis à vous dévisager. Si on en juge par la trappe au plafond il semble que vous vous trouvez dans un débarras juste sous l'échoppe.

-Tuons-le, propose la crapule en tirant une dague, brûlant de mettre ses paroles à exécution, et jetons le corps dans les égouts.

-Attends, je veux en savoir plus, rétorque autoritairement le marchand, visiblement la tête pensante des deux. Qui es-tu étranger ?

Si vous voulez leur dire la vérité sur la nature de votre mission rendez-vous au 110, si vous préférez mentir et dire que vous n'êtes qu'un simple mercenaire rendez-vous au 352

182

Vous toquez à la porte de la chambre d'Aldugard mais personne ne vous répond, il n'est pas là apparemment.

Si vous voulez aller voir Sil rendez-vous au 43

Si vous voulez aller directement dans la salle du trône rendez-vous au 373

183

Le golem de chair garde l'entrée de la cathédrale et ne laissera personne y pénétrer. Alors qu'il propulse un des hommes de Sil dans les airs d'un revers de main, vous effectuez un roulé-boulé en avant entre ses jambes grosses comme des troncs d'arbres, et avant qu'il n'ait le

temps de se retourner sur vous, le frappez par derrière.

GOLEM DE CHAIR

DEFENSE contre attaque dans le dos: 3

ENDURANCE: 40

DOMMAGES: 2D + 5

Si vous remportez la victoire rendez-vous au 311.

Sinon le golem cherche à vous écraser contre le mur de tout son poids, votre DEFENSE est de 7 lors de cet assaut.

Si vous y survivez, allez-vous l'attaquer à l'épée de face (rendez-vous au 338), de côté (rendez-vous au 217) à l'aide d'un sort de feu (rendez-vous au 30) ?

184

La porte mène directement à une série d'escaliers qui s'entrecroisent. Passant votre tête dans la cage d'escalier vous levez les yeux pour évaluer la possible ascension.

Vous grimpez ainsi pendant plus d'une trentaine de minutes en faisant défiler les étages. Dixième étage, dix-septième étage, dix-huitième, vingtième étage, vingt-cinquième étage... arrivé au vingt-huitième étage l'escalier s'arrête sur une porte que vous empruntez en nage.

Vos longues séances d'entraînement avec Stridge vous ont permis de développer une faculté de vision nocturne quasiment comparable à celle d'un chat. Devinant d'un simple coup d'œil les surfaces à partir des contours et les formes d'un effleurement des doigts, vous êtes rapidement en mesure d'appréhender le couloir qui s'étend devant vous. Bas de plafond, le sol recouvert d'une moquette et les murs d'un lambri rugueux comme du bois. Vous distinguez une porte sur votre gauche et une sur votre droite un peu plus loin, à moins que vous ne continuiez dans le couloir.

Si vous désirez ouvrir la porte sur votre gauche rendez-vous au 44, si vous préférez emprunter celle de droite rendez-vous au 250, si vous préférez continuer à explorer le couloir rendez-vous au 339

185

Plusieurs hommes en robes de magiciens se lèvent à votre entrée dans la chapelle. Un cercle tracé à la craie et des motifs inconnus ont été disposés dans toute la pièce pour accomplir le rituel.

Hypnotisé par le pentacle sur le sol, vous lâchez la main de Stridge sans même vous en rendre compte. Sans quitter le cercle des yeux, votre corps tout entier semble tétanisé, votre respiration s'alourdit dans votre poitrine et se transforme en roulements rauques. Les muscles de vos jambes vous font horriblement mal, autant que si chaque fibre de votre organisme voulait rebrousser chemin, fuir ce lieu béni aux yeux du monde, mais maudit aux vôtres.

Comme sous le joug d'une malédiction que vous seul pourriez percevoir, vous devenez incapable du moindre mouvement et devez vous tenir à une paroi pour ne pas vous écrouler.

On vous empoigne par l'épaule pour vous aider à vous déplacer, mais chaque mètre parcouru vous vide davantage de forces et de conscience. Des points noirs s'agitent devant vos yeux et bientôt forment un océan de vide dans lequel vous tombez.

Rendez-vous au 259

186

Exécutant un roulé-boulé pour éviter les terribles coups de griffe d'Azabel, vous bondissez dans les airs en essayant de lui trancher les ailes.

AZABEL LE PRINCE DEMON
DEFENSE contre coup aux ailes: 10
ENDURANCE: 70
DOMMAGES: 3D

L'épaisse peau d'Azabel divise de moitié tout dommage que vous pourriez réussir à lui causer. De plus la terrible énergie psychique dont il empuantit la pièce vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE à chaque assaut.

Battant l'air de ses puissantes ailes Azabel réussit à vous faire perdre l'équilibre et en profite pour vous essayer de vous labourer les chairs de ses écrasantes mâchoires, votre DEFENSE est de 3, si vos points d'ENDURANCE tombent à zéro rendez-vous au 241.

Si vous êtes encore en vie, vous pouvez tenter de viser ses têtes (rendez-vous au 290), user de votre magie du feu (rendez-vous au 322), ou un coup d'épaule (rendez-vous au 19)

187

-Hm le jeu est divisé en 3 épreuves, certaines en équipe, d'autres non. Pièges, gladiateurs, monstres de la fosse, et pour ceux qui triompheront du tournoi du jour, le choix entre une somme rondelette ou un objet magique très puissant, il entortille son doigt dans ses boucles visiblement surexcité à cette idée.

-Que sais-tu sur ces épreuves ? Insistez-vous.

-Pas grand chose, sinon qu'il faut savoir garder ses forces pour la dernière, mais mon cousin sait de source sûr qu'un scorpion géant a été capturé dernièrement, il tousote, et un gros spécimen avec ça, leur carapace est quasi indestructible. Leur seule faiblesse demeure leur queue et leur ventre. Largement compensée par la dangerosité de leur dard empoisonné !

-Et sommes-nous censés partager le butin ? continuez-vous en suivant des yeux les autres concurrents autour de vous.

-Hé bien (il enjoint votre regard) pas vraiment. Beaucoup de ces nigauds ne dépasseront pas la première épreuve, une étincelle de cupidité passe dans son regard amusé.

Quand enfin la porte s'ouvre sur l'homme borgne de tout à l'heure, braquant tous les regard sur lui:

-La première épreuve va commencer, tous ici y participerez, voyez ça comme une sorte de tri à l'entrée, lance-t-il en riant à gorge déployée.

Vous emboîtez le pas des autres participants dans le couloir menant à la fosse du Colisée d'Alderim. *Rendez-vous au 283*

188

Vous attendez qu'elle esquisse un mouvement d'attaque et, rapide comme une panthère, lui saisissez le bras en y imprimant une brusque torsion, l'obligeant à mettre un genou à terre sous l'impulsion de la douleur.

Mais bien qu'elle pousse un cri strident, le sort dont elle est victime est bien plus fort que son instinct de conservation, et elle n'hésitera pas à vous laisser lui déchirer tous les muscles du bras si ça peut lui permettre de vous planter ses ongles dans le visage.

Contraint de lâcher prise pour ne pas la blesser, la harpie en profite pour vous emboutir les parties génitales d'un virulent coup de coude ! Vous vous pliez en deux en hoquetant de douleur et perdez 4 points d'ENDURANCE.

Sans vous laisser une seconde de répit elle revient à la charge, balançant cette fois son pied en direction de votre tête baissée, votre DEFENSE est de 6 lors de cet assaut, si elle vous touche vous perdrez 3 points d'ENDURANCE supplémentaires.

Maintenant si vous voulez tenter un coup de poing rendez-vous au 244, lui donner un coup de pied rendez-vous au 52 ou tenter une mise à terre rendez-vous au 380

189

Votre contemplation picturale est de courte durée puisqu'une lame particulièrement pointue vient de s'enfoncer dans votre gorge. Quelque chose s'est manifestement furtivement glissé dans votre dos.

Ainsi se termine votre aventure et votre vie, après bien entendu les quelques minutes d'agonie durant lesquelles vous allez regarder semi-consciemment votre sang recouvrir le sol.

190

L'homme aux cheveux blonds humecte ses lèvres tandis que vous l'interrogez sur son travail ici.

-Le projet... le projet Vulcain, je ne m'occupe que des fluides corporels, le vulcain est un golem cybernétique extrêmement puissant. Les démons sont obligés d'utiliser des cadavres humains pour s'incarner ici, ce qui limite de beaucoup leur pouvoir, ils cherchent un réceptacle plus fort et plus résistant, un meilleur réceptacle en somme.

-Et ils ont réussi ?

-Non (il semble réfléchir un moment) pas à ma connaissance en tout cas, le vulcain a une faiblesse majeure selon eux, mais je n'en sais pas plus...

Si vous voulez l'interroger sur le maître des lieux rendez-vous au 173; ou sur un moyen d'atteindre le sommet de la tour sans encombre rendez-vous au 229

191

De l'heure qui suivra dépendra votre victoire ou non quant à la troisième et ultime épreuve du colisée. Escortés par deux gladiateurs, vous arpentez tous les trois le couloir vers la fosse, quand Farion vous tire par le bras, vous glissant quelques mots à l'oreille:

-Méfions-nous du mercenaire, il n'hésitera pas à nous poignarder dans le dos.

L'un des gladiateurs vous donne alors les dernières recommandations et vous souhaite bonne chance suivant le protocole.

Soudain la herse se lève, vous adressez un dernier regard à Farion qui vous répond par un sourire engageant. Vous vous élancez de concert vers la lumière.

Le soleil décline maintenant dans le ciel, et l'agitation dans les gradins est à son comble tout autour de vous.

On peut dire que vous vous attendiez à tout sauf à ça: au beau milieu de la fosse, vêtu d'une cotte de maille en écailles de dragon, visière relevée et armé d'une claymore, l'homme borgne, alias Tendragon, vous fait maintenant face. Ex-esclave qui regagna sa liberté par une succession de sanglantes victoires dans l'arène, et qui devint et reste à ce jour le champion incontesté du Colisée d'Alderim.

Il vous attend les deux mains posées sur le pommeau de son épée d'un air impassible. Son unique œil d'acier ayant eu tout loisir d'observer vos différentes techniques martiales et passes d'arme durant les épreuves précédentes. Un son de cor retentit soudain marquant le début du combat. Tendragon baisse sa visière et brandit son épée, fermement décidé à ce qu'aucun de vous trois ne ressorte d'ici vivant. Et à dire vrai, vous n'êtes pas loin d'avoir le même objectif en tête.

Si vous voulez d'abord attendre de voir quelles initiatives vont prendre Farion et Volk

*rendez-vous au 127, si vous préférez ne pas perdre un seul instant et bondir sur votre ennemi
rendez-vous au 354*

192

Vous soulevez le couvercle de la marmite et vous reculez une main sur votre bouche tant l'odeur qui s'en dégage est épouvantable. Ce sont des morceaux de chair humaine en putréfaction que la goule était en train de faire cuir ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et retournez dégoûté dans le couloir (rendez-vous au 297)

193

Alors que vous traversez le hall à pas feutrés, votre sixième sens vous alerte d'une présence surnaturelle dans les environs. Quelqu'un ou quelque chose garde le second étage, votre intuition vous indique que cette chose se cache derrière une surface rouge représentant quelque chose.

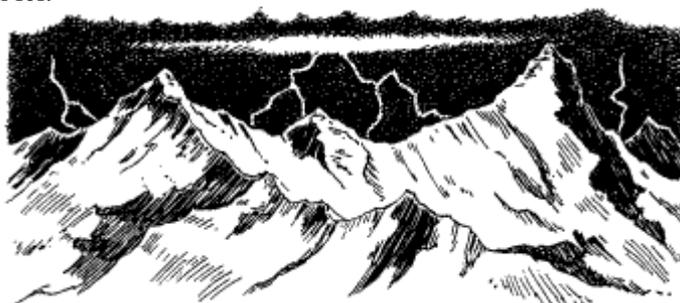
C'est fort de cette mise en garde que vous poursuivez votre chemin en allant au 73

194

D'un mouvement ample vous pulvérisiez le miroir, mais ce n'était pas le bon, un éclair surpuissant traverse la pièce et vous carbonise sur place. Votre aventure s'achève ici.

195

Vous contemplez les traits fins du jeune homme quand subitement vous sentez une lame s'enfoncer dans votre dos, vous vous écroulez sur le sol. La dernière chose que vous voyez est la silhouette de votre assassin se pencher sur vous, son arme ensanglantée à la main. Votre aventure prend fin ici.



196

Les acclamations de la foule culminent tout autour de vous tandis que vous rengainez votre épée épuisé par tous ces combats. Voici enfin venu le moment de votre récompense.

Ayant assisté aux épreuves de sa tribune, un homme visiblement important apparaît au balcon et impose le silence d'une voix forte qui résonne dans tous les gradins.

-Etranger, tu as réussi à passer les épreuves du Colisée et à prendre la place de notre grand champion. Alors champion je te le demande, souhaites-tu la richesse ou la puissance ?

Le choix est vôtre :

Si vous voulez devenir riche rendez-vous au 118.

197

Le musée regorge de reproductions, références et représentations de toutes sortes. Personnages célèbres, monstres sauvages et démons sont juxtaposés sur les deux étages du bâtiment dans leurs vitrines respectives avec un sens certain de la mise en scène. Et c'est d'un intérêt nourri que vous scrutez les différents tableaux qui s'offrent à vos yeux étonnés tandis que vous déambulez parmi les vitrines, vous qui en connaissez si peu sur ce monde. Aucun de ces visages ne vous est connu, à l'exception maintenant de celui du roi.

Vous aussi, auriez-vous pu finir parmi ces idoles ? Coqueluche idolâtrée de la veuve et de l'orphelin, de vos pas infléchir le chant des troubadours et le verbe des poètes. Vous progressez lentement d'un pas mesuré entre les vitrines quand, demeurant interdit dans la pénombre, une silhouette familière se destine à vos yeux.

La statue d'Azabel est si bien reproduite qu'il vous semble qu'il pourrait vous sauter à la gorge à tout moment pour se venger. Mais ce n'est pas sa statue qui vous terrifie le plus, car juste à côté de lui, cette haute stature altière, ce visage d'autant plus monstrueux qu'il s'apparente à celui d'un homme, cette chevelure ennoyée de noirceur et ces mains cuirassées terminées de griffes menaçantes. Vous reconnaissez avec certitude le démon de vos rêves !

La terre semble s'ouvrir sous vos pieds lorsque vous comprenez que vous êtes en face d'Abaddon, le seigneur démon. Vous n'en croyez pas vos yeux, celui-là même qui est à l'origine de la faille, de la destruction de votre monde par les démons. Et de le voir ainsi, sculpture parmi les autres, parmi toutes les autres, le mal incarné banalisé à l'extrême.

La sensation de souillure que vous évoque le lien privilégié qu'il entretient avec vous dans l'intimité de vos rêves vous soulève le cœur et c'est pris de panique que vous vous précipitez hors du musée et dévalez maintenant à toutes jambes l'avenue devant vous.

Voulez-vous poursuivre tout droit ? *Rendez-vous au 360*

Ou tourner à gauche jusqu'à la place du marché ? Rendez-vous au 113

198

Vous avancez avec précaution en vous dirigeant vers l'immonde insecte géant. Le scorpion darde sa redoutable queue, et un autre participant s'écroule bientôt au sol en hurlant, foudroyé par le poison mortel. Votre plan est simple, il tente de vous attaquer avec son dard, vous faites un rapide pas de côté, et en profitez pour le lui trancher d'un puissant coup d'épée.

La mastodonte fait trembler le sol à chacun de ses mouvements, et déjà plus de la moitié des autres participants sont morts. Fancier quant à lui garde ses distances et essaie de lui décocher des flèches sans succès.

Vous rapprochant dangereusement du monstre, vous poussez un hurlement pour tenter de couvrir le bruit de la foule et d'attirer son attention, il lève soudain sa queue dans les airs prêt à frapper. Ni une ni deux vous vous cabrez sur vous-même, et esquivez habilement sa fulgurante attaque, d'un rapide mouvement de moulinet votre épée fend l'air, et tranche aussitôt la queue de la bête. Du sang noir et gluant jaillit de la plaie et l'effroyable scorpion tremble de tous ses membres et se soulève soudain. Laissant l'espace d'un bref instant son ventre à découvert.

C'est le moment de porter l'estocade ! Vous plongez magistralement en avant sous les cris d'acclamation de la foule, et enfoncez de vos deux mains votre épée jusqu'à la garde au plus profond de ses entrailles. Un flot de tripes et de sang noir vous inonde, frappé à mort le monstre est secoué de violents spasmes, avant de s'écrouler au sol sur le dos, ses pattes recroquevillées sur elles-mêmes.

Une clameur impressionnante s'élève des gradins alors que les trompettes marquant la fin de l'épreuve sonnent votre victoire héroïque.

Couvert de sang et de sable vous rejoignez tranquillement le couloir par lequel vous étiez arrivé, vous n'avez qu'une demi-heure avant le début de la prochaine épreuve.

Rendez-vous au 236

199

Vous traversez la serre quand cessent subitement tous les piailllements d'oiseaux. Comprenant d'instinct l'évidence d'un danger imminent, vous vous cabrez en portant la main à votre épée. A cet instant précis un hurlement terrible fait vriller vos tympanes. Le monstre hideux qui en est à l'origine ressemble à un assemblage hasardeux entre plusieurs créatures dont certaines étaient vraisemblablement humaines.



Les six mains qui lui tiennent lieu de pattes sont cousues à un corps carapacé au bout duquel

une tête de crocodile et une tête humaine à l'allure dégénérée se disputent les commandes. La créature pousse un grognement effroyable en sortant des fourrés et avance vers vous à la manière d'une araignée abâtardie qui ramperait à moitié sur le sol. Vous n'avez pas le choix, il va falloir combattre ! Que comptez-vous faire ?

Vous lancer sur elle et tenter de donner un violent coup d'épée à l'une de ses deux têtes ? (rendez-vous au 336)

Lancer un sort de boule de feu ? (rendez-vous au 34)

Effectuer une roulade pour la contourner et lui donner un coup d'épée dans le dos ? (rendez-vous au 147)

200

Dans ce secteur du chantier il n'y a qu'un garde en poste, bien qu'il soit lourdement armé d'un fusil dernier cri. Excessivement rares sont les mouvements de révoltes parmi les populations, aussi il ne l'est pas de ne voir seulement qu'une poignée de gardes pour une multitude d'esclaves.

L'homme en question est apparemment très surpris par votre initiative.

-Toi retourne travailler, somme-t-il à votre approche.

-Je me posais simplement la question... au sujet de cette visite importante...

-Et pas qu'un peu effet, crache-t-il sur le sol, c'est un des pontes de l'Empire qui va venir, maintenant retourne travailler avant que je m'énerve ou que ton contremaître te passe un savon!

En retournant à votre mur vous repensez aux paroles du vieil homme en pyjama, comment disait-il s'appeler déjà ? Aldebartruc ? Vous êtes peut-être en train de perdre pied, suggérez-vous en votre quant-à-soi. Malgré tout vous avez l'intime conviction que quelque chose va bientôt se jouer pour vous.

Une éternité s'écoule avant qu'enfin des éclats de voix n'en fassent l'écho. Des gardes s'agitent çà et là: la visite approche. Rendez-vous au 36.

201

Les yeux du gros marchand se chargent de béatitude lorsque vous agitez l'amulette ensanglantée d'Ascobal sous son nez.

-Mirvillôss ! Vous avi fait oune tri bon travôlle ! Vous rendre boune service à mouâ ! Vous ites magnifique ! Vous...

Vous l'attrapez par le col d'un geste virulent; votre œil assassin planté au fond de ses rétines.

-Tu commences à me taper sur le système avec ton accent de métèque, alors aboule la récompense ou je te fais bouffer tous tes coussins et me sers moi-même !

Blêmissant à vue d'œil, il s'empresse de fouiller dans un coffre au fond de la tente. Au bout du compte il se retourne une statuette à la main.

-Ca ître Statouette magique da ! Grôss pouissante et tri chire si vous voulé beaucoup di l'or !

Vous l'examinez tandis que le marchand s'affale sur ses coussins en soufflant comme un bœuf pour reprendre des couleurs. Elle représente un démon ailé, replié sur lui-même et juché sur un petit socle. Vous seriez bien incapable de dire si elle vaut quelque chose, encore moins de déterminer si elle est pourvue du moindre pouvoir magique.

-Et qu'est-ce qu'elle sait faire cette jolie statuette ?

-Elle peut invôquer oune grand dimoune pour ti protéger, oune seule fois oune seule, mais

dimon tri pouissant !

Quand le son strident d'une cloche parvient à vos oreilles. Aussitôt le gros marchand se redresse sur son séant et claque des mains.

-L'alarme générale, la ville est attaquée ! S'écrit-il dans un Aldérimien impeccable ayant subitement perdu son accent sous le coup de l'émotion.

La tente tout entière et tous les objets autour de vous sont aussi sec aspirés dans un tourbillon, et bientôt absorbés dans une simple petite valise magique que le marchand emporte avec lui en détalant comme un lièvre. Dans la cohue générale de la place du marché, comment auriez-vous pu remarquer qu'Aldugard et quelques gardes s'étaient approchés de votre position ? Une rouste sur la nuque vous expédie illico chez Morphée (notez tout de même la statuette dans votre *feuille d'aventure*.)

Rendez-vous au 129

209

Accompagné d'un autre volontaire, vous suivez l'homme et ses gladiateurs à l'intérieur de l'édifice par une entrée annexe souterraine. Après avoir traversé un long couloir, il vous demande de patienter dans une salle en attendant votre tour.

A l'intérieur une dizaine d'autres hommes sont déjà là, affairés à s'échauffer et à s'équiper d'armes et autres pièces d'équipement laissés à leur disposition avant le combat.

Vous vous appuyez contre un mur de la pièce, songeur. En vous demandant si vous devrez eux aussi les combattre. Qu'est-ce qui peut bien pousser des hommes, libres apparemment, à venir risquer leur vie pour un quelconque prix ?

Le portrait idyllique d'Alderim que vous avait brossé Aldugard semble au final bien incomplet, et masquer bien des cruautés et des imperfections sous la couche de verni dans cette partie du monde prétendument bienveillante. Les démons eux au moins assument cette nature qui les porte à pratiquer le mal, à asservir les autres ou à les massacrer, et ne prétendent rien d'autre.

Et alors que vos pensées vous enivrent d'un profond sentiment de dégoût, un jeune elfe en tenue légère, armé d'un arc et de flèches s'approche de vous. Ses traits sont fins, ses yeux noirs, ses long cheveux aussi bruns que sa peau est hâlée. Il y a quelque chose chez lui qui rappelle encore l'enfance.

-Mon oncle Ondal a déjà participé à ce type d'épreuves dans sa jeunesse vous savez, c'est grâce à ça qu'il a pu acheter sa ferme. Quant à moi je me nomme Fanior ! Ses grands yeux brillent de malice et un sourire complice accompagne ses dires.

-Et épris d'un stupide rêve de gloriole tu es venu ici pour te faire tuer, rétorquez-vous avec mépris, irrité jusqu'aux poils.

-Pour sûr non ! Je peux abattre une mouche entre les deux yeux à cent lieues à la ronde ! Renchérit-il en gonflant sa poitrine.

Et tandis qu'il péroré avec enthousiasme sur ses futurs exploits, voyant sans doute en vous un aventurier confirmé - les aventuriers dépassant la trentaine à Alderim étant, par définition, suffisamment adroits pour avoir su survivre - un sentiment étrange vient troubler le lac de noirceur qui recouvre votre cœur. Si une partie de vous aurait bien envie de lui encastrer brutalement la tête dans le mur pour le faire taire, une autre cependant éprouve de la sympathie pour ce jeune elfe plein de vitalité adolescente et bavard comme une pie. Et c'est précisément ce conflit en vous qui vous irrite autant !

En signe d'acquiescement vous grognez un «hmpft» et croisez les bras.

Si vous voulez en profiter pour lui demander s'il sait quelles épreuves vous attendent rendez-vous au 187, si vous préférez l'attraper par le col et lui dire de vous laisser en paix rendez-vous au 342

203

L'endroit dans lequel vous vous trouvez à présent est totalement différent, de celui de vos songes, où vous aviez rencontré Abadon. Une vaste esplanade de plusieurs kilomètres flottant au dessus d'un néant d'étoiles insondable, au bout de laquelle une éblouissante lumière semble tout engloutir comme un puissant soleil.

D'un côté de la grande plate-forme, un globe colossal, énorme comme une planète, s'anime de couleurs et projette des images les unes après les autres à une grande vitesse. Celles de grands immeubles froids, d'hommes à l'œil vide, d'étendues bétonnées jusqu'à l'horizon. Vous vous pétrifiez sur place, reconnaissant immédiatement ce monde que vous ne connaissez que trop bien.

De l'autre côté, et à la même distance, un autre globe projette lui aussi des images. Mais cette fois de landes verdoyantes éclairées d'une toute autre lumière, de nuées de démons déferlant sur une ville. Il vous semble entrevoir Sil et le roi, aux prises avec un dragon. Seriez-vous dans l'entre-deux monde ? La faille dimensionnelle ?

-C'est exact...mon ami, Souffle soudain une voix fatiguée.

Vous vous retournez sur vous-même et à votre grande surprise vous apercevez Aldugard s'écroulant sur le sol dans un râle à seulement quelques mètres de vous.

-Aldugard ! Criez-vous en courant lui porter secours. Il a l'air salement blessé, du sang ruisselle abondamment entre les mains tremblantes qu'il presse contre une plaie ouverte.

Vous vous mettez torse nu et utilisez votre tunique comme compresse.

-Je n'en ai plus pour... très longtemps, halète doucement votre vieux compagnon en s'accrochant à vous. Ecoute... moi, tu dois... fermer la faille... détruire Aba... don.

-Mais qu'est-ce qui s'est passé ? Lâchez-vous paniqué, vos yeux révoltés d'horreur sur tout ce sang qui s'écoule lentement sur le sol.

-Ecoute-moi... il n'y a qu'une... façon d'en finir... tu dois... jeter le talisman... dans le vide...

-Je ne veux pas que tu meurs Aldugard, hoquetez-vous d'une voix plaintive en pressant du mieux que vous le pouvez votre tunique maintenant écarlate. Mais rien de ce que vous faites ne semble capable de ralentir l'hémorragie. Le cœur déchiré d'impuissance, vos yeux s'embuent de larmes tandis qu'un doux sourire s'esquisse sur son visage ridé.

-J'aurais aimé... avoir... un fils comme... toi, expire-t-il dans un dernier souffle, ses yeux soudain figés dans l'éternité.

Vous restez là à sangloter, serrant contre vous le corps sans vie de votre vieil ami pendant de longues minutes. Et il vous en faut encore plusieurs autres pour enfin vous relever. Le talisman en forme de croissant de lune à la main, maculé du sang de votre compagnon.

Allez-vous le jeter dans le vide comme vous l'a demandé Aldugard ? Rendez-vous au 332

Ou préférez-vous céder à votre envie bouillonnante de traquer Abadon et de l'affronter dans un ultime duel ? Rendez-vous au 367

204

D'un mouvement ample vous pulvérisez le miroir, mais ce n'était pas le bon, un éclair surpuissant traverse la pièce et vous carbonise sur place. Votre aventure s'achève ici.

205

L'Ordicron n'est pas très résistant, une attaque bien placée pourrait suffire à le détruire,

cependant sa dangerosité extrême compense largement sa faiblesse.

Bondissant de votre cachette, vous foncez à toute vitesse vers l'implacable monstre informatique. Les balles tirées autour de vous vous frôlent et font exploser tout ce qui se trouve sur leur passage. A seulement quelques mètres de l'énorme ordinateur, vous poussez un cri et levez votre épée au dessus de votre tête, mettant toute votre rage dans cette attaque désespérée.

ORDICRON

DEFENSE contre attaque à l'épée : 7

ENDURANCE : 10

DOMMAGES : 2D

Si vous sortez vainqueur de cette confrontation rendez-vous au 25. Sinon, le visage de l'Ordicron ouvre soudain la gueule et une violente décharge électrique en surgit à une vitesse affolante ; votre DEFENSE est de 6 contre cette attaque. Si vous êtes encore en vie, vous pouvez utiliser votre magie du feu (si vous possédez cette discipline) en vous rendant au 49, ou revenir au début de ce paragraphe.

206

Le nécromancien émet un cri étranglé au moment où votre épée lui tranche la gorge. Il tombe à genoux, ses bras battent l'air de gestes frénétiques, cherchant vainement un souffle qui lui échappe, ses yeux révulsés se remplissent de larmes avant qu'enfin il ne s'écroule : raide mort. Son sceptre roule sur le sol et la boule d'énergie qui permettait d'animer les zombis éclate en produisant un bruit perçant.

Les nombreux zombis qui attaquaient le Trident Ardent reprennent aussitôt leur état naturel de cadavres, et d'un commun mouvement s'affaissent jusqu'au dernier. Une clameur de victoire s'élève alors parmi les marins survivants tandis que vous brandissez dans les airs le sceptre comme un trophée de guerre.

Plus tard à la nuit tombée, dans la cabine du capitaine Rundel, celui-ci vous fait un rapport sur la situation les deux poings appuyés sur la table. Vos visages éclairés par des bougies sont penchés sur une carte maritime.

-Nombre de mes hommes sont morts, et les dégâts causés par la bataille furent considérables, il va nous falloir une journée entière pour pouvoir repartir, peut-être même deux. Nous avons tous besoin de repos, je crois.

Le lendemain vous discutez avec Stridge et Aldugard de la suite des événements dans votre cabine commune.

-Aldugard, il serait peut-être temps de nous en dire plus... sur ce qui nous y attend, lancez-vous.

-Hmm, certes, acquiesce-t-il pensivement. Comme vous le savez, les démons ont profité d'une faille entre nos mondes pour prendre le pouvoir sur le tien, dans le but de s'accaparer un peu plus de puissance, dans celui de renverser Faliwyn. Mais ce n'est pas tout, car même si les démons ont emprunté la faille et étaient jusque là les seuls à pouvoir le faire, ils n'en sont pas à l'origine. Ils n'ont fait que saisir une occasion qui s'est présentée à eux (il marque un temps de silence et fait quelques pas dans la pièce.) Il y a de cela une trentaine d'années une grande bataille eut lieu à Chateausuif, qui nous opposa à leur maître, Abadon le redouté seigneur démon. Beaucoup de braves y laissèrent la vie, beaucoup d'autres ne purent jamais s'en remettre, mais nous parvînmes finalement à le vaincre au prix d'un terrible combat. Du moins c'est ce que nous pensions, jusqu'à ce que bien des années plus tard, nous apprîmes qu'une faille avait été ouverte. Une déchirure dimensionnelle ouverte précisément le soir où Abadon tomba...

-Il a donc réussi à survivre, commentez-vous pensivement.

-Le but ultime des démons est de le ramener ici, voilà pourquoi ils veulent agrandir le passage... jusqu'à présent, nous étions incapables d'interagir avec ton monde et d'empêcher

les démons d'agrandir la faille, mais grâce à toi nous avons pu emprunter une porte, et détruire le démon en charge de maintenir la faille sous leur contrôle.

-Azabel...

-Exact, et le plus prodigieux dans l'histoire c'est que tu as acquis une force extraordinaire qui grandira sûrement encore dans les temps à venir. Chateausuif abrite la chapelle de la déesse Laurathiah, l'endroit de Faliwyn où se concentrent les plus puissantes énergies magiques, de par le mystérieux pouvoir qui sommeille en toi, nous allons refermer la faille et détruire Abaddon une fois pour toutes. Voilà pourquoi nous y sommes attendus.

Bientôt les travaux de restauration sont terminés, et c'est fort du sentiment d'appartenir à l'histoire des deux mondes que vous arrivez enfin aux rivages de Grandebourg. Vous qui jusqu'à présent n'était rien parmi la multitude. Vous récupérez 10 points d'ENDURANCE.

Après avoir débarqué, Rundel et ses hommes vous font leurs adieux et vous souhaitent bonne chance dans vos aventures. Rendez-vous au 260

207

Les frelons de sang forment une masse compacte autour de vous. Ils sont à combattre comme un seul et même adversaire tandis que vous faites tourner votre épée au dessus de votre tête pour en frapper le plus possible.

FRELONS DE SANG

DEFENSE contre épée: 5

ENDURANCE: 16

DOMMAGES: 1D

Si vous sortez vainqueur du combat rendez-vous au 165. Sinon, vu le nombre écrasant de vos petits mais très teigneux ennemis, il vous est difficile d'éviter leurs nombreuses piqûres, votre DEFENSE est de 6.

208

Une once d'agacement se manifeste sur ses traits tandis que vous abattez son dernier chien. Azabel exécute alors quelques mouvements rapides et des dizaines de poignards de matérialisent dans les airs.

-Je vais t'écorcher vif petit insecte ! Eructe-t-il en lançant les poignards sur vous.

Lancez deux dés, si vous possédez la maîtrise de la parade ajoutez 2 points au résultat, si vous possédez le don d'acrobatie ajoutez 2 points au résultat, si vous possédez la maîtrise de l'épée rajoutez un au résultat, si le résultat obtenu est égal ou supérieur à 9 rendez-vous au 24, sinon rendez-vous au 238

209

Vous passez vivement la bague d'os à votre doigt et tendez celui-ci vers Abandon en priant le ciel que quelque chose se produise. Ce qui est le cas puisque qu'en effet cette bague d'os que vous aviez volé à ce pauvre Agram est maudite ! Le rire d'Abandon retentit de plus belle alors que votre sang se fige dans vos veines, vous transformant des pieds à la tête en une statue d'ossement. C'est la fin de votre aventure.

210

Vous avancez péniblement à quatre pattes pendant de longues minutes et la flamme de votre torche finit par s'éteindre.

Subitement un grésillement se fait entendre derrière vous ! Se rapprochant de plus en plus de votre position, la créature qui en est à l'origine continue à siffler à mesure qu'elle gagne du terrain.

Il vous est à ce stade impossible de vous retourner. Vous entreprenez de faire machine arrière quand une douleur fulgurante vous parcourt l'échine. Quelque chose est en train de vous dévorer les chairs sans que vous ne puissiez faire quoi que ce soit d'autre que d'hurler, et vous ne tarderez pas à y succomber. Votre aventure se termine ici.

211

Votre colère prenant le pas sur votre dégoût, vous attrapez le mendiant aux dents pourries par le col et vous mettez à le secouer comme un prunier.

-Misérable imbécile ! Je vais t'apprendre à te payer ma tête !

Il se met alors à gémir et à trembler de tous ses membres en vous suppliant de ne pas lui faire de mal. La frayeur dans son regard maladif est bien trop intense pour qu'elle soit feinte. Par ailleurs, cet homme passablement aviné est bien plus maigre que ses guenilles ne le laissent à penser. Devant ce triste spectacle, vous vous sentez plein de vergogne de vous en être ainsi pris à un pauvre nécessiteux qui ne cherche au final qu'à s'en sortir dans un monde hostile. Après l'avoir doucement reposé sur le sol, vous éloignez rapidement d'eux.

Maintenant vous voulez pénétrer dans la taverne rendez-vous au 133, si vous voulez continuer à suivre la ruelle rendez-vous au 356

212

Bien que probablement diminué par votre attaque surprise, l'homme encagoulé ne semble nullement affecté à présent. Evitant maladroitement la grêle de coups qu'il lance sur vous avec une précision mortelle, vous esquissez sur lui un mouvement rotatif de votre lame.

HOMME ENCAGOULE

DEFENSE contre coup à la tête: 7

ENDURANCE: 15

DOMMAGES: 1D + 2

Si vous remportez la victoire rendez-vous au 130.

Si vous l'avez raté ou que votre ennemi est toujours vivant, il virevolte subitement sur lui-même abattant sur vous une pluie de coups répétés, votre DEFENSE est de 7.

Si vous êtes toujours vivant voulez-vous tenter une mise à terre (en allant au 123) ou utiliser sur lui un sort de feu (si vous possédez cette magie) en allant au 333

213

Vous vous retournez vers le garde qui vous fait signe d'approcher, vous vous exécutez sans broncher prêt à dégainer à tout moment.

-Tu vas nous suivre bien gentiment, et...

Frappant comme le cobra, votre lame fend l'air et lui sectionne la gorge. Les autres tirent aussitôt leurs épées et se jettent sur vous comme un seul homme.

GARDES
DEFENSE: 7
ENDURANCE: 17
DOMMAGES: 1D + 2

*Vous parrez adroitement la plupart de leurs coups, votre DEFENSE est de 8.
Après le premier assaut, vous pouvez fuir à tout moment en vous rendant au 276, si vous remportez le combat rendez-vous au 82*

214

L'auberge est particulièrement calme en dépit des quelques habitués accoudés au bar en guise de clientèle, et à première vue il n'y a malheureusement nulle trace d'Aldugard dans les environs.



Visiblement accoutumée aux lieux, Stridge vous donne une tape sur l'épaule et va s'asseoir à

une table pour commander à boire. Les chandelles du vieux lustre suspendu au plafond font danser les ombres sur les murs. Dehors la pluie commence à tomber et le son du cliquetis des gouttes sur les toits vous emplit d'un étrange sentiment de lassitude. Qu'allez-vous faire ?

Demander à l'aubergiste s'il a vu Adlugard en vous dirigeant au 10 ou rejoindre directement Stridge pour lui tenir compagnie en attendant qu'Aldugard arrive au 66 ?

215

Sans un mot vous enfermez la mère et ses enfants dans la chambre dont vous bloquez la porte avec une chaise. Vous descendez au rez-de-chaussé qui donne sur une grande cuisine et un petit salon. Avec intérêt vous regardez par les différentes fenêtres autour de vous à la recherche de celle qui pourrait vous offrir le meilleur angle de vue sur les événements qui se déroulent dehors. Et en effet l'une d'elles donne directement sur la place !

Vous tenant adossé au mur, vous glissez un œil au dehors en jubilant, la place est quasi-vide à présent. Le silence qui y règne n'est qu'un prélude au désastre à venir. Vous vous laissez glisser sur le sol pris par une fatigue soudaine, votre tête est lourde et vos muscles vous font mal, assis sur le sol vous respirez faiblement alors que votre vue se trouble. Vous perdez connaissance. *Rendez-vous au 129*

216

Vous sentez le contenu du flacon au liquide transparent, mais aucune odeur ne s'en dégage, et c'est au petit bonheur la chance que vous vous décidez à y tremper les lèvres.

C'est alors qu'une brûlure soudaine vous parcourt toute la mâchoire ; vous venez de goûter à un acide particulièrement corrosif ! Vous perdez 5 points d'ENDURANCE et avez lâché le flacon qui éclate sur le sol en répandant de l'acide partout dans votre mouvement de recul. Hors de question de risquer de remettre les pieds là dedans !

Vous quittez la pièce en vous rendant au 154

217

La lenteur du titanesque golem vous permet de vous glisser de côté et de lancer un coup d'épée contre son énorme flanc sans difficulté.

GOLEM DE CHAIR

DEFENSE contre attaque de côté: 4

ENDURANCE: 40

DOMMAGES: 2D + 5

Si vous êtes victorieux rendez-vous au 311.

Si le golem est encore debout ou que vous avez raté, il essaie de vous attraper entre ses doigts pour vous presser comme un citron, votre DEFENSE est de 8.

Si vous êtes encore en vie, voulez-vous l'attaquer à l'épée de face (rendez-vous au 338), à l'aide d'un sort de feu (rendez-vous au 30) ou l'attaquer de dos (rendez-vous au 183) ?

218

Vous appuyez sur le bouton, et l'onde d'énergie qui alimentait le paratonnerre s'éteint. Un éclair déchire alors le ciel et vient frapper le sol entre vous et le golem en faisant voler en éclat toute une partie du dôme sous une pluie de verre.

-Quand on doit de l'argent on rembourse ! Hurlé Azabel dont la santé mentale laisse de plus en plus à désirer.

Quand un deuxième éclair descend du ciel et vient frapper votre épée ! Une vive sensation d'électrocution vous fait lâcher celle-ci par réflexe. Pressant votre main engourdie contre vous vous entrevoyez soudain comment vous en sortir.

Si vous parveniez à planter votre épée quelque part sur le golem, vous pourriez faire en sorte que celui-ci prenne la foudre ! Avec un peu de chance c'est là la fameuse faiblesse du Vulcain !

Vous ramassez rapidement votre arme et vous ruez sur le golem à toute vitesse.

Quelle partie de son corps allez-vous viser ?

La jointure jambe gauche/buste ? (rendez-vous au 324)

La jointure jambe droite/buste ? (rendez-vous au 85)

La jointure bras gauche/buste ? (rendez-vous au 132)

La jointure bras droit/buste ? (rendez-vous au 233)

219

Alors que vous contemplez le tableau une vive douleur vous arrache un hurlement, vous vous écroulez sur le sol alors que votre vue se brouille. Vous ne saurez jamais qui gardait ses lieux. Votre aventure se termine ici.

220

Traversant les quelques mètres qui vous séparent d'Abandon à une vitesse folle, vous poussez un hurlement en bondissant dans les airs pour l'atteindre à la tête. Mais contre toute attente, il dévie votre lame d'un simple coup de corne, et vous attrape à bras-le-corps avant que vous n'ayez pu vous réceptionner. Son visage à quelques centimètres du vôtre exhale un souffle putride, et vous avez l'impression que vos côtes vont céder d'un moment à l'autre sous la terrible pression d'acier qu'il exerce sur vous. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE en poussant un cri étouffé.

Si vous possédez la technique de l'acrobatie rendez-vous au 365

Si vous voulez utiliser un sort de feu pour lui faire lâcher prise (si vous possédez cette magie) rendez-vous au 239

Si vous ne possédez aucune de ces techniques rendez-vous au 142



221

Stromaxaz tente de vous décapiter en poussant un hurlement effroyable, ses multiples coups fendent l'air en direction de votre tête comme une pluie de haches. En vous décalant du côté de son épaule blessée vous avez suffisamment de latitude pour plonger le bras en avant avant d'effectuer un demi-cercle de votre lame en direction de son casque.

STROMAXAZ GRAVEMENT BLESSE

DEFENSE contre coup à la tête: 7
ENDURANCE: 40
DOMMAGES: 2 D

*Si vous abaissez son endurance à dix ou moins rendez-vous au 291.
Si vous avez ratez ou s'il est encore vivant, Stromaxaz se rue soudain sur vous et tenter de vous envoyer dans le décor à la manière d'un buffle à la charge, votre DEFENSE est de 7.
Si vous êtes encore vivant, vous pouvez maintenant l'attaquer au ventre en vous rendant au 32, lui lancer une boule de feu (si vous le pouvez) rendez-vous au 328, de côté rendez-vous au 81*

222

Vous voici dans une crypte tout ce qu'il y a de plus sinistre. D'un coup d'œil circulaire vous faites un rapide inventaire des lieux. Une salle arrondie d'environ 200m². Il y a de nombreuses toiles d'araignées qui pendent lamentablement comme des linceuls émaillés de crasse au plafond voûté en berceau et les murs sont ternes et ornés de plusieurs fragments de colonnes. Un grand sarcophage de pierre trône au milieu de la pièce, à l'autre extrémité une lourde porte de chêne indique une sortie. Des particules de poussière en suspension s'écoulent d'un rayon de lumière filtrant à travers la voûte fissurée. Pas de doute vous êtes très proche - sinon en face - de la sortie !

Vous pouvez cependant tenter d'ouvrir le sarcophage en allant au 67 ou directement tenter d'ouvrir la porte pour rejoindre la surface au 350

223

L'un des gladiateurs lance sur vous son filet pour vous immobiliser, mais vif comme l'éclair vous lever votre bouclier et le filet vient s'enrouler autour de votre bras. Vous tirez brutalement dessus d'un coup sec, faisant momentanément perdre l'équilibre à votre ennemi, et profitez de cet angle pour lui porter une attaque à la tête.

GLADIATEUR AU TRIDENT DEF: 6 END: 10 DOM: 1D + 3
GLADIATEUR A LA HACHE DEF: 8 END: 12 DOM: 1D + 1
GLADIATEUR A LA MASSUE DEF: 7 END: 11 DOM: 1D + 2

*Si vous êtes victorieux rendez-vous au 177.
Sinon, les gladiateurs vous attaquent l'un après l'autre en tournant tout autour de vous de manière méthodique, vous ne pourrez parer qu'un seul coup durant l'assaut, votre DEFENSE est de 5 s'il en reste trois, de 6 s'il en reste deux, et de 7 s'il n'en reste qu'un.
Si vous êtes encore en vie vous pouvez riposter par une attaque au ventre en vous élançant au 347 aux jambes en bondissant au 268 ou préparer, ou par une boule de feu (rendez-vous au 62)*

224

-Qu'il en soit ainsi, s'exclame l'homme en levant un bras.
Peu après un grand nombre de gladiateurs pénètre alors dans la fosse et se dispose autour de vous tandis que des trompettes sonnent votre victoire. Ils sont suivis d'une procession officielle d'individus transportant un coffre qu'ils déposent devant vous.
Alors que vous l'ouvrez votre visage s'illumine en posant les yeux sur une magnifique épée, à

la lame finement ciselée de motifs magique. Elle transpire la puissance, et permet de faire des DOMMAGES s'élevant à 1D + 5. De plus en échange de votre ancienne épée, 500 pièces d'or vous sont offertes (notez les caractéristiques de votre nouvelle *arme* ainsi que cette petite fortune dans votre *feuille d'aventure*.)

Il est temps à présent de quitter le Colisée d'Alderim, demain une autre épreuve du jour commencera, et apportera son lot de victoires et de morts.

Retournez maintenant au 158, en notant que vous ne pourrez plus retourner à l'arène et récupérez 20 points d'ENDURANCE.

225

Les lanières de cuir prennent subitement vie à l'instant même où vous vous asseyez sur la chaise et vous ceinturent fermement.

Si vous possédez la discipline de bouclier psychique rendez-vous au 64, sinon rendez-vous au 329

226

D'une vrille dans les airs vous esquiver un puissant coup de faux vertical. Dès réception, vous vous jetez sur le côté entraînant votre épée dans votre mouvement dans une pluie d'étincelles avant de brusquement lui porter une attaque à la cuisse lui arrachant un hurlement de douleur (ainsi que 4 points d'ENDURANCE.)

Mais vous êtes trop proche de lui et êtes incapable d'éviter le revers de main qu'il vous balance en pleine mâchoire en se redressant (vous perdez 3 points d'ENDURANCE). Il rugit soudain une incantation en langage de démon avant de disparaître en fumée !

Il pourrait être n'importe où à présent. Si vous possédez la discipline du sixième sens rendez-vous au 396, sinon rendez-vous au 308

227

Vous faites rapidement danser vos doigts devant votre visage tandis que vous récitez les quelques dernières syllabes du sort de boule de feu. Une puissante sphère enflammée fuse à toute vitesse sur Abandon, qui bondit de côté pour l'esquiver, sa DEFENSE est de 6, si vous le touchez il perd 2D d'ENDURANCE.

Il contracte soudain ses muscles et des piques surgissant de sa peau déferlent sur vous ! Bien que vous parveniez à les éviter dans leur grande majorité, l'un d'eux vous traverse la jambe, le venin se répand aussitôt dans votre organisme en une vive douleur. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE, et perdrez 2 points supplémentaires lors des 2 prochains assauts. De plus, l'engourdissement provoqué par le poison vous empêchera désormais d'utiliser la botte de la patte folle, et ce jusqu'à la fin de ce combat.

A présent:

Si vous voulez lancer l'assaut par un coup d'épée à la tête rendez-vous au 71

Si vous voulez l'attaquer au ventre rendez-vous au 321

Si vous voulez l'attaquer de côté rendez-vous au 399

Si vous voulez essayer de lui faucher les jambes rendez-vous au 386

228

D'un mouvement ample vous pulvérisez le miroir, mais ce n'était pas le bon, un éclair surpuissant traverse la pièce et vous carbonise sur place. Votre aventure s'achève ici.

229

Vous interrogez Nolan sur ce qu'il sait à propos d'un éventuel moyen de parvenir en haut du gratte-ciel. Il se gratte la tête semblant chercher dans ses pensées.

-Un moyen d'atteindre le dernier étage ? Je crois qu'il y a un passage secret quelque part, j'ai entendu un sous-fifre des démons en parler, parler d'un code à trois chiffre que l'on peut taper quelque part, il se tait un moment. Deux cent soixante quatre je crois... je n'en sais pas plus.

Il se lève d'un bond et vous entraîne avec lui.

-Partez d'ici pendant que vous le pouvez, moi jamais je ne sortirai... mais vous vous avez encore une chance de sortir de cet enfer, retournez d'où vous venez, retournez-y ! Je vais vous faire sortir d'ici.

Vous le suivez dans le laboratoire et après avoir appuyé à divers endroits de la porte un déclic se produit et celle-ci s'entrebâille. Avant que vous n'en ayez franchi le seuil Nolan met la main sur votre épaule.

-Partez d'ici, dit-il d'un air absent avant de refermer la porte derrière vous.

De retour dans le couloir, vous avez le choix entre franchir la porte de tout à l'heure (rendez-vous au 250) ou continuer à suivre le couloir au 339

230

Le nécromancien émet un cri étranglé au moment où votre épée lui tranche la gorge. Il tombe à genoux, les bras agités de tremblements, cherchant vainement un souffle qui lui échappe, ses yeux révulsés se remplissent de larmes avant qu'enfin il ne s'écroule: raide mort. Son sceptre roule sur le sol, et avec lui la boule d'énergie qui permettait d'animer les zombis. Elle se fissure sous le choc et éclate en produisant un bruit perçant.

Dans la pièce, une potion attire plus particulièrement votre attention ainsi qu'un crâne sculpté dans du cristal, vous décidez de les emporter avec vous (notez potion *anti-douleur* et *crâne de cristal* dans votre *feuille d'aventure*.)

Vous passez la tête par l'ouverture ainsi formée dans le sol et brandissez le sceptre du nécromancien en signe de victoire.

Plus tard, enfin parvenus à l'air libre, vous embarquez avec vos amis dans une petite barque et vous éloignez de la frégate qui, l'incendie lui ayant rongé la coque, s'enfonce peu à peu dans l'eau, engloutie par l'océan dans le silence de la nuit.

Le vent nocturne balaye vos cheveux tandis que vous ramez énergiquement en regardant le mât du Rivière d'argent disparaître dans les flots.

-Nous ne devrions pas être bien loin de Grandebourg, s'avise Aldugard en levant un index mouillé vers le ciel.

-Aldugard, il serait peut-être temps de nous en dire plus, sur où nous allons et ce qui nous attend, lancez-vous.

-Hmm, certes, concède-t-il pensivement. Comme tu le sais, les démons ont profité d'une faille entre nos mondes pour prendre le pouvoir sur le tien, dans le but de s'accaparer un peu plus de pouvoir mais aussi de renverser Faliwyn, nous envoyant tous rôtir dans une dimension infernale. Mais ce qu'il faut savoir c'est que même si les démons ont utilisé la faille dimensionnelle et étaient les seuls jusque là à pouvoir le faire, ils n'en sont pas à l'origine. Ils n'ont fait que saisir une occasion qui s'est présentée à eux (il marque un temps de silence la barbe au vent) Il y a de cela une trentaine d'années une grande bataille eut lieu à Chateausuif, qui nous opposa au maître des démons. Beaucoup de braves laissèrent la vie

dans ce combat, mais nous parvînmes à le renvoyer dans une dimension infernale. Cependant sa force était telle qu'il réussit à déchirer le mur entre nos dimensions, créant ainsi la faille. C'était il y a deux siècles dans ton monde.

-Leur chef ?!

-Oui, soupire Aldugard, son véritable nom est Abadon, et bien que son âme soit emprisonnée, le but ultime des démons est de le ramener sur Faliwyn. Voilà pourquoi ils veulent détruire l'entre deux dimensions... jusqu'à présent, nous étions incapables d'interagir avec ton monde, incapables d'empêcher les démons d'agrandir la faille. Mais grâce à toi nous avons pu emprunter une porte, et détruire le démon en charge de maintenir la faille sous leur contrôle.

-Azabel...

-Exact, et le plus prodigieux dans l'histoire c'est que tu as acquis une force extraordinaire qui grandira sûrement encore dans les temps futurs. Chateausuif abrite la chapelle de la déesse Laurathiah, l'endroit de Faliwyn où se concentrent les plus puissantes énergies magiques. De par le mystérieux pouvoir qui sommeille en toi, nous allons refermer la faille. Voilà pourquoi nous y sommes attendus.

Et en effet, après plusieurs heures interminables, Grandebourg se profile à l'horizon. Rendez-vous au 260

231

Avant que vous n'ayez pu atteindre sa hauteur, l'homme se retourne soudain comme alerté par votre présence et pousse un cri de surprise en vous voyant. Il va falloir vous en débarrasser si vous ne voulez pas qu'il vous dénonce.

AGENT D'ENTRETIEN

Défense: 4

ENDURANCE: 6

DOMMAGES: 1 D -2

L'homme ne sait pas se battre, il jette ses poings en avant en espérant vous atteindre, votre DEFENSE est de 9. Lorsque vous aurez remporté le combat rendez vous au 164

232

Vous courez de toutes vos forces et vous engouffrez avec Stridge dans la brèche fumante en décapitant au passage les quelques zombis qui cherchent à vous agripper les chevilles. Vous avez parcouru la moitié de la distance qui vous sépare de la cathédrale quand une grande chauve-souris vampirique semblant sortir droit des enfers fond sur vous.

Si vous possédez la discipline du renvoi des morts-vivants rendez-vous au 307, sinon rendez-vous au 111

233

Par malchance il vous est impossible de planter votre épée ici. Vous vous baissez précipitamment pour éviter un coup de poing du démon quand celui-ci tente de vous projeter dans les airs.

Testez votre chance, ajoutez 1 au résultat si vous possédez la discipline de l'acrobatie, si vous êtes chanceux retournez faire un choix au 218, sinon, bien que vous parveniez à vous

rétablir sur vos pieds, vous perdez malgré tout 5 points d'ENDURANCE sous l'effet du choc.

234

L'air frais matinal s'engouffre dans vos poumons à mesure que vous traversez les rues inconnues de la capitale. Vu de l'extérieur la ville vous apparaissait énorme, pratiqué de l'intérieur, il vous semble qu'à nul autre pareil vous n'aviez déjà vu un tel labyrinthe de ruelles, d'échoppes et de bâtisses s'étendre sous vos pas. Traçant une trajectoire droite pour ne pas vous y perdre, vous cherchez des yeux tout panneau ou indication susceptible de vous renseigner. Vous savez que vous vous éloignez du quartier pauvre de la ville. Si on se fit aux panneaux d'indications, la rue que vous traversez va tout droit vers le quartier commerçant, un autre panneau vous indique qu'une taverne se situe non loin.

Si vous voulez aller jeter un œil à cette taverne rendez-vous au 353, si vous voulez continuer tout droit vers le quartier commerçant rendez-vous au 113. Vous pouvez aussi retourner au croisement et faire un nouveau choix au 158

235

Votre dernier coup d'épée fait basculer le corps du squelette qui se fracasse sur le pont en des éclats d'os et de poussière. Vous aidez le capitaine Rundel à se relever. Celui-ci vous remercie chaleureusement:

-Merci fier aventurier, dit-il en reprenant son souffle, tenez prenez cet anneau, il m'a rendu de fiers services par le passé, il lève le voile des illusions jetées sur vous, ne vous inquiétez pas pour moi...

Notez l'anneau de dissipation d'illusion dans votre feuille d'aventure. A présent, il est temps de vous élancez sur la passerelle jetée entre les deux navires, à la recherche de la main qui guide les morts-vivants pirates, rendez-vous au 56



236

De retour dans la salle, vous observez un peu les survivants autour de vous. Tandis que vous vous frictionnez au bassin pour vous nettoyer, les langues se délient peu à peu. Il n'en reste plus que cinq : Farion bien entendu qu'il est inutile de présenter. Volk, un mercenaire patibulaire à la peau noire comme l'ébène, d'une taille et d'une corpulence moyennes, qui porte une cotte de maille en métal et un sabre à la lame courbe fixé à sa ceinture. Vient ensuite Dawlin le nain qui, au diapason de ses origines, est aussi court sur patte que trapu, une grosse barbe rousse désordonnée lui recouvre tout la partie basse du visage et à l'instar de ses pairs, il manie une redoutable hache à deux mains et se protège d'une armure en mithril. Il y a également Rugnuk, portant une armure lourde, un bouclier de fer et une épée courte, il - ou plutôt elle- est tellement musclée que vous l'aviez d'abord prise pour un homme. Et enfin le dénommé Mug, un mage de guerre en tenue légère particulièrement nerveux et blême, qui utilise une masse d'arme quand il se voit contraint de combattre au corps à corps.

-Quelqu'un sait c'qui nous attend ? Lance le nain à la cantonade en polissant sa hache.
-Je serais d'avis que nous soyons solidaires entre nous, relève Mug assis en tailleur sur le sol après un moment de flottement.
-Bonne idée ! L'union fait la force ! S'enthousiasme Farion qui très peu fatigué par son combat de longue distance saute sur place comme une pile électrique.
-Je ne suis pas ici pour partager, articule lentement Volk en caressant le pommeau de son arme agacé par l'agitation du jeune elfe.
Une demi-heure d'échanges qui vous ennuient se passe ainsi, quand l'homme borgne revient dans la pièce et se tourne vers la femme:
-Vous là, suivez moi, la deuxième épreuve va commencer !
Il quitte la pièce avec la guerrière, et à peine un quart d'heure plus tard revient et vous annonce que c'est votre tour.

*Vous quittez vos compagnons de fortune et suivez le borgne dans le couloir de l'arène.
Rendez-vous au 387*

237

Alors que vous gravissez rapidement les escaliers menant hors du donjon, vous vous arrêtez soudain devant une fenêtre poussé par la curiosité. La nuit est maintenant tombée sur la capitale et ses rues sont désertes.

Quelques corps de malheureux sont entassés çà et là parmi les nombreuses bâtisses ayant fait les frais des attaques de dragons. Vous vous penchez au dehors en espérant en voir plus, mais seuls les éclairs rouges et bleus qui se reflètent sur les nuages et les sifflements perceptibles de projectiles vous permettent de déterminer qu'une bataille fait rage aux portes de la ville. Un sentiment de culpabilité vous noue la gorge. Si vous n'étiez pas tombé sous l'emprise du démon, si le rituel avait eu lieu plus tôt, bien des vies auraient pu être épargnées.

-Si seulement j'étais plus fort, soupirez-vous en baissant la tête.

La main de votre vieil ami se pose sur votre épaule:

-Le temps presse... ne regrette rien mon ami, tout ceci sera bientôt terminé.

Le reste de vos compagnons vous attend déjà en compagnie du roi dans la salle du trône, et bien que vous vous sentiez d'abord gêné de leur avoir ainsi fait faux bond, leurs sourires et leurs mines soulagées ont tôt fait de vous rassurer.

-Tout est prêt maître Aldugard ? S'empresse de demander le roi.

-Les magiciens de la cour ont déjà tout préparé et nous attendent à la chapelle sir...

Brutalement les battants de la lourde porte de la salle du trône volent sous la bourrade précipitée d'un garde à la mine affolée.

-Seigneur ! Les démons ont réussi à franchir les portes de la ville, ils font marche sur le palais, dit-il en s'agenouillant devant le monarque.

Laissant vos compagnons à leur conversation vous décidez d'approcher d'une fenêtre donnant en contrebas.

Des milliers de démons, trolls, gobelins et autres créatures maléfiques déferlent maintenant dans les rues et avenues par vagues successives comme un liquide venimeux, submergeant de leur nombre écrasant les lignes de défenses alliées et saccageant tout sur leur passage.

Mais vous n'avez pas le temps d'en voir plus car soudain une ombre gigantesque passe devant vos yeux. Si gigantesque que toutes les vitres de la salle du trône volent en éclat soufflées par l'appel d'air. Instinctivement vous reculez en portant votre main à votre arme, et apercevez avec stupéfaction, alors que le nuage de particules de verre se dissipe peu à peu, un énorme dragon aux écailles rouge sang s'agrippant maladroitement aux parois extérieures de l'enceinte. Sa tête est si grosse et volumineuse qu'il est obligé de se plier de côté pour vous scruter de ses grands yeux émeraudes luisant d'intelligence et de cruauté. Des volutes de fumée lui sortent des naseaux, et il pousse des grognements de frustration tant son gros corps

l'oblige à régulièrement battre des ailes pour garder son accroche.
Aussitôt les gardes d'élites empoignent leurs lances et se précipitent à l'assaut. Mécontent le dragon pousse un rugissement menaçant et finit par se laisser tomber dans le vide. Il décrit un arc de cercle dans le ciel avant de venir atterrir sur le toit au dessus de vous dans un bruit fracassant. Ses pas pesants font craquer le plafond au dessus de vos têtes, là où tous les regards sont à présent fixés.

Aldugard vous tire alors par le bras:

-Tu dois rejoindre la chapelle, prend ce talisman (il vous donne un *talisman en forme de croissant de lune*, notez-le dans votre *feuille d'aventure*), il te sera indispensable pour le rituel, Stridge va t'accompagner, on s'occupe de ça !

Vous refusez de les abandonner mais devant l'insistance de vos amis finissez par vous résigner et suivez Stridge dans le couloir qui mène à la chapelle. *Rendez-vous au 369*

238

Bien vous ayez réussi à les dévier pour la plupart, l'un des poignards vous atteint à l'aîne et s'y enfonce profondément vous arrachant un cri de douleur.

Vous serrez les dents au maximum en l'extirpant de vos chairs, lancez deux dés et soustrayez le résultat de votre ENDURANCE.

Si vous êtes encore en vie rendez-vous au 315

239

Vos yeux s'illuminent d'une teinte écarlate tandis que vous récitez péniblement l'incantation avec le peu d'air qu'il vous reste.

De vos doigts jaillit soudain un puissant jet de flammes, lui faisant immédiatement lâcher son emprise (il perd 5 points d'ENDURANCE), il faut vite réagir avant qu'il ne contre-attaque !

Si vous voulez l'attaquer au ventre rendez-vous au 41

Si vous voulez essayer de lui faucher les jambes rendez-vous au 226

Si vous connaissez la technique de la patte folle et désirez l'utiliser rendez-vous au 65

240

Mauvaise idée ! La chose à l'origine du tintement que vous avez entendu a profité de votre inattention pour se glisser derrière vous et vous poignarder sauvagement. Vous arrachant jusqu'au dernier de vos points d'ENDURANCE. C'est la fin de votre aventure.

241

Vous vous écroulez pantelant sur le sol, si faible qu'une simple pichenette suffirait à vous faire passer de vie à trépas. Votre épée vous tombe des mains et le rire triomphal d'Azabel retentit dans toute la pièce.

-Petit insecte téméraire, j'avoue être impressionné, dit-il en vous soulevant de terre. Ainsi s'achève ton aventure !

Il s'apprête à vous arracher la tête d'un coup de griffe bien ajusté quand une lueur d'inquiétude traverse son regard.

-Rhaa, non...pas déjà, vocifère-t-il en reculant et en se recroquevillant sur lui-même vous

laissant retomber mollement sur le sol.

Votre souffle se fait court dans votre poitrine et vous devez concentrer toute votre énergie pour parvenir à lever la tête.

L'aura de puissance qui l'entoure semble faiblir à vue d'œil comme siphonnée par quelque chose. Comme de la neige trop longtemps exposée à la chaleur du jour, la forme physique d'Azabel est en train de se dissoudre et de se transformer en fumée d'aspect fantomatique. Poussé par un besoin impérieux de se replier, le démon se précipite et disparaît soudain à travers un mur, vidant entièrement la pièce de son énergie maléfique.

Vous essayez de vous appuyer sur vos mains pour vous redresser quand l'écho de la voix d'Aludgard se fait entendre dans votre esprit.

-Vite ! Il est monté à l'étage, tu dois te relever !

-Je...je n'ai plus de force, répondez-vous alors que vous vous écroulez à nouveau face contre terre.

-Les démons ne peuvent rester longtemps dans ton monde sous leur véritable forme, ça sape leur énergie, je savais que l'orgueil d'Azabel le pousserait à commettre cette erreur, il est maintenant plus vulnérable que jamais !

Après quelques secondes de silence Aldugard reprend.

-Je vais maintenant utiliser mon énergie pour te soigner, bonne chance mon ami.

Vous sentez une puissante énergie monter en vous, vos blessures se referment, vos douleurs s'estompent, vos os brisés se ressoudent et après quelques minutes, vous vous relevez plus fort que jamais (et récupérez tous vos points d'ENDURANCE.) Vous ramassez votre épée et vous élanchez, décidé à détruire le démon coûte que coûte.

En fouillant les décombres des lieux vous tombez sur une petite plaque électronique où il est possible de taper un code. Si vous connaissez ce code rendez-vous maintenant au numéro de paragraphe correspondant.

Si vous ne le possédez pas, impossible d'atteindre le dernier étage ! Vous ne pourrez jamais mener votre mission à bien, le service de sécurité de l'immeuble ne tardera pas, tôt ou tard, à mettre la main sur vous. Votre aventure se termine malheureusement ici, si près du but, mais pourtant si loin.

242

La pièce dans laquelle vous vous trouvez sert de débarras de fortune où sont entreposés le fruit de nombreux larcins en attente d'être triés. Une petite porte semble mener aux égouts de la ville.

Vous fouillez rapidement parmi les marchandises volées et poussez un soupir de soulagement en mettant la main sur les objets que l'on vous avait dérobés, ainsi que sur la bourse de Stridge. Vous trouvez également dans un petit coffre posé sur une caisse, une potion d'anti-douleur (notez potion *anti-douleur* sur votre *feuille d'aventure*.)

Ne désirant pas vous appesantir ici vous empruntez la petite porte et suivez les égouts jusqu'à parvenir à une échelle menant à la surface.

Rendez-vous au 299

243

La suite du voyage se déroule sans encombre. A mesure que le zénith décline dans le ciel vous arrivez bientôt en vue de Noctrex. En apprenant que vous comptez prendre la mer, l'un des marchands vous explique que son cousin est le capitaine d'un navire et que sa caravelle «Le Trident ardent» fait régulièrement le voyage de Noctrex à Grandebourg. «Donnez lui ce papier signé de ma main et passez lui le bonjour de sergio, il vous aidera dans votre mission» vous explique-t-il.

Passé les portes de la ville portuaire vous faites vos adieux chaleureux à vos compagnons de route et continuez la vôtre en compagnie d'Aldugard et de Stridge en direction du port.

Vaste installation où une multitude de marchands, de soldats et de passants de toutes horizons s'agglutinent autour des nombreux navires de guerre, de marchandises et de transports formant un vaste trafic autour de tout le continent.

Après avoir laissé vos montures en arrière vous suivez de près vos amis et vous enfoncez dans la noirceur de la foule en direction des quais où sont amarrées les nombreuses caravelles faisant escale ici. Soudain vous sentez une ombre vous frôlez furtivement et s'évanouir rapidement dans la foule.

-Ma bourse, rugit Stridge en se retournant vers vous ses deux mains fouillant sa tunique, on m'a volé ma bourse !

Vous vous palpez vous-même et constatez qu'on vous a également dérobé votre sac ! (gardez une trace de votre inventaire malgré tout.)

-Je vais chercher ce fameux Trident ardent, retrouvez moi là-bas, vous crie Aldugard par dessus le brouhaha environnant avant de disparaître à son tour dans le flot de personnes.

Vous suivez Stridge de près, mais celle-ci marche si vite que vous la perdez bientôt de vue. Ecartant les nombreux passants qui obstruent votre route, vous finissez par déboucher sur une petite ruelle qui s'enfonce dans les faubourgs de la ville, où la foule compacte se tarit peu à peu. Stridge a de fortes chances d'être passée par ici, arrivé à un croisement vous devez faire un choix :

Si vous voulez tourner à droite rendez-vous au 77, si vous préférez emprunter le chemin sur votre gauche rendez-vous au 163

244

Vous vous baissez juste à temps pour éviter le tranchant de sa main sur votre gorge et rétorquez immédiatement d'un solide coup de poing vers son estomac.

STRIDGE POSSEDEE

DEFENSE contre coup de poing: 7

ENDURANCE: 25

DOMMAGES: 1D + 3

Si l'ENDURANCE de Stridge tombe à 10 ou moins rendez-vous au 362, sinon, Stridge part d'un rire hystérique et cherche à vous planter ses doigts dans les chairs, votre DEFENSE est de 8 lors de cet assaut, si vous êtes encore en vie:

Si vous voulez donner un coup de pied rendez-vous au 52

Si vous voulez tenter une mise à terre rendez-vous au 380

Si vous voulez tenter de l'immobiliser avec une clé de bras rendez-vous au 188

245

Vous continuez à grimper la gouttière en prenant soin de vous aider de vos jambes sur les aspérités du mur, quand un grincement significatif de la torsion du métal se produit.

La gouttière risque de ne pas supporter votre poids longtemps et vous êtes seulement à mi-chemin de la seconde fenêtre au dessus de vous.

Si vous optez pour un repli vers la première fenêtre rendez-vous au 156, si cependant vous désirez persister dans votre ascension rendez-vous au 112

246

Vous levez votre épée au dessus de votre tête, mais alors que vous pensiez pouvoir en finir avec le champion du Colisée, une douleur cinglante vous vrille soudain l'échine !

Une autre flèche vient d'être décochée, mais cette fois pour venir se planter dans votre dos ! Cette crapule de Farion en a lâchement profité pour vous trahir ! Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous vous retournez vers le traître et vous élanchez à sa poursuite avant qu'il n'ait le temps de réitérer sa fourberie. S'il est faible de constitution, Farion est par contre particulièrement efficace quand il s'agit d'assassiner à distance. Heureusement pour vous, il est obligé de ne pas bouger pour pouvoir ajuster son tir, aussi il ne va pas pouvoir vous tirer dessus tout en vous distançant.

Voici comment va se dérouler la suite des événements :

Il est à dix mètres de vous, correspondant à 4 assauts soit le temps qu'il vous faudra pour parcourir cette distance. Lancez donc successivement 4 fois deux dés, à chaque lancé : si vous faites 6 (5 si vous possédez l'acrobatie) ou plus vous passez à l'assaut suivant, si vous faites moins de 6 (ou 5) il parvient à vous toucher et vous perdrez 4 points d'ENDURANCE avant de passer au prochain assaut.

Si vous réussissez à l'atteindre en un seul morceau rendez-vous maintenant au 144

247

Ce miroir est absolument quelconque en dépit de l'exorbitante fortune qu'il doit coûter.

Voulez vous ouvrir la porte à double battant (rendez-vous au 325)? Ou plutôt celle sur la gauche (rendez-vous au 4) ?

248

En secouant un peu le flacon vous remarquez que le liquide verdâtre scintille comme s'il était chargé d'énergie surnaturelle.

Vous en prenez une petite gorgée et attendez quelques instants, quand une violente douleur vous tord l'estomac vous obligeant presque à vous accroupir sur le sol. Plusieurs minutes plus tard la douleur s'estompe subitement et vous vous redressez sans savoir quels effets à long terme cette mixture pourrait avoir sur vous, retournez au 94

249

CHAPITRE IV: LA BANALITÉ DU MAL

Abandonné à la contemplation de l'immensité céleste parsemée d'étoiles, seul royaume ayant échappé à la laideur du monde, vous êtes tiré de votre rêverie par un grognement étrange. Vous-vous redressez sur votre séant pour apercevoir juste devant vous, une ombre inhumaine.

-Réveille-toi ! bouillonne-t-elle de rage. Ses yeux injectés de sang vous semblent familiers. Réveille-toi ! Répète-t-elle en durcissant le ton, il est temps de reprendre le pouvoir sur Alderim.

-Où suis-je ? Demandez-vous au démon dont les traits s'insinuent à travers le brouillard.

-Là où tout a commencé.

Malgré l'expression de son regard noyé de cruauté, il vous semble y déceler une forme de considération attentive. Sa longue tignasse noire forme une crinière qui s'épand jusqu'à ses puissantes épaules cuirassées.

-Qui es-tu démon ?

Vous vous redressez soudain en nage, bouleversé par ce rêve récurrent, en proie à une rage

meurtrière que vous ne pouvez vous expliquer.

La place est vide à côté de vous, Stridge a dû regagner sa chambre pendant que vous dormiez. Un liquide glacial et désagréable coule le long de votre échine, il est peut-être temps de parler de cet étrange songe à quelqu'un après tout. Vous vous habillez rapidement et rassemblez vos affaires avant de quitter la chambre.

Si vous voulez aller voir Aldugard rendez-vous au 182

Si vous voulez aller voir Sil rendez-vous au 43

Si vous voulez aller directement dans la salle du trône rendez-vous au 373

250

Vous tournez la poignée et pénétrez dans la pièce. Quand un froid glacial vient lécher vos flancs, actionnant l'interrupteur vous pressez soudain votre main sur votre bouche en étouffant un cri face à l'ignoble spectacle devant vos yeux.

Cette pièce n'est autre qu'une chambre froide servant à entreposer des cadavres humains suspendus à des crochets de boucher comme on le ferait de simples porcs ! C'est non moins une cinquantaine de corps d'hommes, femmes, enfants et vieillards dégageant une odeur abominable qui sont conservés ici.

Devant une telle monstruosité vous êtes aussitôt assailli par une violente nausée qui vous tord brutalement l'estomac, crispé en deux vous crachez de la bile sur le sol pour vous retenir de vomir. Tout à coup un bruit qui se fait entendre dans le couloir vous ramène à la réalité, quelqu'un approche de votre position ! Qu'allez-vous faire ?

Vous dissimulez derrière une enfilade de cadavres ? Rendez-vous au 289

Vous placez à côté de la porte la porte de façon à pouvoir surprendre par derrière quiconque entre dans la pièce ? Rendez-vous au 37

251

Tendragon ne laissera pas la moindre chance à Volk de sortir de sa mauvaise posture. Incapable d'esquiver le second et dernier assaut du champion sur lui, la redoutable claymore lui traverse le thorax et il s'écroule sur le sol mortellement blessé.

Maintenant, il ne reste que vous et le très peu utile Farion. Rendez-vous au 272

252

Incapable de vous interposer à temps, vous assistez impuissamment à la mise à mort de votre promise. Sans même qu'un cri n'exhale de sa gorge, son corps si vulnérable s'affaisse mollement sur le sol, l'œil fixe, le visage crispé en une expression de surprise. Cette vue vous est insupportable.

En apercevant votre mine épouvantée Stromaxaz laisse échapper un ricanement dégoûtant tandis que vos yeux s'obscurcissent d'un voile de fureur. Alors que vous vous apprêtez à vous ruer sur lui la voix d'Aldugard retentit dans votre esprit:

-Mon ami, retient ton bras, tu dois à tout prix pénétrer dans le cercle pour terminer le rituel !

-Mais il vient d'assassiner Stridge sous mes yeux ! Fulminez-vous à haute voix.

-Ecoute-moi, bien d'autres vies se perdront encore si tu laisses passer cette occasion d'en

finir... fais-moi confiance !

Ses paroles vous atteignent comme des milliers de poignards s'enfonçant au plus profond de votre cœur. C'est plus que vous ne sauriez le supporter. Tous ces morts autour de vous et à cause de vous et maintenant, le corps sans-vie de Stridge. Stridge ! Celle dont vous êtes tombé amoureux pour finalement voir vos lendemains foulés au pied par cette folle mission. Sourde aux imprécations d'Aldugard vous vous ruez sur Stromaxaz, et vous auriez peut-être pu le vaincre s'il n'avait été accompagné d'une horde de créatures maléfiques qui se répandront bientôt dans le lieu saint pour vous encercler. En grouillant autour de vous comme une meute de bêtes sanguinaires. Votre sang trempera bientôt aux côtés de celui de votre bien-aimée pour finalement la rejoindre dans l'au-delà. Et même si cela signifie la fin d'Alderim, c'est tout ce que vous désirez à présent.

253

Ils sont sept si on inclut Ascobal. Trois d'entre eux semblent particulièrement éméchés et ne devraient vous poser aucun problème. Ils seront donc à tuer en dernier, Ascobal est dos au mur, vous ne pourrez donc pas l'atteindre en premier. Grâce à l'effet de surprise vous aurez sûrement le temps d'en tuer au moins deux, il ne restera alors qu'un seul homme relativement sobre, Ascobal et les trois ivrognes.

L'un des hommes braque son regard sur vous au moment où vous arrivez à leur hauteur, sans un mot vous tirez votre glaive au clair et le faites claquer sur la nuque de celui qui vous tournait le dos. Les rires se glacent d'effroi lorsqu'il tombe le nez dans la chopine. Ils comprennent tout juste ce qui se passe que déjà, vif comme une vipère, vous en rossez mortellement un autre à la gorge. La table est culbutée sur le côté et dagues et sabres vivement tirés de leurs fourreaux. Il va falloir vous battre.

ASCOBAL:

DEFENSE: 7

ENDURANCE: 12

DOMMAGES: 1D + 4

MALFRAT SOBRE:

DEFENSE: 6

ENDURANCE: 9

DOMMAGES: 1D + 3

TROIS MALFRATS SAOÛLS

DEFENSE: 5

ENDURANCE: 15

DOMMAGES: 1D + 2

Les malfrats et leur chef maître-chanteur attaquent à tour de rôle, vous ne pourrez en parer qu'un seul durant chaque tour, votre DEFENSE est de 7 contre Ascobal, 8 contre l'homme sobre et de 9 contre les trois malfrats ivres.

Si vous en sortez vivant vous arrachez l'amulette d'Ascobal et profitez de la panique générale pour fuir les lieux. Rendez-vous au 201

254

De la nourriture périmée, des boîtes de conserves vides, une culotte dans un état de saleté avancé qui n'a pas l'air d'avoir la moindre propriété magique.

Vous vous attendiez vraiment à trouver quelque chose d'intéressant dans une poubelle ? Vous reposez son couvercle déçu et vous résolvez à grimper la gouttière en allant au 90

255

Vous parvenez malgré tout à résister au sort de contrôle jeté par le nécromancien. Après avoir complètement repris vos esprits vous tournez les talons et apercevez celui-ci juché sur le pont supérieur, le visage cramoisi de colère.

C'est un petit homme maigre et courbé sur lui-même, vêtu d'un long manteau noir frappé de signes cabalistiques et armé d'un sceptre au bout duquel une boule crépitante d'énergie maléfique semble maintenir un contact permanent entre lui et les zombis pirates. Vous tranchez les membres des quelques-uns qui tentent de vous barrer la route et bondissez dans les airs, pour finir par vous réceptionner juste en face de lui.

Le lugubre sorcier noir pousse un cri de surprise et recule de quelques pas, avant de se figer en position de combat.

Si vous désirez tenter une mise à terre rendez-vous au 366, si vous voulez l'attaquer à l'aide de votre épée en visant sa tête rendez-vous au 58, l'attaquer en visant son ventre rendez-vous au 358



256

Passablement éreinté par l'effort que vous venez de fournir vous prenez quelques instant pour reprendre des forces, et en profitez pour observer les environs. Arrivé hier dans la soirée à bord d'un camion avec les autres esclaves, vous n'aviez pas remarqué que votre chantier se situait juste sur les ruines d'immeubles anciennement habités puis détruits par les bombardements qui s'abattirent comme une pluie de météores sur tout le pays.

Vous ne connaissez pas les autres travailleurs. Il est de toute façon formellement interdit de nouer des liens avec quiconque durant le travail sous peine de violentes représailles, et comme la vie d'un orphelin de guerre se résume au travail, il est interdit d'en entretenir tout court. Le profit devant être maximisé par un rendement toujours plus efficace.

Votre crâne vous fait mal, vous ne savez pas si c'est à cause du bruit incessant des travaux ou si votre conscience vacillante cherche à vous murmurer quelque chose. Peu importe. Il vous semble ne même plus savoir comment vous en êtes arrivé là...

Un bruit dissonant et strident sonne la pause-déjeuner. Tous les esclaves sont priés de se réunir dans la grande tente située aux abords du chantier, dressée pour l'occasion.

C'est dans le silence, pesant sous le regards de quelques gardes, que vous vous empresser d'engloutir le contenu de votre bouillie nutritive en compagnie des autres forçats. Le reste de l'après-midi se déroule lui, sans incident notable. Le soir venu c'est le corps brisé de fatigue que vous vous écroulez sur votre couche avant de sombrer dans le sommeil.

Rendez-vous au 150

257

Vous bondissez en avant mais malheureusement pour vous, à peine avez-vous fait quelques pas sur la surface du dôme que vous basculez lamentablement dans le vide. Après une chute de douze mètres vous atterrissez la tête la première sur le pavé, vous rompant le cou immédiatement. Votre épopée se termine ici.

258

De sombres pensées obscurcissent vos esprits quand la porte de la taverne s'ouvre en grand laissant le passage à Aldugard entouré de quelques gardes armés jusqu'aux dents.

Vous suivez du regard les autres clients évacuer les lieux. Ramenant doucement votre main à votre épée sans même vous lever de votre chaise. Bien décidé à vous défendre au cas où. Quand il ne reste dans la taverne que vous, Aldugard et les gardes, celui-ci s'avance vers vous en leur ordonnant de ne pas intervenir.

-Tu dois te ressaisir, dit-il en marchant lentement dans votre direction, tu vois bien que tu n'es plus toi-même.

Mais vous ne répondez pas, vous attendez juste qu'il s'approche, juste... un peu plus proche. Aldugard s'arrête soudain comme s'il venait de lire vos pensées. Immédiatement vous vous ruez sur lui, mais avant d'avoir pu l'atteindre, il lance sur vous un puissant éclair d'énergie qui vous touche en pleine poitrine. Stoppé net, vous êtes projeté en arrière avant de sombrer dans l'inconscience.

Rendez-vous au 129

259

CHAPITRE V: L'ÉCUME DES TEMPS

Abandonné à la contemplation de l'immensité céleste parsemée d'étoiles, seul royaume ayant échappé à la laideur du monde, vous êtes tiré de votre rêverie par un grognement étrange. Vous-vous redressez sur votre séant pour apercevoir juste devant vous, une ombre inhumaine.

-Réveille-toi ! bouillonne-t-elle de rage. Ses yeux injectés de sang vous semblent familiers. Réveille-toi ! Répète-t-elle en durcissant le ton, il est temps de reprendre le pouvoir sur Alderim.

-Où suis-je ? Demandez-vous au démon dont les traits s'insinuent à travers le brouillard.

-Là où tout a commencé.

Malgré l'expression de son regard noyé de cruauté, il vous semble y déceler une forme de considération attentive. Sa longue tignasse noire forme une crinière qui s'épand jusqu'à ses puissantes épaules cuirassées.



-Qui es-tu démon ?

-Je suis un et multiple humain, mais rien de ce je suis n'a de sens dans ta langue. Je suis la terreur des courageux et la corruption des purs. Je suis le fossoyeur des âmes et le mal incarné. Je suis tapi dans les ténèbres et nulle part à la fois. Le temps lui-même se plie à mes désirs, certains m'appellent Abaddon le seigneur des démons, mais j'ai bien d'autres noms

encore. Il est temps de te réveiller !

Un terrible sentiment d'angoisse vous oppresse comme une tumeur sur votre âme, ses yeux perçants rivés aux vôtres semblent vous transpercer jusqu'au plus profond de vous-même.

Un long moment de silence s'installe entre vous. Abandon vous contemple avec attention, scrutant chacune de vos réactions, comme s'il tirait un plaisir sadique à être aux premières loges de votre raison ébranlée. Il est temps maintenant de lui poser la question fatidique:

-Pourquoi... pourquoi viens-tu dans mes songes Abandon ? Qu'est-ce qui nous unit ?

L'ombre qui le recouvrait a désormais complètement disparue. Ses yeux rougeoyants se plissent en deux fentes incandescentes, il exhale du mal emplissant chaque atome qui le compose. Sa puissance voix semble résonner dans tout l'espace qui vous entoure.

-Je ne viens pas dans tes songes humain. Tu es mort, mort voilà maintenant des années. Je ne viens pas dans tes songes, c'est toi, toi, qui vivote dans les miens.

A peine avez-vous prononcé ses paroles que l'image du démon se trouble comme une surface liquide. Et vous en comprenez soudain la nature. Ce n'était qu'un simple reflet, une réflexion de vous-même. Instinctivement vous vous retournez pour apercevoir à vos pieds, là où vous vous situiez jadis, le cadavre étendu du corps que vous empruntiez.

Abandon et vous-même n'avez jamais été qu'une seule et même entité. Par vous ne savez quelle magie, vos ennemis ont réussi à vous arracher aux méandres de l'entre-deux monde pour vous emprisonner dans le corps sans vie de ce jeune humain et vous plonger dans l'amnésie. Les mémoires cellulaires de son corps recelaient les traces d'une vie passée qui se sont mêlées aux vôtres pour finalement n'en former qu'une seule.

Un rictus triomphal vient découvrir vos crocs tandis que vous recouvrez pleinement vos sens. Ainsi ils voulaient vous détruire dans la chapelle, là où jadis vous fûtes exilé, avec leur petit rituel pathétique. Aldugard savait et il s'est bien gardé d'en parler jusqu'au bout de peur de réveiller en vous de funestes mémoires.

Quand au beau milieu de votre réflexion, un petit râle vient éveiller votre attention.

Le corps du petit homme a ouvert les yeux !

-Je ne te laisserai pas...détruire ma vie, articule-t-il en se relevant péniblement.

Voici maintenant le moment de prendre un choix décisif:

Si vous voulez incarner le charismatique mais cruel seigneur des démons et prendre votre revanche sur Alderim et tous ses habitants en sacrifiant la Terre rendez-vous au 388

Si vous voulez revenir dans la peau de notre héros et défier le seigneur démon, pour sauver Alderim et la Terre rendez-vous au 287

260

Vous voici enfin à Grandebourg ! Petite ville portuaire servant principalement à l'acheminement des ressources minières dans tout Alderim et qui doit sa prospérité à l'exploitation des mines de fer et de charbon environnantes. Alors que l'aube pointe à l'horizon du jour, vous remarquez que le ciel se charge d'une teinte rougeâtre et brumeuse tandis que vous approchez de l'auberge de votre rendez-vous.

Une atmosphère sinistre règne dans l'auberge. Les mines sont grises et sombres à l'instar des nuages qui recouvrent à présent le ciel. Alors que vous en franchissez le seuil, un homme à la tête d'un petit groupe d'individus attablés dans un coin de la salle se lève et vient à votre rencontre.

Cet homme, un elfe au visage fin et harmonieux, une longue tignasse noire rabattue en arrière, porte la même combinaison de cuir vert-de-gris que ses compagnons. A l'instar de ceux-ci il est armé d'un arc et d'un carquois retenu en bandoulière, ainsi que d'une épée bâtarde pendant à son côté. Il a les traits tirés et le teint blême, n'ayant manifestement pas dormi depuis bien longtemps.

-Maître Aldugard, dit-il en s'inclinant, je me présente: Sil. Lieutenant de la guilde des gardiens...

Après les salutations d'usage vous prenez place à la table des membres de la guilde après avoir commandé un repas à la serveuse. Récupérez encore 5 points d'ENDURANCE.

-Où est le commandant Mercer et le reste de la guilde ? S'enquiert Aldugard auprès de Sil.

-Morts... tous morts, souffle Sil. Tout ne s'est pas passé comme nous le pensions. Nous traversions les collines en direction de Grandebourg quand nous fûmes attaqués par une armée de morts-vivants, des milliers sortirent de terre et nous submergèrent, de plus des rumeurs courent dans tout le pays qu'une armée démoniaque aurait été vue en train de se diriger sur Chateausuif.

-Ca veut dire que la frontière...

-Je n'en sais pas plus, nous sommes là depuis plusieurs jours à vous attendre. La région est infestée de zombis, nous ne savons pas comment rejoindre Chateausuif, commente Sil l'air navré.

-Drucellia ! S'exclame Aldugard en frappant du poing sur la table.

-Dis-nous en plus sur elle, demandez-vous, ce nécromancien et son vaisseau de morts-vivants, ces armées de zombis à nos trousses, tout ça est de son fait non ?

-Sûrement, soupire Aldugard. C'est une vieille, une très vieille histoire... Celle de Drucellia, superbe jeune fille dont la beauté était telle que tous les hommes du royaume cherchaient à obtenir ses faveurs. Mais bien que de condition modeste, c'est un simple petit roturier, un jeune écuyer nommé Rof qui fit battre son cœur. Dans leur rage malade les seigneurs du coin qui ne supportaient pas l'idée de s'être fait doubler par un simple paysan le firent assassiner et exposèrent son corps mutilé pendu sur la place d'un village. Rendue folle par le chagrin Drucellia supplia le ciel que lui soit rendue justice, répétant des chapelets durant des nuits entières, implorant des jours entiers que ses assassins payent le prix de leur odieux crime, mais les sourires bienveillants des statues de la cathédrale restèrent murés dans le silence de leur marbre. Les anges et tous les saints, désespérément absents des allées du lieu sacré, semblaient sourds à ses supplications. Alors le profond chagrin de Drucellia se changea en rage indicible. Puisque Dieu lui-même semblait lui avoir tourné le dos, elle consentira à se tourner vers les enfers, dusse-t-elle se damner pour voir le sang de ses ennemis couler. Elle passa donc un pacte avec les démons. Peu après une terrible peste ravagea le pays, toutes les châteleries des seigneurs furent décimées, les seigneurs, leurs gens, tous. Avec le temps de cette histoire naquit une légende et cette légende devint une comptine pour effrayer les enfants turbulents. Qui aurait cru qu'un jour elle reviendrait.

-Donc il suffirait juste de supprimer cette Drucellia pour pouvoir passer ?

Vos compagnons de table vous dévisagent avec des yeux ronds, comme si vous veniez de suggérer l'impensable.

-Il a raison, ajoute Stridge en arborant un sourire malicieux, après tout il a bien vaincu un prince démon à lui tout seul non ?

Un court silence fait d'introspection s'installe au milieu de vous avant qu'Aldugard ne reprenne.

-Je pourrais sans doute trouver la source qui guide tout ces zombis, confie-t-il, Sil, pouvons-nous compter sur vous et vos hommes ?

Sil vous dévisage attentivement, ses yeux dorés vous examinent comme s'il cherchait à vous sonder.

-Certes, lâche-t-il sans vous quitter du regard.

Quand la porte de l'auberge s'ouvre avec fracas. Un homme à la mine épouvantée débarque dans la salle en poussant des cris.

-Les morts-vivants... ils sont là !!

Rendez-vous au 345

terrifiée se tient au fond de la pièce en tenant derrière elle deux enfants en larmes.
-Qu'est-ce que vous voulez ? Balbutie-t-elle en reculant.

*Si vous désirez céder à votre instinct meurtrier et les tuer rendez-vous au 137.
Si vous voulez y résister, et les enfermer dans la chambre rendez-vous au 215*

262

CHAPITRE II: LA FORTERESSE DE VERRE

Surgissant de la faille dimensionnelle tous vos sens aux aguets, vous vous retrouvez face au fameux gratte-ciel en question. Monumentale cathédrale d'arrogance déchirant les cieux de sa malsaine présence. Vous devez pratiquement lever la tête au maximum pour en apercevoir le sommet. La nuit est tombée et seule la pleine lune dressée dans le ciel dispense encore au monde une dernière source de lumière.



-Si je tombe sur un fusil à neutron, j'aurais l'air malin avec mon armure en carton, songez-vous en considérant les environs avant de franchir les quelques mètres qui vous séparent de l'entrée de l'immense édifice.

Vous utilisez le parchemin de crochetage sur la lourde porte d'entrée à double battant qui vous barre la route, et vous engouffrez furtivement à l'intérieur de l'ancre de la bête.

Devant vous vous apercevez un vaste hall entièrement marbré du sol au plafond, donnant sur grand escalier surplombé d'un somptueux lustre de cristal.

Les portraits des membres les plus influents de l'Empire défigurent les murs de part et d'autre de la pièce. En traversant silencieusement le hall vous songez aux épouvantables créatures démoniaques se tapissant derrière ces simulacres d'humanité, ne pouvant vous empêcher de les observer sous toutes leurs coutures, comme pour en chercher l'erreur trahissant le monstre. Aldugard avait raison, l'endroit semble absolument désert si on en juge par la pénombre silencieuse qui baigne les lieux.

Si vous possédez le don du sixième sens rendez-vous au 193, sinon rendez-vous au 73

263

C'est un spectacle inattendu qui vous attend derrière cette porte. A l'intérieur d'une serre située en pleine air, aménagée sur une vaste plate-forme, et offrant un magnifique panorama sur l'horizon, ce sont des centaines et des centaines de fleurs de toutes les couleurs et de toutes les déclinaisons qui s'étendent devant vous. Plantes tropicales, oiseaux multicolores et arbustes en tous genre composent ce fabuleux jardin. Une douce chaleur baigne l'atmosphère malgré l'humidité ambiante. Qu'allez-vous faire ?

Traverser la serre ? (rendez-vous au 199)

Quitter la pièce ? (rendez-vous au 339)

264

Vous tapotez rapidement le code sur le panneau numéroté. Au bout d'un moment un déclic se produit et le mur à travers lequel Azabel était passé finit par coulisser révélant un passage secret ainsi qu'un escalier métallique montant en colimaçon.

Nul doute que rien n'aurait pu vous préparer au spectacle auquel vous assistez parvenu au tout dernier étage du gratte-ciel. Dans une grande pièce circulaire, située sous un dôme de verre, une silhouette d'une noirceur membraneuse flotte au dessus du sol. Juste devant un grand réservoir rempli d'un liquide amniotique abritant une hideuse créature massive et immobile. D'une hauteur d'environ cinq mètres, cette innommable chose ressemble à un indescriptible amoncellement de membres humains et de métaux, de tissus organiques et d'alliages de métal, reliés à une console par des fils électriques.



L'ombre fantomatique contemple le golem. Vous reconnaissez immédiatement Azabel manifestement contraint d'adopter cette forme spectrale dans cette dimension.

-Ton existence de terreur touche à son terme Azabel, tonnez-vous en brandissant votre

épée.

Le tonnerre roule dans les cieux et de nombreux éclairs déchirent le ciel à mesure qu'une pluie diluvienne s'abat sur le dôme. Sans répondre, le brouillard qui le constitue se transforme alors en une boule d'énergie qui s'élève lentement dans les airs. Soudain la boule d'énergie percute le réservoir dans une fracassante explosion de verre et de liquide. Instinctivement vous vous protégez des éclats de votre avant-bras et lorsque vous regardez de nouveau, un frisson vous parcourt l'échine en comprenant que le colossal golem est en train de prendre vie !

Le rire dément d'Azabel éclate tandis que l'immonde monstre émet ses premières palpitations.

-Je te présente le projet Vulcain humain ! Clame-t-il fissurant le sol sous son poids gigantesque.

-Putain ! Laissez-vous échapper de dépit en cherchant des yeux une façon de vous sortir de cette situation. Qu'allez-vous faire ?

Attaquer le golem ? (rendez-vous au 53)

Cherchez autour de vous quelque chose susceptible de vous aider ? (rendez-vous au 319)

Essayer de trancher les fils électriques qui le relie à la console ? (rendez-vous au 102)

Inspecter la console ? (rendez-vous au 33)

265

Le couloir aboutit sur une porte de chêne par l'entrebâillement de laquelle s'échappe des éclats de voix. Vous la poussez doucement pour pouvoir y glisser un coup d'œil : deux hommes sont accroupis côte à côte devant un escalier montant. Visiblement affairés à inspecter méticuleusement le contenu d'un sac répandu sur le sol.

Allez-vous profiter de l'effet de surprise pour les attaquer en vous rendant au 45, tentez de vous faire connaître pacifiquement au 8, ou sacrifier un de vos parchemins de feu pour en venir rapidement à bout au 305 ?

266

Vous expliquez à l'homme tout ce que vous savez, détaillez du mieux possible le rêve dont il est question ainsi que votre confrontation avec le mage blanc. Votre interlocuteur vous écoute sans broncher et sans en perdre une miette. Lorsque vous avez terminé votre récit il marque un temps de réflexion.

-Hmm ainsi ce vieux bouc a trouvé la faille, il lève les yeux vers vous, ... et un passeur.

Soudain ses yeux s'éclairent d'une lueur rougeâtre livrant à votre regard épouventé sa véritable nature. Vous avez commis une grave erreur d'ainsi révéler votre jeu à vos pires ennemis.

Plus tard vous serez emmené dans l'un des nombreux laboratoires secrets de l'empire, et jamais ô grand jamais vous n'en sortirez vivant, ni ne saurez ce que tout ceci signifiait. C'est aussi évidemment la fin de votre aventure.

267

La cathédrale de Drucellia mesure plus de trois cent mètres carrés. Les hautes arcades de pénombre ressemblent à des gouffres insondables suspendus au dessus de votre tête et seule la lumière de la pleine lune qui filtre à travers les ouvertures béantes vous permet distinguer votre chemin parmi les colonnes.

Un silence de mort règne sur les lieux, à peine entrecoupé par l'écho de vos pas sur le sol de

damier. A mesure que vous traversez la nef de la cathédrale pour vous approcher de son cœur, votre rythme cardiaque s'accélère dans votre poitrine.

Les bancs, cassés pour la plupart et qui servaient jadis à accueillir les fidèles, sont désormais rongés par des siècles d'oubli. Les vitraux ont tous été brisés et éventrés, les statues décapitées et profanées. Tout ce qui ici autrefois témoignait de la présence du divin, a été ostensiblement saccagé, inversé, détruit ou laissé à l'abandon.

Une silhouette féminine vous attend devant l'autel, sur le proscenium surélevé où officiaient naguère les serviteurs de dieu. Elle vous suit impassiblement des yeux tandis que vous approchez avec la plus grande précaution.

Grande et élancée, ses cheveux noirs de jais sont jetés harmonieusement jusqu'à ses frêles épaules. Tenant dans sa main gantée un sceptre pourvu d'un crâne effilé de pointes et vêtue d'une robe de cuir noire mettant en valeur ses formes généreuses. Elle est d'une beauté stupéfiante, d'autant plus saisissante que vous vous attendiez à voir un monstre. Et s'il n'y avait ce sceptre morbide, s'il n'y avait ce regard froid et glacial pour contraster avec ce visage ingénu d'une douceur sans pareille, vous auriez pu jurer être en présence d'un ange déchu venu tout droit du ciel.



Visiblement habituée à susciter ce type de fascination chez les hommes, un petit sourire malicieux se dessine sur son visage.

-Ainsi donc, que voilà un noble et valeureux héros, susurre-t-elle. Et quelle grosse épée nous avons là. Pour me tuer ?

Vous ne savez quoi répondre, complètement pris au dépourvu par la tournure que prennent les événements.

-Vous les hommes, vous êtes tous les mêmes, tout est question de savoir vous prendre par

le bon morceau. Chercheras-tu à me nuire toi aussi ? s'éclaire-t-elle d'un sourire éclatant en passant sa langue sur ses lèvres charnues.

Vous tueriez pour y goûter.

-Des amis à moi sont morts par ta faute, et d'autres le seront encore si je ne fais rien pour t'arrêter, vous ressaisissez-vous en portant votre main à votre arme.

Drucellia éclate alors de rire.

-Tes intentions sont pures et louables jeune voyageur, mais je ne suis pas ton ennemie. Baisse ta garde, pose ton arme et rejoins-moi. Nous n'avons pas à nous battre.

Ses paroles si douces soient-elles réveillent en vous le besoin impérieux de lui obéir, de jeter votre épée, de tout laisser tomber pour la suivre en enfer. Comme si toute votre volonté était en train de s'effriter peu à peu au profit du désir brûlant de lui succomber.

Si vous possédez un parchemin anti-charme et que vous désirez l'utiliser rendez-vous au 115, si vous n'en possédez pas rendez-vous au 281

268

Fourbe comme un serpent, vous effectuez une roulade avant et projetez le sable que vous venez de ramasser dans les yeux du gladiateur qui vous fait face. Il pousse un cri de surprise, vous en profitez pour essayer de lui trancher une jambe.

GLADIATEUR AU TRIDENT DEF: 5 END: 10 DOM: 1D + 3

GLADIATEUR A LA HACHE DEF: 7 END: 12 DOM: 1D + 1

GLADIATEUR A LA MASSUE DEF: 7 END: 11 DOM: 1D + 2

Si vous êtes victorieux rendez-vous au 177.

Sinon, les gladiateurs vous attaquent l'un après l'autre, vous ne pourrez parer qu'un seul coup durant l'assaut, votre DEFENSE est de 6 s'il en reste trois, de 7 s'il en reste deux, et de 8 s'il n'en reste qu'un.

Notez également que la magie du feu demande du temps, de l'énergie et une certaine distance avec l'ennemi, par conséquent vous ne pourrez utiliser cette attaque que tous les trois assauts.

Si vous êtes encore en vie vous pouvez riposter par une attaque à la tête (rendez-vous au 223) au ventre en vous élançant au 347 ou un sort de feu en vous rendant au 62

269

Dessinait rapidement un cercle de renvoi de morts-vivants dans les airs en évitant de vous faire agripper par les zombies, une puissante énergie bénéfique déferle autour de vous et une explosion de lumière aveuglante se produit soudain.

Lorsque vous ouvrez les yeux à nouveau, les trois zombies se sont écroulés sur le sol, visiblement privés du lien magique qui les maintenait en vie. Sans perdre une seconde vous vous élancez au secours de Stridge (*rendez-vous au 348*)

270

Vous bondissez avec l'agilité d'un félin mais l'imposante stature du golem dans l'encadrement de l'entrée de la cathédrale vous interdit d'y pénétrer, et ce malgré toute la souplesse du monde.

Il abat soudain sur vous son énorme poing. Vous finissez aplati comme un insecte sur le sol. Votre aventure se termine ici.

271

Un hurlement de douleur résonne à travers toute la pièce lorsque votre boule de feu s'écrase sur le tableau, le faisant littéralement voler en cendres.

Une seconde plus tard une ombre surgit des flammes comme un diable de sa boîte et atterrit à seulement quelques mètres de vous. Enveloppé dans une étuve de fumée, votre adversaire -un homme encagoulé entièrement recouvert de noir- vous fait maintenant face. Une lame à la main, une lueur rougeoyante s'échappe de son regard luisant de cruauté. Sans un mot l'homme se précipite sur vous en effectuant un bond prodigieux, lancez deux dés et soustrayez le résultat de son ENDURANCE (15).

Si vous maîtrisez la discipline de l'acrobatie rendez-vous au 145, sinon rendez-vous au 330

272

Farion reste à distance. Inexpérimenté au corps à corps il se contente d'observer le combat d'un air effrayé. Le champion, portant maintenant sur vous toute son attention, se fend soudain d'un rire guttural :

-Ahahahah ! Tu es un redoutable adversaire mon ami, tu aurais pu faire carrière dans l'arène ! Dommage que je doive te tuer !

Visiblement lassé de vous laisser l'initiative, il s'avance vers vous d'un pas ferme et décidé. Son épée tenues à deux mains pointée vers le ciel, ses deux bras repliés sur le côté.

Si vous voulez (et si vous le pouvez) lancer un sort de feu rendez-vous au 393

Si vous voulez tenter une attaque à la tête rendez-vous au 161

Si vous voulez tenter une attaque au ventre rendez-vous au 312

Si vous voulez tenter une attaque aux jambes rendez-vous au 48

Si vous voulez tenter une attaque de côté rendez-vous au 120

273

Au sortir d'un bond prodigieux vous fendez l'air de votre épée au moment où le terrible gourdin s'abat sur le pauvre capitaine Rundel et parvenez in extremis à le dévier de sa trajectoire. Grinçant des dents le grand squelette tourne son attention vers vous et essaie de vous applatir sur place.

GRAND SQUELETTE

DEFENSE: 7

ENDURANCE: 12

DOMMAGES: 1D + 4

Si vous possédez la discipline de renvoi des morts-vivants, même si le sort qui anime le squelette est trop puissant pour être rompu par une simple formule, un enchantement anti-mort-vivant sur votre arme vous permet de soustraire 5 points à l'ENDURANCE de cet ennemi à chaque assaut réussi en plus des DOMMAGES que vous causez normalement. Votre défense contre son énorme massue est de 7.

Si vous sortez vainqueur du combat rendez-vous au 235

274

Vous dégainez promptement votre glaive et vous ruez sur lui, mais comme s'il avait deviné

vos intentions, le conseiller n'esquisse pas le moindre geste, et se volatilise au moment même où votre épée s'abat sur lui.

Une demi-seconde plus tard une boule de feu apparaît dans les airs et se précipite vers vous !

Si vous possédez la discipline de l'acrobatie rendez-vous au 68, sinon rendez-vous au 294

275

Soudain une grande boule d'énergie traverse la cathédrale et atteint Stromaxaz de plein fouet. Projeté sur plusieurs mètres celui-ci vient pulvériser une colonne qui cède à l'impact. Une partie du plafond s'écroule aussitôt, l'ensevelissant sous une tonne de gravats.

Vous cramponnant contre le rebord de l'autel pour ne pas vous écrouler, vous regardez d'où provenait la boule d'énergie, et apercevez à votre grande surprise Drucellia tenant fermement son sceptre se diriger rapidement vers vous.

-Il ne me reste pas beaucoup de forces, souffle-t-elle en plaçant sa main sur votre torse, mais ça devrait être suffisant pour soigner ces blessures.

Vous sentez une puissante énergie se déverser en vous, bien différente de celle qu'utilisa Aldugard pour vous soigner. De douloureux picotements se produisent dans tout votre corps, comme si chacun de vos organes était pris de frénésie, que vos chairs mortes renaissaient et que vos os disloqués reprenaient leur forme d'origine.

Votre force est désormais accrue, vous gagnez 3 points de force intérieure, récupérez la totalité de vos points d'ENDURANCE qui seront maintenant de 30 points au lieu des 25 habituels. Par ailleurs ferez désormais 1 point supplémentaire en DOMMAGES.

Mais avant que vous n'ayez pu la remercier, les yeux de Drucellia se révulsent et un filet de sang s'écoule de sa bouche. Elle s'écroule dans vos bras vidée de toute l'énergie qui lui restait pour se maintenir en vie.

Vous êtes maintenant agenouillé sur le sol la tenant fermement contre vous. Ses yeux gorgés de larmes regardent votre visage, la lueur de cruauté qui y siegeait jadis a laissé place à de la reconnaissance.

-Merci...de m'avoir sauvé, confie-t-elle dans un murmure, merci de m'avoir fait ressentir ça....

Son sourire se fige soudain, sa tête roule sur le côté et elle expire une dernière fois. La malédiction qui la maintenait en vie n'est désormais plus. Vous passez votre main sur ses yeux pour les refermer et la posez délicatement sur le sol. Aussitôt après son corps vieux de plusieurs siècles se décompose en quelques secondes. En ayant abjuré pour ses fautes passées, son âme jadis damnée a enfin pu rejoindre un monde meilleur. La libérant ainsi de la malédiction qu'elle s'était elle-même infligée en s'alliant aux démons. Mais vous êtes déjà accaparé par autre chose. Le bruit d'éboulement vous a déjà averti, Stromaxaz est encore debout.

Rendez-vous au 136



276

Traqué par la garde, vous vous précipitez dans la ruelle qui descend brusquement en enfilade d'escaliers déchaussés, menant dans une rue d'étalages commerçants et qui s'enfonce de toute son étroitesse dans les profondeurs du quartier marchand.

Bousculant brutalement les promeneurs sur votre passage vous empruntez les différentes petites rues en vue de semer la garde. Après une demi-heure de course poursuite, au détour d'une allée, vous tombez sur un cul-de-sac.

Si vous possédez la discipline de l'acrobatie rendez-vous au 35, sinon rendez-vous au 171

277

Evitant de peu un violent coup de sceptre à la gorge, vous vous arquez sur vous-même et vous projetant de côté pour esquisser un mouvement, vous lancez votre glaive droit sur le ventre du nécromancien.

NECROMANCIEN

DEFENSE contre coup au ventre: 6

ENDURANCE: 11

DOMMAGES: 2D (pour cet assaut seulement)

Si vous remportez le combat rendez-vous au 230.

S'il est toujours en vie, le nécromancien fait tournoyer son sceptre autour de lui pour vous forcer à reculer, et de son autre main lance sur vous une terrible boule de feu ! Votre DEFENSE est de 7 lors de cet assaut, 8 si vous possédez la discipline de l'acrobatie.

Si vous êtes toujours vivant vous pouvez maintenant tenter une attaque au visage (rendez-vous au 16) ou une mise à terre (rendez-vous au 51)

278

CHAPITRE III: LA COURSE VERS CHATEAUSUIF

Noctrex se trouve à un peu moins d'une journée à cheval de la maison d'Aldugard. Vous décidez de couper par la forêt de Vertepierre. La richesse des milieux Alderimiens ne cesse décidément de vous surprendre.

Devant ces étranges champignons bigarrés colossaux qui rivalisent de taille avec les arbres, vous vous sentez comme un enfant jeté dans une inconnue dont tout est à découvrir. Vous apprenez que ces énormes champignons sont par ailleurs régulièrement utilisés par les habitants à des fins curatives ou tout simplement nutritives.

Comme vous l'aviez deviné lorsque vous exploriez le souterrain, la forêt partage ses racines avec des strates rocheuses. Donnant un singulier mélange de végétation dense et de roches recouvertes pour la plupart de dépôts verdâtres issus des spores environnantes. D'où le nom de «Vertepierre».

Vous traversez avec vos amis une vaste clairière, en contemplant d'un œil émerveillé les lointaines plaines enchanteresses et verdoyantes qui se dessinent à perte de vue, quand des échos d'appels à l'aide attirent votre attention.

Si vous voulez aller voir de quoi il s'agit rendez-vous au 140, si vous jugez plus sage de ne pas perdre de temps et de continuer votre route rendez-vous au 28

279

Vous voici dans la pièce où dorment les membres de l'équipage. Du moins habituellement,

car celle-ci est présentement complètement vide. Vous avancez silencieusement en espérant que la pénombre qui baigne les lieux vous fasse mentir.

-Il y a quelqu'un ? Lancez-vous à la cantonade.

Mais pas âme qui vive. Ce qui est on ne peut plus vrai puisque le zombi qui se maintenait suspendu en équilibre au dessus de la porte vient de vous tomber lourdement dessus ! Vous faisant lâcher votre épée sous l'impact du choc et vous étalez de tout votre long sur le sol crasseux.

Vous vous relevez rapidement pour faire face à votre adversaire et constatez avec stupéfaction que celui-ci est un ninja mort-vivant. Revêtu d'une traditionnelle mais trouée combinaison de combat, et bien que craquant de partout, il effectue devant vous une impressionnante série de mouvements d'arts martiaux, seuls vestiges de ce qu'il fut de son vivant, avant de pousser un hurlement de défi.

Il va falloir en découdre à main nue (votre puissance d'attaque tombe donc à 1D.)

Si vous voulez tenter de lui balancer un robuste coup de poing dans la mâchoire rendez-vous au 86

Si vous voulez lui octroyer un coup de pied dans l'estomac rendez-vous au 326

Si vous possédez la discipline du renvoi des morts-vivants et que désirez en faire usage rendez-vous au 340

Enfin si vous voulez utiliser un sort de feu (seulement si vous possédez cette discipline) rendez-vous au 122

280

Vous tirez silencieusement votre épée et secouez l'homme du bout des doigts. Il ouvre alors les yeux et tourne vers vous un visage de déformé par la terreur.

-Qu'est-ce que vous me voulez ? Glapit-il en se recroquevillant contre le mur.

A première vue il ne semble pas beaucoup plus âgé que vous. Ses longs cheveux blonds descendent en cascade sur un visage d'une maigreur inhabituelle, ses cernes très marquées et ses joues creuses semblent indiquer qu'il n'est pas là de son plein gré.

-Des renseignements, dit-vous en pointant votre lame sur sa gorge, le dominant de toute votre hauteur. Ton nom, ta fonction ici, vite vite vite !

Une lueur d'espoir traverse son regard fiévreux.

-Vous...vous vous êtes introduit ici pour le tuer ?!

Vous répondez par l'affirmative. Il vous apprend alors qu'il s'appelle Nolan, jeune scientifique brillant à l'avenir prometteur capturé puis envoyé ici pour travailler dans l'un des nombreux départements de recherches sous-traités et supervisés par les démons. L'alliance d'alchimie et de la technologie moderne étant capable de produire les pires armes que l'on puisse imaginer.

Sur quoi voulez-vous l'interroger ? Sur ce sur quoi il travaille pour les démons (rendez-vous au 190); sur le maître de ces lieux (rendez-vous au 173) ou sur un moyen d'atteindre le sommet du gratte-ciel (rendez-vous au 229)

281

Si vous possédez la discipline de bouclier psychique rendez-vous au 359, sinon rendez-vous au 288

282

Vous tranchez la tête humaine de la créature et lui plantez votre épée dans les entrailles tandis que la gueule de crocodile pousse un hurlement rauque. Quand son sang, un acide corrosif et brûlant, se répand sur le sol, vous reculez et regardez le corps de la créature fondre

sous l'effet de l'acide ainsi secrété dans un concert d'immondes gargouillis. Ecœuré par ce répugnant spectacle vous vous apprêtez à partir quand, au milieu de ce qu'il reste de sa dépouille fumante, un objet brillant attire votre attention. De la pointe de votre épée vous essayez de l'en dégager, et après l'avoir minutieusement essuyé à l'aide d'un pan de votre tunique, vous examinez attentivement celui-ci. C'est un pendentif en forme de croix, en le retournant vous pouvez lire une petite inscription «72». Ayant assez perdu de temps dans cette serre vous mettez le pendentif en forme de croix dans votre sac (notez le *numéro* du *pendentif* dans votre *feuille d'aventure*) et quittez la pièce.

Retournez au 339, à noter également que vous ne pourrez évidemment plus revenir ici.

283

Les cris furieux de la foule s'amplifient à mesure que le couloir vous rapproche de la fosse. Arrivé devant une grande herse, l'homme borgne se retourne vers vous:

-Dès que la herse se lève, précipitez vous à l'extérieur, que la chance vous apporte bonne fortune...

L'appréhension et la nervosité se lit sur les visages des autres participants, Fanior vous lance un sourire pour masquer la sienne, et il vous semble que vous aussi avez un peu peur. Qu'est-ce qui vous a pris de venir ici ?

Quand soudain la herse se lève ! Vous retenez votre souffle, et vous élancez épée au poing pour monter les quelques marches vers le cœur du cyclone.

Le soleil est haut dans le zénith, et vous devez plisser les yeux au maximum pour distinguer quoi que ce soit, ne percevant d'abord de la fosse que le sable fiévreux foulé sous vos pas. Là où un nombre incalculable d'hommes avant vous y scellèrent leur destin et y trouvèrent la mort. Des milliers et des milliers d'individus bondent les gradins qui encerclent l'énorme fosse et tous ces regards avides sont tournés vers vous. Mais vous n'avez pas le temps d'y prêter attention, car très vite vous comprenez que vous n'êtes pas les seuls à captiver la leur.

Un colossal scorpion noir dont le dard venimeux pourrait vousembrocher d'un simple mouvement vous attendait aussi. Faisant claquer ses gigantesques pinces devant lui, le stupéfiant monstre cuirassé de la tête à la queue semble sortir tout droit de vos pires cauchemars.



Un autre participant ouvre le bal par une attaque frontale, mais son épée rebondie sur la carapace de la bête qui l'attrape aussitôt par la taille avant de le trancher en deux dans une gerbe de sang, sous les cris de la foule en liesse.

Le scorpion se trouve à une dizaine de mètres de vous, que décidez-vous ?

De lui lancer une boule de feu (si vous possédez cette discipline) ? Rendez vous au 383

De l'attaquer à la tête ? Rendez-vous au 124

D'essayer de lui trancher la queue ? Rendez-vous au 198

De tenter une attaque sur le côté ? Rendez-vous au 172

284

-Impossible ! Se récrie Tendragon stupéfait alors que vous échappez gracieusement à son attaque ultime.

Ce seront d'ailleurs ses dernières paroles, puisqu'une fraction de secondes plus tard votre épée fait sauter sa tête hors de ses épaules. Vos moult aventures ont fait de vous un guerrier aguerri, et votre œil aiguisé n'a rien perdu de cette leçon. Vous serez maintenant capable, à votre guise, de reproduire *la botte de la patte folle*.

Bravo! Vous avez triomphé de l'ultime épreuve du Colisée d'Alderim et vaincu son terrible

champion. Rendez-vous maintenant au 196 pour recevoir votre récompense !

285

La nuit est maintenant tombée sur Noctrex et le port un peu plus vide que tout à l'heure. Vous suivez Stridge d'un pas décidé quand après un bon quart d'heure de recherche assidue, vous retrouvez enfin Aldugard du regard.

Il se tient sur un quai en pleine conversation avec un homme portant un tricorne légèrement usée et dont le long manteau dépareillé semble en avoir vu de toutes les couleurs.

-Enfin, vous avez pris votre temps ! Lance Aldugard à votre approche. Vous lui racontez que vous avez réussi à récupérer vos objets.

Aldugard vous introduit auprès de l'homme au tricorne.

-Voici le capitaine Rundel, il va pouvoir nous conduire à Grandebourg.

Le capitaine Rundel est un homme jovial, trapu et mal rasé qui inspire malgré tout une certaine prestance. Sous ses allures de pirate quelque peu inquiétant, l'expression de bienveillance et de chaleur qui se dégage de son regard ne laisse aucune doute quant à sa nature engageante.

-Bienvenue à bord du Trident ardent, sourit-t-il en vous serrant chaleureusement la main, les amis de sergio sont mes amis. Embarquez, nous partons immédiatement !

Le Trident ardent dispose de plusieurs mâts sur lesquels sont fixées des voiles triangulaires capables de capter la direction du vent, grâce à de longues vergues désolidarisées du mât qui permettent de naviguer malgré les vents contraires. La caravelle est un des moyens les plus sûrs pour franchir les vastes étendues maritimes du pays. Autour de vous les marins s'activent, et bientôt le navire lève l'ancre. Vous regardez les lumières de la ville s'éloigner avant de prendre vos aises dans la cabine commune du bateau réservée aux invités de marque. Vous vous écroulez sur votre couche avant de sombrer dans un sommeil réparateur, et récupérez 5 points d'ENDURANCE.

Rendez-vous au 169

286

Vestiges d'anciennes cultures diverses et oubliées relayées au rang de trophées de fortune, il vous semble reconnaître parmi les statues plusieurs "célébrités". Vous contemplez les différentes sculptures quand un cliquetis étrange émanant d'un coin de la pièce attire votre attention sans que vous ne puissiez en identifier la provenance.

Si vous désirez continuer à inspecter les statues rendez-vous au 148, si vous préférez tourner votre attention sur les tableaux rendez-vous au 108, le comptoir au 240. Avec toujours la possibilité de prendre la sortie de secours en allant au 309

287

Il semble que l'imprégnation que son pouvoir d'immortel a laissé en vous a permis à votre âme de survivre dans l'au-delà. Votre détermination et votre volonté de vivre sont telles que vous avez réussi à réintégrer le royaume des vivants.

L'espace qui vous entoure ressemble à un désert aride et infini noyé dans les étoiles, et une tension presque palpable s'éternise tandis qu'Abadon vous regarde impassiblement brandir votre épée. Bien qu'il soit immobile, son ombre s'étend anormalement et s'agite sur le sol comme une plaie béante, l'extension suppurante d'une noirceur impossible à contenir.

-Ma soif vengeresse ne trouvera satisfaction que lorsque le dernier des habitants des deux mondes verra ses tripes se répandre sur le sol, et tu seras le premier à voir ton propre sang

t'asperger le visage ! Rugit-t-il en faisant apparaître une terrible faux dans sa main.

-Jamais je ne te laisserai me reprendre ce qui m'appartient ! Le défiez-vous d'une voix trahissant la peur qui vous assaille.

Car vous avez conscience de n'avoir quasiment aucune chance de l'emporter face à cet être immortel. Vos pensées s'accroissent à toute vitesse dans votre esprit pour échafauder un plan. Le seigneur démon perçoit votre appréhension comme s'il lisait en vous comme dans un livre ouvert, et sans doute a-t-il conscience que vous êtes la seule chose qui le retient captif. Il vous suffirait juste de vous réveiller pour lui échapper.

-Je dois me réveiller, explicitez-vous, espérant que ce royaume inconnu dans lequel vous êtes immergé réponde au fonctionnement d'un rêve dont on puisse s'extirper par la volonté.

-Misérable coquille vide, s'exclame le démon avec mépris, tu n'es rien ni personne.

-Je dois me réveiller, répétez-vous en fermant les yeux.

Le ton d'Abandon devient plus pesant encore.

-Tu n'as prolongé ta pitoyable existence qu'à travers d'un clignement de la mienne, raille-t-il, tu n'existes pas !

Vous stoppez net votre litanie, car ses mots, loin de vous accabler ne font que réveiller en vous une fureur trop longtemps enfouie. Pensant vous avoir piqué au vif, Abandon vous lance un regard narquois.

-On m'a répété toute ma vie que je n'étais rien, reprenez-vous après un long moment de silence, et même si je n'ai réussi à prolonger mon existence que d'un simple battement de cils grâce à toi, je suis ici seul maître de ma destinée ! Tu n'es qu'une ombre démon, l'ombre d'une lumière dont tu ne ressentiras jamais la chaleur. Tu n'es qu'un vide qui se nourrit de la peur que tu insuffles dans le cœur des hommes et sans laquelle tu n'es rien ! Comme tous ceux de ta maudite race!

Votre réponse cinglante le fait d'abord vaciller de surprise, d'autant plus touché dans son incommensurable orgueil il se met à suffoquer de fureur. Son visage se tord dans un ignoble rictus alors qu'un grondement effroyable s'élève de ses entrailles, d'un seul geste il se précipite sur vous et...

Vous ouvrez les yeux. Le visage de Stridge est penché sur le vôtre et une vive inquiétude se lit dans son regard. Vous clignez des yeux quelques instants en comprenant ce qui vient de se passer. Vous aviez raison, si surpuissant soit-il, Abandon restera incapable de prendre le contrôle, et tant que votre cœur battra dans votre poitrine il restera dans sa prison.

-Tu vas bien ? S'inquiète Stridge.

Un délicieux sourire vient éclairer votre visage, alors que vous vous levez d'un bond.

-Mieux que jamais, je sais enfin qui je suis ma belle. Maintenant finissons-en !

Rendez-vous au 179

288

-Oui ma reine.

Vous vous entendez prononcez ces paroles, et malgré tous vos efforts, demeurez incapable de ne pas poser votre épée au sol sous le regard satisfait de Drucellia. Très bientôt vous oublierez même jusqu'à votre mission pour suivre chacun de ses désirs, et rejoindrez bientôt son armée éternelle...

289

Après avoir éteint la lumière vous vous planquez du mieux que vous le pouvez derrière une enfilade de corps tout au fond de la salle. Vous tendez l'oreille. Les bruits de pas dans le couloir se rapprochent et finissent par s'immobiliser. Un grincement se fait alors entendre, indiquant que quelqu'un est en train de pénétrer dans la chambre froide.

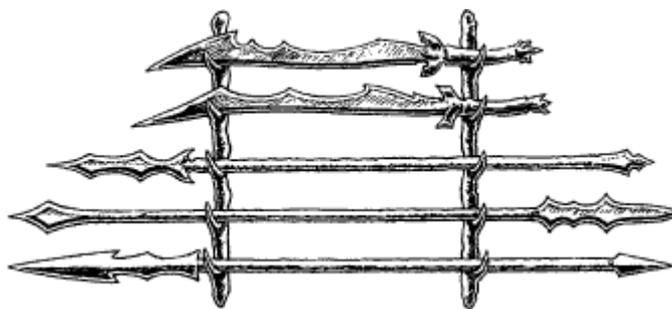
Mais de là où vous êtes il est vous est impossible de voir quoi que ce soit. Tirant doucement

vous tirez votre épée hors de son fourreau vous vous préparez à attaquer l'intrus avec, comme seule indication, les bruits de ses pas qui résonnent sur le sol. Soudain une détonation retentit et le corps derrière lequel vous êtes planqué explose en lambeaux de chair.

Vous jetant instinctivement de côté, vous retrouvez exposé nez-à-nez avec un agent de sécurité intégralement vêtu d'une armure de protection high-tech et armé d'un fusil à neutron. Face à une telle arme vous n'avez aucune chance et quant à son armure, inutile de compter sur votre épée pour réussir à ne serait-ce qu'à l'égratigner!

Vous maudissez Aldugard intérieurement et n'avez d'autre choix que d'effectuer une série de roulés-boulés derrière les enfilades de cadavre pour éviter ses tirs. Il va falloir faire en sorte de le contourner si vous voulez vous en sortir en un seul morceau !

Tentez votre chance si vous êtes chanceux, ou si vous possédez la discipline d'acrobatie rendez-vous au 9, si vous n'êtes pas chanceux et que vous ne maîtrisez pas cette discipline rendez-vous au 97



290

Vous vous élancez porté par l'énergie du désespoir et après avoir décrit un arc de cercle, projetez votre bras vers les têtes d'Azabel qui referme ses griffes sur vous.

AZABEL LE PRINCE DEMON

DEFENSE contre attaque à la tête: 9

ENDURANCE: 70

DOMMAGES: 3D

L'épaisse peau d'Azabel divise de moitié tout dommage que vous pourriez réussir à lui causer. De plus la terrible énergie psychique dont il empuantit la pièce vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE à chaque assaut.

Une boule d'énergie psychique s'échappe de ses mains et se dirige droit sur vous, votre DEFENSE est de 2 et ce même si vous possédez la discipline de bouclier psychique.

Si Azabel remporte le combat rendez-vous au 241 ; si vous êtes encore en vie, vous pouvez tenter de frapper ses ailes (rendez-vous au 186), user de votre magie du feu (rendez-vous au 322), ou utiliser un coup d'épaule (rendez-vous au 19)

291

Stromaxaz disparaît par une faille dimensionnelle avant même que vous n'ayez pu lui porter le coup de grâce. Ce n'est que partie remise.

Des lézardes apparaissent sur les murs, le sort de Drucellia levé, c'est la cathédrale tout entière qui s'effondre sur ses fondations tandis que le soleil reprend ses droits dans le ciel. N'ayant plus rien à faire ici vous tournez les talons et regagnez rapidement l'air libre.

Rendez-vous au 377

292

Oubliant votre mal de mer sous le coup de l'émotion vous suivez le couloir sur plusieurs mètres. A mesure que les lumières des lanternes s'éloignent derrière vous il vous semble que celui-ci devient de plus en plus étroit et exigü. Comme si vous vous enfonciez dans la gorge d'un monstre marin.

Les murs sont rongés de moisissure et votre ombre projetée devant vous s'agite au rythme de la houle. Longeant silencieusement la paroi vous finissez par aboutir à une porte que vous empruntez.

Rendez-vous au 279

293

D'un mouvement rapide et précis, vous dégainez votre épée d'un geste net. Du sang, son sang, gicle sur les visages horrifiés de tous les clients autour de vous tandis que le corps de la malheureuse roule sur le sol.

Des voix s'élèvent et à peine avez-vous rangé votre épée dans son fourreau qu'un paysan en colère qui se prend pour un preux chevalier tente de vous attaquer de son gourdin. Vous évitez facilement son coup, attrapez son bras armé, et par une brusque torsion lui brisez le poignet l'obligeant à lâcher son arme et à se contorsionner genou à terre pour échapper vainement à la douleur que vous lui infligez. Vous lui enfoncez votre épée jusqu'à la garde avant de l'en retirer en appuyant votre botte sur son visage rubicond, le projetant au sol sans sourciller.

La peur autour de vous est presque palpable alors que tous reculent de terreur. Quand soudain la porte de la taverne s'ouvre à la volée et que déboulent dans la pièce Aldugard suivi de quelques gardes armés jusqu'aux dents. Lorsqu'il constate que vous venez d'assassiner de sang froid deux pauvres malheureux innocents, le visage d'Aldugard se voile d'une meurtrissure morale. Comme celui d'un enfant qui se chiffonne de chagrin pour avoir cru jusqu'au bout pouvoir se soustraire à une punition.

Vous suivez du regard les autres clients évacuer les lieux à la demande des gardes. Vous resserrez votre étreinte sur votre épée, bien décidé à vous défendre. Quand il ne reste dans la taverne que vous, Aldugard et les gardes. Celui-ci leur ordonne de ne pas intervenir et s'avance vers vers.

-Tu dois te ressaisir, dit-il en marchant lentement dans votre direction, son regard de pose sur les deux cadavres à vos pieds et revient sur vous, tu vois bien que tu n'es plus toi-même. Mais vous ne répondez pas, vous attendez juste qu'il s'approche, juste... un peu plus proche. Aldugard s'arrête soudain comme s'il venait de lire vos pensées. Immédiatement vous vous ruez sur lui, mais avant d'avoir pu l'atteindre, il lance sur vous un puissant éclair d'énergie qui vous touche en pleine poitrine. Stoppé net, vous êtes projeté en arrière avant de sombrer dans l'inconscience.

Rendez-vous au 129

294

Malgré votre rapide pas de côté, vous ne parvenez pas à esquiver à temps la boule de feu, parant au dernier moment de votre épée vous êtes projeté contre le mur, il vous en coûte 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, la voix chevrotante du conseiller résonne dans la pièce:

-Vous portez la marque du démon !

Vous dressez l'oreille en entendant des bruits précipités de pas dans l'escalier qui monte au premier étage. Furieux vous vous élancez dans celui-ci à la poursuite du vieux débris.

La petite pièce basse de plafond dans laquelle vous vous trouvez est entièrement recouverte

de miroirs du sol au plafond, mais étrangement aucun d'entre eux ne vous renvoie votre image. Vous vous figez l'épée au poing à l'affût de la moindre manifestation de l'exaspérant infirme, quand soudain son image se matérialise tout autour de vous, des dizaines d'exemplaires du conseiller se reflètent maintenant dans tous les miroirs de la pièce.

Si vous possédez un anneau de dissipation d'illusion rendez-vous au 14, si vous n'avez pas cet objet rendez-vous au 341

295

Le regard dur et les traits tirés, la femme semble vous fusiller du regard quand un son provenant du mur à côté vous tire de votre contemplation.

Allez vous inspecter le tableau de l'homme encagoulé (rendez-vous au 121) ou celui du jeune homme (rendez-vous au 189) ?

Vous pouvez aussi quitter cet endroit en prenant la sortie de secours (au 309)

296

Drucellia gît recroquevillée sur le sol: morte. Vous rengainez votre épée dans votre fourreau quand soudain la nécromancienne se volatilise sous vos yeux et réapparaît à quelques mètres de vous, apparemment indemne.

Défiguré par la colère son visage laisse à présent apparaître toute la noirceur de son âme.

-Tous les hommes méritent de mourir, enrage-t-elle, j'arracherai ton cœur encore tiède de ta poitrine pendant que mon armée rongera les chairs d'Alderim !

Si vous vous rappelez du nom de son amour perdu, faites-le correspondre à son emplacement dans l'alphabet (a=1, b=2 etc) puis additionnez le résultat et rendez-vous au paragraphe correspondant.

Sans quoi vous devrez combattre Drucellia l'immortelle indéfiniment. Jusqu'à ce que tôt ou tard, elle ne vous porte une attaque mortelle.

297

Vous voici enfin à l'avant dernière étape de votre périple ! Cet étage est entièrement consacré au confort terrestre du maître des lieux puisque vous vous trouvez dans le vestibule d'un très luxueux appartement. Le sol est recouvert d'une moquette rouge et les murs de lambris. Un lustre de cristal allumé est accroché au plafond et un magnifique miroir aux contours dorés trône fièrement sur un mur.

Une grande porte à double battant vous fait face, et une porte plus petite d'où s'échappe une odeur de brûlé est située sur votre gauche. Qu'allez-vous décider ?

Regarder le miroir ? (rendez-vous au 247)

Ouvrir la porte à double battant ? (rendez-vous au 325)

Ouvrir la porte sur votre gauche ? (rendez-vous au 4)

298

Vous traversez une allée entre deux étales quand au moment de prendre un virage, vous êtes violemment percuté par un groupe de gardes pressés qui fendaient la foule.

-Du vent ! Vous lance celui que vous venez de percuter.

Il ne semble heureusement pas être au courant de qui vous êtes. Vous ravalez votre envie d'en découdre et grommelez quelques excuses avant de tourner rapidement les talons.

Mais à peine avez-vous parcouru quelques mètres que sa voix s'élève à nouveau :

-Hé toi là-bas !

Si vous voulez vous arrêter pour voir ce qu'il a à vous dire rendez-vous au 213, si vous voulez faire mine de n'avoir pas entendu et presser le pas rendez-vous au 276

299

De retour à l'air libre vous décidez de rebrousser chemin. Parvenu au premier croisement vous tombez nez à nez sur Stridge. Lorsque vous lui rendez sa bourse et que vous lui expliquez ce qui vient de se passer elle vous tape dans le dos en vous congratulant. D'un commun accord, vous décidez de retourner vers le port à la recherche du Trident ardent.

Rendez-vous au 285

300

Vous passez le reste de la matinée à vous reposer, le passage d'un monde à l'autre et ce brusque revirement dans votre vie vous ont incroyablement épuisé.

Le soir venu, après vous être restauré de mets aussi étranges que succulents à vos sens, vous demandez au vieux magicien de vous raconter son histoire près de l'âtre.

-Aussi loin que je m'en souviens, la magie a toujours exercé sur moi une fascination toute particulière, une attraction irrésistible comme si j'étais né séparé d'une partie de moi-même. Rapidement on me reconnut des dons naturels qui m'y prédisposaient lorsqu'à seulement 6 ans je mis le feu au poulailler d'un voisin au sortir d'une colère. Il gloussa en faisant rouler une petite flammèche entre ses doigts.

-C'est pourquoi, reprend-t-il, mes chers parents m'envoyèrent vivre avec les mages de l'académie de Chateausuif, notre capitale. J'y reçus une éducation complète. Tout ce qu'un jeune enfant doté d'un potentiel était en droit d'espérer. On m'apprit à comprendre les livres et à écrire. Je fus initié par mes maîtres aux arts des arcanes et de la magie blanche durant toute ma jeunesse. La lecture des symboles n'eut bientôt plus de secrets pour moi, et alors que les autres étudiants se cantonnaient encore à l'apprentissage des sorts du premier cercle, je savais déjà inventer les miens ! Mais la vie de magicien est une vie aussi austère qu'atypique, une vie de recherche et de solitude, loin des contingences matérielles de ce monde, et le jeune homme que je devenais nourrissait peu à peu des ambitions bien différentes. Faites de courbes gracieuses sur lesquelles promener mes doigts, si vous voyez ce que je veux dire...

-Non, répondez-vous le plus sérieusement du monde en croisant les bras.

-Hmpft, un jour, alors que le marchand qui nous fournissait habituellement était souffrant. Il nous envoya sa fille cadette pour faire la livraison. A l'instant même où mes yeux se posèrent sur cette délicieuse créature, j'en tombai éperdument amoureux. Dès lors j'utilisai sans vergogne mon statut de plus brillant élève de l'académie pour me dispenser des corvées habituellement réservées à ceux de mon rang, utilisant tous les prétextes dont je disposais pour la revoir, pour simplement passer du temps avec elle. Ah Alinéas ! Je n'oublierai jamais son regard lorsque pour la première fois nous nous embrassâmes sous le porche... loin des regards indiscrets et des mages et des dieux.

La lumière oscillante du feu de cheminée éclaira son visage perdu dans le vague à l'évocation de ses doux souvenirs.

-Et après ? Revenez-vous à la charge captivé par son récit.

-Je quittai l'académie avec Alinéas malgré les nombreuses remontrances de mes pairs, puis nous partîmes vivre dans une petite ferme que j'achetai avec tout l'or dont je disposais. Ce furent les plus belles années de mon existence de nague, durant lesquelles nous restâmes

sourds aux supplications de tout ceux qui eurent l'audace d'essayer de nous en dissuader. Pourtant, des rumeurs de nuées de démons ayant été aperçues me parvinrent comme pour leur donner raison. Elles grondaient parmi les paysans du village voisin avec lequel nous échangeons régulièrement des victuailles. Mais je n'y prêtai pas attention, mettant ça sur le compte de leurs stupides superstitions d'esprits gourds tout autant que barbares. J'étais...-je veux dire nous- étions simplement heureux et libres, et rien d'autre n'importait. Mais... pourtant, tout n'est qu'éphémère dans ce monde... nous payâmes très cher le prix de notre insouciance. Un soir alors que je revenais guilleret du village, les bras pleins de présents pour elle, je trouva la ferme en flammes, les démons avaient...

Sa voix s'est étranglée et ses yeux se tournent brusquement, comme pour couper court, comme pour fuir votre regard. Après quelques instants il se lève et reprend.

-Voilà pourquoi j'ai juré depuis lors de protéger mon pays des engeances démoniaques. Je suis un vieux magicien fatigué, mais la vie m'a appris que nous avons tous un rôle à jouer, et vous aussi mon ami, vous aussi serez bientôt révélé au vôtre.

Rendez-vous au 384

301

L'Ordicron n'est pas très résistant, une attaque bien placée pourrait suffire à le détruire, cependant sa dangerosité extrême compense largement sa faiblesse.

Bondissant de votre cachette, vous foncez à toute vitesse vers l'implacable monstre informatique. Les balles tirées autour de vous font exploser divers installations et ordinateurs sur votre passage sans même vous effleurer. A seulement quelques mètres de l'énorme ordinateur, vous poussez un cri et levez votre épée au dessus de votre tête, mettant toute votre rage dans cette attaque foudroyante.

ORDICRON

DEFENSE contre attaque à l'épée : 5

ENDURANCE : 10

DOMMAGES : 2D

Si vous sortez vainqueur de cette confrontation rendez-vous au 25. Sinon, le visage de l'Ordicron ouvre soudain la gueule et une violente décharge électrique en surgit à une vitesse affolante ; votre DEFENSE est de 7 contre cette attaque. Si vous êtes encore en vie, vous pouvez utiliser votre magie du feu (si vous possédez cette discipline) en vous rendant au 49, ou revenir au début de ce paragraphe.

302

Votre sixième sens vous indique que ces signes cabalistiques ont vocation de torturer psychiquement, et sont délibérément placés de manière à ce que quiconque s'assoit sur la chaise soit situé au milieu d'un cercle d'énergie concentrique. Soit le point de la pièce recueillant la plus haute dose d'énergie maléfique !

Il ne vous reste donc plus qu'à quitter la pièce en retournant au 339

303

Vous traversez la chambre silencieusement en prenant bien soin de ne pas réveiller l'homme quand, parvenu au niveau de la porte-fenêtre une voix timide vous fait faire volte-face. L'homme s'est réveillé et lance sur vous un regard effrayé.

A première vue il ne semble pas beaucoup plus âgé que vous. Ses longs cheveux blonds

descendent en cascade sur un visage d'une maigreur inhabituelle, ses cernes et ses joues creuses semblent indiquer qu'il n'est pas là de son plein gré.

-Ne me tuez pas, supplie-t-il terrorisé.

-Je ne suis pas un ennemi, dites-vous en baissant votre garde.

Apparemment rassuré, il vous apprend alors qu'il s'appelle Nolan, jeune scientifique brillant à l'avenir prometteur capturé sur Alderim et envoyé ici pour travailler dans l'un des nombreux départements de recherches sous-traités et supervisés par les démons. L'alliance de l'alchimie et de la technologie moderne étant capable de produire les pires armes que l'on puisse imaginer.

Sur quoi voulez-vous l'interroger ? Sur ce sur quoi il travaille pour les démons (rendez-vous au 190); sur le maître de ces lieux (rendez-vous au 173) ou sur un moyen d'atteindre le sommet du gratte-ciel (rendez-vous au 229)

304

Abandonné à la contemplation de l'immensité céleste parsemée d'étoiles, seul royaume ayant échappé à la laideur du monde, vous êtes tiré de votre rêverie par un grognement étrange. Vous-vous redressez sur votre séant pour apercevoir, juste devant vous, une ombre inhumaine.

-Réveille-toi ! bouillonne-t-elle de rage. Ses yeux injectés de sang vous semblent familiers. Réveille-toi ! Répète-t-elle en durcissant le ton, il est temps de reprendre le pouvoir sur Alderim.

-Où suis-je ? Demand...

Lorsque vous émergez des ténèbres, vous voilà de retour dans la maison d'Aldugard. Par là même où vous l'aviez quitté. Un sourire radieux illumine le visage de vos deux étranges compagnons.

-Je n'en crois pas mes yeux, nous... -je veux dire- tu as réussi ! Tu as tué un prince démon à toi tout seul ! Par ma barbe c'est magnifique ! S'exclame Aldugard en trépignant sur place. Vous lui renvoyez son sourire bien que vous vous sentiez déboussolé de passer votre temps à tomber dans les pommes pour vous réveiller ici. Les rayons du soleil filtrent par la fenêtre et le charmant gazouillis des oiseaux dissipe de votre cœur l'impression cauchemardesque laissée par votre confrontation avec Azabel.

-J'ai bien cru que jamais je ne m'en sortirais, confiez-vous à vos amis en vous laissant tomber sur un fauteuil.

-Et maintenant ? Interroge Stridge en levant un sourcil.

Adlugard hésite un instant, il accuse le coup. Son œil hagard vous sonde comme pour déceler quelque chose. Il tourne sur lui, de long en large, de large en travers, que peut-il attendre comme ça ? Vous tranchez dans le vif en vous redressant. Il s'arrête, suspendu à vos lèvres.

-Quoi ?! Lui demandez-vous intrigué.

-Hé bien...Azabel était très puissant certes, mais les autres démons ne tarderont pas à réagir à l'écho de sa chute, le plus important reste à faire... et nous avons peu de temps pour le faire. Demain matin nous partirons aux aurores pour Chateausuif la capitale d'Alderim, nous passerons à Noctrex et de là nous traversons la mer de Malval jusqu'à Grandebourg, des agents de la guilde locale nous y attendrons pour nous escorter jusqu'à la capitale... la guerre s'organise, et nous ne pouvons pas laisser passer cette occasion, je vous dirai tout une fois sur place.

Vous passez le reste de la soirée avec vos amis et partez à cheval pour Noctrex dès les premières lueurs de l'aube. Cette formidable victoire vous permet de bénéficier de 5 points d'ENDURANCE supplémentaires, passant ainsi de 20 à 25, de 3 points de force intérieure, d'un point de DESTIN, et par dessus tout: de choisir une quatrième discipline ! (rendez-vous au 60 pour le descriptif de celles-ci.) Vous récupérez tous vos points d'ENDURANCE et 10 pièces d'or. Rendez-vous au 278

305

D'un prompt mouvement d'épaule vous pénétrez dans la pièce le parchemin tenu devant vos yeux. Ne sachant pas vraiment quelle gestuelle adopter, vous tendez votre autre bras en direction des deux hommes en récitant la formule. Les particules d'air autour de vos doigts semblent bouillir et s'embrasent aussitôt d'une fournaise incandescente. Une sphère de feu calcinant tout sur son passage traverse soudain la pièce et carbonise les deux brigands dans un torrent de flammes et de cris de douleur, rayez un de vos parchemins de feu de votre feuille d'aventure; et *rendez-vous au 69*



306

Peu habitué à la houle vous êtes tiré de votre sommeil par une violente nausée qui vous noue l'estomac. Puisque Aldugard et Stridge dorment à poings fermés, vous décidez de sortir de la cabine à la recherche d'un peu d'air frais.

Après avoir jeté vos vêtements sur vos épaules vous entreprenez de tourner la poignée de la porte, mais celle-ci oppose une résistance. Vous insistez en poussant de toutes vos forces mais la porte refuse de s'ouvrir comme verrouillée depuis l'extérieur !

Vous vous apprêtez à aller réveiller vos compagnons quand un sinistre grognement se fait entendre dans le couloir. Vous collez votre oreille contre le battant dans un silence pesant à peine entamé par les craquement du navire... au bout de plusieurs longues et silencieuses secondes un deuxième grognement se produit, plus proche et plus distinct que le premier. De plus en plus stressé, vous vous précipitez vers Aldugard et commencez à le secouer brusquement.

-Hein ? Quoi ? Vous m'apportez la soupe ?!

-Lève-toi l'ancêtre ! Il se passe quelque chose de pas normal ici ! Le secouez-vous en haussant le ton.

-Tu sais ce qu'il te dit l'ancêtre hé bous...(il se redresse et prend soudain la mesure de la situation) il se passe quelque chose d'anormal ici !

Il saute de son lit et empoigne son bâton pendant que vous réveillez Stridge qui ronflait comme une locomotive.

Vous leur expliquez rapidement la situation, la porte verrouillée et les grognements étranges dans... mais avant d'avoir pu finir votre récit Stridge fait sauter le verrou de la porte d'un grand coup d'épaule et vous fait signe de la suivre.

-Allez-y tous les deux, vous lance Aldugard en traçant des signes sur le sol de la cabine, je vais tâcher de lancer un sort de divination.

Tous les sens aux aguets vous suivez silencieusement Stridge dans le lugubre couloir. Les lanternes tanguent au plafond, l'air est humide et pesant. Quelle qu'elle fut vous ne décelez nulle trace de la créature qui grognait dans les environs. Arrivés à une bifurcation Stridge vous propose de prendre chacun un couloir.

Si vous voulez prendre le couloir de gauche rendez-vous au 361, si vous voulez prendre celui de droite rendez-vous au 292.

307

Vous prononcez rapidement une incantation et dirigez votre bras vers le vampire. Une boule d'énergie bénite jaillit de votre main et vient frapper celui-ci en plein vol. Poussant un hurlement de douleur la chauve-souris démoniaque se désagrège jusqu'à devenir une mince traînée de poudre avant même d'avoir pu vous atteindre.

Sans prendre le temps de ralentir votre cadence vous l'enjambez les différents obstacles d'un bond et poursuivez votre course contre la montre avant que la masse de morts-vivants ne se soit refermée sur vous.

Rendez-vous au 162

308

Vous vous concentrez du mieux que vous le pouvez en tâchant de faire le vide en vous, mais demeurez malgré tout incapable de déterminer où se cache Abandon. Soudainement il surgit du néant sur votre gauche et bien que vous réussissiez à dévier son arme suffisamment pour ne pas vous faire décapiter, vous êtes en revanche incapable d'échapper la puissante torgnole qui l'accompagne. Frappé de plein fouet au plexus solaire vous êtes projeté en arrière en hoquetant, une côte brisée par la violence du choc, et perdez 6 points d'ENDURANCE. Abandon lâche un rire mécanique et décide de vous laissez la politesse du prochain assaut :

Si vous voulez lancer l'assaut par un coup d'épée à la tête rendez-vous au 220

Si vous voulez l'attaquer au ventre rendez-vous au 321

Si vous voulez l'attaquer sur le côté rendez-vous au 399

Si vous voulez utiliser une boule de feu (si vous maîtriser cette magie) rendez-vous au 166

Si vous connaissez la technique de la patte folle et désirez l'utiliser rendez-vous au 65

309

Vous vous dirigez rapidement vers la sortie quand une vive douleur vous transperce la poitrine, vous baissez les yeux pour constater avec effroi, au beau milieu de votre thorax, qu'une lame acérée traverse celui-ci de part en part. Vous vous écroulez en crachant hors de vous poumons des gerbes de sang et ne tardez pas à sombrer dans l'inconscience. Votre aventure se termine ici en même temps que votre vie.

310

Les aveugles sont connus pour avoir l'ouïe particulièrement fine, aussi fardez-vous votre voix d'une intonation aiguë du mieux que vous le pouvez.

-Seigneur, improvisez-vous, c'est le roi qui m'envoie, l'aventurier qui accompagnait Aldugard s'est échappé, nous aurions besoin de... préparer le rituel, le temps presse.

-Le rituel...

Il descend quelques marches et tâtonne l'établi au pied de l'escalier en se raclant la gorge. Vous comprenez pourquoi le laboratoire est disposé de manière aussi entassé sur lui-même.

-Seigneur, poursuivez-vous en vous approchant de lui, votre regard perçant posé sur sa frêle nuque comme une lame acérée, pourquoi s'est-il échappé ?

Il s'arrête, flairant quelque chose. Vous vous crispez sur place, soudain le conseiller se volatilise et une demi-seconde plus tard une boule de feu surgissant ex nihilo fuse droit sur vous !

Si vous possédez la discipline de l'acrobatie rendez-vous au 68, sinon rendez-vous au 294

311

Votre dernier coup d'épée fait céder une des coutures qui maintenaient le golem en un seul morceau. Soudain par un effet de ricochet, toutes les coutures et tous les tissus qui le constituaient sautent les unes après les autres, déversant une grande quantité de liquide verdâtre sur le sol jusqu'à ce qu'il ne reste du golem qu'un tas disloqué et fumant. Privé de son gardien, rien désormais ne s'interpose entre vous et la cathédrale.

Mais à peine avez-vous franchi le seuil de la cathédrale que Sil qui vous emboîtait le pas est violemment projeté en arrière, comme si une barrière invisible en filtrait l'entrée, vous êtes le seul parmi vos compagnons à manifester pouvoir pénétrer à l'intérieur. Toutes les tentatives de vos compagnons pour vous rejoindre à l'intérieur étant infructueuses, vous décidez, après leur avoir adressé un dernier regard, de vous enfoncer seul à l'intérieur de l'antre de Drucellia.

Rendez-vous au 267

312

Déviant une attaque de votre bouclier, vous projetez votre bras en avant, votre lame fend l'air en direction de son abdomen.

TENDRAGON

DEFENSE contre attaque au ventre: 8

ENDURANCE: 30

DOMMAGES: 2D

Si l'ENDURANCE de Tendragon tombe à dix ou moins rendez-vous immédiatement au 152.

Sinon, Tendragon vous porte un enchaînement rapide, un coup à la taille, aux jambes puis à la tête, votre DEFENSE est de 7 lors de cet assaut.

Si vous êtes encore en vie vous pouvez à présent (et si vous le pouvez) lancer un sort de feu (rendez-vous au 393) tenter une attaque à la tête (rendez-vous au 161) une attaque aux jambes (rendez-vous au 48) ou une attaque de côté (rendez-vous au 120)

313

Farion ne racontera jamais à ses petit-enfants comment un beau jour il réussit à survivre aux épreuves du Colisée. Il ne jacassera plus du tout court d'ailleurs puisque vous venez de le faire passer de vie à trépas. Son visage est maintenant figé dans un rictus grotesque tandis que sous votre regard rempli de jubilation son sang se répand lentement sur le sol, formant une mare sinueuse s'enfonçant dans le sable.

Tendragon en a profité pour briser en deux la flèche qui obstruait ses chairs avant d'en arracher la pointe. Il est maintenant debout, et a récupéré son arme. Décidément il n'est pas le grand champion pour rien.

-Il ne sera pas dit que je sois mort d'une stupide flèche ! Souffle-t-il haletant, quant à toi fier combattant je vais t'offrir une fin à la hauteur de ta bravoure. Je vais te montrer ma botte ultime, si tu réussis à l'éviter tu pourras toujours l'utiliser, mais sache que personne n'a jamais survécu à la botte de la patte folle !

Aussitôt dit, il se cabre soudain en pivotant légèrement sur sa gauche, d'un geste d'une précision mortelle il lance brusquement son bras armé en avant, vous levez votre bouclier pour parer instinctivement son attaque, quand à la vitesse de l'éclair il décrit un mouvement à 180 degrés dans le sens inverse, son épée se dérobe à votre parade et fend l'air dans la direction opposée en soulevant un nuage de sable avant de se diriger dangereusement sur votre flanc droit laissé complètement à découvert !

Lancez deux dés, si vous possédez la discipline de la parade ajoutez 2 au résultat obtenu, si vous possédez la discipline de l'épée ajoutez 2, enfin si vous possédez la discipline de l'acrobatie ajoutez 2 également. Si vous faites 8 ou plus rendez-vous au 284, si vous faites moins de 8 rendez-vous au 104

314

-Debout tas de pouilleux! Déblatère le contremaître décidément peu enclin au renouvellement en pénétrant dans la tente.

Votre cœur toque dans votre poitrine tandis que vous vous redressez en nage. Tout ceci n'était donc qu'un stupide rêve ? Il avait pourtant l'air si réel jusque dans ses moindres détails...

-C'est impossible, soufflez-vous.

Cet homme que vous avez vu était de par trop réel pour n'être qu'une invention, une affabulation onirique. Les rêves ne se contraignent à aucune logique, ne suivent aucune chronologie ou unité de temps. Vous êtes dans un endroit et passez dans un autre au fil de vos pensées. Aucun rêve n'aurait pu retranscrire si parfaitement la réalité. Aucun.

-Ecoutez moi bien bande de larves, aujourd'hui nous allons recevoir une visite importante, pour voir si les travaux s passent bien, les chiens de votre espèce faut que ça serve à qu'est qu'chose, alors...

Vous ne parvenez pas à rester concentré sur sa stupide déblatération tant votre esprit demeure embrumé de questions. Agité du sentiment étrange d'être pris dans les filets d'un destin qui vous dépasse, c'est la première fois depuis une éternité qu'un changement survient dans votre vie. Et si tout ça n'avait été en fin de compte que le fruit de votre imagination, qu'avez-vous donc à perdre à vous y accrocher ? N'est-ce pas d'abord en imagination que tout commence, par le truchement de l'esprit que toute révolution, décision ou dessein voit ses contours se dessiner ? Vous qui étiez si pressé de vous en échapper lorsque vous vous en sentiez prisonnier, regrettez maintenant amèrement le vieil homme chaleureux et sa charmante maison.

Si seulement c'eut été là-bas la vraie réalité, et ici le cauchemar...

La gorge nouée, vous passez machinalement vos doigts sur votre tempe. Ils reculent vivement crispés par la douleur au contact de la grosse bosse formée sur votre crâne.

Une douzaine de gardes escortent votre groupe au sortir de la tente et vous disposent à vos travaux respectifs, comme de coutume votre robuste physionomie vous désigne à la démolition avec votre masse. A côté de vous deux autres esclaves sont déjà affairés à la tâche.

Transgressant l'interdit vous ne pouvez-vous empêcher de chercher à attirer leur attention.

-Hé pss. Chuchotez-vous à l'intention de celui qui vous est le plus proche, qui tourne vers vous un regard morne et inexpressif.

-Tu sais qui va venir sur le chantier ?

-On a pas le droit de parler...Laisse-t-il tomber aussi péniblement qu'une tonne de plomb avant de détourner les yeux.

Allez-vous tentez de le persuader en lui administrant un grand coup de masse sur le crâne rendez-vous au 12, continuer à patiemment casser votre bout de mur en allant au 63 ou vous aventurerez-vous à demander au garde situé non loin de là en vous rendant au 200 ?

315

Visiblement à cours d'inspiration, Azabel marque un temps d'arrêt. Il n'est pas habitué à ce type de situation. Ses ennemis, pour le peu d'entre eux qui ont réussi à parvenir jusqu'à lui, n'ont jamais pu réchapper à l'un de ses sortilèges. Sans lui laissez le temps de l'initiative vous bondissez à travers la pièce et abattez sur lui votre épée de toutes vos forces. Bien que spécialisé dans les attaques psychiques et la manipulation, Azabel n'en reste pas moins redoutable au corps à corps.

AZABEL

DEFENSE: 7

ENDURANCE: 20

DOMMAGES: 1D + 5

Après 3 assauts rendez-vous au 99

Sinon Azabel se volatilise et réapparaît à l'autre bout de la pièce, tendant la paume de la main dans votre direction il jette sur vous une vague d'énergie maléfique particulièrement concentrée, votre DEFENSE est de 6, de 7 si vous possédez la discipline de bouclier psychique.

Revenez au début de ce paragraphe jusqu'à ce que les trois assauts se soient écoulés.



316

-Ne le tuez pas ! Ordonne le roi tandis que les gardes royaux resserrent leurs rangs sur vous.

Vous effectuez un bond prodigieux par dessus les gardes et vous élanchez à toute vitesse à travers la salle avant de vous projeter contre un vitrail. Vous faites une chute de plusieurs dizaines de mètres avant de traverser le toit d'une maison et d'atterrir lourdement sur le sol, lancez un dé et soustrayez le résultat à votre total d'ENDURANCE.

Si vous êtes encore en vie rendez-vous au 158

317

Un fantôme est un adversaire difficile à toucher puisque ne répondant ni aux lois de l'apesanteur ni aux limites de la matière, il peut facilement vous échapper. Par ailleurs, insensible aux armes normales, seuls vous et Sil pouvez le combattre.

FANTÔME

DEFENSE contre vos attaques: 6

ENDURANCE: 9

DOMMAGES: 1D + 2

L'ectoplasme cherche à vous toucher avec son sabre en effectuant de rapides moulins, votre DEFENSE est de 7

Si vous réussissez à le détruire en trois assauts ou moins vous reprenez votre course contre la montre en direction de la cathédrale avant que l'armée de morts ne puisse se refermer sur

vous (rendez-vous au 162), si par contre vous n'avez pas remporté la victoire au quatrième assaut rendez-vous au 135

318

Vous parcourez les rues de la capitale pendant une quinzaine de minutes, quand, arrivé à un grand carrefour, votre regard se pose sur une majestueuse tour coincée entre deux autres bâtiments comme une étrange turgescence architecturale. Ou plutôt est-ce un laboratoire d'astronomie si on en juge par l'énorme télescope dirigé vers le ciel dépassant du dôme entrouvert qui domine l'édifice.

Si vous voulez entrer dans la tour rendez-vous au 378, ou continuer votre route dans cette rue rendez-vous au 139, ou revenir au croisement et explorer l'arène (rendez-vous au 390) tourner à gauche (rendez-vous au 88), ou encore continuer à longer tout droit (rendez-vous au 234)

319

Le terrible orage déchaîné dans le ciel pourrait s'avérer utile si vous parveniez à faire en sorte qu'il vous prête un peu de sa puissance. En jetant un rapide coup d'œil sur le dôme vous remarquez qu'un paratonnerre, régulièrement frappé par la foudre, y a été dressé. Il semble relié directement à la console, vous pourriez donc utiliser celle-ci pour attirer la foudre par ici !

Retournez au 264 et faites un nouveau choix !

320

Alertés par les bruits de lutte, des gardes débarquent soudain dans la pièce.

-Ne lui faites pas de mal, leur ordonne Sil en vous tenant en respect de la pointe de son sabre, il n'est plus lui-même !

Incapable de vous contrôler vous vous précipitez par la fenêtre pour échapper à vos ennemis, vous faites une chute d'une dizaine de mètres avant de traverser le toit de chaume d'une maison et d'atterrir lourdement sur le sol. Lancez un dé et soustrayez le résultat à votre ENDURANCE.

Si vous êtes encore en vie rendez-vous au 158

321

Abandon disparaît soudain au moment même où votre lame allait lui entailler le ventre, pour réapparaître une seconde plus tard dans votre dos. Sans vous laisser la moindre chance de réagir il vous attrape par la nuque, vous tire en arrière et vous administre un surpuissant coup de coude en plein dans la colonne vertébrale qui vous jette violemment au sol complètement sonné et désorienté (vous perdez 5 points d'ENDURANCE.)

Le visage crispé de douleur, vous vous redressez et tournez la tête juste à temps pour le voir fondre sur vous, sa faux sifflant dans l'air droit sur votre tête ! Ployant sur vos bras, vous l'évitez tout juste en vous laissant retomber à plat ventre, Abaddon est tellement furieux qu'il vous télescope un puissant coup de pied dans les côtes, vous envoyant rouler sur quelques mètres. Sans une seconde de répit vous entendez ses pas résonner sur le sol alors qu'il revient sur vous. Heureusement vous avez plus d'un tour dans votre sac. Maintenant couché sur le

dos, vous ramenez rapidement vos jambes au niveau de votre visage et au moment où il arrive à votre hauteur, les détendez brutalement dans les airs comme des ressorts en plein dans sa mâchoire (il perd 3 points d'ENDURANCE) et atterrissez en douceur sur vos pieds. Il est maintenant temps de contre-attaquer par:

Un coup d'épée à la tête rendez-vous au 71

Un coup aux jambes rendez-vous au 226

Une boule de feu (si vous maîtriser cette magie) rendez-vous au 227

La technique de la patte folle rendez-vous au 65

322

Alors qu'Azabel vous suit des yeux comme un vautour scrutant sa proie avec délectation, vous entamez la formule élémentale de boule de feu, formant une boule d'énergie dans le creux de votre main, vous lancez votre bras en avant pour la projeter sur lui.

AZABEL LE PRINCE DEMON

DEFENSE contre sort de feu: 8

ENDURANCE: 70

DOMMAGES: 3D

L'épaisse peau d'Azabel lui permet d'être quasi insensible au feu. Si vous parvenez à le toucher seuls 2 points pourront être soustraits de son ENDURANCE ! De plus l'énergie psychique que vous venez d'utiliser pour lancer votre sort vous rendra pour ce combat incapable de recommencer ou d'utiliser un sort de soin, épuisement psychique qui vient en plus de vous faire perdre 3 points d'ENDURANCE !

Si Azabel sort victorieux rendez vous au 241

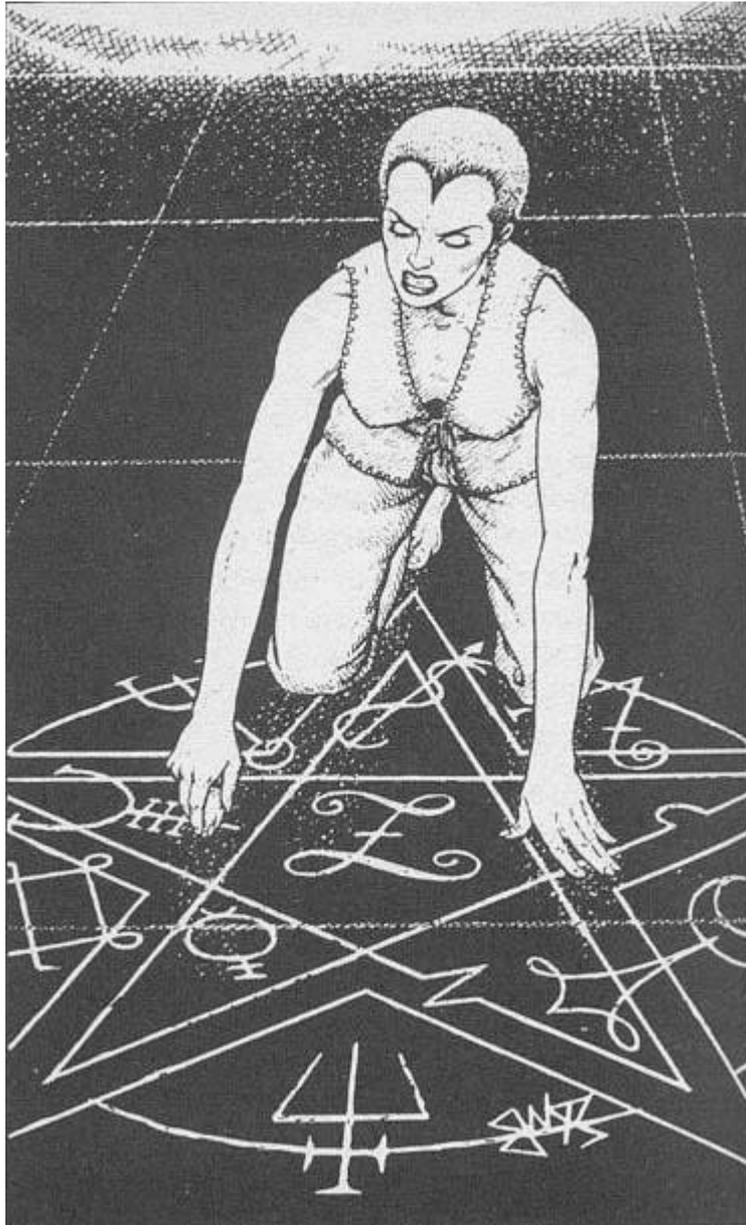
Si vous êtes encore en vie, vous pouvez tenter de frapper ses ailes (rendez-vous au 186), viser ses têtes (rendez-vous au 290), ou un coup d'épaule (rendez-vous au 19)

323

Au moment où votre dernier coup atteint Abadon, l'espace se dématérialise, vous plongeant de nouveau dans un tourbillon de couleurs lumineuses. Une seconde plus tard, les contours fantomatique de la chapelle s'esquissent sous vos yeux en oscillant autour de vous avant de se figer enfin dans les aspects de la réalité. Passablement étourdi vous mettez quelques instants à vous apercevoir du carnage dont les lieux furent témoins en votre absence.

Au milieu des corps affreusement mutilés des magiciens, celui de votre bien-aimée, maintenant irradiant d'une auréole malsaine, est penché sur le pentacle.

Traçant nerveusement de nouveaux motifs avec une craie, ses mains sont entachées du sang encore chaud de ses victimes, une violente nausée vous monte dans l'œsophage lorsque vous réalisez qu'elle les a dépecé vivants à mains nues ! Mais vous ne pouvez voir son visage, l'espace d'une seconde vous priez le ciel qu'elle ne soit pas... quand le son que vous produisez en rengainant votre épée lui fait lever la tête, et c'est à peine si vous parvenez à la reconnaître tant le rictus malveillant qui lui tient maintenant lieu de visage déforme ses traits, comme affublée d'un masque de fureur.



Elle se redresse comme un ressort et se jette sur vous d'un bond de furie en poussant un hurlement quasi-inhumain.

Abandon la possède complètement, et vous n'avez d'autre choix que de vous battre à mains nues pour ne pas la blesser. Votre puissance d'attaque lors de ce combat sera donc de 1D + 2

Si vous voulez tenter un coup de poing rendez-vous au 244

Si vous voulez donner un coup de pied rendez-vous au 52

Si vous voulez tenter une mise à terre rendez-vous au 380

Si vous voulez tenter de l'immobiliser avec une clé de bras rendez-vous au 188

324

Mauvaise pioche, cet endroit est entièrement recouvert d'un métal particulièrement robuste, vous reculez pour prendre un nouvel élan mais Azabel tente de vous écraser de sa grosse main bouffie.

Tentez votre chance, ajoutez 1 au résultat si vous possédez la discipline de l'acrobatie, si vous êtes chanceux retournez faire un choix au 218, sinon, bien que vous parveniez à parer, vous perdez malgré tout 5 points d'ENDURANCE sous l'effet du choc.

325

La grande porte s'ouvre sur un magnifique salon spacieux. On y trouve de grands canapés de cuir qui encerclent une cheminée marbrée, une peau de tigre blanc recouvre le sol, et d'épais rideaux de soie rouges sont tirés sur les nombreuses fenêtres qui entourent la pièce. Vous apercevez un homme aux cheveux blancs qui vous tourne le dos, confortablement installé dans l'un des canapés. Il ne semble pas avoir remarqué votre présence.

Une atmosphère malsaine s'embusque sous le calme apparent de l'endroit, en dépit d'un orage qui bafouille lourdement ses premiers grondements dehors, vous savez que cette tranquillité masque un danger imminent et votre cœur bondit dans votre poitrine, cognant jusqu'à vos tempes.

-Ainsi donc, le petit protégé d'Aldugard est arrivé jusqu'ici, dit l'homme aux cheveux blancs en se levant lentement.

Vos yeux s'écarquillent de stupeur, car le visage qui se tourne vers vous ne vous est pas inconnu. Nombreux furent les hommes politiques influents qui, avant la catastrophe, conspirèrent contre leur propre peuple en collaborant avec l'Empire. C'est un de ceux qui, avant l'écroulement de votre monde, ont participé à la destruction de celui-ci par le mensonge et la manipulation des masses ! Qu'il soit un démon, au final, n'a rien d'étonnant.

-Damné sois-tu maudit ! il est temps de mettre un terme définitif à ton existence nauséabonde ! Rugissez-vous animé d'un sentiment de vengeance immanente en tirant votre épée au clair.

-Vos paroles sont aussi vides de sens que votre pitoyable intrusion ici, incante alors Azabel dont le sinistre visage ne trahit aucune émotion. Aussitôt, en un clignement de secondes, une vague d'énergie psychique d'une puissance inouïe emplit l'espace comme un liquide boueux. Maintenant lancez deux dés, si vous possédez le don de bouclier psychique ajoutez 2 au résultat obtenu, si vous aviez bu une gorgée de liquide verdâtre ajoutez 3 au résultat.

Si le résultat est égal ou supérieur à 9 rendez-vous au 128, s'il est inférieur à 9 rendez-vous au 54

326

Evitant de peu un rapide coup de pied marteau, vous profitez d'un angle d'attaque et projetez votre pied en direction du ventre du ninja mort-vivant.

ZOMBI NINJA

DEFENSE contre coup de pied: 6

ENDURANCE: 12

DOMMAGES: 1D + 2

Si vous remportez la victoire rendez-vous au 344

Si vous avez raté ou que le zombi est encore vivant, il esquisse soudain un pas de côté et alors que vous vous pliez en arrière pour éviter son attaque, profitez que vous soyez tombé dans sa feinte pour vous balancer un violent coup de poing, votre DEFENSE est de 7 contre cette attaque.

Si vous êtes encore en vie, vous pouvez maintenant recommencer cet assaut, tentez un coup de poing (rendez-vous au 86), si vous possédez la discipline du renvoi des morts-vivants et que désirez en faire usage rendez-vous au 340, enfin si vous voulez utiliser un sort de feu (seulement si vous possédez cette discipline) rendez-vous au 122

327

D'un prompt mouvement vous sautez dans le chariot et vous enfouissez sous la paille qu'il transporte. Les pavés défoncés et les ruelles en mauvais état provoquent des secousses et il vous semble que le chariot traverse une rue descendante. Une vingtaine de minutes plus tard, le chariot s'immobilise enfin et vous en profitez pour vous glisser rapidement à l'extérieur.

Vous étouffez un juron quand vous constatez que non seulement vous n'avez pas quitté la ville, mais qu'en prime vous êtes maintenant à seulement une quinzaine de mètres du palais ! Le chariot s'est arrêté devant l'échoppe d'un forgeron. Accroupi, vous avancez furtivement derrière l'attelage quand des éclats de voix vous font dresser l'oreille. Différents groupes se sont sûrement dispersés à votre recherche et ce maudit Aldugard doit les guider par télépathie vers vous ! Vous attendez que le conducteur du chariot ait pénétré chez le forgeron pour vous précipiter sur son siège et cinglez violemment l'échine du bourrin. Malheureusement la vieille carne n'est plus de toute première jeunesse et clopine lentement malgré vos ordres incessants.

-Le voilà ! S'écrit quelqu'un derrière vous, vous vous penchez sur le côté et apercevez Sil accompagné de gardes en train de courir dans votre direction.

Vous sautez à terre et vous ruez dans l'autre sens mais vous ravisez lorsqu'un autre groupe de gardes surgit à l'autre bout de la ruelle. Pris au piège une flèche à la pointe arrondie tirée par Sil vient soudain vous frapper violemment à la nuque, vous mettant presque K.O sur le coup. Vous basculez à quatre pattes tandis que les gardes vous rattrapent et qu'un robuste coup sur la tête ne vous fasse perdre connaissance. *Rendez-vous au 129*

328

Jambe gauche repliée, main droite tendue en avant, vous récitez la formule magie et une boule de feu fond sur le titanesque démon.

STROMAXAZ GRAVEMENT BLESSE

DEFENSE contre boule de feu: 7

ENDURANCE: 40

DOMMAGES: 2D

Si vous abaissez son endurance à dix ou moins rendez-vous au 291

Si vous avez ratez ou s'il est encore vivant, Stromaxaz lance soudain sa hache dans les airs dans votre direction, votre DEFENSE est de 6

Si vous êtes encore vivant, vous pouvez maintenant l'attaquer au ventre en vous rendant au 32, de côté rendez-vous au 81, ou à la tête rendez-vous au 221

329

De terrifiantes images de tueries et de champs de bataille défilent soudain dans votre esprit à une vitesse folle. La violence des vagues psychiques qui déferlent sur vous est si intense que vous perdez immédiatement la moitié de vos points d'ENDURANCE ! Mobilisant toutes vos ressources mentales pour résister à cet assaut exercé sur vos résistances vous tirez de toutes vos forces sur les lanières qui vous retiennent prisonnier en bandant vos muscles au maximum.

Si vous possédez la maîtrise du feu rendez-vous au 167. Sinon, soumis à des images de plus en plus abominables, et sans possibilité d'extraction de cette chaise de torture, votre tête finit

par littéralement exploser, aspergeant les murs de la salle de son contenu.

330

Alors que l'homme encagoulé fond sur vous, vous esquissez un pas de côté pour éviter son attaque, malheureusement celui-ci est doté de réflexes si aiguisés qu'il parvient malgré tout à vous loger sa lame dans l'épaule, vous arrachant un cri de douleur (et vous faisant perdre 4 points d'ENDURANCE.)

Effectuant un rapide mouvement circulaire vous lui balancez un puissant coup d'épée que celui-ci évite sans grande difficulté à l'aide d'une roulade. Furieux de vous être ainsi fait prendre à dépourvu, vous vous élancez vers lui sans lui laisser le loisir de réitérer son attaque.

Si vous voulez frapper en direction de sa tête rendez-vous au 212; si vous voulez tenter de lui faire perdre l'équilibre rendez-vous au 123, si vous maîtrisez la magie élémentaire du feu et que vous désirez l'utiliser rendez-vous au 333

331

Vous vous élancez dans le couloir au milieu des morceaux de zombis calcinés et rejoignez rapidement la cabine où vous aviez laissé Aldugard. Assis en tailleur au milieu d'un cercle magique, il lève les yeux à votre approche.

-Nous avons été victimes d'un traquenard, une puissante magie nécromantique est utilisée ici ! Somme-t-il comme une évidence.

-Et si nous n'avions pas été victimes de ton gâtisme profond vous m'auriez écouté ! Rugit Stridge visiblement aussi en rogne contre Aldugard que contre vous.

-Je... j'aurais dû le sentir oui, cette illusion, je ne comprends pas, admet Aldugard en baissant les yeux.

Un rire strident vous fige soudain sur place. Une voix aux fluctuations surnaturelles semble se déverser dans vos esprits comme un véritable poison.

-Jamais vous n'atteindrez les rives de Grandebourg misérables vermines ! J'apporterai moi-même vos têtes à Drucellia, ahahahah !

La voix se tait soudain et laisse place au silence.

-C'est le nécromancien à l'origine de cette magie pestilentielle, tranche Aldugard, il est situé juste au dessus de nous.

-Mais l'escalier vers le pont a disparu, déplorez-vous en surveillant la porte du coin de l'œil de crainte de voir en surgir une nouvelle vague de zombis.

-Je ne me concentre pas depuis tout à l'heure pour concurrencer le mobilier ! Je vais te téléporter vers le nécromancien, ce sot ne sait pas de quel bois Aldugard le mage blanc se chauffe !

Et vous non plus car à peine a-t-il terminé sa phrase que vous disparaissiez déjà -ou plus précisément- que vous passez la tête la première à travers le plafond pour vous retrouver nez-à-nez avec le nécromancien, absolument abasourdi de vous voir ainsi débarquer.

Après vous être débarrassé des quelques copeaux de bois mélangés à vos cheveux, vous faites maintenant face à votre ennemi. Ni capitaine ni même marin, le nécromancien à tête de rat porte maintenant un manteau sombre orné de symboles magiques, ainsi qu'un sceptre pourvu d'une boule crépitante d'énergie maléfique qui lui permet de commander aux morts-vivants.

-Soyez maudits ! Glapit-il avant de se figer en position de combat.

Si vous voulez lancer une attaque à la tête rendez-vous au 16, au ventre rendez-vous au 277, ou une mise à terre en vous rendant au 51

332

Vous vous approchez d'un rebord de l'esplanade et jetez de toutes vos forces le talisman dans le vide. Celui-ci disparaît bientôt dans le néant abyssal. Soudain un rire retentit en écho tout autour de vous. Un rire machiavélique et triomphal.

-Tu viens de commettre ta toute dernière erreur humain ! S'exclame la voix rauque et éraillée d'Abaddon dans le cosmos. Si l'entre-deux monde est ma prison éternelle, ne t'était-il point paru étonnant de ne pas m'y trouver ?

Aussitôt vous effectuez un demi-tour, le corps d'Aldugard a disparu ! Vous venez de vous séparer de la dernière chance que vous aviez de vaincre le seigneur des démons. Une seconde plus tard son poing vous transperce le thorax, votre naïveté a non seulement scellé le sort des deux monde mais vient aussi de vous coûter la vie. Votre aventure se termine ici.

333

Vous effectuez une roulade arrière pour vous mettre momentanément hors de sa portée, puis récitez rapidement l'incantation de jet de flammes. Comprenant ce que vous êtes en train de faire, l'homme encagoulé sort de sa manche une fléchette qu'il lance sur vous en un éclair. Votre DEFENSE est de 7 pour savoir si sa fléchette va vous atteindre avant que vous ne puissiez finir votre incantation. Si vous échouez, la fléchette vient se planter dans votre jambe. Vous arrachant un rugissement de douleur et vous faisant perdre le fil de votre sortilège ainsi que 3 points d'ENDURANCE.

Vous l'arrachez d'un mouvement vif et ripostez en lui portant soit un coup à la tête (rendez-vous au 123), soit en tentant une mise à terre (en allant au 212)

Si vous réussissez à terminer votre incantation, une faisceau de flammes jaillit de vos mains droit sur votre ennemi faisant dévier par la même la fléchette de sa trajectoire.

HOMME ENCAGOULE

DEFENSE contre jet de flammes: 6

ENDURANCE: 15

DOMMAGES: 1 D + 2

Si vous êtes victorieux rendez-vous au 130

Si votre ennemi est toujours vivant ou s'il a réussi à éviter votre jet de flammes, il bondit dans les airs en projetant sa jambe en direction de votre tête, votre défense est de 7.

Si vous survivez à son attaque, vous pouvez en profiter pour lui porter un coup à la tête ou une mise à terre en vous reportant aux paragraphes correspondants.

334

Vous zigaguez parmi les différentes tables avant de vous laisser tomber sur la chaise de votre victime. Simulant le pathétisme somnolant d'un ivrogne sur le retour jusqu'au bout en baissant la tête. Ni Ascobal ni ses hommes ne semblent avoir remarqué quelque chose, et on se contente de rire et de vous affubler de quelques sobriquets de pochtron et de foie jaune.

Et ils riaient encore lorsque le sang de leur sixième compagnon vint leur asperger le visage. Avant qu'ils n'aient pu réagir, votre épée au clair fendit l'air deux fois, et lorsque Ascobal et deux de ses hommes tirèrent leurs armes, deux autres corps s'écroulaient déjà sur le sol. Un troisième coup et une gorge s'entrebâille, un quatrième et le tout dernier homme d'Ascobal s'affaisse lui aussi, transpercé au cœur.

-Maudit chien ! Se rue Ascobal sur vous.

ASCOBAL:
DEFENSE: 6
ENDURANCE: 12
DOMMAGES: 1D + 4

Plus habitué à la manipulation qu'au recours à la force physique, relativement saoul et passablement désemparé, il ne devrait vous poser aucun problème, votre DEFENSE est de 8 contre ses attaques.

Si vous en sortez vainqueur, vous prenez vos cliques et vos claques (et l'amulette d'Ascobal) et fuyez les lieux. Rendez-vous au 201

335

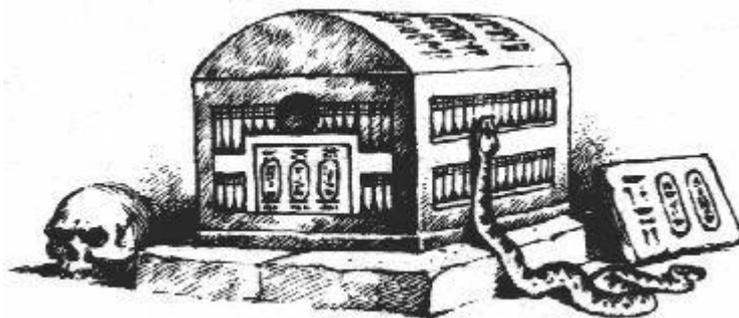
Vous poussez la porte, et pénétrez dans une échoppe remplie du sol au plafond d'objets en tout genres. Formant un vaste bric-à-brac composé d'armures, d'armes, de potions et de babioles magiques à des prix tout aussi divers que variés. Même si vous n'êtes absolument pas familiarisé à l'économie de ce monde, l'or étant devenu extrêmement coûteux dans le vôtre (depuis qu'on eut la lumineuse idée de le remplacer par du papier, cause principale de l'écroulement économique qui s'ensuivit) il est une denrée suffisamment universelle, voire ici multidimensionnelle pour que vous ayez votre petit idée quant aux bonnes affaires que vous pourriez faire dans ce magasin.

Le marchand accoudé à son comptoir vous salue à votre entrée. Prévenu par la petite clochette suspendue au dessus de la porte. Il porte un bonnet de type phrygien et un tablier, son visage inexpressif ne laisse rien transparaître. Visiblement habitué à ce que des étrangers venus de tout le continent débarquent dans sa boutique.

-Bonjour monseigneur, je peux vous renseigner ?

Si vous possédez la discipline du sixième sens rendez-vous au 370

Sinon lorsque vous interrogez le marchand sur une quelconque activité suspecte, il semble réfléchir quand un violent coup à la nuque vous assomme, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au 181



336

Malgré son apparente lenteur et son manque de coordination, la créature esquive un mouvement de recul au moment où vous abattez votre épée sur elle.

ABJECTION HYBRIDE

DEFENSE contre coup à la tête: 6

ENDURANCE: 19

DOMMAGES: 1 D + 5

Si vous vous remportez le combat rendez-vous au 282

Sinon la créature vous attrape soudain à la gorge à l'aide d'une de ses mains et tente de vous mordre de sa gueule de crocodile dégoulinante de bave, son haleine est si putride que vous perdez immédiatement 2 points d'ENDURANCE, votre DEFENSE est de 7 lors de cette attaque.

Si vous êtes toujours en vie vous pouvez tenter de la frapper dans le dos (rendez-vous au 147) ou lui lancer une boule de feu (rendez-vous au 34)

337

Un étrange sentiment de mélancolie se dégage de ce tableau, comme si le jeune-homme cherchait à vous la communiquer. Quand un cliquetis émanant d'à côté vous fait dresser l'oreille.

Si vous désirez vous tourner vers le tableau de l'homme encagoulé sur fond rouge rendez-vous au 121; si c'est vers celui de la femme entre deux âges que vous préférez vous tourner rendez-vous au 189

Vous pouvez aussi quitter les lieux en allant au 309

338

Furieux le golem bat des poings sur le sol en soulevant de gros monceaux de terre. Vous sautez en avant votre épée pointée en direction de son ventre.

GOLEM DE CHAIR

DEFENSE contre attaque de face: 5

ENDURANCE: 40

DOMMAGES: 2D + 5

Si vous êtes vainqueur rendez-vous au 311.

Si vous avez raté votre attaque ou que le golem est toujours vivant, il tourne son regard vide vers vous et tente de vous écraser de son énorme pied, votre DEFENSE est de 8 lors de cet assaut.

Maintenant si vous voulez tenter de l'attaquer de dos rendez-vous au 183, de côté (rendez-vous au 217) ou à l'aide d'un sort de feu (rendez-vous au 30)

339

Le couloir continue sur plusieurs mètres et bifurque sur la droite. Dans un couloir immaculé trois portes se trouvent devant vous. Une sur votre gauche, une sur votre droite et une en face de vous.

Si vous voulez empruntez celle de gauche rendez-vous au 91, si vous voulez essayer celle sur votre droite rendez-vous au 119, si vous voulez ouvrir celle qui se situe face à vous rendez-vous au 263

340

Vous effectuez rapidement les quelques gestes nécessaires pour lancer sur le ninja-zombi un sort de renvoi des morts-vivants, mais les attaques incessantes que votre ennemi vous porte vous empêchent d'aller au bout de votre incantation. Il en profite par ailleurs pour vous frapper à la glotte d'une violente manchette (vous perdez 4 points d'ENDURANCE.)
Vous allez devoir vous résigner à combattre par les voies conventionnelles.

Si vous voulez tenter de lui balancer un coup de poing rendez-vous au 86, ou lui octroyer un coup de pied dans l'estomac rendez-vous au 326, enfin si vous voulez utiliser un sort de feu (seulement si vous possédez cette discipline) rendez-vous au 122

341

-Tu ne pourras pas m'échapper indéfiniment, fulminez-vous, tournant sur vous-même, ne sachant pas de ces images, laquelle est la vraie.
Quand le visage parcheminé du vieillard s'éclaire. Psalmodiant dans sa barbe, ses yeux laiteux deviennent rouge sang alors qu'il lève lentement sa main osseuse vers vous. Il va falloir agir très rapidement si vous ne voulez pas finir en petits morceaux !
Quel miroir allez-vous frapper ?

Le miroir en face de vous ? (rendez-vous au 395)

Le miroir à droite ? (rendez-vous au 159)

Le miroir à l'extrême droite ? (rendez-vous au 194)

Le miroir à gauche ? (rendez-vous au 228)

Le miroir à l'extrême gauche ? (rendez-vous au 168)

Le miroir au plafond ? (rendez-vous au 204)

Le miroir derrière vous ? (rendez-vous au 131)

342

Irrité par son incessant jacassement vous saisissez brutalement Fanior par le col.

-Fous-moi la paix avant que je ne te retire moi-même de la liste des participants, articulez-vous au creux de son oreille avant de le rejeter en arrière.

L'elfe vous regarde effaré, et part s'asseoir à l'autre bout de la pièce, déçu et vexé par votre manque de coopération.

Vous restez ainsi une quinzaine de minutes dans le silence quand enfin la porte s'ouvre sur l'homme borgne de tout à l'heure. Braquant tous les regards sur lui:

-La première épreuve va commencer, tous ici y participerez, voyez ça comme une sorte de tri à l'entrée, lance-t-il avant de rire à gorge déployée.

Vous emboîtez le pas des autres concurrents dans le couloir menant dans la fosse du Colysée d'Alderim. Rendez-vous au 283

343

Un long moment de silence s'écoule tandis que vous regardez vaciller les flammes du feu de cheminée.

-Tu es complètement maboul, s'écrit soudain Stridge qui rompt le silence en foudroyant Aldugard du regard. Tu l'envoies se faire tuer à coup sûr !

-La dernière fois que j'ai croisé un de ces démons je n'ai pas tenu deux minutes, complétez-vous sans quitter les flammes du regard.

-Parce que tu n'étais pas préparé, ces démons majeurs sont certes redoutables, mais ils ne

sont pas infailibles ou exempts de faiblesses, rétorque Aldugard du tac-au-tac agacé. Tu as fait plus de progrès en quelques semaines que bien des hommes dans toute une vie, tu portes en toi une force que tu ne soupçonnes même pas. Les démons sont des êtres arrogants et prétentieux, et c'est ce qui les perdra !

-Et pourquoi ne pas aller les combattre toi-même monsieur-je-sais-tout au lieu de rester planqué ici à siroter tes tisanes de vieille femme ! Lance Stridge en frappant du poing sur la table.

-Tu sais ce qu'il te dit le siroteur de tisane hé hommasse ! Beugle Aldugard rouge de colère.

S'ensuit alors un violent déferlement d'injures tandis que vous vous levez pour faire quelques pas dans la pièce à la recherche de quelque inspiration.

-Tu as raison, de toute façon on n'a pas vraiment le choix, les coupez-vous après quelques instants en faisant volte-face.

-A la bonne heure ! Répond triomphalement Aldugard sous le regard renfrogné de Stridge. Notre cible est actuellement tout en haut d'un des vos tours, et il ne sera probablement pas gardé. Leur emprise sur votre monde est si étendue qu'ils négligent de beaucoup leur sécurité personnelle, bien qu'un démon majeur n'ait habituellement pas besoin du moindre garde du corps.

-Et il a un nom ce... démon ? Vous renseignez-vous en tâchant d'éventer vos appréhensions.

-Azabel, mais je ne connais pas le nom qu'il utilise dans ton monde. C'est un démon psychique spécialiste de l'illusion, aussi il n'est pas très fort au corps à corps, ajoute Aldugard en faisant apparaître un coffre devant vous. C'est un puissant adversaire et tu auras besoin de tout ce que tu as appris ces dernières semaines pour le vaincre, mais j'ai foi en toi, si tu le détruis il en sera non seulement d'un coup terrible au moral de nos ennemis, qui renforcera définitivement ton lien ici, mais ça aura aussi des répercussions sur le sort maléfique qu'ils ont jeté sur ton monde.

Résignée, Stridge fouille dans le coffre et se retourne vers vous l'air radieux. Une magnifique épée étincelante à la main.

-Voilà ta part de notre butin, vous tend-t-elle l'épée. Avec ça tu vas pouvoir les zigouiller. En prenant l'épée vous sentez s'écouler en vous toute l'énergie magique dont elle est constituée, de magnifiques motifs ornent son pommeau d'obsidienne et elle vous semble aussi légère que si vous souleviez une brindille. Vous effectuez quelques mouvements sous le regard ravi de votre compagne. Cette épée magique vaut 1D + 3 de DOMMAGES (notez cette nouvelle *arme* dans votre *feuille d'aventure*.)

Vous enfiler une armure de cuivre et mettez dans votre sac deux potions de soin (+ 2D de points d'ENDURANCE.) Ainsi qu'un parchemin de crochetage qui vous sera utile pour pénétrer sans encombre à l'intérieur du gratte-ciel.

Lorsque vous êtes enfin prêt, Aldugard psalmodie quelques incantations et un cercle magique marqué de signes cabalistiques apparaît à vos pieds.

-Tu devras sans doute gravir toi-même la tour, je ne peux pas t'envoyer trop près d'Azabel sans te faire repérer. Bonne chance mon ami, nous nous reverrons très bientôt ! Lance-t-il avant que vous expédiez dans l'espace-temps.

Et maintenant rendez-vous au 262 pour première vraie quête héroïque !

344

Essoufflé par ce virulent combat, vous prenez quelques minutes pour évaluer les lieux après avoir ramassé votre épée. Les nombreuses couchettes de la pièce sont imprégnées de crasse et rongées par la pourriture, dégageant une odeur qui empeste dans toute la cabine comme si elle n'avait pas été ouverte depuis des lustres.

Autre fait étrange : l'escalier qui reliait le pont a disparu, comme si l'intérieur du bateau avait soudain vieilli de plusieurs siècles et été remplacé durant la nuit par une copie conforme

infernale !

Contre le mur au fond de la salle, des barils remplis d'un liquide gluant exhalent d'une forte odeur de pétrole. Dépité vous fouillez maintenant le corps du zombi ninja, dans une poche intérieure de sa combinaison vous trouvez une lettre. Vous vous approchez d'une lanterne pour la lire, elle est maculée de sang, et seuls quelques mots demeurent encore lisibles «...bruits étranges... empoisonné par le capitaine... si quelqu'un... trouve...», vous jetez cette lettre incompréhensible sur le sol quand un cri retentit dans le couloir. C'est la voix de Stridge ! Ni une ni deux vous vous précipitez à sa rencontre.

Rendez-vous au 134

345

Alors que vous sortez précipitamment de l'auberge, une vision apocalyptique vous fige soudain d'horreur. Tout autour de Grandebourg, des milliers et des milliers de cadavres ambulants, zombies, guerriers squelettes, momies et autres vampires encerclent la ville. Formant une épouvantable armée grouillante en putréfaction jusqu'aux confins de l'horizon. De lourds nuages noirs crépitants roulent dans le ciel comme si le mal arraché des entrailles de sa tombe souillait les cieux de ces terres battues d'un vent glacial hurlant dans la vallée.

-Nous sommes perdus ! Hurlé un paysan pris de terreur, aux échos d'une vive d'inquiétude qui se lit sur le visage de tous vos compagnons.

-Là-bas ! Appelle Aldugard pointant un doigt sur l'horizon, regardez !

Vous suivez son regard et apercevez, en haut d'une colline surplombant la vallée, à l'autre extrémité de l'armée de morts, la forme légèrement penchée d'une cathédrale se détacher du ciel.

-Je jurerais qu'elle n'était pas là quand nous sommes arrivés, hurle Sil pour couvrir le bruit du vent qui redouble de force.

-Drucellia doit sûrement s'y trouver, crie Aldugard en se tenant courbé, je vais vous ouvrir une brèche, reculez tous et tenez-vous tous prêts à vous y engouffrer !

Il ferme alors les yeux en décrivant des mouvements précis de son bâton dans les airs. Un cercle magique incandescent apparaît alors à ses pieds et s'agrandit au rythme de ses incantations. L'effroyable masse compacte de morts-vivants poursuit vers vous son implacable marche.

Soudainement, une colossale vague d'énergie surgit du cercle magique en un torrent vrombissant. La forme d'un monumental dragon de feu fuse dans les airs et une fantastique explosion d'énergie aveuglante s'abat sur les hordes de morts-vivants. Pulvérisant l'armée en son milieu comme on balayerait une fourmilière, formant un puits de lumière s'élevant jusqu'au ciel dans un monstrueux fracas assourdissant.

-Maintenant, vous hurle Aldugard, maintenant !!

Vous, Stridge, Sil et ses hommes vous élancez à toute hâte dans la brèche.

Qui voulez-vous suivre ?

Stridge ? (rendez-vous au 232)

Sil ? (rendez-vous au 42)

346

La pièce renferme un impressionnant dispositif d'observation. De lourdes structures métalliques encadrent et soutiennent un énorme télescope astronomique fixé sur une non moins énorme plate-forme que des manettes permettent, par un ingénieux système à poulie, de faire pivoter sur elle-même.

Mais vous n'aurez pas le temps d'en profiter car déjà des bruits au rez-de-chaussée se font entendre. Ce sont des bruits de pas, et de plusieurs personnes. Mieux vaut ne pas croupir ici.

La seule issue possible serait de vous glisser jusqu'à l'ouverture du dôme pour essayer de rejoindre la rue par l'extérieur, et d'ainsi vous enfuir.

Vous vous élancez dans la pièce pour prendre de l'élan et parvenez à vous agripper l'une des tiges de métal et à vous suspendre à la structure. Tirant sur vos abdominaux vous ramenez vos jambes vers vous de manière à utiliser la structure comme une échelle jusqu'au plafond du dôme. Arrivé tout en haut, tournant le dos à l'ouverture, par une brusque poussée sur vos jambes vous effectuez un volte-face prodigieux dans les airs et réussissez à vous rattraper sur le rebord pour enfin parvenir à vous hissez jusqu'à l'air libre.

Rendez-vous au 59

347

Chaque échange de coups soulève des cris de surprise parmi la foule de spectateurs, et alors que vous venez de dévier l'attaque d'un des gladiateurs, vous bondissez en avant, effectuant un redoutable botte en direction de son ventre à découvert.

GLADIATEUR AU TRIDENT DEF: 7 END: 10 DOM: 1D + 3

GLADIATEUR A LA HACHE DEF: 6 END: 12 DOM: 1D + 1

GLADIATEUR A LA MASSUE DEF: 7 END: 11 DOM: 1D + 2

Si vous êtes victorieux rendez-vous au 177.

Sinon, vos ennemis enchaînent leurs attaques l'un après l'autre, vous ne pourrez parer qu'un seul coup durant l'assaut, votre DEFENSE est de 6 s'il en reste trois, de 7 s'il en reste deux, et de 8 s'il n'en reste qu'un. Notez également que la magie du feu demande du temps, de l'énergie et une certaine distance avec l'ennemi, par conséquent vous ne pourrez utiliser cette attaque que tous les trois assauts.

Si vous êtes encore en vie vous pouvez riposter par une attaque à la tête (rendez-vous au 223) aux jambes en bondissant au 268, ou par un sort de feu en vous rendant au 62

348

Stridge prête main forte aux soldats et a déjà abattu à elle seule quatre revenants. Soudain Aldugard émet un cri guttural et en un éclair les quelques zombis restant explosent en un craquement sinistre, sous une pluie de chair putréfiée.

Vous vous dirigez vers la caravane sous les acclamations de joies des soldats survivants, et les marchands qui s'y trouvaient vous accueillent en héros avec des cris de soulagement.

-Maître Aldugard quelle joie de vous voir ici ! S'écrit un vieil homme en serrant la besace qu'il protégeait lors de l'assaut. Nous nous dirigeons comme tous les mois vers Noctrex quand nous fûmes pris en tenaille par ces monstres !

En discutant avec les soldats vous apprenez que les attaques de créatures mortes-vivantes se sont multipliées ces derniers temps. La major partie des mages blancs et autres paladins spécialisés dans la magie anti-nécromantique étant réquisitionnés aux frontières du pays en prévision des vagues d'assauts récurrentes des armées démoniaques.

-C'est là l'œuvre de Drucellia, s'exclame un soldat en frissonnant d'horreur.

-Drucellia ? Demandez-vous en tournant la tête vers Adlugard.

-Une puissante nécromancienne..., maugrée-t-il en fronçant les sourcils.

Les soldats vous proposent d'accompagner la diligence jusqu'à Noctrex. Pour vous remercier de votre aide un des marchands vous offre un parchemin magique.

-C'est un parchemin de rupture de charme, prononcez la formule et vous romprez aussitôt tout sort de charme levé sur vous, je comptais l'utiliser à mes fins mais vous en aurez sûrement plus l'usage que moi ! (notez le *parchemin anti-charme* dans votre *feuille d'aventure*.)

Après que vous eûmes enterré les pauvres hommes tombés dans la bataille, vous enfourchez vos chevaux et suivez le convoi en direction de Noctrex. Rendez-vous au 243

349

Vous payez la serveuse d'un geste méprisant (retirez une pièce d'or de votre inventaire) et quittez rapidement cet immonde boui-boui.

De retour dans la ruelle un chariot attelé par un vieux bourrin passe devant vous. Avec un peu de chance il quitte la ville. Et vous pourriez facilement vous glisser à l'intérieur.

Si vous voulez vous cacher dans le chariot (rendez-vous au 327), sinon vous pouvez poursuivre jusqu'au quartier commerçant (rendez-vous au 113)

350

Alors que vous vous dirigez vers la porte, votre vision panoramique capte soudain une ombre s'agiter sur le mur à côté de vous. Instinctivement vous vous baissez, et c'est heureux, car votre réflexe fulgurant vous a permis d'éviter de justesse le terrible coup de bâton qui fendait l'air en direction de votre tête. Furieux vous faites un rapide volte-face en dégainant votre épée. Vos yeux s'écrouillent de surprise, car, alors que vous vous attendiez à faire face à quelque brigand belliqueux ou autre monstre ignoble, c'est une très jolie jeune femme qui se tient maintenant devant vous.

Aux cheveux blonds coupés courts, ses yeux bleus vous toisant avec assurance, elle est vêtue d'une tunique de lin à manche courte et d'un pantalon en toile, et tient dans sa main un grand bâton d'acier.

-Rhaaa, peste-t-elle d'avoir raté son attaque surprise, avant de se jeter sur vous une nouvelle fois.

Il va falloir rapidement réagir, si vous voulez vous baisser pour l'esquiver rendez-vous au 20, si vous jugez plus judicieux de vous jeter sur le côté rendez-vous au 75



351

-Maudit sois-tu ! Persifle Drucellia en reculant affaiblie par ses blessures, ne sais-tu pas que j'ai le pouvoir de me jouer de la mort ?!

Aussitôt ses blessures se referment et elle revient à l'assaut. Inutile de lancer le sort de renvoi de morts-vivants sur Drucellia, bien que morte depuis longtemps, la magie maléfique qui la maintient debout dépasse de loin vos piètres compétences.

DRUCELLIA

DEFENSE: 6

ENDURANCE: 15

DOMMAGES: 1D + 2

Votre DEFENSE est de 7. Si vous remportez le combat rendez-vous au 296

352

-Un simple mercenaire ? Ahaha, avec une épée magique de cet acabit ! Ricane le marchand devant votre gros mensonge.

L'autre homme vous balance alors une majestueuse mandale au visage. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

-Tu vas répondre canaille ! Hurle-t-il tandis que le marchand poursuit :

-Mon ami ici présent a très envie de jouer du couteau, si tu ne veux pas qu'il s'occupe de toi et t'arrache les couilles, tu vas me dire la vérité.

C'est alors que le son aigu d'une clochette se fait entendre, suivi de celui de pas au dessus de vos têtes. Quelqu'un est apparemment entré dans l'échoppe.

-Garde un œil sur lui, ordonne le marchand à son complice en se levant, je vais voir qui c'est.

Le marchand passe par la trappe et vous entendez les bribes d'une conversation se tenir. L'autre homme en vous menaçant de sa dague lève la tête en tendant le cou au maximum pour essayer suivre ce qui se passe. Voilà votre chance !

Malgré vos liens, vous profitez que son attention soit accaparée pour vous ruez sur lui en lui balançant un robuste coup d'épaule dans l'estomac. L'homme est projeté contre le mur et sa dague lui échappe des mains, à peine a-t-il eu le temps de se relever que vous lui balancez un violent coup de pied au menton, l'envoyant cette fois directement au tapis.

Là-haut un grand bruit se fait entendre comme un corps qui vient de s'écrouler. La trappe s'ouvre et à votre grande surprise Stridge débarque dans la pièce.

-Ah te voilà toi ! dit-elle en descendant l'échelle, ce crétin de marchand a essayé de me baratiner, maintenant il mange les pissenlits par la racine.

Elle tranche vos liens et vous fouillez l'endroit jusqu'à que vous ayez enfin remis la main sur vos objets volés. Vous trouvez également dans un petit coffre posé sur une caisse contenant une potion d'anti-douleur (notez la sur votre feuille d'aventure.)

Ne désirant pas vous appesantir ici plus longtemps de peur que la garde n'ait eu écho de vos rixes. Vous repassez par la trappe et sortez de l'échoppe rapidement, en rebroussant chemin jusqu'au port pour enfin vous diriger vers les quais à la recherche du Trident ardent.

Rendez-vous au 285

353

Vous pénétrez dans une taverne miteuse et relativement bondée en proportion de la petitesse minable des lieux. Tout ici n'est que crasse, sent la sueur et le renfermé. Vous prenez place à l'une des tables et commandez d'un geste un verre à la serveuse. Une femme grasse aux grosses joues rosies par la chaleur. L'endroit semble si pauvre qu'il ne serait pas étonnant qu'ils proposent du rat à la carte songez-vous avec dégoût.

Autour de vous les conversations tournent autour d'une armée de démons qui auraient été aperçues dans le coin. L'appréhension est lisible sur les visages, et vous ne pouvez vous empêcher de sourire à l'idée d'imaginer l'armée de puissants démons en train de massacrer ces pathétiques culs-terreux. *Notez également que quels que soient vos choix futurs, vous ne pourrez jamais revenir à cette auberge !*

Si vous possédez la discipline du sixième sens rendez-vous au 101, sinon rendez-vous au 258

354

Bouclier en avant, vous vous précipitez vers le champion en vue de lui porter une attaque surpuissante. Mais celui-ci loin d'être impressionné vous regarde approcher sans même

bouger d'un millimètre.

Au moment où votre épée fend l'air dans sa direction il l'évite d'un rapide pas de côté et enchaîne par un magistral coup de poing dans les gencives qui vous fait voir trente six chandelles, vous perdez 6 points d'ENDURANCE.

Et il en aurait sans doute profité pour vous achever si Volk ne s'était pas jeté sur lui à votre rescousse. Vous permettant ainsi de vous mettre momentanément hors de portée.

Volk utilise une technique d'escrime. Sa lame courbe est pointée vers l'avant au dessus de sa tête et son autre main est tendue vers l'ennemi dans une parfaite position d'équilibre martial. Son sabre étincelant à la lumière du soleil décrit de furieux assauts dans les airs, que Tendragon - claymore maintenue fermement à la verticale pointée vers le ciel - parvient sans peine à dévier par de courts mais précis mouvements de balancier autour du seul axe formé par ses mains.

Quand le dernier assaut de Volk, redoublant de puissance, l'oblige - à cause de l'effet ricoché induit par la parade du champion - à poser un pied en arrière pour garder son équilibre. Immédiatement Tendragon perçoit la faille et lance sa première riposte, et bien qu'il réussisse à la contrer de son arme, Volk est presque obligé de s'accroupir pour ne pas tomber en arrière, d'autant plus désavantagé par sa blessure à l'épaule.

Si vous voulez courir lui porter secours rendez-vous au 57, si vous préférez laisser Volk se débrouiller rendez-vous au 251

355

Soudain les dernières paroles du vieux conseiller vous reviennent en mémoire. Prestement vous vous emparez du petit globe de verre et le lancez vers Stridge.

-Attrape !

Au contact de ses mains, une aura dorée et lumineuse apparaît en formant autour d'elle un saint rempart impénétrable faisant dévier la pourtant très puissante attaque de Stromaxaz. Votre bien-aimée est indemne ! Vous vous apprêtez à courir à sa rescousse quand la voix d'Adlugard se matérialise soudain dans votre esprit.



-Retiens ton bras mon ami, tu dois à tout prix pénétrer dans le cercle pour terminer le rituel !

-Mais il risque de la tuer ! Fulminez-vous à haute voix.

-Et bien d'autres vies se perdront encore si tu laisses passer cette occasion d'en finir... fais-moi confiance, nous nous occupons de ralentir le gros de leur armée !

Hésitant et furieux de ne pouvoir céder à l'appel de l'action, votre regard sonde celui de Stridge. Elle s'efforce de sourire, sa respiration est haletante et son teint exangue. Elle vous fait un signe de la tête.

-Ecoute le vioque pour une fois. Tant que je serrerais ce globe contre mon cœur, nul mal ne me sera fait ! Va !

-Et puissent les dieux me permettre de bientôt te serrer contre le mien, lui adressez-vous une dernière fois comme une bénédiction avant de faire une rapide volte-face et de vous élançer vers le pentacle. Au moment où votre pied en franchit la limite : le monde tout entier se disperse en des milliers d'étincelles, ou plutôt est-ce vous, vous qui disparaissent !

Rendez-vous au 203

356

Une vingtaine de mètres plus tard, vous aboutissez sur une petite place publique où flânent quelques promeneurs. Venus se rafraîchir à la fontaine ou se prélasser sur les nombreux petits bancs de pierre qui encerclent la zone.

La vue des nombreuses ruelles qui entourent la place vous mine le moral. Vous n'arriverez jamais à retrouver Stridge, et encore moins à mettre la main sur votre mystérieux voleur dans tout ce foutu labyrinthe !

Désespérément las de courir après des ombres, vous tournez plutôt votre attention sur le petit attroupement qui s'est formé au sud-est de la place.

En vous approchant vous distinguez un vieil homme, vêtu d'une toge de fortune, debout sur un petit tabouret, en train d'haranguer énergiquement la petite foule de cinq badauds massés devant lui. Absolument stupéfaits qu'un vieillard si chétif soit capable de déployer une telle quantité d'énergie.

-Armageddon ! L'armée de morts de Drucellia se lève sur nous ! Malheurs à ceux qui n'entendent pas mes prédications ! Hurle-t-il en agitant dans son poing un fémur animal vers le ciel, comme soudain pris d'une inspiration divine.

Intrigué et amusé vous décidez d'écouter la suite qui malheureusement n'est pas vraiment à la hauteur de vos espoirs.

-L'écroulement de notre monde est séant ! La peste recouvrera bientôt nos visages ! Nous avons péché à la face des dieux. Nous devons nous purifier de nos fautes ! Ergote le prophète hystérique en arrachant sa toge, avant que la garde alertée par ses cris stridents ne l'embarque de force.

Déçu d'avoir perdu votre temps vous décidez de rebrousser chemin. Rendez-vous au 103

357

Vous sortez rapidement la statuette de démon de votre sac. Ne sachant pas vraiment comment l'utiliser, vous la projetez sur le sol pour l'y fracasser. Aussitôt un tourbillon se forme au milieu des décombres, et un grand monstre ailé à l'allure de gargouille en surgit. Il possède des yeux jaunes, des griffes acérées, et est entièrement recouvert d'écailles. Il se tourne vers vous, attendant vos ordres.

-Tue-le ! Lui ordonnez-vous en pointant Abadon du doigt.

La gargouille se rue alors en trombe sur Abadon, engageant un combat à mort avec le seigneur des démons.

Voici les caractéristiques du démon ailé:

GARGOUILLE

DEFENSE: 5

ENDURANCE: 15

DOMMAGES: 1D + 5

Et celles d'Abadon:

ABADON

DEFENSE: 7

ENDURANCE: 40

DOMMAGES: 2D

A l'issue du combat, retenez de combien la gargouille a réussi à abaisser l'ENDURANCE d'Abaddon avant que celui-ci ne l'ait tranché en deux, si l'ENDURANCE d'Abaddon chute à zéro rendez-vous au 323, sinon retournez au 179

358

Evitant de peu un violent coup de sceptre à la gorge, vous vous pliez sur vous-même et bondissant de côté vous plongez votre bras armé vers le ventre du nécromancien.

NECROMANCIEN

DEFENSE contre coup au ventre: 6

ENDURANCE: 11

DOMMAGES: 2D (pour cet assaut seulement)

Si vous remportez le combat rendez-vous au 206

S'il est toujours en vie, le nécromancien fait tourner son sceptre autour de lui pour vous forcer à reculer, et de son autre main lance sur vous une terrible boule de feu ! Votre DEFENSE est de 7 lors de cet assaut, 8 si vous possédez la discipline de l'acrobatie.

Si vous êtes toujours vivant vous pouvez maintenant tenter une attaque au visage (rendez-vous au 58) ou une mise à terre (rendez-vous au 366)

359

Avant de ne totalement succomber à son charme maléfique, vous concentrez toutes vos défenses psychiques contre cette tentative de contrôle mental. Petit à petit vous sentez votre volonté revenir vers vous et lancez un regard de défi à Drucellia.

-Je n'abandonnerai pas mes amis femme !

-Tes amis comme tu dis, te trahiront tôt ou tard, tu l'apprendras un jour à tes dépens jeune naïf, rétorque-t-elle en fronçant les sourcils. C'est dans la nature humaine, d'aimer et de détruire, ce qu'ils chérissent le plus, mais maintenant meurs !

Elle frappe soudain le sol de son sceptre, aussitôt une douleur aiguë envahit votre corps et vos muscles se figent les uns après les autres.

Si vous possédez une potion anti-douleur rendez-vous au 109, sinon rendez-vous au 2

360

Toute la ville est en effervescence autour de vous. La menace d'une guerre maintenant imminente flotte dans l'air aussi sûrement qu'une épidémie de peste dans les cœurs, et chacun s'y affine avec préparation.

Au moment où vous vous apprêtiez à tourner vers une autre avenue, vous êtes violemment percuté par un groupe de gardes pressés qui fendait la foule.

-Du vent ! Vous lance celui que vous venez de percuter, il ne semble heureusement pas être au courant de qui vous êtes. Vous ravalez votre envie d'en découdre et grommelez quelques excuses avant de tourner rapidement les talons.

Mais à peine avez-vous parcouru quelques mètres que sa voix s'élève à nouveau:

-Hé toi là-bas !

Si vous voulez vous arrêter pour voir ce qu'il a à vous dire rendez-vous au 213, si vous voulez faire mine de n'avoir pas entendu et presser le pas rendez-vous au 276

361

Vous suivez le couloir de gauche tandis que Stridge s'enfonce dans celui de droite. Dans le

ventre de ce monstre flottant sur des eaux inconnues, difficile de ne pas se sentir claustrophobe et ce n'est certainement pas votre connaissance de ce terme moderne qui vous fera vous en départir.

Entre votre mal de mer, votre manque de sommeil et votre réveil difficile, vous ne vous sentez vraiment pas d'avoir l'avantage sur les monstruositéss possiblement tapies entre ces murs. Des deux portes qui vous font maintenant face, un bruit de grattement se fait entendre derrière l'une d'elles.

Si voulez ouvrir la porte où un grattement se fait entendre rendez-vous au 146, si vous préférez ouvrir l'autre porte rendez-vous au 279

362

Propulsée en arrière par votre formidable coup, Stridge culbute de bénitier, et parvient à s'y accrocher pour ne pas s'écrouler.

La lueur de malice qui siégeait dans ses yeux s'estompe peu à peu, et elle vous dévisage maintenant d'un regard terrorisé comme un appel à l'aide.

-Qu'est-ce qui s'est passé ? Sanglote-t-elle submergée par le choc.

Mais vous êtes trop concentré sur la silhouette massive qui vient d'apparaître derrière elle par l'encadrure de la porte pour répondre.

Si Abandon a été contraint d'abandonner votre plan, son immonde lieutenant Stromaxaz, porté à la tête de son armée démoniaque, a réussi à finalement atteindre la chapelle. Vous frissonnez d'horreur à l'idée que vos compagnons aient été tués sur son sillage au moment où l'ombre funeste de sa hache se découpant en contre-jour se lève sur Stridge.

Si vous possédez un petit globe de verre rendez-vous au 355, sinon rendez-vous au 252

363

Vous suivez Stridge sur le champ de bataille en donnant de furieux coups d'épée aux zombis qui se trouvent sur votre chemin. Partout autour de vous, les marins défendent chèrement leur peau face à la horde de morts-vivants surgissant de toutes parts.

Au milieu de la bataille vous apercevez soudain le capitaine Rundel aux prises avec le grand squelette de ce qui fût sûrement un homme particulièrement grand et massif du temps de son vivant. Vous bondissez dans sa direction au moment où le squelette abat sur lui un énorme gourdin rempli de piques.

Tentez votre chance, si vous possédez la discipline de l'acrobatie rajoutez deux points au résultat obtenu, si vous êtes chanceux rendez-vous au 273, sinon rendez-vous au 83

364

Malgré tous vos efforts, la vague d'énergie psychique disséminée par la volonté d'Aldugard envahit votre esprit et vous cloue littéralement sur place.

Incapable de faire un pas de plus, vous suivez impuissamment des yeux les gardes escalader les toits pour vous rejoindre, avant qu'un robuste coup à la nuque ne vous fasse sombrer dans l'inconscience.

Rendez-vous au 129

365

La pression qu'il exerce sur vous est de plus en plus insoutenable. Mais vous ne comptez pas attendre passivement qu'il vous ait broyé tous les os du corps. Fermant les yeux pour faire le

vide et ralentir votre respiration, vous vous contorsionnez soudain comme un serpent jusqu'à vous déboîter l'épaule. Ayant récupéré un peu d'air vous ramenez le plat de vos pieds sur son torse, et au faite d'une violente poussée, vous vous propulsez doucement dans les airs au dessus de sa tête avant d'atterrir à seulement quelques mètres de là. Sans lui laisser le temps de réagir vous vous précipitez sur lui après avoir remis votre épaule en place dans un craquement sec.

Si vous voulez lui faucher les jambes rendez-vous au 386

Si vous voulez lui porter une attaque au ventre rendez-vous au 321

Ou une autre attaque à la tête rendez-vous au 71



366

Vous vous ruez sur lui et jetez soudain vos jambes en avant de manière à emprisonner ses pieds dans un étau formé par vos chevilles.

NECROMANCIEN

DEFENSE contre mise à terre: 6

ENDURANCE: 11

DOMMAGES: 1D + 3

Si vous réussissez, votre prise envoie le nécromancien rouler sur le sol, vous donnant un avantage de deux points supplémentaires pour le prochain assaut.

Si vous avez échoué votre mise à terre, il réagit au quart de tour et vous envoie un violent coup de sceptre au visage, votre DEFENSE est de 7 lors de cet assaut.

Si vous êtes toujours vivant vous pouvez maintenant tenter une attaque au visage (rendez-vous au 58) ou au ventre (rendez-vous au 358)

367

Quelque chose pourtant retient votre attention : si cet endroit est bien la faille entre les dimensions, pourquoi n'y a-t-il nulle trace d'Abandon son prisonnier ? Et comment diable Aldugard est-il arrivé ici aussi rapidement ? Vous jetez un œil sur son corps étendu, presque écoeuré de ce que vous vous apprêtez à faire.

La gorge serrée vous vous penchez doucement sur lui et commencez à l'inspecter. Si le corps devant vous ressemble comme deux gouttes d'eau à celui de votre compagnon, il ne possède ni les bagues, ni même l'amulette qu'il porte d'habitude. Même son manteau est légèrement différent à bien y regarder.

-Immonde vermisseau, profère une voix lointaine au creux de votre oreille.

Réagissant comme l'éclair vous sautez sur le côté en dégainant votre épée, mais ne voyez personne.

-Abandon, chuchotez-vous en fouillant l'esplanade des yeux, montre-toi démon ! Ce lieu est ta prison, et il sera ta tombe !

Un rire rocailleux éclate soudain en cascade autour de vous. Un rire étrangement saccadé, comme un même son répété plusieurs fois en boucle.

Sans discontinuer il finit par se concentrer autour d'une masse noire agitée de volutes de ténèbres. Là où quelques secondes plus tôt gisait le corps du défunt Aldugard. La silhouette du seigneur des démons finit par s'y dessiner.

-Tu n'es pas facile à berner humain, raille-t-il, je ne savais pas que les héros pleuraient comme des fillettes à la moindre émotion.

-Tes moqueries s'étrangleront dans ta gorge lorsque j'en aurai fini avec toi immonde créature ! Enragez-vous furieux de l'avoir laissé encore une fois souiller votre intimité.

-Ton monde à l'agonie vit ses derniers instants, bientôt la faille se déchirera et je serai libre ! Tonne-t-il en une transe infernale, levant son autre main au dessus de sa tête.

Au même instant, des éclairs commencent à se former entre les globes comme des toiles d'araignée. Les images qu'ils projettent s'accroissent, et toute l'esplanade se met à tanguer sous l'impulsion d'une puissance cosmique colossale. Abandon concentre tout son pouvoir sur le processus de déchirement de la faille. Les vagues d'énergie psychique d'une puissance inouïe qui déferlent tout autour de lui sont autant de rideaux invisibles que vous devrez franchir pour parvenir à l'atteindre.

Rendez-vous au 382

368

Vous sortez le crâne de cristal et le jetez vers Abandon, aussitôt il explose en une myriades d'éclats formant bientôt un nuage de poussières devant vous. Dix secondes plus tard un squelette de cristal en surgit pour se jeter sur vous !

SQUELETTE DE CRISTAL

DEFENSE: 5

ENDURANCE: 10

DOMMAGES: 1D

Votre DEFENSE contre ses assauts est de 7, si vous réussissez à le vaincre retournez au 179

369

Vous arrivez enfin sur une vaste plate-forme en plein air qui offre une vue imprenable sur tous les environs. D'ici les batailles qui se jouent dans les sillons de la ville ne ressemblent guère plus qu'à de simples petites bougies dans la nuit, présents dérisoires à des dieux ayant définitivement abandonné la capitale maintenant à feu et à sang. Devant vous se dresse la chapelle de la déesse Laurathiah, irradiante de bonté et de sérénité dans un monde de fureur, comme une île épargnée au milieu des flots déchaînés. Pourtant quelque chose vous retient sur place. Lestant chacun de vos pas d'un poids toujours plus lourd. Comme si une partie de vous connaissait déjà ce lieu et ne voulait y remettre les pieds pour rien au monde.

Vous hésitez un instant avant de vous figez sur place pris d'une prémonition soudaine. Stridge se retourne vers vous:

-Qu'est-ce qui te prend ?

-Je ne sais pas... j'ai un mauvais pressentiment, lâchez-vous dans un souffle secoué par un nouveau frisson.

Elle fait alors quelque chose qui vous prend totalement à dépourvu, elle vous enlace de ses

bras et colle sa bouche contre la vôtre. La chaleur de son corps palpitant de désir vous plonge dans un océan de douceur et vos baisers dévorent bientôt les siens tandis que vous la serrez contre vous.

-Tout va bien se passer, vous murmure-t-elle à l'oreille en vous caressant doucement le visage.

Le sien plongé vers vous a perdu de sa dureté habituelle, dévoilant un regard vulnérable brûlant d'un désir à présent partagé.

Ses caresses sur votre peau chassent votre angoisse comme au sortir d'un mauvais rêve. Après ces quelques instants de béatitude, vous la prenez par la main et l'entraînez avec vous.

-Allons-y. Il est temps d'en finir une fois pour toutes !

Vous pénétrez dans la chapelle. Prêt à défier tous les dangers qui oseront se dresser sur votre route. Rendez-vous au 185

370

Votre sixième sens vous indique que ce marchand est au courant pour le vol à la tire et qu'il cherche à gagner du temps. Vous portez votre main à votre arme et évitez instinctivement un violent coup de gourdin provenant de derrière vous. Décrivant une rapide volte-face votre épée fend l'air et tranche la main de votre agresseur lui arrachant un cri de douleur.

Le marchand n'ayant pas perdu une miette de votre rixe, attrape une épée de sous son comptoir avant de se sauter par dessus à la rescousse de son acolyte, maintenant au sol en serrant son moignon ensanglanté.

MARCHAND

DEFENSE: 5

ENDURANCE: 8

DOMMAGES: 1D + 2

Heureusement pour vous il manie pas son épée avec un grande dextérité, votre DEFENSE est de 8. Lorsque vous aurez remporté le combat rendez-vous au 22

371

Vous sortez rapidement la petite cloche de votre besace et vous mettez à la secouer énergiquement. Malheureusement cette clochette est tout ce qu'il y a de plus quelconque et le temps que vous avez perdu à l'utiliser, Abaddon en a profité pour vous télescoper un violent coup de poing, vous arrachant 5 points d'ENDURANCE.

Si vous êtes encore vivant retournez au 179

372

Vous ratant de peu la puissante hache de Stromaxaz s'enfonce profondément dans le sol. Profitant qu'il soit occupé à essayer de l'en extraire, vous pivotez sur vous-même et abattez brutalement votre épée sur son flanc. Mais malgré toute la puissance de vos muscles, votre attaque ricoche sur son armure impénétrable comme sur un mur de béton.

De sa main libre il vous balance un puissant coup de poing dans l'estomac qui vous plie en deux, suivi d'un autre dans la mâchoire qui vous projette pantelant au sol.

Votre oreille émet un sifflement assourdissant alors qu'il vous fracasse la tête d'un coup de botte bien ajusté.

-Cette fois, nul vieillard ne viendra te sauver, prophétise-t-il en récupérant enfin sa hache

d'un geste vif.

Mais malgré la douleur, malgré vos os brisés, et malgré vos minces chances de victoire, votre détermination sans faille vous permet de trouver la force de vous relever votre épée à la main. Les orbites vides du démon se fixent sur vous tandis que vous vous ruez sur lui.

Cherchant à vous couper en deux, il balaye l'air d'un coup latéral, mais vous aviez anticipé le coup et vous baissez à temps. Avec une agilité stupéfiante vous vous propulsez en avant et le frappez au casque, il recule sous l'impact du premier coup. Votre deuxième vient le frapper à l'aine, bien que son armure demeure intacte, la puissance de cet assaut le fait chanceler un instant et poser un genou à terre.

Immédiatement vous vous élancez sur lui et, prenant appui sur son épaule, effectuez un bond prodigieux juste au dessus de sa tête. Les deux mains sur votre pommeau à la manière d'un marteau-pilon, votre épée retombe lourdement en direction de son crâne.

Cette rapidité d'exécution le prend tellement à dépourvu qu'il n'a qu'à peine le temps pour faire un pas de côté. Votre lame s'enfonce profondément dans l'épaule de Stromaxaz, la transperçant entièrement. Poussant un terrifiant hurlement de douleur il vous attrape par la gorge et vous envoie vous écraser contre l'autel de la cathédrale. En dépit de votre bras fracturé par le choc, vous vous agrippez à un rebord et parvenez à vous relever en vous hissant à celui-ci. Tandis que l'immonde démon lui, arrache négligemment votre épée de son épaule et la jette au loin.

Rendez-vous au 275

373

Vous rejoignez la salle du trône et comprenez aux mines déconfites du roi et du général Rodrag que quelque chose de grave est arrivé.

-Mauvaise nouvelle, l'armée des démons est en marche sur Chateausuif, elle a été aperçue à deux jours d'ici, vous lance le roi à votre entrée.

Une terrible angoisse vous noue l'estomac tandis que vous portez la main à votre épée, incapable de farder plus longtemps vos réelles intentions.

-Dites moi ce qui m'arrive ! Rugissez-vous furieux, avant de vous ruez sur lui bien décidé à lui trancher la tête.

Rodrag tire rapidement sa claymore et s'interpose entre vous et le souverain.

RODRAG

DEFENSE: 8

ENDURANCE: 20

DOMMAGES: 2D

La rage qui vous anime maintenant a complètement pris le pas sur votre volonté, et tandis que Rodrag protège le roi, les gardes royaux vous encerclent. Si vous survivez à deux assauts rendez-vous au 316

374

Vous plantez votre épée au sol, et joignant vos mains en fermant les yeux vous récitez l'incantation de renvoi de morts-vivants. Une puissante vague d'énergie enveloppe aussitôt le golem. En rouvrant les yeux vous constatez que le golem est toujours debout, mais bien que manifestement indemne, désormais son pouvoir de régénération n'est plus.

Allez-vous l'attaquer à l'épée de face (rendez-vous au 338), de côté (rendez-vous au 217) à l'aide d'un sort de feu (rendez-vous au 30) ou l'attaquer de dos (rendez-vous au 183) ?

L'intérieur de la tente est rempli d'étoffes de soie et de gros coussins confortables. Plusieurs marchandises qui semblent valoir les yeux de la tête sont disposées un peu partout autour de vous, et chose étonnante : un air frais et agréable nappe l'atmosphère de la pièce d'une douce odeur d'encens. Et ce malgré la chaleur étouffante du soleil qui tape dehors. Le gros marchand s'affale sur l'un des gros coussins et vous propose de venir vous asseoir en face de lui.



Vous vous exécutez bien sagement, en vous demandant ce que peut bien vous vouloir cette

grosse baleine enturbannée.

-Vous y êtes un avouturier, je li vou ti dou suite, vou pirriez me rendre oune service contre grôsse récompense da !

-Exact, acquiescez-vous nonchalamment légèrement agacé par tout ce prêchi-prêcha inutile, accouche mon gros.

A votre grande surprise, votre provocation provoque chez lui un rire gras et communicatif. Il rit si fort que vous vous demandez si la tente ne va pas finir par vous tomber dessus.

-Drouâ au but, j'ime çâ ! S'exclame le mammoth avachi encore secoué des zygomatiques, vouâlâ, oûne fripouille i sa bande mi foûn dou tort, et...grôsse récompense si eux môrt ! Que voilà une proposition alléchante, nombre des objets exposés ici pourraient s'avérer utiles, et une fois votre vile besogne accomplie, ce marchand ne pourra qu'être des plus généreux.

Si vous voulez accepter son offre rendez-vous au 153. Si vous préférez la décliner, retourner au 113 et faites un nouveau choix.

376

Vous joignez vos mains l'une contre l'autre et les tendez au maximum vers le golem alors qu'une puissante flamme en jaillit. Malheureusement les chairs à brûlées du golem se reconstituent aussitôt sous vos yeux comme si de rien n'était !

Retournez au 162 et faites à nouveau un choix

377

Un spectacle de désolation vous attend dehors. Les milliers de morts-vivants et créatures se sont dispersés, ont fuit le soleil, rampé dans leurs tombes, réintégré les entrailles de la terre, ou sont restés sur place à l'état de cadavres inertes.

Les sourires de vos amis au sortir de la cathédrale qui continue de doucement s'enfoncer dans le sol ne dissipent pas la triste nouvelle qu'ils ont à vous annoncer. Pendant que vous combattiez Drucellia et Stromaxaz, les morts-vivants ont entièrement dévasté Grandebourg de fond en comble. Si la plupart des habitants ont réussi à fuir vers les mines, nombre d'entre eux sont morts, et bien qu'Aldugard, Stridge, Sil et quelques uns de ses hommes ont survécu, bien que vous ayez remporté une grande victoire sur l'ennemi, le bilan est accablant.

-Nous devons partir sans tarder, assure Sil tristement, il nous faut rejoindre Chateausuif coûte que coûte.

Par chance il reste assez de chevaux pour vous tous. Vous enfourchez votre monture et partez au triple galop avec vos compagnons, en direction de Chateausuif.

Rendez-vous au 79

378

L'intérieur de la tour d'astronomie est encore plus insolite que son extérieur. Un intérieur composé d'une foultitude d'instruments bizarres, de maquettes de projets suspendues çà et là, de plan compliqués dans tous les sens, de livres, de parchemins, et d'objets mystérieux remplissant sur des étagères surchargées.

Un grand squelette de dragon est pendu au plafond et semble surveiller cet atelier entièrement consacré à l'inventaire et à la recherche. Un grand miroir cerclé d'or attire plus particulièrement votre attention, mais lorsque vous l'examinez, vous étranglez un cri de surprise car ce n'est point votre propre reflet qui s'y matérialise, mais l'ombre inquiétante d'une créature cornue au regard cruel. Vivement vous vous en écarterez comme d'un mauvais présage et continuez votre inspection des lieux.

Parmi les objets entreposés sur l'un des établis, vous trouvez une bague faite d'ossements que vous pouvez prendre (notez *bague d'os* dans votre *feuille d'aventure*.) Vous regardez les autres objets devant vous quand une voix vous fait sursauter:

-Qui est là ?

Vivement vous vous retournez, le vieux conseiller aveugle que vous aviez vu au côté du roi se tient à la rambarde de l'escalier qui monte à l'étage.

-Qui êtes-vous ? Répète-t-il.

Si vous voulez profiter de votre anonymat de circonstance pour lui extirper des informations rendez-vous au 310. Si vous voulez l'attaquer sans plus attendre rendez-vous au 274

379

Alors que vous vous ruez rapidement vers votre épée, la hache de Stromaxaz fend l'air droit sur vous. Anticipant sa trajectoire vous effectuez un bond en arrière et l'évitez avant que celle-ci ne revienne dans la main de son maître. Vous laissant amplement le temps de récupérer votre épée. Maintenant que voulez-vous faire ?

L'attaquer à la tête ? Rendez-vous au 221, au ventre ? Rendez-vous au 32, lui lancer une boule de feu ? (si vous le pouvez) Rendez-vous au 328, ou de côté ? Rendez-vous au 81

380

Vous prenez votre élan, et avant qu'elle n'ait pu réagir, vous vous laissez glisser sur le sol de manière à lui faucher les jambes.

STRIDGE POSSEDEE

DEFENSE contre mise à terre: 7

ENDURANCE: 25

DOMMAGES: 1D + 2

Si vous réussissez, voulez-vous enchaîner par un coup de poing rendez-vous au 244, un coup de pied rendez-vous au 52 ou une clé au bras rendez-vous au 188 ? En soustrayant deux points à sa DEFENSE lors du prochain assaut, et du prochain assaut seulement.

Si vous avez échoué dans votre mise à terre, Stridge enserre votre cou de ses mains glaciales et vous décoche un violent coup de tête qui vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE, avant de vous expédier un coup de coude dans l'estomac, votre DEFENSE est de 6 lors de cet assaut.

381

Vous comprenez soudain aux mouvements que trace le vampire autour de vous qu'il ne cherche qu'à gagner du temps. Vous le comprenez trop tard cependant car déjà des centaines de zombies vous encerclent.

Face à tant d'ennemis vous n'avez pas l'ombre d'une chance. Votre vie s'achève ici.

382

Le talisman autour de votre cou émet soudain des scintillements. Il bourdonne de plus en plus, et plus il vibre, plus les éclairs d'énergie formés entre les deux immenses globes faiblissent. Petit à petit les images qu'ils projettent ralentissent et les tremblements du sol s'amenuisent. Le regard courroucé d'Abaddon laisse place à de la frayeur lorsqu'il comprend que la faille est en train de se résorber. Sa puissance, grandement diminuée par toute l'énergie qu'il a déployé jusque là pour vous stopper, ne lui permet pas de contrer le pouvoir du

talisman.

De plus, bien qu'incroyablement redoutable, il est maintenant suffisamment affaibli pour que vous teniez enfin votre chance de le vaincre ! Alors que les deux globes planètes s'écartent l'un de l'autre pour rejoindre le néant, la puissante lumière au bout de l'esplanade s'intensifie. Déchirant les noirs abysses de sa lumière divine et repoussant la magie noire d'Abadon dont le hurlement de dépit se charge de haine.

Vous vous élancez l'épée au clair en hurlant comme un diable tandis que l'arme maudite du démon apparaît dans sa main.

Il est temps d'en finir une fois pour toutes !

Vous récupérez tous vos points d'ENDURANCE. Abadon quant à lui possède encore 45 points d'ENDURANCE, à tout moment, lorsque son ENDURANCE chutera à zéro, rendez-vous au 400 . Place à l'ultime combat !

Si vous voulez lui lancer une attaque à la tête rendez-vous au 71

Si vous voulez essayer de lui porter une attaque aux jambes rendez-vous au 386

Si vous le pouvez vous pouvez tenter d'invoquer une boule de feu sur lui en vous rendant au 227

Enfin, si vous voulez tenter de le frapper au ventre rendez-vous au 41

383

Concentrant toute votre énergie magique entre vos paumes, vous lancez une boule de feu dans les airs qui vient s'écraser sur l'abominable insecte géant. Monstre qui n'en éprouve aucun malaise puisque sa carapace le rend particulièrement ignifuge, c'est à peine s'il a dû sentir la moindre différence.

Retournez au 283 pour faire un nouveau choix.

384

Le lendemain aux aurores, vous suivez Aldugard jusqu'à sa cave. Un bazar désordonné où règnent de nombreux objets entassés dans tous les sens. Le vieux magicien n'est visiblement pas des plus organisés.

-Pour commencer il faut vous équiper, vous allez prendre cette épée, cette armure de cuir, des potions et quelques parchemins que j'ai préparé pour vous. Ah et prenez aussi ce sac !

Sitôt nommés les objets en question se mettent à flotter dans l'air dans votre direction en rang d'oignons sous vos yeux stupéfaits.

L'épée vous permet d'effectuer 1 D + 2 de DOMMAGES et vous possédez maintenant deux potions de soin, chacune vous peut vous rendre l'équivalent du lancé de 1D +5 de points d'ENDURANCE. Les parchemins au nombre de deux sont des parchemins offensifs de boule de feu à usage unique lors des prochains combats. Notez tout ces objets dans votre feuille d'aventure.

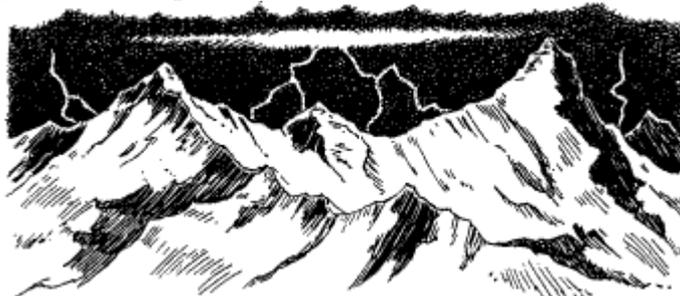
-Vous savez dans mon monde on utilise des fusils à neutron, suggérez-vous à Aldugard.

-Et le mien est régi par des lois bien différentes, que ces satanés démons sont contraints de respecter ici ! conclue-t-il d'un violent coup de canne sur votre tête. Maintenant écoutez moi bien attentivement, vous allez passer par cette trappe, la sortie des souterrains vous mènera près d'une forêt, une fois là-bas suivez les panneaux et dirigez-vous vers la ville de Noctrex, je vous retrouverai à l'auberge du songe des anges.

-Vous ne venez pas avec moi ? Dites-vous d'une voix absente en dépliant un de vos parchemins devant vous.

-Ne touchez pas à ça espèce de jeune impétueux, vous allez tout saccager ! S'irrite-t-il en vous l'arrachant des mains avant de le remettre dans votre besace. Et non, vous devez apprendre à faire vos armes par vous-même, prenez ça comme une mise en jambe nécessaire, un échauffement avant les véritables épreuves, allez hop dans la trappe !

Vous vous glissez par la trappe qu'Aldugard referme derrière vous et vous retrouvez au 11



385

Le seigneur des démons est puissant certes, mais nul doute qu'il ne manquera pas de se laisser surprendre par la botte de la patte folle ! L'exécutant en une parfaite maîtrise, pivotant d'un demi-tour, vous expédiez votre épée sur son flanc à revers.

ABADON

DEFENSE contre botte de la patte folle: 5

ENDURANCE: 40

DOMMAGES: 2D

Si vous êtes vainqueur rendez-vous au 323.

Si vous avez échoué ou qu'il est encore vivant, Abadon vous lance soudain une poignée de sable au visage, vous brûlant les yeux, et en profite pour charger comme un taureau. Ses cornes dirigées droit sur votre ventre. Votre DEFENSE est de 7 lors de cet assaut.

Si vous êtes encore vivant:

Si vous voulez lancer une attaque à la tête rendez-vous au 78

Si vous voulez lancer une attaque au ventre rendez-vous au 398

Si vous le pouvez et que vous voulez lui lancer une boule de feu rendez-vous au 389

Si vous voulez tenter une mise à terre rendez-vous au 392

Si vous voulez utiliser un de vos objets sur Abadon rendez-vous au 394

386

Abadon évite vos coups avec une facilité déconcertante, fusant en tous sens, c'est à peine si ceux-ci parviennent à simplement l'effleurer. Vous sentez vos muscles engourdis s'éroder de tensions alors qu'il virevolte autour de vous comme une imposante montagne demeurant inaccessible.

Soudain il bat en brèche votre attaque, levant son bras armé et abattant sur vous une surpuissante riposte que vous parrez in extremis de votre bouclier. La puissance de son coup est telle que vous reculez de plusieurs mètres.

A peine a-t-il terminé cette première salve qu'il en lance déjà une deuxième, toute aussi mortelle que la précédente. Acculé contre une paroi vous vous tenez prostré en défense tant

la brutalité des coups qui déferlent sur vous comme une pluie de flèches n'offre aucune ouverture.

Changeant de tactique vous vous retournez aussitôt et vous lançant de tout votre élan, effectuez quelques pas sur le mur à la verticale avant de vous propulser dans les airs en faisant volte-face : talon en avant en direction de son visage. Mais implacable, il vous saisit la jambe en plein vol et vous projette à l'autre bout de la pièce.

Son réflexe fut si fulgurant que vous n'avez pas le temps de vous réceptionner convenablement, et tombez grossièrement sur le sol (vous perdez 4 points d'ENDURANCE.)

Profitant de son avantage il bondit à son tour dans les airs dans votre direction pour vous écraser. Vous avez juste le temps de vous jetez de côté pour l'éviter, atterrissant comme un monstre de plomb, le sol se fissure son son poids d'acier.

Avant qu'il ne se soit redressé vous fondez sur lui et votre épée parvient à se planter dans sa cuisse. Un filet de sang putride gicle sur le sol (calculez combien vous venez de lui faire perdre en fonction de votre puissance d'attaque, doublez le résultat si vous utilisiez votre FORCE INTERIEURE.)

A présent:

Si vous voulez lancer l'assaut par un coup d'épée à la tête rendez-vous au 220

Si vous voulez l'attaquer au ventre rendez-vous au 321

Si vous voulez tenter une attaque de côté rendez-vous au 155

Si vous voulez utiliser une boule de feu (si vous maîtriser cette magie) rendez-vous au 166

Si vous connaissez la technique de la patte folle et désirez l'utiliser rendez-vous au 174

387

De nouveau la lourde herse se lève et vous vous élancez vers la deuxième épreuve. Devant vous, au milieu de la fosse dont le sable est encore imprégné de nombreuses traces de sang, trois robustes gladiateurs vêtus de plaques d'armures, tenant tous un filet dans une main et respectivement un trident, une épée, et une massue de l'autre, vous attendent de pied ferme.

Comme vous l'aviez supputé, le corps encore chaud de Rugnuk gît sur le sol, face contre terre. Quelle tactique allez-vous adopter dans un premier temps ?

Lancer les hostilités par une boule de feu (si vous le pouvez) en vous rendant au 62

Par une attaque à la tête en allant au 223

Via une attaque à la taille, au ventre en vous élançant au 347

En essayant de les toucher aux jambes en bondissant au 268

388

Il semble que l'imprégnation que votre pouvoir d'immortel a laissé en lui, a permis à l'âme de cet humain de rester suspendue au fil tendu de la mort. Sa détermination et sa volonté de vivre sont telles qu'il a réussi à réintégrer le royaume des vivants.

L'espace qui vous entoure ressemble à un désert aride et infini noyé dans les étoiles, le vent s'engouffre dans votre chevelure tandis que vous regardez d'un œil impassible le petit homme brandir son épée devant lui.

-Ma soif vengeresse ne trouvera satisfaction que lorsque le dernier des habitants des deux mondes verra ses tripes se répandre sur le sol, et tu seras le premier à voir ton propre sang t'asperger le visage ! Rugissez-vous en faisant apparaître votre terrible faux maléfique dans votre gantelet.

-Jamais je ne te laisserai me reprendre ce qui m'appartient ! Hurle le petit homme avant de

se jeter sur vous dans un dernier assaut aussi désespéré que dérisoire. La suite du combat est cousue de fil blanc. Car vous êtes Abandon, le tout puissant démon, la terreur d'Alderim, et rien ni personne ne se dressera sur votre route. Le corps de l'humain gît maintenant à vos pieds, ses yeux s'emplissent de larmes et finissent par se fermer pour la dernière fois. Une violente nausée monte en vous alors que vous contemplez ce corps désarticulé par la violence de votre ultime assaut. Vestige d'une intimité de sentiments humains nauséabonds qui vous est insupportable.

Vous ouvrez les yeux, le visage d'une femme est penché sur le vôtre en proie à une vive inquiétude. Vous clignez des yeux quelques instants en comprenant ce qui vient de se passer. Ce combat qui vous opposa à l'humain n'était pas de chairs et d'os, ce n'était pas son corps que vous avez brisé, c'était son âme que vous avez anéantie, libérant ainsi la vôtre de sa prison dimensionnelle. Dans ce tas d'immondes viscères suintantes et veineuses, une seule entité siège désormais : la vôtre.

-Tu vas bien ? S'inquiète la femme.

Mais elle n'obtient comme toute réponse qu'un craquement atroce. Le crâne de l'humain se déchire sous la pression des tissus laissant apparaître vos monstrueuses cornes démoniaques. La femme pousse un hurlement de terreur en reculant sur le sol tandis que vous arrachez les derniers lambeaux de chair qui vous entravent, jetant un flot de sang sur le sol.

Votre musculeuse silhouette se met debout et après avoir jeté le corps déchiqueté de toutes parts derrière vous d'un geste vif, vous respirez pour la première fois - et ce depuis des siècles - l'air d'Alderim.

Une épouvantable panique se répand aussitôt parmi les magiciens dans la salle. Leur plus grande peur vient de se matérialiser sous les yeux. D'un mouvement ample vous fait apparaître votre fidèle arme et fauchez celui qui se trouve proche de vous, le tranchant littéralement en deux, sous les yeux horrifiés de ses comparses.

La femme, folle de rage d'avoir perdu son amour, se jette sur vous, avant de s'écrouler sur le sol quelques secondes plus tard, la nuque brisée par une foudroyante attaque.

Vous prenez une profonde inspiration, et soufflez de toute votre puissance sur le cercle tracé au sol, la craie qu'ils avaient utilisé se volatilise aussitôt, mettant un terme définitif à tout espoir pour Alderim de vous renvoyer dans les abysses.

L'armée de vos fidèles démons est déjà dans le palais non loin de là, et les quelques survivants qui restent ne tarderont pas à partager le sort de vos premières victimes. Car plus rien ni personne ne pourra vous arrêter.

Vous avez fait le choix du mal. Les deux mondes ne tarderont pas à devenir entre vos griffes, l'enfer dans lequel vos ennemis ont eu l'audace de vous plonger. Et quand bien même parviendraient-ils à vous repousser encore. Le temps finira tôt ou tard par les rattraper, et les deux dimensions finiront par s'entre-déchirer.

Condamnées à jamais à succomber à l'inéluctable ressac, de l'écume des temps.

Les particules d'énergie conférées par votre sort soulèvent autour de vous un nuage de poussière. Bras tendus en avant et esprit entièrement concentré, une boule de feu se matérialise soudain et fond sur le puissant démon.

ABADON

DEFENSE contre boule de feu: 7

ENDURANCE: 40

DOMMAGES: 2D

Si vous avez enfin réussi à le vaincre rendez-vous au 323.

Sinon, tout à coup le seigneur démon pousse un hurlement bestial, et une puissante vague d'énergie psychique déferle sur vous, vous perdez immédiatement 4 points d'ENDURANCE à moins que vous ne possédiez la discipline de bouclier psychique.

Encore secoué de cette puissante attaque, vous chanceliez sur vous-même, avec un sourire cruel Abadon en profite pour revenir immédiatement à la charge, sa redoutable faux dangereusement lancée sur vous, votre DEFENSE est de 7 lors de cet assaut.

Maintenant si vous êtes encore en vie:

Si vous voulez lancer une attaque à la tête rendez-vous au 78

Si vous voulez lancer une attaque au ventre rendez-vous au 398

Si vous voulez tenter une mise à terre rendez-vous au 392

Si vous savez utiliser la botte de la patte folle rendez-vous au 385

Si vous voulez utiliser un de vos objets sur Abadon rendez-vous au 394

390

Devant vous, l'ombre imposante du mythique Colisée d'Alderim se dispute les faveurs du ciel. Vous entendez les cris d'une foule agitée s'élever dans les airs. Une foule toujours prête à se repaître de spectacles sanglants, de luttes pour un gain ou pour une liberté, scandant de ses entrailles de monstre collectif sa soif à assouvir de toujours plus de sang.

Deux énormes statues taillées à même le bâtiment, hautes d'une centaine de mètres et représentant deux guerriers en armures lourdes semblent en garder l'entrée, où une multitude de personnes affluent de toute la ville et de bien des régions encore.

Une grande pancarte a été dressée à plusieurs mètres de la queue de futurs spectateurs. Tandis que vous vous rapprochez, vous pouvez distinguer, entouré de solides gaillards aux cheveux ras vêtus de pièces d'armure, un homme costaud, borgne au visage anguleux, vêtu d'une tenue de combat, en train d'exhorter les passants.

-Un prix spécial pour qui survivra aux épreuves de l'arène, il vous pointe alors du doigt, vous monseigneur, si vous n'avez pas froid aux yeux et si vous savez vous battre, ce pourrait être votre jour de chance !

Si vous voulez tenter votre chance à l'arène d'Alderim rendez-vous au 202, sinon vous pouvez encore retourner au 158 et faire un nouveau choix.

391

Même pour des miséreux, la couche de saleté qui recouvre les trois mendiants est si épaisse que vous préférez garder vos distances de peur qu'ils ne vous infectent de leur seule proximité.

-Oh hé bon seigneur ! Une pièce pour un pauvre rescapé d'la guerre, Feint de geindre celui qui tapote sur sa jambe de bois à votre approche.

-Je cherche une femme, blonde aux cheveux courts, ou un individu... un voleur...

Ils échangent un regard complice. Celui dont les dents sont complètement pourries lisse une moustache si sale qu'elle tient debout toute seule et un petit sourire ironique se dessine au coin de sa bouche.

-Hé ben, ça dépend doux seigneur, on en voit passer du monde ça oui, alors vous comprenez avec toute l'agitation... not' mémoire...

-Oui oui ça va j'ai compris, le coupez-vous sèchement en agitant votre bourse sous son nez. Combien ?

-Cinq pièces d'or mon bon maître, ses dents se découvrent d'avidité lorsque vous lui jetez négligemment son dû.

-Alors ?

-Ahem, une femme blonde qui vous a volé quelque chose vous dites ?

-Non, une femme blonde qui courait sans doute après un voleur, soupirez-vous tandis que six mains se disputent vos pièces.

-Tu as vu une femme blonde Urgo ? Demande le mendiant unijambiste à celui dont le nez vous fait penser à une grosse fraise mutante.

-Nope, et toi Rodrigo ?

Tout ce petit cirque commence à sérieusement vous taper sur le système. Vous commencez à vous dire qu'ils ne savent rien et qu'ils ne cherchent qu'à vous soutirer votre or.

Si vous voulez en attraper un par le colback histoire de le molester rendez-vous au 211. Si vous vous sentez d'humeur clémente vous pouvez toujours laisser tomber et pénétrer dans la taverne en vous rendant au 133, si vous voulez continuer à suivre la ruelle rendez-vous au 356

392

Vous vous jetez sur le sol, et au faite d'une roulade de côté, vous pivotez sur votre axe et projetez soudain vos deux jambes en direction des talons d'Abadon, manquant, malgré son imposante masse, de lui faire perdre l'équilibre.

ABADON

DEFENSE contre mise à terre: 8

ENDURANCE: 40

DOMMAGES: 2D

Si vous échouez, Abadon vous attrape par le cuir chevelu et vous balance un puissant coup de poing en pleine mâchoire, si puissant que vous avez l'impression d'entendre craquer tous les os de votre tête, vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si par contre vous réussissez votre mise à terre, le démon laisse échapper un grognement de surprise et bascule en avant, lors du prochain assaut vous ajouterez 2 points à votre force d'attaque. Maintenant:

Si vous voulez lancer une attaque à la tête rendez-vous au 78

Si vous voulez lancer une attaque au ventre rendez-vous au 398

Si vous le pouvez et que vous voulez lui lancer une boule de feu rendez-vous au 389

Si vous savez utiliser la botte de la patte folle rendez-vous au 385

Si vous voulez utiliser un de vos objets sur Abadon rendez-vous au 394

393

Vous récitez rapidement votre litanie, et un faisceau de feu enveloppe aussitôt Tendragon, qui en profite pour impassiblement vous décocher un violent coup de tête, pour l'anecdote : les écailles de dragon sont absolument ininflammables ! Vous perdez donc 5 points d'ENDURANCE.

Maintenant si vous voulez tenter une attaque à la tête rendez-vous au 161

Si vous voulez tenter une attaque au ventre rendez-vous au 312

Si vous voulez tenter une attaque aux jambes rendez-vous au 48

Si vous voulez tenter une attaque de côté rendez-vous au 120

394

Qu'allez-vous utiliser ?

Une bague en os rendez-vous au 209

Une clochette de verre rendez-vous au 371

Un crâne de cristal rendez-vous au 368

Une statuette en forme de démon rendez-vous au 357

395

D'un mouvement ample vous pulvérisez le miroir, mais ce n'était pas le bon. Un éclair surpuissant traverse la pièce et vous carbonise sur place. Votre aventure s'achève ici.



396

Malgré son invisibilité, Abaddon est incapable d'échapper à votre regard intuitif. Soudainement il surgit du néant sur votre gauche comme vous l'aviez parfaitement prévu, et sans lui laisser le temps de placer la moindre attaque vous lui expédiez un robuste coup d'épée en pleine poitrine le projetant en arrière. Il perd 5 points d'ENDURANCE (le double si vous utilisez votre FORCE INTERIEURE.)

L'initiative du prochain assaut est vôtre:

Si vous voulez lancer l'assaut par un coup d'épée à la tête rendez-vous au 220

Si vous voulez l'attaquer au ventre rendez-vous au 321

Si vous voulez utiliser une boule de feu (si vous maîtriser cette magie) rendez-vous au 166

Si vous connaissez la technique de la patte folle et désirez l'utiliser rendez-vous au 65

397

Vous continuez à discrètement les épier pendant encore plusieurs dizaines de minutes, quand l'un des hommes d'Ascobal se lève et se dirige en zigzaguant vers les toilettes de l'établissement. Sa capuche est rabattue sur son visage, voilà votre chance !

Sans perdre un instant vous vous levez pour vous diriger à sa suite. Voilà amplement de quoi regretter le confort high-tech bien qu'affreusement aseptisé de votre monde: les toilettes moyenâgeuses. On s'est contenté de creuser des trous et d'y entasser des feuilles parfumées pour les mêler aux excréments en espérant les aider à se décomposer.

Heureusement votre proie se contente elle de vomir. Sans doute que s'il n'en avait eu qu'à moitié envie lorsqu'il entra dans les toilettes, l'odeur de pourriture qui en émane aura fini de le pousser à cracher ses entrailles. Il est penché au dessus d'un trou en poussant des râles rauques, son teint est livide et exsangue, et il a relevé sa capuche. Vous êtes seuls tous les deux.

Trop occupé à cracher les restes de bile qui lui brûlent l'œsophage, il ne se méfie pas lorsque vous vous glissez dans son dos et lui encastrer violemment la tête dans le mur.

Prenant grand soin de ne surtout pas vous salir, vous l'attrapez fermement en enroulant votre

bras autour de son cou. Il pousse des petits cris étouffés alors que vous resserrez votre étreinte. Cherchant à vous griffer le visage, il se débat comme un diable, puis donnant un grand coup de pied dans le mur, il vous oblige à reculer avec lui.

Votre étreinte se relâche et il en profite pour essayer d'introduire ses doigts entre son cou et votre bras, de votre autre main vous lui infligez un violent coup dans les côtes, et le pliez en arrière en utilisant tout votre poids pour l'asphyxier.

Ses mains finissent par mollir passé quelques instants et son corps se secoue d'encore quelques derniers spasmes avant de totalement s'immobiliser.

Vous continuez à l'étrangler de toute vos forces pour parer à toute feinte pendant encore plusieurs secondes puis le relâchez et l'étendez devant vous. Son visage est aussi blême qu'un linceul et n'a pas l'air des plus joyeux. «Ca n'a pas dû être agréable de mourir comme ça !» Ricanez-vous intérieurement.

Vous le fouillez rapidement et trouvez 5 pièces d'or, puis vous lui enlevez sa tunique à capuche et vous en recouvrez en la rabattant sur votre visage. Avant que ces imbéciles ne s'aperçoivent du subterfuge vous aurez déjà fait un carnage et fui !

Rendez-vous au 334

398

La dernière attaque d'Abadon était si puissante que la pointe de sa faux est passée à travers votre bouclier levé, manquant de peu de vous crever un œil. Pivotant sur vous-même, vous roulez sur le côté et projetez votre bras en direction de son ventre.

ABADON

DEFENSE contre coup au ventre: 8

ENDURANCE: 40

DOMMAGES: 2D

Si vous réussissez à le vaincre rendez-vous au 323.

Sinon, il tournoie sur lui-même projetant sur votre abdomen le tranchant de son arme, votre DEFENSE contre cette attaque est de 6.

Si vous êtes encore en vie:

Si vous voulez lancer une attaque à la tête rendez-vous au 78

Si vous le pouvez et que vous voulez lui lancer une boule de feu rendez-vous au 389

Si vous voulez tenter une mise à terre rendez-vous au 392

Si vous savez utiliser la botte de la patte folle rendez-vous au 385

Si vous voulez utiliser un de vos objets sur Abadon rendez-vous au 394

399

Vous vous ruez en trombe en faisant tourner votre épée au dessus de votre tête sous le regard méprisant d'Abadon. Mais à seulement un mètre de lui et alors que vous vous apprêtez à lui décocher une virulente attaque, il fait un rapide mouvement de côté.

Une fulgurante lumière vous aveugle soudain, à contre-jour l'ombre d'Abadon s'évapore comme engloutie par les rayons lumineux qui brûlent vos rétines, en fin stratège il avait calculé que le puissant soleil au bout de l'esplanade derrière lui vous éblouirait. Vous le cherchez encore du regard quand son premier coup vous atteint, d'un revers de main il vous balaie la mâchoire, d'un autre il vous expédie droit comme un piquet dans les airs. Propulsé sur plus d'une dizaine de mètres, vous atterrissez lourdement sur le sol en mordant la poussière (sa force d'attaque est de 3D, calculez combien il vous a fait perdre de points d'ENDURANCE en fonction.) Vous vous relevez péniblement le visage commotionné, rageant intérieurement de vous être fait si facilement abuser.

Si vous voulez à présent tenter une attaque à la tête rendez-vous au 71
Si vous le pouvez vous pouvez lui lancer une boule de feu rendez-vous au 227
Si vous voulez tenter une attaque au ventre rendez-vous au 321
Si vous voulez tenter une attaque aux jambes rendez-vous au 386
Si vous savez l'utiliser vous pouvez tenter la botte de la patte folle rendez-vous au 65

400

L'angoisse est maintenant lisible dans le regard d'Abadon. Entrevoyant sa perte, il recule comme une bête aux abois.

-Si tu me détruis, la faille disparaîtra, éructe-il tandis que vous avancez vers lui d'un pas résolu, jamais tu ne retourneras sur Alderim, tu seras emporté avec moi ! Aucun de ceux qui se prétendent tes amis, n'eurent l'ombre d'un regret à t'envoyer au sacrifice pour sauver leurs pathétiques petites existences, et aucun de ceux-là n'aura cure d'honorer ta mémoire ! Ils ne t'ont sorti de ton enfer que pour mieux t'envoyer dans le leur à leur place ! Si tu me tues ici, c'en est fini de toi et de tes beaux espoirs !

Ses paroles résonnent en vous comme un gong. Et s'il ne mentait pas ? Si Aldugard s'était toujours montré évasif sur le rituel dans le but de vous manipuler ? Alors vous ne reverrez jamais Alderim... ni Stridge...

Mais si vous laissez le démon en vie, ce seront des milliards de vie qui seront détruites, et tout ça n'aura été qu'un coup de bâton dans l'eau !

Profitant de votre hésitation, Abadon s'est jeté sur vous. La dernière chose dont vous vous souvenez est votre lame s'enfonçant au plus profond de son cœur dans un ultime réflexe. Après, tout est devenu noir et silencieux.

La faille dimensionnelle reliant les dimensions disparue, son existence même fut rayée du temps tout comme lorsque l'éveil éclipse les cauchemars.

Abadon détruit, l'armée des démons fut rapidement mise en déroute. Elle s'en retourna vers les profondeurs de Naar Sorgar dans la débâcle de sa fuite. Une ère de paix et de prospérité s'ouvrit pour Alderim, et bien que tous savaient qu'un jour les démons ressurgiraient des entrailles du continent noir, ils festoyèrent des jours et des nuits entières pour honorer la mémoire du héros de l'entre-deux monde. Et parmi eux, seuls ceux qui l'avaient intimement connu et qui furent ses amis eurent le cœur en peine.

La Terre quant à elle n'eut jamais conscience de ces événements. Comme l'avait prédit le vieux magicien, elle n'entra jamais dans la ligne temporelle où les démons existaient. Dans cette ligne du temps où l'homme est libre de sa destinée, la troisième guerre mondiale n'eut jamais lieu. Et lorsque notre héros revint au milieu des siens, ce fut pour retrouver une Terre métamorphosée, comme si aucun enfer n'y avait jamais existé.

Il retrouva les bras de ses parents avec une vive émotion, bien qu'ils furent très surpris de cette effusion de larmes, ils l'accueillirent comme ils l'avaient toujours fait, sans avoir conscience qu'il pleurait aussi pour tout autre chose. Quelque chose qu'il ne put jamais partager. Car il n'avait rien oublié, ni de sa formidable aventure, de ce monde de merveilles qu'il ne reverrait pas... ou de ses amis dont les visages resteront à jamais gravés dans sa mémoire.

Les années passèrent et il reprit une vie normale. S'il était satisfait dans une certaine mesure, il passait malgré tout de longs moments de solitude, la gorge serrée d'un lourd secret dont le poids lui déchirait le cœur.

Un soir, alors qu'il arpentait une rue de son quartier lors d'un de ses balades solitaires, il aperçut une silhouette se dessiner sous les douces lumières des lampadaires. Il n'en crut pas ses yeux lorsque son regard se posa sur elle.

C'était impossible ! Seul le lien qu'il entretenait avec Abadon lui avait permis d'emprunter la faille dimensionnelle. Son sang lui permettait... à lui, et à l'enfant qu'elle portait !

FIN

