

Manuel de la Ligue Communale

Jérôme
WIRTH



*Cette aventure a bénéficié de la relecture pointilleuse
de Bruenor puis de Skarn, qu'ils en soient ici
remerciés !*

Merci également à Sukumvit pour sa franchise.

*A la mémoire de tous ceux qui sont tombés durant la
Semaine Sanglante*

Hé vous.

Oui vous. Le troglodyte.

Fatigué hein ? Drôle de soleil ce matin.

Vous vous souvenez que vous avez sursauté mais vous ne savez plus exactement ce qui vous avait tiré de votre torpeur, le claquement du livre contre la poussière ou la voix rocailleuse émergeant du brouhaha matinal. En tout cas votre corps avait tressailli et vous vous attendiez à découvrir une espèce de colosse, et pourtant c'était une frêle silhouette qui vous cachait désormais le soleil en s'arc-boutant maladroitement contre une canne noueuse. Il ne faisait aucun doute qu'il s'agissait d'un sorcier ou quelque espèce de mage en errance.

Un doigt décharné vous désignait le livre qu'il venait de projeter à vos pieds avec une force insoupçonnable.

Je n'ai pas de quoi vous payer, alors vous prendrez ça hein ? Mais il me faut absolument la jeune licorne, là. Elle n'est pas bien soignée, il me semble.

Evidemment il était hors de question d'accepter un vieux tas de papier en lieu et place des espèces trébuchantes que vous attendiez. Et ce n'est pas tous les jours qu'on a une licorne à vendre. Vous aviez

donc pris la parole pour refuser ce marchandage stupide et c'est à ce moment que les choses s'étaient compliquées. En ouvrant la bouche, vous avez très distinctement prononcé les mots « Bien sûr » et vous vous êtes penché pour ramasser le grimoire poussiéreux en l'époussetant consciencieusement sous les yeux satisfaits du vieux mage.

En repartant, tirant prudemment la licorne par sa bride, il vous avait fait promettre de le lire et il n'avait eu de cesse de vous répéter qu'il vous serait très utile. Puis il était sorti de votre vie aussi mystérieusement qu'il y était apparu.

Vous voici revenu à New Coven, à l'endroit précisément où il y a un an cette scène mystérieuse avait eu lieu. Comme tous les ans vous avez fait le trajet pour exposer votre marchandise à la Foire aux Monstres. Votre journée de travail est en train de s'achever, vous refermez la cage du dernier monstre qui vous reste à vendre. Il vous jette un regard morne et traîne sa langue sur un amas de déjections que vous n'avez pas osé nettoyer aujourd'hui de peur de vous faire croquer ou même de servir de hochet à votre compagnon.

Vous vous sentez épuisé par une journée décevante à tous points de vue. Vous avez dû vendre au rabais

plusieurs monstres souffreteux avant qu'ils ne vous claquent entre les doigts et les trois pièces d'or qui vous restent suffiront difficilement à vous payer un repas à l'auberge. Vous avez dû subir les récriminations de clients dont les exigences vous exaspèrent de plus en plus. Pour un peu vous regretteriez la condition de vos cousins dans les tunnels.

Vous vous asseyez sur la terre poussiéreuse et fouillez dans votre sacoche. Une pomme un peu fripée (qui vous vaudra tout de même 1 point de nourriture). Le livre. Vous ne vous êtes jamais résolu à vous en débarrasser. Vous repensez à la licorne et la bonne affaire que vous avez manquée. Pour finir le vieux fou l'a certainement relâchée dans la prairie où le premier groupe d'orques venu aura eu tôt fait de la capturer. Un idéaliste, voilà ce qu'il était. D'ailleurs il vous a fait promettre de lire son truc sans même vous demander si vous saviez lire.

Vous passez votre manche sur le cuir de la couverture et tentez de déchiffrer les lettres enluminées : L-E-M-A...

A ce rythme ça vous prendra des heures. Vous auriez peut-être dû passer moins de temps à rouler les crottes de nez entre vos doigts quand l'aïeul vous faisait les leçons au fond du terrier familial ; mais vous étiez irrité par les cousines toujours assises au premier rang

qui se disputaient pour lui tenir le chandelier.

Un œil curieux se dresse par dessus votre épaule. Et une voix vous sussure : « Si tu veux, moi je sais lire. » Vous vous retournez interloqué. Le bébé monstre s'est rapproché des barreaux.

— C'est le Manuel de La Ligue Communale.

— Tu connais ?

— Non, c'est juste le titre...

— Tu peux vraiment me le lire ?

— Bien sûr.

Il s'approche encore un peu et vous vous adossez prudemment à la cage.

— Tu ne vas pas m'attaquer au moins ?

Le soleil succombe derrière les baraquements du Quartier des Trolls où vous vous êtes installé. Vous ramassez votre couverture, l'enroulez autour de vos épaules, et vous ouvrez la première page. La nuit promet d'être longue...

Manuel de la Ligue Communale

Vous avez été choisi comme le nouveau détenteur du Manuel de la Ligue Communale. Cet honneur qui vous échoit, si vous l'acceptez, vous permettra de devenir le représentant de la Ligue. Vous aurez alors pour mission de faire vivre la Ligue et de propager son esprit à travers les âges.

Mais avant de savoir si vous relèverez ce défi, il vous faut connaître les règles qui régissent l'usage de ce Manuel. Il ne s'agit en effet pas d'un livre comme les autres mais d'une histoire qui s'écrit au fur et à mesure des choix que vous ferez. N'essayez pas de lire ce Manuel dans l'ordre ! Vous devrez utiliser les numéros mentionnés en fin de paragraphe pour voyager à travers votre histoire, ou plutôt l'histoire de la Ligue.

En premier Lieu, prenez connaissance des Lois de la Ligue, que vous devez accepter avant de continuer.

Les Lois de la Ligue

Loi 1. Le peuple est l'unique souverain

Loi 2. La Ligue est l'instrument du peuple pour établir sa souveraineté

Loi 3. Le Manuel consigne l'esprit de la Ligue

Loi 4. Celui qui jure sur le Manuel devient membre de la Ligue

Les Quartiers

Vous voici donc à New Coven où doit commencer la renaissance de la Ligue. Vous aurez l'occasion de découvrir sans doute que la Ligue et New Coven ont déjà un passé en commun.

L'avènement de la Ligue passe par le contrôle des différents quartiers de la cité ainsi que la libération des travailleurs agricoles. Pour cela vous userez de votre force de conviction et de la force idéologique insufflée par le présent manuel. Pour autant un compagnon de la Ligue doit comprendre qu'il est bien

difficile de contenter toutes les strates de la société, en particulier les bourgeois souvent bien peu concernés par le devenir des masses laborieuses. Vous devrez donc également vous appuyer sur la force du nombre pour convaincre les récalcitrants.

Le contrôle d'un quartier se mesure à l'aide d'une échelle de contrôle et plus vous vous situez haut sur cette échelle plus vous pourrez vous appuyer sur ce quartier pour appuyer votre insurrection. Le présent manuel vous indiquera régulièrement comment vous progressez dans l'échelle de contrôle de chaque quartier. Notez que vous ne pourrez jamais descendre en dessous de zéro sur cette échelle.

Voici la liste des différents quartiers que vous pouvez repérer sur le plan en page 25 :

Le quartier des Trolls

Les Paysans

Le quartier des magiciens

Les bas-quartiers

Les commerçants

Le quartier elfique

Le quartier du donjon

Le calendrier

Le temps et son articulation sont des éléments cruciaux dans l'agitation insurrectionnelle et il faut bien admettre que la domination commence déjà par la soumission de l'exploité au temps de l'exploiteur. Libre à vous de retourner les rapports de force. Vous disposez de huit jours pour asseoir les quartiers de la nouvelle Ligue à New Coven et pourquoi pas faire chuter le Donjon avant que celui-ci n'ait le temps d'alerter ses alliés de Fang. A l'issue de ces huit jours une réunion de la Ligue décidera si vous méritez de demeurer son représentant et le détenteur du présent Manuel.

Vous devrez donc bien gérer votre emploi du temps et pour vous aider vous avez d'ores et déjà connaissance d'un certain nombre d'événements qu'il s'agira d'exploiter en fonction du contexte :

Levée des impôts

Jour de marché

Livraison des armes au donjon par la Forge

Concert de hard gothique

Procession religieuse

Réception du légat de Fang au Donjon

Le premier jour et le dernier jour aucun événement n'a lieu. Pour les autres journées, nous vous conseillons dans vos premières tentatives de respecter l'ordre ci-dessus.

Dans un mode avancé, vous tirez les événements au hasard et les positionnez dans le calendrier page 18 du deuxième au septième jour.

Les personnages

Les personnages (y compris vous-même et votre compagnon bébé monstre) sont dotés de deux caractéristiques :

- le niveau de force
- le charisme

Ils peuvent également subir deux états particuliers qui auront une influence sur le déroulement de l'aventure :

- la faim
- l'influence de la Magie Noire

Les personnages sont aussi dotés de compétences que vous découvrirez au fur et à mesure.

Notez les caractéristiques de vos deux personnages de départ :

troglodyte FORCE 1 CHARISME 2

Compétences : Néant

Objets : Manuel (dont la poudre de séduction) ; 1 pomme (1 Repas non contaminé) ; 3 Pièces d'Or ;

BEBE MONSTRE FORCE 2 CHARISME 0

Compétences : *Lecture*

Le bébé monstre ne peut se déplacer seul et doit toujours vous accompagner (vous le troglodyte) sauf en des cas très particuliers qui vous seront précisés dans le texte. Le bébé monstre se nourrit tout seul, vous n'avez donc pas à vous préoccuper de ses repas.

Les caractéristiques des autres compagnons que vous serez amenés à recruter pour la Ligue, dont les Elus

(voir paragraphe suivant) vous seront précisées de la même manière au fur et à mesure de votre lecture.

Les Elus

Un membre de la Ligue doit savoir mettre au profit le hasard de ses rencontres pour gagner le peuple à sa cause. Au besoin il doit même savoir provoquer les occasions de recruter et de créer un contexte favorable à l'insurrection.

Vous-même, accompagné de votre monstre, ne pouvez en effet visiter qu'un seul quartier par jour. Mais si vous savez gagner des camarades à la cause, vous pourrez alors créer des groupes, les envoyer dans plusieurs quartiers le même jour et multiplier ainsi les capacités d'action de la Ligue.

Et justement le Manuel a sélectionné pour vous des personnages de New Coven, les Elus, dont certaines caractéristiques pourraient vous être particulièrement utiles. Ceux-ci sont reliés à ce Manuel par l'esprit de la Ligue qui vous permet d'observer et même d'anticiper leurs mouvements à travers les quartiers.

Ces Elus sont les suivants (avec entre parenthèses les quartiers qui leur sont interdits):

La dame du donjon (~~Bas-Quartiers, Quartier des~~
~~Trolls, Paysans~~)

Le pickpocket (~~Quartier des Trolls, Paysans~~)

Le monstre vagabond (~~Quartier du Donjon, Paysans~~)

L'aventurier (~~Quartier des Trolls~~)

Le mage (~~Quartier des Trolls~~)

Les soldats ()

L'elfe sylvain ()

Le premier jour placez les Elus chacun sur un quartier dans l'ordre de la liste ci-dessus, et en respectant à chaque fois les interdictions qui les contraignent. Le premier jour tous les élus doivent se trouver sur un quartier différent.

Puis, à chaque nouvelle journée, un Elu se déplace d'un quartier dans le sens indiqué par les flèches. Vérifiez alors les interdictions. Si un Elu se trouve sur un quartier interdit, déplacez le dans le sens des flèches jusqu'à ce qu'il regagne un quartier plus sûr pour lui. A l'issue de ces déplacements il est possible que plusieurs Elus se trouvent sur le même quartier.

En dehors des Elus, vous serez amenés à découvrir d'autres personnages que vous pourrez également recruter pour le compte de la Ligue.

Les combats

Parce qu'on n'arrive pas toujours à convaincre le peuple ou ses ennemis, il est parfois utile de savoir aussi se battre. Vous saurez assez vite lorsque vous serez contraint de vous battre. Dans ces cas, vous comparerez la force de votre groupe (c'est à dire la somme des forces de ceux qui le composent) à celle de vos adversaires pour déterminer qui emporte le combat (en cas d'égalité c'est vous qui l'emportez). Si vous êtes armé, vous pouvez également ajouter les points d'arme à votre force d'attaque. Les bonus des armes ne peuvent pas être utilisés en dehors des combats, sauf mention contraire.

Hospice

Il arrive malheureusement que vous perdiez un combat. Dans ce cas vos personnages vaincus se retrouvent à l'hospice pour un tour. L'hospice est un lieu spécial de la cité où vous ne pouvez aller que si

l'un de vos personnages est hors d'état de poursuivre la lutte. Cela étant c'est un lieu où vous pouvez toujours essayer de propager l'esprit de la Ligue. N'oubliez pas de vous y reposer tout de même !

Tout personnage qui n'a pas pu manger pendant deux jours doit également aller à l'hospice pour une journée où il pourra recevoir une pitance gratuite quoique nauséabonde (vous n'avez donc pas à vous préoccuper de nourrir les personnages à l'hospice). Voir le paragraphe Equipement et Nourriture.

Il peut également arriver qu'un personnage doive aller à l'hospice en raison de son exposition à la Magie Noire. Cela vous sera précisé dans le texte. Dans ce cas il devra y séjourner deux journées. La première journée est passée en isolement dans une cellule de décontamination où malheureusement aucune activité politique n'est possible mais qui permet tout de même d'effacer l'influence de la Magie Noire. La deuxième journée est une période de convalescence dans les locaux normaux de l'hospice. Voir le paragraphe relatif à la magie noire.

Les cachots

Dans certains cas, qui vous seront précisés, vos

personnages échoueront dans les cachots du Donjon. Comme l'hospice il s'agit d'un lieu où vous ne choisissez pas de vous rendre mais il est beaucoup plus compliqué d'en sortir. Mais qui sait si vous ne pourrez pas y faire des rencontres intéressantes ? Après tout les cachots sont peuplés des pauvres qui se révoltent contre la loi du Donjon.

Lorsque vos personnages sont envoyés au cachot tous leurs effets sont confisqués, hormis le Manuel (pour une raison que vous ne chercherez pas à comprendre). Notez tous les objets que vous avez ainsi perdus, on ne sait jamais, peut-être pourrez-vous les retrouver (en dehors des repas et des Pièces d'or qui sont perdus).

La Magie Noire

Au cours de votre périple vous allez être confronté à divers objets dopés à la magie noire. Il s'agit essentiellement des armes et de la nourriture. Une arme dopée à la magie noire est plus puissante qu'une arme classique, la nourriture est également plus énergisante. Vous serez donc tenté d'avoir recours à l'aide de la magie noire pour être plus efficace. Mais le recours à la magie noire n'est pas sans inconvénient : chaque fois qu'un personnage doit

consommer de la nourriture contaminée par la Magie Noire vous noterez qu'il est désormais sous influence de la Magie Noire, jusqu'à nouvel ordre. Le recours aux armes étant plus bref, il n'impacte pas la santé de vos personnages.

Vous serez parfois heureusement en mesure de faire cesser l'influence de la Magie Noire. En particulier le quatrième jour de votre aventure New Coven est soumis aux Ondes Bénéfiques de magie blanche qui balayent les plaines et les marécages du nord. Le flux régulier de ces Ondes, qui existent certainement depuis des temps immémoriaux, permet d'endiguer contamination par la Magie Noire. Le soir du quatrième jour (ou le matin du cinquième) vous annulez toutes les influences de Magie Noire que subissent vos personnages.

Il vous sera précisé au cours de votre quête que certaines propriétés ne sont valables que si la Magie Noire est active sur le quartier où vous êtes. En particulier les armes dopées à la Magie Noire ne bénéficient d'un bonus que sur les quartiers où la Magie Noire est active. Il faut savoir qu'à New Coven la Magie Noire est produite de manière industrielle à la Centrale située dans le quartier des Magiciens et qui dessert l'ensemble des quartiers (sauf le quartier des Trolls). Il pourra cependant arriver au cours de

l'aventure que vous soyez en mesure de désactiver la Magie Noire sur certains quartiers.

Equiperment et nourriture

A la fin de chaque journée il faudra vous assurer bien sûr que vos camarades se sont restaurés correctement. Tout au long de vos pérégrinations vous aurez l'occasion de trouver ou d'acheter de la nourriture. Si la nourriture est comptabilisée parmi les objets que vous transportez (voir plus loin), vous ne pouvez pas la revendre. Si elle n'est pas consommée le jour même elle est stockée dans le garde-manger du quartier général et elle est supposée pouvoir se conserver toute la semaine. Vous devez tenir un compte séparé de la nourriture dopée à la magie noire et de la nourriture saine. *Il est obligatoire de faire manger un personnage si vous disposez de nourriture.*

Un personnage qui n'a pas mangé pendant une journée aura faim évidemment et pour la journée suivante sa Force sera diminuée d'1 point. Si ce jour là il ne peut encore manger alors il devra être transporté à l'hospice. *Rappelez-vous que les personnages que vous avez recruté le jour même sont*

supposés avoir mangé, vous n'avez donc pas besoin de les nourrir à la fin de cette journée.

Par ailleurs chacun de vos personnages (sauf mention contraire) peut transporter jusqu'à trois objets et peut porter une arme à sa ceinture. Il est possible de laisser des objets au quartier général en début de journée, à ce moment il faut choisir également l'arme que portera le personnage (notez qu'il y a donc peu d'intérêt de transporter une arme qu'on ne peut utiliser sauf à la revendre). Rien ne vous empêche de transporter d'autres armes (un arc par exemple) mais elles compteront pour un objet. Votre personnage est susceptible de changer l'arme qu'il utilise au cours d'une même journée. *Le Manuel doit toujours rester avec son détenteur, vous-même, le troglodyte.*

Les repas que vous trouvez au cours de vos tribulations doivent bien évidemment être transportés : 3 repas comptent pour un objet (peu importe qu'ils soient dopés à la Magie Noire ou pas), vous pouvez donc porter jusqu'à 2 repas sans être encombré. Rappelez-vous que vous vous restaurez au Quartier Général, vous n'avez donc pas de raison a priori d'emporter des repas avec vous pour la journée.

Les pièces d'or doivent également être transportées : 20 pièces d'or comptent pour un objet, vous pouvez donc emporter jusqu'à 19 pièces d'or sans être

Règle simplifiée pour l'équipement et la nourriture

Si la gestion de l'équipement et de la nourriture vous paraissent trop lourdes, le Manuel peut vous autoriser à alléger ces contraintes.

Vous pouvez ainsi transporter autant d'objets et de repas que vous désirez, mais vous devez décider en début de journée quelle arme sera utilisée par chaque personnage. Les autres armes éventuellement transportées ne peuvent toujours pas être utilisées.

Une contrainte de 25 pièces d'or demeure pour la bourse de chaque personnage.

Concernant les repas vous vérifierez si vos

personnages ont mangé seulement le 3ème et 6ème jour. Vous noterez donc avant si ils ont déjà mangé au cours de l'aventure (peu importe si ils ont mangé plusieurs fois). Pour ceux qui n'ont pas encore mangé, vous vérifierez si vous avez stocké assez de nourriture. Les personnages n'ayant pas mangé iront directement à l'hospice. Il est toujours obligatoire de faire manger ses personnages si on dispose de nourriture et les règles relatives à la nourriture contaminée sont identiques.

Les pouvoirs du Manuel

Vous l'avez compris, le présent Manuel est un livre qui diffuse sa magie. Tous les membres de la Ligue prêtent serment sur le Manuel et à ce titre ils sont reliés par l'esprit de la Ligue qui leur permet de communiquer instantanément entre eux des informations stratégiques.

Ainsi vous serez en mesure de suivre et d'influer sur le destin de tous les membres à la fois, et vous aurez souvent l'impression de bondir d'une conscience à l'autre en fonction des événements. Il vous sera également demandé régulièrement au cours de vos pérégrinations de noter des mots-clés servant à tracer les découvertes que vous avez pu faire. *Ces mots-clés*

peuvent être utilisés par n'importe quel groupe dès qu'ils ont été notés. Bien évidemment les objets récoltés ne peuvent pas transiter d'un groupe à l'autre tant que vous ne vous êtes pas rassemblés au Quartier Général.

Par ailleurs, dans la doublure de la reliure de cet ouvrage a été glissée une petite bourse en cuir qui contient de la poudre de séduction. Cette poudre, une fois aspergée, permet à l'un de vos personnages de bénéficier d'un bonus de 4 points de charisme. Elle a un effet très éphémère qui ne dure pas au delà d'un paragraphe et vous ne disposez que d'une seule dose. Cet artefact (qui est dans le Manuel et ne compte pas pour un objet) vous sera sans doute très utile, ne l'oubliez pas et faites-en bon usage !

Calendrier

Jour1

Jour 2
Événement

Jour 3
Événement

Jour 4
Événement

Ondes
Bénéfiques
-2 points
Contamination

Jour 5
Événement

Jour 6
Événement

Jour 7
Événement

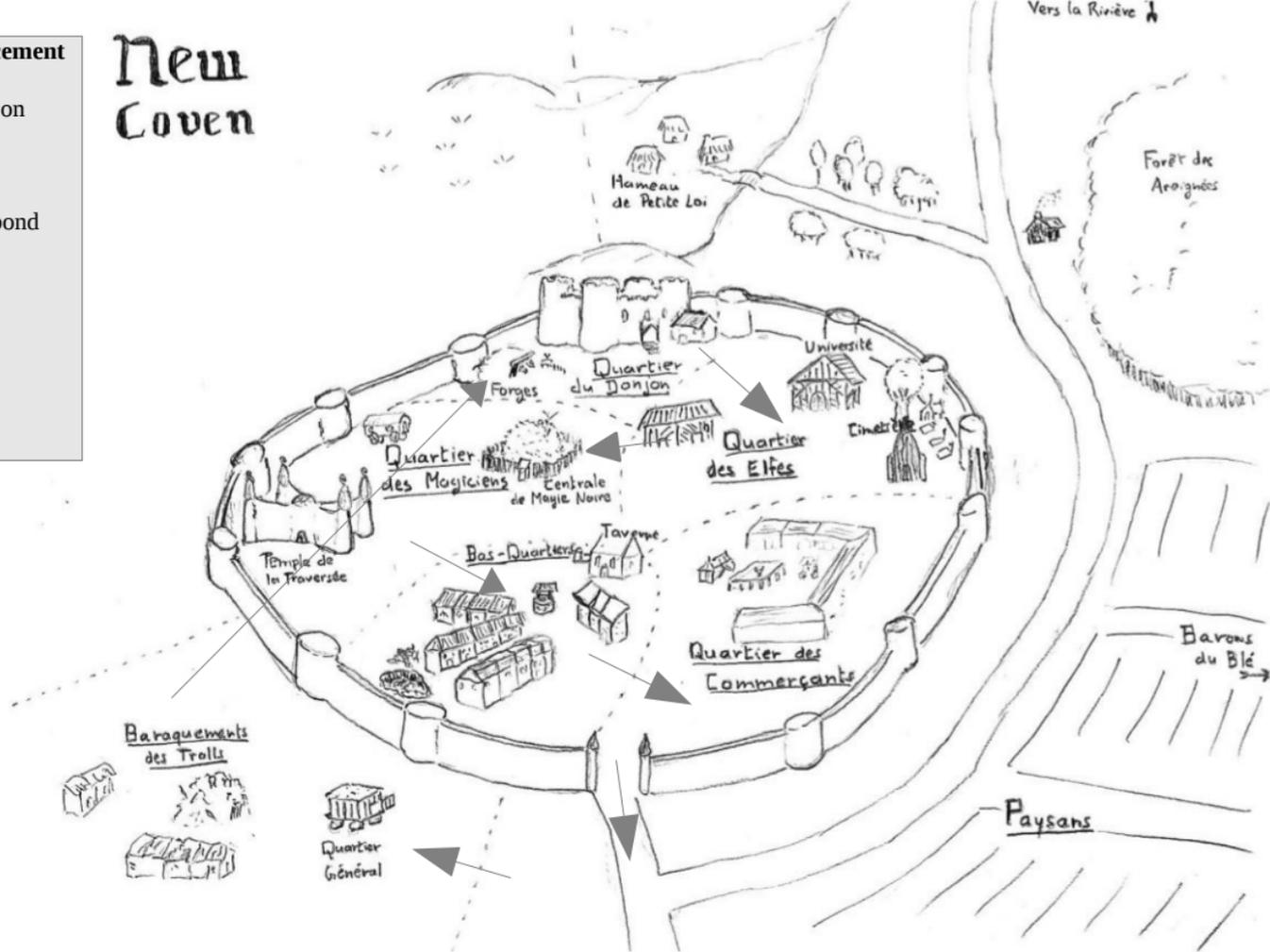
Jour 8

Fin de
La Quête

Ordre de déplacement

1. Dame du Donjon
BQ/QF/P
2. Pickpocket
QF/P
3. Monstre vagabond
QD/P
4. Aventurier
QF
5. Mage
QF
6. Soldats
7. Elfe sylvain

New Coven



Prologue

Vous vous réveillez alors qu'une légère brise vous fait frissonner, vous et le bébé monstre qui s'est blotti à vos côtés sous la couverture. A vrai dire vous ne savez plus exactement quand vous avez décidé de le libérer, vous savez juste que vous avez pris de nombreuses décisions au cours de cette veillée, sous l'influence magnétique de votre lecture, maintenant que vous voilà sous l'emprise de l'esprit de la Ligue. La première et la plus importante est celle de refonder la Ligue Communale et ses deux premiers membres seront vous et bébé monstre. Le Quartier Général de la Ligue sera la cage maintenant ouverte aux quatre vents, que vous avez enfin nettoyée de ses excréments.

Ensuite vous allez vous mettre en route pour recruter des camarades et appliquer le programme de la Ligue : rendre le pouvoir au peuple. Bien qu'étant venu régulièrement à New Coven pour vos affaires, vous ne savez pas tellement de choses sur cette cité que le Manuel vous a désignée pour cible. Comme tout un chacun vous connaissez la sinistre réputation du Seigneur du Donjon, Gataaz au Coeur de Pierre. Il est l'un des vassaux les plus fidèles et les plus

puissants de l'Empereur de Fang et il maîtrise les arcanes de la Magie Noire.

Si l'esprit de la Ligue vous enjoint bien sûr de renverser la domination féodale du Donjon et de ses alliés Fangliches, vous sentez confusément que vos tâches ne pourront se limiter à cet objectif simpliste. Vous marmonnez machinalement la première loi : le peuple est l'unique souverain...

Vous vous étirez en observant la fine poussière du Quartier des Trolls qui danse devant le soleil. Bien plus qu'un troglodyte vous êtes maintenant détenteur de l'esprit de la Ligue. Pour débiter, peut-être suffira-t-il de suivre votre instinct... On apprend en marchant, dit-on !

Rendez-vous au **0 – Début de journée** pour y entamer votre quête révolutionnaire.

0 – Début de journée

Aujourd'hui une nouvelle journée commence. Si c'est aujourd'hui le matin du neuvième jour, allez au **600 – Fin de la semaine**.

Sinon il faut d'abord vous assurer que tous les camarades ont bien mangé hier (ce n'est bien entendu

pas utile si vous êtes le premier jour), sauf ceux que vous avez recrutés hier et qui sont supposés avoir déjà mangé. Si ce n'est pas le cas, ceux qui démarrent la journée le ventre creux doivent être pénalisés d'1 point de Force pour la journée. Pour vous le rappeler cochez la case « Faim » sur votre feuille d'aventure (si c'est la première journée ne vous préoccupez pas de cela). Si des personnages qui avaient faim hier n'ont pas pu manger encore alors vous devez les transférer à l'hospice pour la journée où ils pourront reprendre des forces avec le potage des sœurs Veilleuses. Pour ceux qui ont consommé de la nourriture dopée à la Magie Noire n'oubliez pas de noter qu'ils sont maintenant sous influence de la Magie Noire s'ils ne l'étaient pas déjà.

Déplacez ensuite les élus sur les quartiers comme indiqué dans le paragraphe consacré aux Elus.

Ensuite constituez vos groupes pour la journée en leur attribuant les objets que vous souhaitez et en n'oubliant pas d'activer des sortilèges si nécessaire. Soyez organisé et désignez un porte-parole pour chaque groupe.

Allez ensuite au **Obis** pour activer vos groupes dans l'ordre précisé.

Obis

1- Si vous êtes à l'hospice, rendez-vous au **170-l'hospice**

2- Si vous êtes en cellule de décontamination, rendez-vous au **150-Décontamination**

Vous pouvez visiter les quartiers qui suivent dans l'ordre que vous souhaitez :

Si vous êtes au Quartier Général, rendez-vous au **1 - Quartier Général**

Si vous êtes en visite au Quartier des Trolls, rendez-vous au **2 – Quartier des Trolls**

Si vous êtes en visite dans les bas-quartiers rendez-vous au **32 – Les bas-quartiers**

Si vous vous rendez au quartier commerçant, rendez-vous au **181 – Quartier des commerçants**

Si vous vous rendez au quartier des magiciens allez au **17-Quartier des Magiciens**

Si vous êtes en visite au quartier des elfes rendez-vous au **31 – Le quartier elfique**

Si vous visitez les paysans rendez-vous au **71 – Les paysans**

Pour finir, respectez l'ordre suivant :

10- Si vous êtes emprisonné rendez-vous au **110-La geôle**

11- Si vous voulez visiter le Quartier du Donjon rendez-vous au **93 – Le Quartier du Donjon**

Si vous avez déjà activé tous vos groupes pour la journée, vous devez résoudre l'événement de la journée. S'il n'y a pas d'événement aujourd'hui retournez au **0 – Début de journée.**

Si aujourd'hui est le jour de marché rendez-vous au **62 – jour de marché.**

Si aujourd'hui est le jour de la procession rendez-vous au **565 – Jour de la procession.**

Si aujourd'hui est le jour du concert, rendez-vous au **70- concert de black death gothic**

Si aujourd'hui est le jour de la visite du légat de Fang, rendez-vous au

Si aujourd'hui est le jour de la levée des impôts, rendez-vous au **493 - Levée des impôts**

Si aujourd'hui est le jour le livraison des armes au château, rendez-vous au **200- Livraison des armes au Donjon.**

Si aujourd'hui est le jour de la visite du légat de Fang, vous n'avez pas besoin d'effectuer d'opération spécifique en cette fin de journée...

1 - Quartier Général

Aujourd'hui vous préférez ne pas vous déplacer et rester au Quartier Général. Il y a toujours des choses à ranger, qu'il s'agisse des provisions ou des cotisations versées à la Ligue. Mais surtout, vous pouvez vous réunir entre camarades et discuter de vos expériences. Vous vous asseyez en cercle, faites tourner une pipe de manja et détaillez les méthodes que vous utilisez pour éveiller les consciences des classes populaires.

Evidemment cela soulève de nombreux débats, en général vous n'êtes pas tous d'accord ni sur votre stratégie de conquête ni même sur les objectifs prioritaires pour les travailleurs en lutte. Votre Manuel ne suffit pas toujours pour résoudre les divergences mais vous avancez tant bien que mal en privilégiant le consensus entre les membres. C'est ce qui rend cet exercice de débat et d'argumentation particulièrement enrichissant pour tous.

Lorsqu'un groupe reste au Quartier Général pour une journée vous pouvez augmenter d'1 point le charisme de tous les personnages à l'exception de ceux possédant déjà le charisme le plus élevé.

2 – Quartier des Trolls

Votre petit groupe arpente les ruelles du Quartier des Trolls. Vous longez des baraquements misérables agrémentés de cordes à linge qui plient sous le poids des caleçons et des corsets en toile de jute. Des enfants vous courent après et l'un d'eux vous interpelle : « Hé toi, ouais, t'as pas une pomme ? »

Si vous avez une pomme sur vous, vous pouvez la donner et vous rendre au **7**

Si vous préférez la garder pour le dîner ou si vous n'en avez pas, rendez- vous au **46**

3

Votre main sent un contact froid derrière un panneau de bois éventré. Vous tirez pour finalement dégager un anneau métallique auquel pend un jeu de clés étonnamment bien conservé. Vous pouvez voir que les clés et l'anneau ont été travaillés avec soin, et sur un méplat vous déchiffrez le poinçon **Th.** de l'artisan. Vous décidez de conserver ce jeu de clés par devers vous. Rendez- au **14.**

4

Heratus le prêtre sur gages est assurément une des personnes les plus haïes de cette cité. C'est peut-être

cette habitude du mépris général qui fait qu'il vous accueille avec indifférence, le nez dans son livre de comptes, la main plongeant mécaniquement une plume dans son encrier. C'est un homme d'un âge incertain aux traits émaciés, affublé d'un bonnet en martre et d'une paire de verres pour la vue.

Sa voix rocailleuse glisse par-dessus ses papiers et vient à votre rencontre :

— Alors, qu'est-ce que vous avez à me proposer ? J'imagine que vous connaissez mes conditions.

Qui ne les connaît pas ? Vous pouvez déposer ici tout objet ayant une valeur et Heratus vous en offrira sa valeur marchande moins 1 pièce d'or. Inutile de préciser qu'il n'accepte aucun objet valant 1 pièce d'or. Si vous avez bien noté ce que vous avez déposé, vous pouvez également le récupérer au prix de sa valeur marchande plus 1 pièce d'or. Heratus n'accepte pas les bons de réduction liés à votre contrôle sur le quartier. A vous de mesurer l'utilité que vous accordez aux objets que vous avez récoltés jusque là. Lorsque vous aurez fini vos affaires avec Heratus, vous pourrez retourner au **108** pour continuer vos achats.

5

Le cerbère vous scrute des pieds à la tête d'un œil soupçonneux.

« Vous êtes pas des habitués, vous. Mais ça ira... Laissez-moi vérifier vos armes. »

Il passe ses paluches grasses le long de vos vêtements et fouille vos sacs intégralement. Il en retire tout ce qui peut ressembler à une arme puis ouvre la porte.

« Vous les récupérerez en sortant. »

Notez donc que vous ne pourrez vous servir d'aucune arme à l'intérieur de la *Chope elfidienne*, puis rendez-vous au **197**.

6

Si c'est votre première visite à l'hospice, allez au **176**, sinon rendez-vous au **237**.

7

Les enfants se battent littéralement pour dévorer le fruit que vous leur avez jeté. Un vieux Troll

s'approche de vous l'air agacé. « Regardez ce que vous avez fait. Il ne faut pas leur jeter ce qu'ils demandent ! »

Vous protestez que vous ne pouvez pas laisser des enfants errer le ventre vide.

« Vous rigolez ? Ils vous feront marcher par le bout du nez ces gamins. Je suis sûr que leur mère leur a déjà préparé le dîner »

En effet, on aperçoit au seuil d'une maison une mère de famille battre le rappel en fracassant une gamelle en fer à coups de louche. Les enfants se précipitent sous l'auvent croulant.

« A la soupe ; à la soupe ! Qu'est-ce que vous faites encore avec les étrangers vous ? »

Si le charisme de votre groupe ajouté à votre contrôle sur le Quartier des Trolls dépasse le niveau 3 (et que vous n'avez pas de Troll parmi les membres de la Ligue), rendez-vous au **135**

Sinon, rendez-vous au **46**.

8

Deux orques vous observent à l'ombre d'une cabine en bois qui sert de poste de garde. L'un d'eux s'approche

de vous, tenant une lance à la main. Il vous aborde d'un ton agressif :

« Qu'est-ce que vous avez à traîner par là ? Vous ne savez pas que les abords de la centrale sont interdits aux manants ? »

Il paraît dangereux de vouloir rester dans les parages, à moins que vous n'ayez sur vous un bracelet du Karcel et que vous désiriez le montrer à l'orque (230) ? Sinon il vaut mieux vous diriger vers le temple (270) ou les roulottes (23), ou même retourner au **76 - Rencontres** si vous ne souhaitez pas visiter ces lieux.

9

Vous soupirez.

— Tu as bien raison camarade mais il faut aussi savoir lever le nez des contraintes immédiates.

Il écarquille les yeux.

— Tu comprends, nous sommes dans la lutte pour libérer les travailleurs, pour que vous puissiez vivre dans des conditions décentes avec les autres créatures. Quand la Ligue aura vaincu il ne sera même plus question d'argent, chacun aura sa récompense à mesure de ce qu'il contribue à la Commune.

Un autre Troll s'approche de lui et vous les entendez discuter. Le nouvel arrivant est clairement plus âgé et il s'adresse à vous d'une voix rocailleuse.

__ Alors qu'est-ce que vous voulez ?

Vous montrez l'objet que vous avez découvert et vous résumez la situation.

__ On a trouvé ça et on en a besoin. Mais on n'a pas d'argent pour payer.

Le vieux hausse les épaules et il détourne aussitôt son attention de votre cas avec un geste un peu dédaigneux de la main qui signifie clairement « laisse aller ».

Vous pouvez ajouter l'objet à votre bagage mais vous perdez 1 point de contrôle sur le quartier des Trolls. Rendez-vous maintenant au **76 - Rencontres**.

10

Les narines des officiers un peu éméchés qui constituent la suite officielle du légat détectent à votre approche les effluves de l'hypocras béni des elfes sylvains. Leurs traits sont soudain déformés par la terreur et certains d'entre eux n'hésitent pas à abandonner leurs armes.

Si seulement l'un de vos personnages a bu de

l'hypocras ce matin il ne reste maintenant que trois officiers prêts à vous combattre et ils sont diminués par le pouvoir de l'hypocras. Toutefois ils sont équipés de leurs épées elfiques, redoutables en présence de la Magie Noire.

OFFICIERS DE FANG FORCE si Magie Noire 12
sinon 6

Si au moins deux de vos personnages ont bu une dose d'hypocras alors ce sont tous les officiers qui finissent par abandonner la bataille et se précipiter vers l'escalier tandis que vous agrippez le manteau d'hermine du légat qui implore votre pitié, les yeux noyés dans les larmes.

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, le légat de Fang se constitue prisonnier. Si vous souhaitez le ramener au Quartier Général vous gagnerez 4 points de contrôle sur le Donjon mais vous devez renvoyer un personnage de votre groupe d'une Force d'Attaque au moins égale à 2 pour l'escorter.

Si vous avez des personnages munis de bottes d'esquive, ils peuvent échapper au combat. Vos personnages vaincus sont emprisonnés dans les geôles. Tous les personnages qui subsistent de votre groupe doivent choisir la tour sud-est (**583**) ou sud-ouest (**556**) pour quitter la salle de réception. Si ce

n'est déjà fait, notez le mot-clé *Alerte*. S'il ne reste aucun personnage dans votre groupe retournez au **Obis**.

11

Vous laissez éclater votre colère :

« Quoi donc puceau ? Tu veux une rossée on dirait ? Prends garde à ne pas t'emmêler dans ta robe... »

Des pouffements contenus se font entendre autour de vous, parmi les clients qui tiennent toujours la tête baissée. Cela ne fait que redoubler la colère du prêtre qui engage rageusement le combat.

PRETRE SOLDAT FORCE 6

Si vous êtes capable de le vaincre vous gagnez 2 points de contrôle sur le quartier des elfes. Vous prolongez ensuite votre soirée puis ressortez du caveau l'humeur légère mais la tête lourde.

Si vous êtes vaincu vos personnages sont transportés à l'hospice. Votre vaillance vous vaut malgré tout de gagner 1 point de contrôle sur la quartier des elfes.

Dans tous les cas vous ne pouvez pas faire de rencontre et retournez au **Obis**.

12

A force de cogitations vous voilà coincé sur ce chemin de ronde. Une patrouille fait bientôt son apparition à l'angle opposé du muret et aussitôt l'un des gardes donne l'alerte en soufflant dans sa corne. Bientôt des gardes surgissent de toutes les tours et vous n'avez d'autre choix que de vous rendre.

Tous les membres de votre groupe sont traînés au cachot et vous vous rendez au **Obis**.

13

Vous vous apercevez que les trolls n'ont pas tellement renouvelé les ordures depuis vos récentes recherches. Tout au plus extirpez-vous un vieux poignard rouillé. Si vous prenez la peine de l'affûter il pourra servir d'arme pour l'un de vos camarades qui n'en posséderait pas déjà. En ce cas il ajoutera 1 point à sa force lors des combats (ou plus s'il dispose de la compétence *Poignard*). Rendez-vous au **14**.

14

Alors que vous venez de ranger votre trouvaille un Troll s'approche de vous et vous dévisage.

— Qu'est-ce que tu veux camarade ? lui demandez

vous.

Il tend la main.

« C'est notre tas.

__ Bien sûr. Le travailleur doit toujours jouir du fruit de son labeur.

__ Alors tu nous dois une pièce d'or pour notre travail.

Il a maintenant la main sur votre sacoche.

Si vous souhaitez le payer, vous pouvez ajouter l'objet à votre bagage et vous rendre au **76 - Rencontres**. Sinon, si vous avez plus de 3 points de contrôle sur le quartier des Trolls rendez-vous au **9**. Sinon allez au **25**.

15

L'odeur de votre haleine imprégnée d'hypocras terrorise les deux soldats. Sans même avoir besoin de porter un coup, vous les voyez remonter les marches quatre à quatre et se précipiter vers la sortie.

Rendez-vous maintenant au **136**.

16

En fouillant le monceau d'objets, vous ramenez à l'air

libre un petit disque de pierre gravé de trois rectangles émoussés qui ne vous évoquent rien. Vous vous rappelez la porte secrète des Forges et vous avez l'intuition que cet objet possède un pouvoir particulier.

Vous pouvez le conserver pour la suite de votre quête. Rendez-vous au **14**.



17-Quartier des Magiciens

Les magiciens et tout ce qui touche de près ou de loin à la sorcellerie ont très tôt été regroupés dans un quartier spécial pour éviter qu'ils ne perturbent trop le fonctionnement normal de la cité.

Vous pouvez essayer de vous rendre à la centrale de production de Magie Noire (si elle n'est pas

neutralisée) au **18**, au temple (si ce n'est pas aujourd'hui le jour de la Procession, auquel cas il sera fermé) au **270** ou vers les roulottes au **23**.

18

Il y a quelques décennies de cela, le Maître du Donjon en mal de popularité face aux famines répétées et aux épidémies de lèpre chaude liées aux conditions sanitaires déplorables de la population, a décidé de se tourner vers les nouvelles technologies fangliches de Magie Noire. Si celles-ci avaient surtout été déployées dans un premier temps pour l'armement (et avaient permis aux elfes de Fang d'asseoir leur supériorité), les bourgeois n'ont pas tardé à leur inventer pléthore de dérivés commerciaux. Cela va des simples miroirs flatteurs aux plantes mutantes qui permettent de nourrir la masse laborieuse.

Ces besoins industriels de Magie Noire ont suscité l'implantation de centrales de production à proximité des cités, permettant d'invoquer à la chaîne les sortilèges nécessaires à l'assouvissement des besoins populaires. La technologie consiste à emprisonner des nécromants dans une enceinte de magie blanche qui laisse filtrer seulement les rayonnements de Magie Noire nécessaires à la production. Même le Maître du Donjon reconnaît que cela n'est pas sans danger. Il

arrive parfois que le nécromant parvienne à fissurer son confinement et à s'échapper et la cité subit alors l'ouragan de sa colère. Mais même en fonctionnement normal beaucoup pensent que les rayonnements de Magie Noire présentent des dangers pour la population.

Si vous avez noté le mot-clé *Dôme* rendez-vous directement au **240**.

La centrale est très bien gardée. Si vous disposez d'un laissez-passer pour la centrale, vous pouvez l'utiliser maintenant. Dans ce cas rendez-vous au **20**. Si l'elfe sylvestre fait partie de votre groupe, vous pouvez vous rendre au **29**. Sinon rendez-vous au **8**.

19

Votre victoire vous donne un peu de répit pour imaginer une manière de vous sortir d'ici. Tout d'abord il paraît illusoire de tenter de redescendre par le Donjon. Si vous disposez d'un grappin et d'une corde rendez-vous au **572**. Sinon rendez-vous au **12**.

20

Vous déposez votre laissez-passer au poste de garde et vous pénétrez dans l'enceinte de la centrale. Vous

vous dirigez vers un halo bleuté auprès duquel se tient un étrange personnage. Il est vêtu d'une tunique de mage et tient à la main une baguette sertie d'une pierre de lune, mais ce qui vous frappe immédiatement chez lui c'est son visage glabre et son sourire poupon. Il vous toise avec surprise.

— C'est pour une inspection ?

Si vous décidez d'acquiescer, rendez-vous au **28**. Si vous préférez vous jeter sur le mage allez au **144**.

21

Avant que vous n'ayez eu le temps d'esquiver un geste, le mage invoque un sort de foudre qui vous frappe en plein élan. Brûlé, vous vous affalez sur le sol.

Votre témérité vous coûte 1 point de contrôle sur le quartier des magiciens et l'ensemble de votre groupe est transféré à l'hospice. Si vous avez déposé un laissez-passer au poste de garde vous ne pourrez pas le récupérer. Retournez au **0bis**.



20 *Il est vêtu d'une tunique de mage et tient à la main une baguette sertie d'une pierre de lune*

Vous entreprenez de décrire à l'homme-poulpe les activités de la Ligue. Celui-ci vous écoute d'un air affable et vous percevez dans ses yeux globuleux une certaine lassitude de son quotidien. Vous partez dans une tirade emphatique :

« Imaginez une société demain où chacun aurait sa place ! Tous les êtres, toutes les créatures délaissées de notre cité, même les plus monstrueuses, pourraient bénéficier de l'éducation et des soins que l'on ... »

Il vous interrompt d'un ton glacial :

« Je ne suis pas un monstre. »

Il se détourne alors pesamment et ses pseudopodes entament une nouvelle recherche au sein du fouillis qui encombre la pièce. Confus, vous préférez vous retirer en silence. Retournez au **108** pour y poursuivre vos achats.

23

Les magiciens classiques qui essaient de vivre encore de leur magie sans recourir aux nouvelles techniques de Magie Noire ont été pour la plupart relégués en marge du Quartier des Magiciens, dans des roulotte mal entretenues où ils proposent leurs services aux nostalgiques et aux curieux.

Vous choisissez l'une d'entre elles au hasard, et grimpez des échelons en bois avant d'écarter un rideau de perles. Une vieille sorcière aux cheveux filasse est occupée à étudier un grimoire, voûtée par dessus un pupitre. Elle relève le nez, à la lueur de sa lucarne, et vous toise sèchement.

Si vous voulez lui acheter quelques sortilèges, rendez-vous au **411**. Sinon (et si vous ne l'avez pas déjà fait) vous pouvez entamer la conversation avec elle au **58**.

24

Vous ne vous laissez pas impressionner par les mimiques menaçantes du jeune magicien et vous avancez droit sur lui en lui parlant :

« Allons, rabaisse ce bâton, camarade, tu vois bien que nous ne venons pas pour agresser qui que ce soit.

Tu sais très bien que les elfes sylvestres sont pacifiques, à quoi bon paniquer ? »

Interloqué par votre aplomb, le mage reste comme pétrifié. Vous êtes maintenant si près de lui qu'il peut sentir votre haleine et vous désignez le dôme dans son dos sous lequel vous savez que se consume la haine du nécromant.

— C'est ce démon qui t'angoisse ? Je croyais que vos manipulations ne comportaient aucun danger.

Le mage semble se détendre et il entreprend de vous expliquer comment les risques de rupture du confinement sont évalués et contenus à l'aide du bon dosage de magie blanche. Pour appuyer son propos il fait jaillir un éclair de sa pierre de lune et le dôme de lumière bleue grésille en se rechargeant.

— L'idée c'est de canaliser la haine du nécromant, vous explique-t-il. Le flux d'énergie noire emprunte alors des conduits souterrains et va alimenter les accumulateurs et les transmetteurs qui sont répartis dans les quartiers.

Est-ce que vous voulez demander au mage s'il est possible d'arrêter la production (189) ou préférez-vous tenter de quitter ces lieux (324)?

25

En y réfléchissant, il n'est pas question pour vous de payer un truc que vous avez extrait vous même de cette montagne d'ordures. Vous rangez donc l'objet dans votre sacoche et la refermez tranquillement.

— Ne t'inquiète pas camarade, la révolution te remboursera.

Si vous avez déjà combattu les Trolls auparavant, rendez-vous au **59**. Sinon, allez au **114**.

26

« Voilà donc ces fameux camarades de la Ligue Communale. Vous croyez me défier, moi, dans ma cité ? Et sérieusement vous pensez vous mesurer à mon pouvoir ? »

Vous savez que dans ses jeunes années Gataaz a sillonné l'Allansia à la recherche des plus puissants maîtres de la Magie Noire pour leur arracher leurs secrets. Fort de cette expérience il est revenu à New Coven pour succéder à son père. Il se murmure même que la lente agonie de celui-ci n'aurait pas été le fruit de la maladie...

Si les armes ont été livrées au Donjon, rendez-vous au **511**. Sinon allez au **578**.

En vous reconnaissant, le géant vous apostrophe de sa voix de baryton.

__ Trousse-la-Poche ! Un bail qu'on ne s'est pas vu... Comment vas-tu ? Moi je cours les routes, sais-tu ? Et je dois dire que les affaires ont été plutôt bonnes ces derniers temps.

Il tapote grassement sa bourse bien nourrie.

__ Je t'inviterais bien à prendre un verre mais je dois me faire un peu discret là. Tu vois que j'ai une nouvelle coupe de cheveux... »

Il passe une main sur son crâne poli.

« Il paraît que Gataaz est furieux et se met en tête de s'attaquer à la Guilde. On lui coule ses affaires, le pauvre ! Dis-moi quand même ce que tu deviens, lascar ! »

Vous lui contez rapidement votre recrutement par la Ligue et l'ambition que vous avez justement de renverser Gataaz et d'établir une société juste à New Coven. Vous le prévenez également que l'Empire a mis sa tête à prix et que l'affiche expose son portrait avec le crâne rasé.

Kemlon se gratte le menton dubitativement.

__ Hum, une société juste... c'est bien joli tout ça, mais est-ce qu'il y a de la place pour Kemlon et ses amis dans une société comme ça ?

__ Comme tu vois, moi je m'y suis fait une petite place déjà. Il faut juste se faire à l'idée qu'il n'y aura plus rien à voler puisque tout sera à nous ! Mais nous autres sommes plein de ressources...

__ Tu as sans doute raison, Trousse-La-Poche... à vrai dire j'ai déjà réfléchi à ça, les temps changent et l'avenir de la Guilde n'est pas aussi rose que l'état de ma bourse le laisse supposer. J'ai l'impression que pour nous le choix c'est ton truc là, la Ligue, ou alors une bataille perdue d'avance contre Gataaz et l'Empire.

Il pousse un soupir nostalgique puis se reprend.

__ En tous cas passe voir le Quartier Général de la Guilde. On est au 22 de la Rue des Guenilles. Tu leur montres ça de ma part et ils t'aideront. Il faut qu'on se serre les coudes, lascar.

Il extrait d'une poche de sa bourse un éclat de rubis gravé des trois griffes, le symbole de la Guilde. Lorsque vous vous trouverez Rue des Guenilles ajoutez 22 au numéro où vous serez alors pour vous rendre au Quartier Général de la Guilde (seulement si

vous êtes muni de l'éclat de rubis). Ajoutez 1 point à votre contrôle sur les bas-quartiers.

Après une dernière accolade virile, le seigneur des voleurs se fond dans la foule et bientôt il a disparu. Rendez-vous au **76 - Rencontres**.

28

__ Tout va bien, vérifiez par vous même.

Un mouvement de poignet du mage suffit à entrouvrir la brume bleutée comme s'il s'agissait d'un simple rideau. Dans l'entrebâillement vous apercevez un dôme de pierre qui ressemble étrangement à un four à pain et deux flammèches rouges qui dansent comme si elles suivaient rageusement vos mouvements. Vous comprenez que vous venez de croiser le regard du nécromant prisonnier dans le foyer du four. Rapidement, le mage referme la brume.

__ Nous allons dépasser la dose admissible.

Notez que tous les personnages de votre groupe sont maintenant sous l'influence de la Magie Noire.

Est-ce que vous voulez demander au mage d'interrompre la production (**189**) ou préférez-vous repartir comme vous êtes venu (**76 - Rencontres**)?

Alors que l'orque vous voyant avancer se poste en travers de votre chemin, vous entendez des cris stridents fondre du ciel vers la centrale. L'orque lève la tête, interloqué. C'est le signal que vous attendiez !

Vous avez pris vos dispositions avant de vous rendre au quartier des magiciens en vous mettant en contact avec un groupe d'elfes particulièrement actifs dans la lutte contre la Magie Noire.

Deux d'entre eux survolent la centrale, chevauchant des Aigles Géants et portant à bout de bras une banderole qui proclame : « Eradiquons la Magie Noire ! ». Le gardien orque vous a maintenant complètement oublié et il se précipite au poste pour donner l'alerte tandis que vos amis tournoient au-dessus du halo inquiétant de la centrale. Vous en profitez pour vous précipiter à l'intérieur de l'enceinte.

Vous ne tardez pas à apercevoir un jeune homme revêtu d'une cape de mage, portant les couleurs de l'Académie de Fang, qui se tient aux côtés d'un étrange dôme de lumière bleue. Cette école de magie est connue dans tout l'Empire pour s'être portée à la pointe des techniques mixant la Magie Blanche et la Magie Noire. Bien qu'il ait perdu précocement ses cheveux (ou peut-être les a-t-il rasés) son visage

juvénile trahit un docteur fraîchement arraché aux bancs de l'Académie.

Le signal d'alerte donné dans la centrale l'a visiblement rendu nerveux et il brandit dans votre direction sa baguette sertie d'une pierre de Lune. Il est temps de savoir ce que vous allez faire. Souhaitez-vous l'affronter (144) ou plutôt tenter de l'apaiser (233)?

30

Si vous avez trouvé un trousseau de clés rouillé marqué **Th.**, rendez-vous au **106**, sinon, après avoir testé la solidité de la porte, vous vous dites qu'il est plus sage de tenter de passer par la fenêtre (229). Ou bien il est encore temps pour vous de renoncer et d'aller visiter le hameau en retournant vers la cité (210).

31 – Le quartier elfique

Jadis les cités étaient gérées par les humains, du moins si l'on en croit ce que racontent les anciens. A cette époque le peuple des elfes régnait sur les bois et la nature. Ils étaient admirés de tous pour leurs dons artistiques et leur magie. Profitant de cette renommée des elfes de plus en plus nombreux ont migré vers les

cités et ont loué leurs compétences aux seigneurs ou aux marchands. Leur intelligence et leurs dons leur ont permis de supplanter les humains dans les quartiers aisés de la cité, et c'est ainsi que progressivement le monde est passé sous la domination des elfes.

Il va sans dire que les elfes demeurés dans leur paradis sylvestre n'ont que mépris pour cette diaspora qui a rompu ses liens avec la nature. Il est probable qu'avec le temps également les dons des elfes des cités se sont érodés et ils ne sont plus tellement respectés par les autres races si ce n'est pour la place qu'ils tiennent dans l'échelle sociale.

Leur quartier est vivant et l'on y croise le soir de nombreux jeunes elfes de l'université elfique. Ils étudient pendant la journée les techniques de magie les plus sophistiquées ou essaient de déchiffrer les anciens grimoires de leur peuple à la bibliothèque. Le soir ils se donnent rendez-vous pour improviser des spectacles de danse ou de magie et s'enivrer à l'hydromel.

Si vous avez emporté des affiches avec vous, vous pouvez vous rendre au **249**.

Est-ce que vous préférez traîner du côté de l'université **60**, visiter le cimetière des elfes **123** ou tenter de vous

introduire dans un de ces fameux caveaux qui font la réputation festive du quartier des elfes (164)?

32 – Les bas-quartiers

Si vous êtes accompagné du bébé-monstre et que vous avez noté le mot-clé *Chat*, rendez-vous tout de suite au **303**.

Si vous souhaitez vous rendre à la taverne qui marque la limite entre les bas quartiers et le quartier commerçant, rendez-vous au **35** (sauf si elle a été transformée en magasin général, auquel cas vous n'avez pas de raison de vous y rendre). Sinon vous vous engagez au cœur des ruelles étroites qui constituent ce quartier cosmopolite. Voulez-vous suivre la ruelle principale dans laquelle vous vous trouvez (**300**), vous engager dans une ruelle sur votre droite (**392**) ou plutôt une ruelle plus loin sur votre gauche (**256**)?

33

Les parois de la caverne dans laquelle vous venez de pénétrer semblent constituées d'or massif, c'est la raison pour laquelle elles irradiant une lumière presque aveuglante. Il s'agit peut-être là d'un vestige des mines d'or de New Coven que l'on croyait

complètement épuisées.

Tandis que vous vous faites cette réflexion vos yeux s'habituent graduellement à l'éclat de la caverne et vous pouvez maintenant distinguer la créature qui trône en son centre : un dragon roux vautré sur un rocher doré !

Si la Magie Noire est encore active dans le quartier du Donjon, allez au **350**, sinon rendez-vous au **448**.

34

Lorsqu'il perçoit votre présence dans son dos le Troll se met à grommeler des paroles incompréhensibles mais nettement hostiles. Il n'a apparemment pas l'intention d'être dérangé de son labeur et à vrai dire vous pouvez le comprendre. Vous décidez de le laisser et de vous éloigner le plus vite possible de cette macabre puanteur. Rendez-vous au **76 - Rencontres**.

35

La taverne est le lieu idéal pour faire des rencontres. Son enseigne, *Le repaire de Grabok*, fait référence à son tenancier, un orque connu pour être plutôt pingre mais honnête, ce qui dans le quartier est une réputation assez rare (et pas toujours considérée comme flatteuse). L'établissement marque la frontière

entre le quartier des commerçants et les bas-quartiers et il se murmure que les marchands n'auraient pas vu d'un bon œil qu'un orque installe un commerce plus près de leurs échoppes.

Vous poussez l'épais rideau de paille qui marque l'entrée du *Repaire de Grabok* et vous pénétrez dans l'atmosphère saturée d'effluves de bière et de sueur.

Allez-vous commander une pinte de cervoise **231** ou préférez-vous scruter la salle en cherchant des gens intéressants **293** ?

36

La grille est solide mais il ne doit pas être impossible de la forcer. Si la force cumulée de votre groupe dépasse 8 (si vous avez un Marteau de Guerre vous pouvez ajouter 3 à votre force), rendez-vous au **146**, sinon allez au **57**.

37

Vous n'entendez aucun bruit suggérant que le repas sera bientôt servi aussi prenez-vous la liberté de fouiller la pièce. Outre les deux candélabres qui ornent la table, vous découvrez dans le gigantesque buffet adossé au mur un service de couverts en argent

qui se revendra un bon prix certainement. Les deux candélabres (6 P.O. chacun) et le service d'argenterie (5 P.O.) constituent chacun un objet et vous pouvez choisir de prendre ce que vous voulez. Si vous décidez de vous emparer de l'un de ces objets, notez le mot-clé *Alerte* après avoir rassemblé votre butin. Dans tous les cas vous devrez ensuite décider si vous préférez quitter la salle de réception par la tour sud-est (**583**) ou la tour sud-ouest (**556**).

38

Votre brusquerie provoque une réaction de fureur inattendue de la créature. Elle repousse le drap et se dresse de toute sa hauteur face à vous. Une fois son thorax déployé elle est impressionnante et la courbe effilée de ses griffes scintille au soleil couchant. Il va vous falloir la combattre et ne comptez certainement pas sur les habitants du quartier terrés dans les ruelles adjacentes pour vous apporter du soutien.

MONSTRE VAGABOND FORCE 5

Si vous êtes vainqueur rendez-vous au **102**, sinon votre porte-parole est transporté à l'hospice tandis que les autres camarades fuient courageusement jusqu'au quartier général (**Obis**).

Pour pouvoir surpasser les pouvoirs magiques de Gataaz, il n'y a plus qu'à espérer que vous vous soyez entourés de suffisamment de compagnons et d'artefacts pour terrasser le tyran. Effectuez donc le décompte suivant de votre pouvoir magique :

- 3 points si vous avez un Mage dans votre groupe ;
- 1 point si vous avez un prêtre défroqué parmi vous ;
- 8 points si l'esprit d'Aydeff est parmi vous ;
- 1 point pour chaque os de Snattacat dont vous disposez ;
- 2 points si vous avez une étoile d'ambre rouge ;
- 1 point pour chaque épée des elfes noirs avec laquelle vous pouvez vous battre (seulement si la Magie Noire est active sur le Donjon) ;
- 3 points si vous disposez d'une calotte de fer du Nord de l'Allansia ;
- 4 points si vous disposez d'un casque en Argent ;

Le pouvoir magique de Gataaz quant à lui s'élève à 10 si la Magie Noire est active sur le Quartier du Donjon et 6 sinon. Si votre pouvoir magique est supérieur ou égal à celui de Gataaz, allez au **601**. Sinon rendez-vous au **543**.

40

Vous insistez auprès d'Inn-Râh pour qu'il vous en dise plus sur l'algue :

« Nous avons un compagnon qui a travaillé pour vous et qui a subi une mutation monstrueuse à la suite d'un accident... il paraît que cette algue peut le guérir. Est-ce que c'est vrai ? »

Rendez-vous au **603**.

41

Le verdurier est en train de disposer des paniers de pommes devant son échoppe au moment où vous arrivez. A l'intérieur, plus au frais, se trouvent les salades, les choux, les betteraves et toutes sortes de produits de la terre qui pourraient faire un bon potage pour vous et vos camarades.

Evidemment pour l'essentiel ces fruits et légumes ont été fertilisés par de la Magie Noire, c'est maintenant la

nourriture commune pour la population de l'Empire de Fang. Tandis que vous soupesez un chou-fleur en scrutant avec inquiétude ses reflets de basalte, vous apercevez entassés dans un coin quelques carottes et poireaux qui ont visiblement été cultivés traditionnellement.

Si vous voulez vous procurer des vivres, vous avez le choix :

- acheter de la nourriture fertilisée à la Magie Noire à raison d'1 pièce d'or par point de nourriture ;
- acheter de la nourriture non contaminée, à raison de 2 pièces d'or par point de nourriture, en sachant que vous ne pouvez alors acheter plus de 2 points de nourriture ;
- vous avez également la possibilité d'acheter un sachet de graines pour 1 P.O. (que vous ne pouvez pas manger) ;

Lorsque vous aurez fait votre choix, retournez au **108** pour y continuer vos achats.

42

L'orque vous désigne la porte du doigt sans piper mot. Devant les regards réprobateurs des autres

consommateurs vous estimez que vous n'êtes pas en position d'insister et vous prenez la direction de la sortie.

Rendez-vous maintenant au **76 - Rencontres**.

43 – Les soldats du Donjon

Deux soldats en patrouille viennent de vous repérer. Il s'agit de la garde spéciale de Gataaz, vous les reconnaissez immédiatement grâce au diadème noir qu'ils arborent sur leur casque. Ils vous hèlent : « hé toi là ! ».

Si vous avez plus de 3 points de contrôle sur le quartier où vous vous trouvez, allez au **266**. Sinon, rendez-vous au **596**.

44

La Dragon s'effondre au pied du rocher en faisant trembler la caverne. Dans sa chute il renverse le contenu de l'un des deux coffres pendus à chacun de ses flancs. Une rivière de pièces d'or s'en échappe. Dans le même temps le blindage en fer qui protège le coin du coffre arrache un éclat de pierre dorée du sol de la caverne. Vous constatez avec stupéfaction que la roche n'est pas de l'or mais du vulgaire caillou

recouvert d'un enduit grossier de couleur dorée.

Vous ne perdez pas de temps à vous interroger sur les raisons qui ont poussé Gataaz à orner la caverne de la sorte ; les échos de votre bataille ont dû certainement alerter les occupants du Donjon. Notez le mot-clé *Alerte* et ajoutez 2 points à votre contrôle sur le Quartier du Donjon.

Vous ramassez avec précipitation autant de pièces d'or que vous le pouvez (jusqu'à 20 par personnage présent) et vous faites rapidement le point de la situation. Vous constatez qu'il n'existe que deux issues à cette caverne : la galerie par laquelle vous êtes arrivé et un escalier taillé dans la pierre de l'autre côté. Il y a également une cheminée vertigineuse creusée au dessus de votre tête et qui visiblement débouche à l'air libre mais l'escalade serait trop périlleuse...

Si vous le souhaitez vous pouvez faire demi-tour et ressortir des Forges (**76 - Rencontres**) ou gravir l'escalier pour voir où il mène (**316**).



44 *Vous vous approchez du soldat, méfiant...*

45

Vous fouillez les corps des deux soldats et sur la dépouille de l'un d'eux vous trouvez un médaillon gravé : « laissez-passer pour la centrale ». Il s'agit très

certainement d'un laissez-passer qui vous sera précieux dans votre quête. Vous le glissez dans votre poche ainsi que 6 Pièces d'Or. et vous filez avant que le combat ne rameute d'autres gardes. Vous perdez 1 point de contrôle sur le quartier où vous vous trouvez et vous gagnez 1 point de contrôle sur les bas-quartiers (si vous y êtes déjà, votre contrôle reste donc inchangé, les riverains sont largement habitués à ce genre de combat!)

Notez que la patrouille sera remplacée par une autre dès demain, aussi votre rencontre d'aujourd'hui n'aura pas d'influence sur le déplacement des gardes. Rendez-vous maintenant au **Obis**.

46

Vous passez votre chemin et, au bout de la rue, par delà les habitations, vous voyez émerger la montagne de détritius bien connue de toute la cité. Les trolls sont des boueux de père en fils, ce sont eux qui nettoient les rues au matin et les débarrassent de leurs ordures. Certains prétendent qu'ils n'enlèvent pas que les ordures, et de toute façon les trolls ont une sale réputation, c'est le cas de le dire.

Ils ramènent leur chargement en tirant leurs charrettes

à bout de bras et le déversent sur la montagne de détritrus. Là leurs camarades prennent le relais pour trier. Non seulement les adultes mais les vieux et les gamins aussi passent leur journée à extraire des morceaux de fer, de cuir, de bois. Ils revendront tout ça au forgeron ou ils l'utiliseront pour leur mobilier, et au pire ils brûleront ce qui reste pour l'hiver.

Si vous voulez fouiller avec eux, rendez-vous au **158**. Sinon vous pouvez aller à la rencontre d'un troll qui s'affaire avec une fourche sur un monticule sombre au paragraphe **109**.

47

Vous avez donné rendez-vous à toute la population de New Coven que vous avez pu gagner à la cause de la Ligue Communale. Les habitants sont venus, munis de fourches, de gourdins et de tout ce qu'ils ont pu trouver comme armes. Ils ont commencé à couper les routes avec des charrettes et ils progressent vers le Donjon, abrités par des portes qu'ils ont démontées pour l'occasion.

Il faut dire que le Donjon est bien gardé, malheureusement pour vous. Vous devez maintenant estimer les forces en présence pour déterminer si votre assaut est victorieux ou non.

DONJON FORCE si armes livrées 90

sinon 60

De votre côté vous pouvez compter 8 points de Force pour chaque point de contrôle sur le quartier des Trolls ; 3 points de Force pour chaque point de contrôle sur les bas-quartiers ou chez les paysans et 2 points de Force pour chaque point de contrôle sur le quartier des Elfes. Vous retirez 3 points aux défenseurs du Donjon pour chaque point de contrôle sur le Donjon.

Si certains des membres de la Ligue ont la compétence *archer*, vous pouvez retirer 2 points de Force au Donjon pour chaque flèche dont vous disposez (n'oubliez pas de rayer les flèches).

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **302**. Sinon vous perdez tous vos points de contrôle sur le Donjon et la moitié des points sur les autres quartiers (arrondi à l'entier supérieur). Vous pouvez décider si vos personnages présents sur le quartier se replient au quartier général, se rendent et vont en prison ou se battent jusqu'au bout et sont portés par leurs camarades à l'hospice. Dans tous les cas de figure vous vous rendez au **0bis**.

48

Vous soulevez votre capuche et le garde reconnaît aussitôt le visage de la maîtresse des lieux. Il balbutie des excuses tout en essayant de dissimuler sa gêne devant votre accoutrement roturier.

Vous pénétrez dans le Donjon sans difficulté. Si vous avez des personnages *En Attente*, rendez-vous au **450**, sinon allez au **479**.

49

La table centrale est recouverte d'alambics en verre ou en métal, de cornues, de tubes et de serpentins qui raccordent les appareils entre eux. Des dizaines de feuilles de papier sont éparpillées au milieu de ce fouillis, griffonnées de symboles et de chiffres incompréhensibles. Tout cela est bien mystérieux mais peut-être que vous savez comment vous servir de ces appareils ? Si vous avez noté le mot-clé *Philtre*, vous pouvez vous rendre au **78**.

Si vous avez le mot-clé *Trappe*, vous pouvez vous rendre au **81**.

Sinon, il est temps pour vous de quitter les lieux. Rendez-vous au **76 - Rencontres**.

Vous vous installez sur un tabouret et vous fixez le garde droit dans les yeux.

« Nous, on est là pour rendre le pouvoir aux gens du peuple comme toi. Je connais pas ton histoire mais j'imagine que tu ne fais pas ce boulot de gaîté de cœur. En plus c'est dangereux. »

Son œil s'anime.

« C'est vrai que c'est dur, mais on est là pour faire régner l'ordre aussi. Et les gens nous aiment bien pour ça. Hein ? »

Il se tourne vers le patron qui s'empresse d'acquiescer.

« De quel ordre tu parles ? L'ordre du Donjon ? Laisse moi rire. Parce que vous faites peur aux gens tu crois que tu es respecté. Mais tu penses vraiment que quand vous allez lever les impôts les gens vous aiment ? »

« C'est pour faire fonctionner la cité, hein. »

« Ah bon ? Et comment ça se fait que personne n'en voie la couleur ? Qu'est-ce qu'il a fait le Donjon pour la cité depuis dix ans ? »

Il fronce les sourcils et réfléchit.

« Je ne sais pas... C'est vrai que là-bas c'est plutôt ripaille et beuveries. »

« Tu vois. Et nous on peut arrêter tout ça. Il suffit de décider que c'est le peuple qui gère les biens de la cité, la forge, les moulins, tout ça... et on redistribue équitablement. »

« Ouais. Et moi dans tout ça ? »

« On a toujours besoin de gens costauds pour consolider une révolution, tu sais. Sauf que là c'est le peuple qui décide les lois et l'ordre à assurer. »

Il se tait pendant une seconde. Puis il se tourne à nouveau vers le patron.

« Sers un hydromel à mon copain, patron. » L'orque s'exécute.

Vous trinquez tous les deux à la révolution à venir.

Notez les caractéristiques de votre nouveau compagnon. Si vous avez utilisé un sortilège de contrôle, n'oubliez pas que le soldat n'est pas membre de la Ligue et retirez 1 point de contrôle sur les Bas-Quartiers.

Compagnon SOLDAT FORCE 3 CHARISME 2

Epée (+2 FA si Magie Noire active +1 FA sinon)

Compétences *Epée* ; *Arc* ;

Il possède également 3 P.O. qu'il se fera une joie de mettre au service de votre cause. Votre nouveau

compagnon est en outre insensible à l'exposition à la Magie Noire, il ne peut donc se retrouver sous influence. En revanche il ne peut être utile que dans un quartier où la Magie Noire est active, dès que la magie Noire est inactive le soldat du Donjon entre dans un état de quasi-léthargie. En particulier si vous choisissez de le garder au Quartier Général il ne pourra participer à aucune discussion (le Quartier des Trolls n'étant pas desservi par la Magie Noire).

Retirez maintenant les soldats du Donjon de la carte de New Coven et considérez que vous avez recruté l'élú correspondant pour le décompte final (sauf si vous avez utilisé le sortilège de contrôle). Ce recrutement vous fait gagner également 1 point de contrôle sur les bas-quartiers et 1 point de contrôle sur le Donjon. Retournez maintenant au **Obis**.

51 – L'elfe sylvain

Vous avisez un personnage appuyé nonchalamment sur une charrette, en train de fouiller dans une petite tabatière dorée. Ses chausses et son gilet en peau de daim affichent clairement son origine sylvestre. Sur sa charrette sont exposées des gourdes surmontées par un écriteau.

Vous vous approchez pour lui demander ce qui est

écrit. Il vous toise avec un air qui pourrait passer pour du mépris s'il s'adressait uniquement à vous.

« C'est de l'hypocras, le breuvage des princes, 3 pièces d'or la gourde, mon brave. »

Vous lui faites remarquer que le prix est tout de même excessif et il pose sa tabatière devant lui.

« C'est du miel de notre forêt, tu connais la fleur de la bénédiction ? »

S'il y a un personnage sous influence de la Magie Noire dans votre groupe, rendez-vous au **211**, sinon allez au **394**.

52

Vous repoussez le tentacule d'un revers de pied et houspillez le monstre :

— Allons, retourne d'où tu viens ! Ce n'est pas ta place ici, tu terrorises les manants.

Si l'un de vos personnages est sous influence de la Magie Noire, rendez-vous au **38**, sinon allez au **131**.

53

Si vous avez forcé la porte pour descendre, allez au **163**, sinon rendez-vous au **74**.

54

Un nouveau protagoniste fait irruption sur la scène et il s'agit de Mardoch en personne. A votre grande surprise, celui que vous vous représentiez en vieux barbon aigri est en fait un homme plutôt jeune, la trentaine au plus, de belle allure et au sourire enjoué. Si ses manières et le tissu de ses vêtements essaient lourdement de masquer ses origines paysannes, ses mains épaisses et calleuses le trahissent immédiatement.

Il s'interpose entre le contremaître et vous avec un geste d'apaisement :

« Laissez ! J'ai déjà entendu parler de ces messieurs de la Ligue et on m'a dit que c'étaient des gens raisonnables. »

Il se tourne vers vous et vous invite du bras à le suivre dans sa demeure. Est-ce que vous souhaitez répondre à son invitation (**538**), ou préférez-vous vous jeter sur l'orque qui continue à grogner dans votre direction

(484).

55

Evidemment la grille est fermée à clé et elle vous paraît solide. Si vous avez déjà trouvé un trousseau de clés gravé du signe **Th.**, vous pouvez l'essayer maintenant (91). Sinon vous pouvez également tenter de forcer la porte (36). Vous pouvez également encore faire demi-tour pour visiter une autre parcelle du cimetière (123).

56

Pendant votre sommeil un songe étrange pénètre votre esprit. Le sorcier qui vous a remis le Manuel vous apparaît, prisonnier d'une bulle de verre qui roule sur un immense damier. La boule grossit et petit à petit vous ne voyez plus que son visage souriant, arrondi par le globe de verre.

« C'est bien, tu as réussi beaucoup de choses déjà. Ne provoque pas Guedayrin. Son heure viendra mais il est maintenant trop tôt. »

Au réveil vous contez votre rêve aux camarades qui forment un cercle autour de vous comme chaque matin, le Manuel posé à vos pieds. Tout le monde

s'accorde sur le fait que la priorité n'est effectivement pas à affronter Guedayrin mais à asseoir la popularité de la Ligue. En outre se débarrasser de lui risquerait de provoquer une intervention directe des troupes de Fang, bien trop puissantes pour votre cité.

Notez le mot-clé *Songe* et notez également que vous ne retournerez plus au Donjon.

Forts de cette résolution, vous entamez votre nouvelle journée. Rendez-vous au **0bis** .

57

Malgré vos efforts, la grille ne peut pas être forcée. Déçu, vous revenez sur vos pas et quittez le mausolée des elfes noirs. Retournez au **123** pour visiter un autre lieu du cimetière.

58

Si un mage fait partie de votre groupe, rendez-vous au **219**, sinon allez au **89**.

59

Visiblement les Trolls se souviennent bien de votre dernière visite. D'un geste de la main votre interlocuteur appelle une dizaine de ses congénères et

d'autres commencent à s'approcher, leur curiosité excitée par le combat.

La seule solution raisonnable qui vous reste est maintenant la fuite. Vous jetez précipitamment l'objet que vous aviez ramassé dans leur direction et vous détalez. Vous perdez 1 point de contrôle sur le quartier des trolls. Rendez-vous maintenant au **76 - Rencontres.**

60

L'université des elfes de New Coven est très réputée et même s'il se dit aujourd'hui que les élèves sont moins assidus au cours, préférant s'enivrer ou se livrer aux jeux de la séduction, elle reste dépositaire du savoir ancestral des elfes et de leur culture millénaire. Dans tous les cas les jeunes elfes formés à l'Université savent qu'un avenir radieux leur est promis aux côtés des plus puissants notables de New Coven ou même d'autres cités de l'Empire.

L'accès à l'Université est presque uniquement réservé aux elfes. Vous vous présentez à un bureau tenu par un elfe aux cheveux grisonnants qui tient une plume arrêtée sur un registre. Les étudiants qui passent devant lui présentent le sceau de l'établissement et il note leur numéro sur le registre. Vous voyant vous

approcher il vous dévisage d'un air soupçonneux. Si vous disposez d'un sceau étudiant vous saurez à quel paragraphe vous rendre pour l'utiliser. Si un elfe est parmi vous (ou un changeur de forme), allez au **117**. Si un Troll, un Monstre, un troglodyte ou un Pélagin sont dans votre groupe (sans distinction de sexe) vous pouvez essayer de provoquer un scandale au **152**. Sinon il vaut mieux pour vous retourner au **31 – Le quartier elfique** et faire un autre choix.

61

Vos compagnons se dirigent immédiatement vers une table dissimulée dans une alcôve où visiblement ils ont leurs habitudes. Vous vous asseyez avec eux et ils vous invitent à boire et à dîner. Notez que vos personnages présents ce soir n'ont pas besoin de se nourrir au retour au quartier général.

Les filles s'assoient sur les genoux de leurs amis et la conversation s'emballe, balayant des sujets qui vous sont totalement étrangers et dont vous comprenez qu'ils sont certainement reliés aux mythes et aux croyances des elfes. Votre esprit vagabonde, bercé par les mots, et vous avisez soudain une statuette en bois posée sur un piédestal dans le dos de l'un des étudiants. Il s'agit certainement d'une divinité primitive. Elle est assise, les bras écartés et vous êtes

frappé par le sexe en érection qui surgit vaillamment d'entre ses jambes.

Voyant votre étonnement l'un des étudiants qui se dénomme Gaylon se tourne vers le fétiche et entreprend de vous expliquer son origine, un rouleau d'herbe coincé entre ses gencives :

__ Lui c'est Lumbo, une sorte de divinité agricole. Ce sont les étudiants de dernière année qui nous l'ont ramené. Dans notre apprentissage des mythologies la dernière année se fait forcément sur un territoire étranger. Ils ont ramené cette pièce du continent de Khul. Lumbo est le personnage qui fertilise la déesse de la terre Cholumbara. La symbolique est assez évidente, ajoute Gaylon en ricanant.

Ses compagnons renchérissent :

__ Oh oui, Lumbo, fertilise moi !

__ Répands ta semence !!

Plus tard la conversation revient à des sujets plus sérieux. Ce n'est pas un hasard si ce groupe vous a abordé à l'université : ils ont entendu parler de la Ligue Communale et savaient que vous en faisiez partie. Eux-mêmes sont membres du Clan des Elfes Rouges, une confrérie illégale qui a pour objet de lutter contre l'influence des Elfes Noirs parmi le peuple des Elfes. Ils sont en rivalité avec les Elfes

Bruns qui sont eux fascinés par la puissance des Elfes Noirs et rêvent de les imiter (tout en étant hostiles à l'Empire de Fang). C'est une jeune elfe du nom de Melys qui vous parle avec animation de leur rivalité avec les elfes bruns et de leur condisciple Moldur qui a rejoint ce clan ténébreux.

Ils réclament votre aide dans leur lutte et en particulier cherchent à se procurer des armes. Si vous êtes désireux de les aider, vous leur donnez rendez-vous à l'aube au quartier général où vous pourrez leur livrer autant d'armes que vous le souhaitez. Dans ce cas notez le nombre de points de force correspondant aux armes que vous leur avez livrées (et n'oubliez pas pour la suite que les armes ne seront livrées que demain) et notez le mot-clé *Livraison*. Voici comment faire le décompte des points de Force (les autres armes ne seront pas utilisées par les elfes:

- poignard : 1
- épée normale : 1 ; 2 si dopée et Magie Noire active ;
- épée elfique : 2 si Magie Noire inactive ; 3 si Magie Noire active ;
- arc et flèches (maximum de 3 flèches par arc) : 1 point par flèche

Si vous avez noté le mot-clé *Melys*, vous pouvez choisir de vous rendre maintenant au **279**. Si c'est aujourd'hui le jour de la Procession allez au **267**, sinon vous prenez congé de vos nouveaux camarades et sortez un peu éméché de ce lieu de perdition. Vous n'avez plus le temps de faire de rencontre pour ce soir et retournez au **0bis**.

62 – jour de marché

Aujourd'hui les habitants de la cité se rendent sur la place du marché dans le quartier commerçant pour y découvrir les produits des autres cités, et en particulier les dernières nouveautés Fangliches. C'est donc l'occasion pour les différents quartiers de se mélanger et d'échanger des banalités sur le temps qu'il fait mais aussi des impressions sur le devenir de la cité. Les nouvelles idées politiques que vous propagez y seront bien sûr l'objet de discussions animées au cours desquelles la hiérarchie entre les classes sociales exacerbe les positions.

La hiérarchie de la cité de New Coven est la suivante :

donjon>elfes>magiciens>commerçants>paysans>bas-quartiers>trolls

Dans cette hiérarchie seuls les trolls ne se laissent pas influencer puisqu'au final personne ne parle avec

eux !

Pour chaque quartier considérez le quartier directement inférieur (sauf les trolls). Si le contrôle du quartier inférieur est plus faible, alors ajoutez à celui-ci un point de contrôle .

S'il est supérieur ou égal au contrôle du quartier supérieur alors retirez un point de contrôle au quartier supérieur.

Dans cette procédure vous ne considérez que les points de contrôle acquis avant d'arriver à ce paragraphe et vous ajoutez ou retirez ensuite les points de contrôle simultanément après les avoir tous calculés. Après avoir enregistré ces modifications, retournez au **0 – Début de journée.**

63

Au bout d'une centaine de marches vous débouchez dans la crypte. A la lueur des torches vous découvrez un spectacle surprenant : des rangées de cadavres sont alignées sur le sol, chacun allongé dans un uniforme militaire et les mains resserrées sur le pommeau d'une épée tenue contre la poitrine. Pour marquer l'emplacement au sol, chaque corps est entouré d'un sentier de pierres calcaires. Aucune précaution particulière n'a été prise pour la conservation des

corps et certains sont dans un état de décomposition avancé, mais curieusement il ne se dégage pas d'odeur de putréfaction. Au contraire l'atmosphère est imprégnée d'une sorte de fraîcheur minérale qui n'est pas désagréable.

En observant les corps les plus décomposés vous remarquez qu'ils se désagrègent sous la forme d'une poussière de cendre comme s'ils se consumaient de l'intérieur, et pour finir seul subsiste le cœur de l'elfe noir condensé sous la forme d'un cristal anthracite.

Si c'est aujourd'hui le jour de la visite du prélat de Fang et si la Magie Noire est active, rendez-vous au **97**, dans les autres cas allez au **119**.

64

Le potager du vieil homme est vaste et bien fourni en légumes variés, que ce soient des tubercules, des courges ou des salades. Vous le félicitez pour son travail mais il prend un air renfrogné tout en vous accompagnant jusqu'à sa demeure.

— Vous savez je ne sais pas combien de temps ça va durer. Nous luttons mais le sol est contaminé pour longtemps. Il est difficile de trouver un terreau de qualité ici, donc notre terre s'appauvrit peu à peu.

Si vous possédez un sac rempli de compost sur vous, vous pouvez le lui offrir (**179**) sinon vous entrez à sa suite dans sa cuisine (**265**).

65

Si vous disposez d'un archer dans votre groupe la distance qui vous sépare du soldat vous permet de l'abattre. Dans ce cas retranchez une flèche de votre équipement et ignorez le combat qui suit.

Sinon vous vous précipitez sur l'elfe trapu et le combat s'engage. L'elfe est muni d'une épée dopée à la Magie Noire.

ELFE NOIR FORCE si Magie Moire active 5

sinon 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **124**.

Sinon l'elfe se fait un plaisir de traîner tous votre groupe jusqu'aux geôles du Donjon. Rendez-vous au **0bis**.

66

Sentant que le jeune Elfe n'est pas dut tout convaincu par vos allégations, vous déroulez le parchemin sous

ses yeux. Il le parcourt avec méfiance et vous voyez peu à peu son visage se décomposer. Quand il vous rend le document il est totalement blême et il vous dit d'une voix dure :

__ Merci camarade. Nous allons régler ce problème... Il vaudrait mieux que tu partes maintenant. Demain matin nous viendrons chercher les armes.

Il retourne à la table et la bande comprend très vite que quelque chose s'est passé. Vous observez Melys qui est inquiète mais n'a l'air de se douter de rien. Timidement vous prenez congé en prétextant la fatigue mais déjà plus personne ne fait attention à vous. Vous savez qu'il va y avoir des moments difficiles pour les Elfes Rouges...

Notez le mot-clé *Trahison* puis quittez la Chope elfidique et allez au **76 - Rencontres**.

67

Vous vous souvenez de l'algue que vous avez subtilisée à la sorcière et vous la présentez dans son sachet à l'alchimiste :

__ Je voudrais savoir ce qu'on peut faire avec cette algue, je pense qu'elle doit avoir des propriétés magiques.

Après coup d'oeil très rapide, Inn-Râh hausse les épaules et vous répond dédaigneusement :

— Oui, c'est une algue bleue assez rare. Elle a des vertus curatives. Vous pouvez vous en faire une infusion par exemple. Maintenant, si c'est tout ce que vous avez à me demander, je vous prie de me laisser, j'ai des travaux très sérieux en cours...

Il se détourne de vous et retourne à l'observation de sa fleur dont la croissance est maintenant spectaculaire.

Si vous avez noté le mot-clé *Promesse*, rendez-vous au **157**. Sinon, vous rangez l'algue dans son sachet et vous prenez congé de l'alchimiste. Notez que vous pouvez en faire une infusion quand vous le souhaitez (mais uniquement le matin) et effacer l'influence du personnage qui la boit. Retournez maintenant au **76 - Rencontres**.

68

Vous glissez prudemment votre visage en bas de la fenêtre et tentez de distinguer ce qui habite ce lieu. Dans la pénombre les braises de la cheminée attirent immédiatement votre œil et vous apercevez au-dessus une marmite suspendue où bouillonne une soupe qui dégage cette vapeur bleue. La pièce semble déserte mais soudain une silhouette émerge d'une trappe dans

le sol. C'est un petit homme à la tête hypertrophiée qui jette des regards inquiets tout autour de lui. Vous vous accroupissez un instant sous la fenêtre puis retentez un coup d'oeil, juste le temps de voir le petit homme étaler un vieux tapis sur la trappe refermée. Notez le mot-clé *Trappe*.

Si un elfe est dans votre groupe, rendez-vous au **141** pour frapper à la porte de cet ermite qui n'a pas l'air tellement dangereux. Sinon, allez au **129**.

69

Vous voyez bien que vous serez incapable de convaincre Inn-Râh de vous aider. Lui-même se rend compte qu'il ne pourra pas vous convaincre de l'intérêt de ses recherches et il vous demande de le laisser tranquille. Vous craignez maintenant surtout qu'il devienne un obstacle pour la Ligue. Vous pouvez encore décider de l'attaquer (**193**) ou plus simplement vous retirer sans le saluer puisqu'il se désintéresse maintenant ostensiblement de vous (**76 - Rencontres**).

70- concert de black death gothic

Aujourd'hui se tient sur la place du marché un concert de « black death gothic » qui devrait ébranler tout le

quartier. Le groupe Grobstein qui se produit est en effet un des plus célèbres dans le genre et il fait un carton au sein de la jeunesse elfique. La scénographie du groupe et ses paroles inintelligibles (pour vous en tous cas) font qu'il est aussi bien apprécié des Elfes Rouges que des Elfes Bruns.

Pour le tout venant ce mélange est incompréhensible puisque les Elfes Bruns sont des réactionnaires, racistes et suprémacistes elfiques alors que les Elfes Rouges se proclament révolutionnaires antiracistes. Ils peuvent toutefois communier dans leur haine de « l'Empire Fangliche » et dans l'hydromel qui leur permet d'oublier que la musique qu'ils écoutent est précisément issue de la culture de Fang. Les sorties de concert se transforment traditionnellement en bataille rangée entre les Elfes bruns et les Elfes rouges, bataille à laquelle les soldats du donjon se joignent assez mollement (si on écarte la rumeur qui prétend que derrière leur masque bon nombre d'elfes bruns sont en fait des soldats).

Pour connaître l'issue de la soirée vous devez comparer la force des Elfes Bruns et des Elfes Rouges.

ELFES BRUNS FORCE 7

ELFES ROUGES FORCE 4

Vous pouvez décider de faire participer à cette rixe

vos personnages présents aujourd'hui sur le Quartier des Commerçants et ajouter leur force à celle des Elfes rouges.

Si vous avez déjà armé les Elfes Rouges vous pouvez ajouter les points d'arme correspondant à la force des armes livrées.

Si vous avez noté le mot-clé *Trahison*, vous pouvez diminuer de 2 la Force des elfes bruns.

Si les Elfes Rouges l'emportent vous pouvez ajouter 2 points au contrôle du quartier des Elfes. En revanche, si vos compagnons ont participé à la rixe, vous devez diminuer d'1 point votre contrôle sur le quartier des commerçants, qui redoutent les elfes rouges. Si les Elfes Noirs l'emportent vous diminuez de 2 points votre contrôle sur le quartier des Elfes.

Lorsque vous aurez opéré ces modifications, retournez au **0 – Début de journée.**

71 – Les paysans

Les terres qui cernent la cité de New Coven appartiennent toutes au Maître du Donjon, le Seigneur Gataaz. A l'Est, d'immenses champs de blé s'étendent jusqu'à la forêt des Araignées. Depuis plusieurs siècles les paysans y cultivent cette céréale et ils ont rendu leur savoir-faire célèbre dans tout Allansia et naturellement l'Empire de Fang se sert dans ce grenier à blé pour entretenir sa population et ses armées. C'est

sous l'impulsion des Fangliches que Gataaz au Coeur de Pierre comme on le surnomme ici a imposé des réformes agricoles destinées à augmenter la productivité à l'aide de la Centrale de Magie Noire. Il a regroupé de nombreuses parcelles sous la férule des serfs qui se montraient les plus réceptifs aux « nouvelles techniques elfiennes ». Ces anciens serfs devenus métayers et surnommés aujourd'hui « Barons du Blé » ont regroupé de nombreuses familles paysannes dans des entrepôts collectifs où elles subsistent misérablement en attendant la saison des récoltes où leur travail est réclamé par le Baron.

Au nord, les terres proches des marécages sont plus propices au maraîchage et les technologies de Magie Noire ne s'y sont implantées que partiellement, ces cultures présentant un intérêt secondaire pour l'allié de Fang. On y rencontre donc des exploitations plus traditionnelles, de petite taille, où la subsistance y est au moins assurée pour les paysans.

Si vous désirez visiter les grandes exploitations céréalières, rendez-vous au **204**, si vous préférez vous promener du côté des cultures maraîchères, rendez-vous au **132**. Vous pouvez également profiter de la proximité de la forêt pour tenter d'y chasser de quoi vous nourrir (**420**). Enfin, si le jour est pair et que la vieille dame est dans votre groupe vous pouvez aller

au **447** (sauf si vous avez noté le mot-clé *Tonneau*).

72

Vous vous dirigez vers l'édifice sombre que les anciens elfes noirs ont bâti il y a plusieurs siècles déjà. Vous franchissez les imposantes colonnes de basalte sous l'oeil torve des gargouilles dont les bras griffus se rejoignent au sommet des arcades. L'intérieur est silencieux et austère comme on peut s'y attendre en pareil lieu, particulièrement parce que les elfes noirs ne sont pas enclins à se recueillir contrairement à leurs cousins. On dit que la hauteur de leurs mausolées est davantage le reflet de leur orgueil que du respect qu'ils portent à leurs morts.

Au fond dans la nef d'étroites fenêtres en ogive laissent filtrer une lumière terne sur un autel vide. Vous grattez sur la pierre de l'autel une couche de sang séché qui témoigne des sacrifices rituels des elfes noirs. En même temps vous repérez dans un recoin sombre une grille qui protège un escalier, et vous devinez que celui-ci donne certainement dans une crypte. Souhaitez-vous essayer d'ouvrir celle-ci (**55**) ou bien préférez-vous ressortir du bâtiment pour visiter un autre carré (**123**)?

Vous lui répondez sur un ton irrité.

« Tu n'es qu'un valet des exploiters, il me semble alors.

— C'est bien possible. On est ce qu'on peut dans nos quartiers.

— Et c'est ta seule ambition ?

Il a un soupir exaspéré.

— Pourquoi pas ? Franchement je pensais que ce serait distrayant de bavarder avec toi, mais c'est terriblement ennuyeux. Adieu.

Sur ce il tourne les talons et se fond parmi les passants aussi soudainement qu'il avait surgi. Retournez au **Obis**.

Les deux soldats ne se doutent pas que quelqu'un est tapi dans la pénombre à les observer. Le cérémonial qu'ils observent sous vos yeux ne manque pas de vous surprendre. Le plus grand des deux a posé à terre une cassette en acier et son compère se dirige vers les corps qui ont déjà été réduits à l'état de poussière. Il s'agenouille et ramasse précautionneusement les

cœurs minéralisés puis il revient les déposer dans la cassette. Il en conserve tout de même un dans la main et se dirige alors vers une gravure au mur qui n'avait pas attiré votre attention.

Il appuie sur un cercle incrusté au centre du motif et un panneau de pierre s'ouvre doucement. Aussitôt un éclat rouge désagréable inonde la pièce. Le soldat dépose alors le cœur de cristal noir dans la niche qu'il vient de découvrir et la lueur se charge d'une teinte vif orangé comme si elle avait redoublé de vigueur. L'elfe noir s'apprête à refermer la porte de pierre.

Est-ce que vous voulez profiter de ce moment pour attaquer les deux elfes **121**, ou est-ce que vous préférez attendre de voir ce qui va se passer ensuite **151**?

75 – Le mage

Si vous êtes à la taverne et que vous n'y avez pas encore rencontré le mage, rendez-vous au **80** .

Si vous avez déjà discuté avec le mage auparavant, allez au **519**.

Sinon, vous apercevez parmi les badauds un vieil homme aux habits pour le moins défraîchis. Il porte une longue cape élimée et une ample tunique. A son

bras droit sont brodés des soleils et au bras gauche des croissants de lune qui devaient naguère briller de reflets dorés et argentés mais dont le tissu est aujourd'hui terne et effiloché. A ce signe vous reconnaissez immédiatement un membre de la très ancienne caste des Mages aujourd'hui dissoute par l'Empire de Fang. Le cuir usé de ses bottes trahit ses errances et son visage émacié aux yeux creusés montre qu'il ne doit pas manger tous les jours à sa faim. Vous décidez de l'aborder. Allez au **85**.

76 - Rencontres

La journée tire à sa fin, mais avant d'aller au quartier général vous pouvez encore effectuer une rencontre (et une seule) en fonction des personnages qui sont présents dans le quartier que vous visitez actuellement. La rencontre avec les gardes ou le pickpocket est obligatoire, les autres rencontres sont optionnelles. Si les gardes et le pickpocket se trouvent sur le même quartier, vous devez rencontrer les gardes.

Si vous rencontrez les gardes, allez au **43 – Les soldats du Donjon**

Si vous rencontrez le mage allez au **75 – Le mage**

Si vous rencontrez l'elfe sylvain allez au **51 – L'elfe**

Si vous rencontrez le pickpocket allez au **100 – Le pickpocket**

Si vous rencontrez l'aventurier allez au **360 – L'aventurier**

Si vous rencontrez la Dame du Donjon allez au **215 -Dame du Donjon**

Si vous rencontrez le monstre vagabond allez au **120 – Le monstre vagabond**

Si vous ne rencontrez personne, rendez-vous directement au **0bis**.

77

Vous tendez la main en signe d'apaisement et le magicien abaisse machinalement son bras.

__ Allons, camarade magicien, pas de dispute ici. L'orque n'a pas tort, on ne peut pas réclamer l'application de privilèges à tort et à travers. Le jour où la société de classe aura disparu, nous pourrons tous avoir le gîte et le couvert gratuitement ! En attendant paie lui son dû et va te reposer à l'auberge. Je suis sûr que tu y seras bien accueilli.

Visiblement décontenancé par votre intervention, le

mage fouille dans le cuir usé de sa sacoche et en extrait une pièce d'or qu'il lance en bougonnant vers Grabok. Celui-ci vous sourit lorsqu'il entend le roulement du métal contre le comptoir et tandis que le mage quitte l'établissement il vous fait signe d'approcher.

— Ecoute mon gars, je ne suis pas forcément d'accord avec tes idées mais tu m'as tiré d'un sacré mauvais pas. Ces vieux mages sont terriblement susceptibles et ils ont vite fait de balancer un sortilège pour éviter de payer.

Il détache de son poignet un bracelet en cuir orné de perles ocre et vous le tend.

— C'est un bracelet traditionnel des marais du Karcel, les perles sont de l'argile extrait de nos marécages. Si tu portes ce bracelet aucun orque de chez nous ne s'en prendra à toi, je te le garantis.

Vous remerciez le tenancier et prenez congé.

Vous gagnez 1 point de contrôle sur les bas-quartiers et perdez 1 point sur le quartier des magiciens.

Retournez maintenant au **Obis**.

C'est le moment ou jamais de préparer le philtre de

pitié avec la coquette du crépuscule. Vous vous rappelez précisément les instructions du livre. Vous repérez un alambic en métal et broyez la fleur séchée dans un récipient en verre. Avec de l'huile vous allumez une flamme sous l'alambic pour extraire l'huile essentielle avec la vapeur d'eau. Lorsque le liquide circulera dans le serpentín il sera dirigé vers l'essencier où l'huile de coquette est séparée de l'eau florale. Il vous faut attendre plusieurs heures avant que la distillation soit complète et c'est seulement au crépuscule que vous récupérez le philtre de pitié dans une fiole en terre cuite qui traînait sur la table (rayez donc la fleur de vos objets et remplacez-la par une fiole de philtre de pitié).

Il est temps maintenant pour vous de quitter les lieux. Rendez-vous au **76 - Rencontres**.

79

Le mandibule s'agrippe à votre jambe et la créature profite de cet appui pour se redresser péniblement, toujours emmitouflée dans sa couverture. Une fois relevée vous vous rendez compte qu'elle mesure au moins deux mètres cinquante, ce qui ne manque pas de vous inquiéter. Si l'un de vos personnages est sous influence de la Magie Noire, rendez-vous au **154**, sinon allez au **118**.

Alors que vous vous apprêtez à quitter la taverne, vous êtes attiré par l'éclat d'une dispute. Un vieux mage pointe un index menaçant vers l'orque Grabok. Il est visiblement furieux et tous les clients ont interrompu leurs conversations, suspendus à l'ongle qui émet un grésillement bleuté.

Grabok ne semble pas se démonter. Il pose tranquillement ses deux pattes sur le comptoir et répète distinctement :

— Chez moi, tout le monde paye.

La voix tremblante du magicien, à peine contenue, lui répond :

— Partout la tradition veut que les participants de la Yaz Champion's Cup reçoivent le gîte et le couvert gratuitement !

— Allez à l'auberge alors ! Pour la bibine c'est payant, c'est tout !

Si vous souhaitez intervenir dans la dispute, vous pouvez choisir d'apaiser le magicien (77) ou de prendre sa défense contre le tenancier (88). Sinon, vous pouvez simplement attendre de voir la suite des événements (192).

81

Vous vous souvenez que la trappe est située sous le tapis (rayez le mot-clé *Trappe* sur votre Feuille d'Aventure, vous ne pourrez donc plus venir ici).. Lorsque vous le soulevez vous la découvrez aussitôt sertie d'un lourd anneau en fer forgé que vous avez des difficulté à soulever. La trappe mène à un escalier qui descend dans la pénombre. Vous vous emparez d'une bougie que vous allumez dans l'âtre du feu et vous entreprenez prudemment de descendre. L'escalier débouche sur ce qui semble à première vue être une cave ordinaire.

Sur votre gauche des tonneaux sont empilés contre le mur, attendant sous le salpêtre qu'on vienne les vider, et à leur pied sont entassées des bouteilles d'eau de vie. Vous voilà chez un amateur de liqueurs. Si la magie est active chez les paysans, rendez-vous au **139**, sinon allez au **224**.

82

Sans même prendre la peine de vous jeter un regard, l'orque vous fait signe de décamper d'une main dédaigneuse. Vous réagissez d'un ton passablement irrité :

« Dis moi camarade, tu pourrais au moins me regarder avant de me donner congé. C'est la moindre des politesses, non ? »

Si le charisme total de votre groupe dépasse 4 (vous pouvez ajouter 2 points à votre charisme si vous portez sur vous un bracelet des marais du Karcel), allez au **197**. Sinon allez au **312**.

83

Tandis que vous continuez à vous protéger d'une main contre les assauts des volatiles, de l'autre vous fouillez dans votre besace et attrapez le sachet de graines que vous ouvrez à la volée. Il n'en faut pas plus pour que les corneilles se désintéressent de vous et s'en aillent grappiller dans les herbes. Vous en profitez pour vous hisser dans le laboratoire d'Inn-Râh par l'encadrement de la fenêtre. Vous traversez un rideau de plantes qui ont été exposées là pour profiter de la lumière, lorsque vous les écartez elles répondent par un cliquetis métallique et leurs tiges épineuses se rabattent vers vous dans une étreinte menaçante. Vous forcez le passage pour vous dégager et sautez jusque dans la pièce. Les plantes continuent de vous fixer en ondoyant comme si elles n'attendaient qu'un signal pour se précipiter sur vous mais elles se tiennent à une bonne distance. Vous commencez donc l'examen de la

table qui occupe le centre de la cabane et où sont installés les appareils d'Inn-Râh. Rendez-vous au **213**.

84

Sur votre insistance l'homme vous laisse pénétrer dans sa maison. Il s'agit très clairement d'un laboratoire. Une vaste table en chêne au centre de la pièce est encombrée d'alambics et de cornues. Le long des murs courent des étagères remplies de pots d'où surgissent des plantes inquiétantes, certaines hérissées d'épines métalliques, d'autres où bourgeonnent des yeux qui semblent guetter vos moindres mouvements.

— Bon j'imagine que vous voulez avoir recours à mes services. Je vous préviens que mes tarifs sont très élevés. C'est que j'ai beaucoup de travail pour notre seigneur, donc je ne veux pas être dérangé pour des billevesées.

A ces derniers mots vous le sentez rayonner de fierté, et il s'assoit en même temps sur un tabouret, s'empare d'une loupe pour observer l'éclosion d'une minuscule fleur comme pour bien vous faire sentir que chacune de ses minutes est comptée.

Si la Dame du Donjon est présente dans votre groupe (ou un changeur de forme), vous pouvez vous rendre au **365**. Si vous avez des plantes que vous souhaitez

montrer à Inn-Râh l'alchimiste alors vous saurez à quel paragraphe vous rendre. Sinon vous pouvez essayer de le convaincre de rejoindre la Ligue Communale (242) ou tout simplement vous excuser de l'avoir dérangé et mettre fin à votre discussion (76 - **Rencontres**).

85

Le magicien vous explique qu'il est en route pour Fang afin de participer à la Yaz Champion's Cup. L'épreuve pour remporter ce trophée a lieu tous les ans et elle rassemble les meilleurs mages du pays. Il y a longtemps de cela Fang était célèbre pour accueillir l'épreuve des champions qui faisait s'affronter les aventuriers et les guerriers les plus valeureux du continent.

Lorsque les elfes noirs ont assis leur domination sur Fang et supplanté la dynastie décadente des Charavask, ils ont relancé avec éclat l'épreuve qui ne valait alors guère mieux qu'une rixe de quartier. Mais la nouvelle épreuve a d'abord pour objectif de faire valoir la puissance de la Magie Noire elfienne. Des mages de toutes les contrées se pressent dans la capitale de l'Empire, flanqués d'une ou plusieurs créatures qu'ils ont recrutées à l'aide d'un sortilège de contrôle, et ils se rassemblent dans l'enceinte de

l'ancien labyrinthe de Fang, rasé depuis plusieurs siècles. Au milieu de ce terre-plein se dresse un Cristal Noir de trois mètres de haut.

C'est à cet endroit qu'a lieu l'affrontement magique, les mages se faisant concurrence pour invoquer la puissance du Cristal Noir, ils imaginent et créent un dédale de salles et de pièges dans lesquels ils font se déplacer leurs créatures, chacun s'efforçant d'avantager son groupe jusqu'à l'épuisement de sa magie.

Tandis qu'il vous explique tout cela vous sentez l'amertume percer dans sa voix et il ne lui faut pas beaucoup plus longtemps pour lâcher :

« Yaz n'aurait pas aimé ça, je vous le dis moi. Ce concours est une salissure sur son nom. Il faut croire que nous sommes tombés bien bas, nous les mages, depuis que la Magie Noire nous a surpassés. »

Vous profitez de son silence ombrageux pour lui expliquer la naissance de la Ligue Communale Révolutionnaire et votre volonté de rendre le pouvoir aux habitants de la Cité. Le vieux mage semble d'abord complètement perdu dans ses pensées mais à l'évocation du Manuel un éclair soudain jaillit de ses prunelles et il tourne enfin vers vous sa barbe poussiéreuse.

— Un sorcier voûté, dites-vous ? Et il vous a confié ce livre ? Vous l'avez sur vous ? Montrez -le moi !

Si vous avez le Manuel sur vous, rendez-vous au **103**, sinon allez au **495**.

86

C'est bien un cristal noir qui est serti au front de leur casque. Vous exhibez rapidement la larme de licorne et celle-ci se met à vibrer entre vos doigts. La vibration devient tellement puissante que vous êtes obligé de la relâcher et aussitôt elle explose en une gerbe de gouttelettes qui vient se condenser en une nuée cristalline au dessus de vos têtes. Les soldats, les passants et vous mêmes restez hypnotisés par ce nuage suspendu qui reflète le décor comme un miroir. Soudain la pluie miraculeuse fond comme un essaim d'abeilles sur les deux diadèmes et un éclat assourdissant vous oblige à plonger la tête entre vos mains. Lorsque vous vous relevez, vous découvrez les deux gardes qui s'écroulent en agrippant convulsivement leurs casques désormais privés de leur pierre sombre. Ils poussent des cris de douleur qui font mal à entendre et devant leurs lamentations désespérées vous comprenez qu'ils ne survivront pas à l'absence de la drogue qui imprégnait en permanence leur cerveau.

Rendez-vous au **45**

87

— Vous m'avez convaincu, vous savez. Je vais vous accompagner dans votre mission, si vous m'acceptez comme membre de votre Ligue bien sûr.

Vous vous empressez d'accepter l'aide du Mage, il est probable que ses pouvoirs vous seront des plus utiles. Le Mage fait maintenant partie de vos compagnons.

Compagnon **MAGE** **FORCE** 1 **CHARISME** 4

Compétences : *Lecture*

Son recrutement vous fait gagner 1 point de contrôle sur le quartier des Magiciens.

Le Mage est spécialisé dans les sortilèges de contrôle. Il vous sera précisé lorsque vous pourrez utiliser le sortilège de contrôle (si le Mage fait partie de votre groupe à ce moment, bien entendu). Vous pourrez alors recruter un nouveau membre de la Ligue grâce à cet artifice magique. Le caractère quelque peu déloyal de ce mode de recrutement vous coûtera 1 point de contrôle sur le quartier où vous vous trouverez à ce moment. Qui plus est le Mage ne peut contrôler qu'une seule personne à la fois. Si vous souhaitez donc contrôler un autre personnage, vous devrez

« relâcher » votre proie précédente, qui s'empressera de fuir la ville de New Coven pour échapper à vos maléfices.

Retournez au **Obis**.

88

Au vu de ses fripes effilochées et de son odeur âcre de sueur, il est clair que le vieux mage tient plus du vanu-pieds que du privilégié. Vous vous adressez assez sèchement à Grabok :

— Allons, camarade tenancier, tu ne vas pas obliger le vieux mage à payer. Vois comme il est déjà fatigué de son périple, il a bien le droit à un verre d'hydromel pour reprendre des forces. Tu sais comme moi que le concours de Yaz à Fang est épuisant et que de nombreux mages y laissent leur vie ou bien la santé. Et tout ça pour quoi ? Pour les plus valeureux quelques centaines de pièces d'or qui leur permettront juste de passer l'hiver.

Vous percevez le murmure d'approbation de la salle dans votre dos et s'il y a bien une chose à laquelle l'orque est sensible c'est l'opinion de sa clientèle. Il hésite un moment, pour ne pas perdre la face, puis ses traits se détendent :

— Tu peux aller en paix, vieux mage, cet hydromel

est pour moi.

La taverne applaudit bruyamment et claque des bottes contre le plancher. Le mage vous tire par la manche hors de l'établissement.

— Merci mon garçon, vous m'avez sauvé la face et évité de faire une bêtise.

Vous gagnez 1 point de contrôle sur le quartier des magiciens.

Rendez-vous au **85**.

89

Vous demandez à la vieille comment elle s'est retrouvée à monnayer ses pouvoirs magiques. Elle vous explique qu'elle est une descendante des sorcières de Dree, un ancien village au nord de la cité qui a été détruit par les elfes noirs et les nécromants il y a près d'un siècle. Depuis longtemps on y pratiquait une magie hybride qui était mal vue de tous et lorsque les nouvelles technologies de Magie Noire se sont imposées, que la nouvelle religion de la Traversée a dressé ses temples dans les cités, le désir d'uniformiser les pratiques magiques a poussé l'Empire elfien à rayer ce village de la carte et de la mémoire des hommes.

Elle tend un doigt rageur en direction du temple :

— N'écoutez pas l'Eglise de la Traversée ! Ils répandent la peur et la contrition pour imposer les vues de l'Empire. Ils sont inspirés entièrement pas la déferlante de la Magie Noire même s'ils prétendent la dénoncer !

Si le charisme de votre groupe ajouté au contrôle que vous avez sur le quartier des magiciens dépasse 6, rendez-vous au **122**. Sinon il est temps de prendre congé de la sorcière, allez au **76 - Rencontres**.

90

Alors que vous déambulez, vous avez soudain l'impression de vous être allégé. Vous palpez votre besace et vous rendez compte que vous avez été détroussé. Retirez de la liste de vos objets celui qui a le plus de valeur. Comptez l'ensemble de vos pièces d'or pour un objet.

Pestant contre cette mésaventure, vous décidez de vous en retourner vers le Quartier Général. Allez au **0bis**.

91

On peut dire que vous avez de la chance ! La

troisième clé que vous essayez permet d'ouvrir la grille. Vous devez jouer un peu du poignet pour la faire tourner mais vous parvenez finalement à vous introduire dans l'escalier. Il est probable qu'un ancien gardien du cimetière a été dépouillé de ces clés par un troll au moment de transporter son cadavre.

Vous descendez les escaliers. Allez au **63**.

92

Vous pénétrez dans la nef des Novices, le lieu où les nouveaux adeptes désireux d'être initiés à la Traversée pratiquent leur communion hebdomadaire.

Un clerc de la Traversée, se tient debout, tête nue, tenant à la main le Livre de la Révélation, et les fidèles sont agenouillés face à lui, le visage baissé vers le sol. La voix rauque du clerc parcourt le silence comme une brise lancinante. Vous savez qu'à l'issue de ce prêche tous recevront sur le front le Sceau de la Traversée.

Si vous souhaitez rester dans la nef, vous devez vous agenouiller et accepter la communion (**499**). Sinon vous pouvez retourner au **220** et faire un autre choix.

93 – Le Quartier du Donjon

Le quartier du Donjon est composé du Donjon et des forges seigneuriales qui lui sont attenantes ; Si vous voulez aller au Donjon, allez au **400**.

Si vous souhaitez visiter les Forges :

- allez au **341** si la Forge est sous contrôle de la Ligue
- sinon allez au **591** si la livraison des armes au Donjon a déjà eu lieu ou au **214** sinon ;

94

Les éclats de voix ont attiré un groupe de jeunes elfes qui s'approchent de vous et de votre interlocuteur. L'un d'eux enlace amicalement l'épaule du gardien et lui lance d'un ton ironique :

— Alors vieux Gwen, toujours à chercher des poux aux races opprimées ? Est-ce que tu ne vois donc pas que mon condisciple a égaré son sceau étudiant ? Tu ne le reconnais même pas, à croire que tu passes tes journées à bayer aux corneilles.

Le visage du gardien s'empourpre, hésitant entre la honte et la colère, mais vous le voyez ravalé sa fierté puis vous dévisager avec une mine presque avenante.

__ Si, bien sûr que je le reconnais. Je vous taquinai. Je ne devrais pas vous laisser passer, hein, oublier son sceau ce n'est pas acceptable. Je vous conseille de vous en refaire un si vous l'avez perdu.

L'étudiant qui tient toujours le gardien par les épaules insiste en vous adressant un clin d'oeil.

__ Et dis-moi Gwen, pourquoi tu ne le lui refaisais pas tout de suite puisque tu as bien reconnu notre camarade Moldur ? Ce serait plus simple non ?

Le vieux gardien bougonne en essayant de se défaire de son étreinte.

__ Bon, bon, d'accord. C'est Moldur hein ?

Il humecte son doigt et feuillette rapidement le registre jusqu'à tomber sur le nom en question. Il récupère alors sous son pupitre une brindille de saule et un petit médaillon en bois et prononce une incantation d'une voix trop basse pour être audible. L'extrémité de la brindille se met alors à rougeoier et commence à se consumer en grésillant. Il l'utilise alors comme un stylet pour graver sur la face du médaillon votre numéro en chiffres de charbon : **184**. Puis il appose sur son dos une signature runique.

Une fois en possession de votre sceau étudiant, le groupe d'étudiants vous escorte jusque dans l'enceinte

de l'université. L'entrée franchie ils partent dans un concert d'éclats de rires. L'un d'eux s'adresse à vous :

__ Franchement on a jamais su ce qui l'emportait chez Gwen de la bêtise ou de la lâcheté. Mais peu importe.

Vous leur demandez qui est ce Moldur dont vous usurpez maintenant l'identité, un peu inquiet des ennuis que cela pourrait vous attirer.

__ T'inquiète ! Moldur est un elfe brun. Non seulement il ne met presque jamais les pieds ici, mais les rares elfes qui ont affaire à lui ne peuvent pas le supporter...

Ils s'interrompent en avisant deux jolies elfes qui discutent assises sur le rebord du cloître. Elles leur font signe de la main et se lèvent. L'un des jeunes vous prend alors par le bras.

__ C'est pas tout ça, mais nous on n'a rien à faire ici. On va prendre un verre au pub avec nos amies. Vous vous joignez à nous ?

Si vous décidez d'accompagner le groupe, allez au **164**. Sinon vous remerciez les jeunes pour leur aide et vous prenez le chemin de la bibliothèque qui s'ouvre sur votre droite. L'un d'eux se propose même de vous accompagner jusqu'à l'entrée au **190**.

95

Vous n'avez aucun idée de l'utilité que peuvent avoir ces fleurs, leur robe sombre et veloutée vous paraît un peu inquiétante. Il se peut qu'au cours de votre mission vous soyez amené à en apprendre plus sur ces fleurs. Lorsque ce moment sera arrivé vous ajouterez 12 au paragraphe où vous vous trouverez. Pour l'instant vous retournez à votre entrevue avec la sorcière au **122**.

96

Vous fouillez dans votre besace pour en extraire la fleur pourpre dérobée chez la sorcière.

— Est-ce que vous savez si cette fleur a des propriétés magiques ?

Vous la tenez délicatement sous l'oeil de l'alchimiste qui s'en rapproche et la porte à son nez. Il ferme les yeux et hume l'odeur des pétales séchés.

— C'est une simple fleur nécrophage, elle pousse dans les cimetières. Elle n'a pas de vertu extraordinaire mais elle permet d'éloigner certains nuisibles des plantations. Je pourrais en faire un insecticide mais je ne vois pas à quoi cela vous servirait. Bon, je peux vous en proposer 2 pièces d'or

parce que ce n'est pas si facile à trouver...

Et sur ces mots il retourne à l'observation de sa fleur qui s'est développée de plusieurs centimètres durant votre échange. Il vous tourne le dos et semble s'être complètement désintéressé de la conversation.

— Ca marche, ça marche ! La vitesse de croissance est encore multipliée par deux, hé, hé...

Si vous souhaitez faire affaire avec Inn-Râh, vous pouvez lui laisser la fleur contre deux pièces d'or, sinon vous décidez de la garder en espérant lui trouver un autre usage.

Retournez maintenant au **76 - Rencontres**.

97

Alors que vous examinez les corps, vous entendez des bruits de pas et des tintements d'armures qui descendent vers la crypte. Vous vous précipitez vers une alcôve qui est tenue dans la pénombre sur la paroi dans laquelle débouche l'escalier. Au bout de quelques instants vous voyez se profiler les silhouettes de deux elfes noirs casqués. Si vous souhaitez les attaquer immédiatement, rendez-vous au **115**, si vous préférez vous tenir caché, allez au **53**.

98

Les vibrations bénéfiques des cornes de Snattacat vous bercent doucement et vous glissez dans un sommeil réparateur. Vous n'êtes plus maintenant sous influence de la Magie Noire. Les sœurs Vervère ouvrent au matin la lourde porte qui scelle la caverne et viennent ramasser les dormeurs convalescents de la cellule pour les installer dans un lit de l'hospice. Notez donc qu'au prochain tour vous serez à l'hospice, puis retournez au **Obis**.

99

Lorsque vous évoquez l'activité de la Ligue Communale en espérant sensibiliser l'alchimiste à votre cause, son visage s'empourpre et il vous crie dessus d'une voix suraigue :

— Vous êtes les saboteurs ! C'est vous qui avez désactivé le cristal. A cause de vous je n'ai plus le moyen de mener mes expériences correctement. La production agricole va s'effondrer, je...

Ses bras s'agitent en tous sens et soudain son regard s'arrête sur les plantes dont les tiges souples ondoient au rebord de la fenêtre. Vous remarquez en particulier une ronce dont les feuilles dentelées s'ouvrent et se ferment dans un cliquetis de lames de ciseaux.

— Heureusement j'ai toujours mes petites. Elles vont vous donner une bonne leçon, croyez-moi.

Les tiges tentaculaires descendent le long de la paroi et serpentent jusqu'à vous dans un ballet menaçant. Soudain elles se jettent sur vous, frappant de plusieurs côtés à la fois. Il va vous falloir affronter les plantes d'Inn-Râh, lui-même n'étant pas un adversaire dangereux.

PLANTES FORCE 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **177**, sinon les villageois vous accompagneront à l'hospice.

100 – Le pickpocket

Si vous n'avez aucun objet de valeur sur vous (ne comptez pas la nourriture, les objets que vous ne pouvez pas vendre, ni votre arme principale, mais comptez les Pièces d'Or), rendez-vous au **112**, sinon allez au **90**.

101

Les paroles du monstre vous font songer à cette algue séchée que vous avez subtilisée chez la sorcière et rangée dans votre sacoche. Vous la brandissez sous ses yeux exorbités et le soleil la traverse à cet instant

d'un rayon opalin.

« Oui. L'algue bleue. Je pense bien que c'est celle là. J'avais vu son dessin dans les grimoires d'Inn-Râh. Il faudrait lui montrer pour savoir si il veut m'aider. Mais il ne voudra pas ! »

Sa bouche s'anime d'un rictus effrayant qui trahit chez le monstre une colère incontrôlable. Vous lui demandez où habite l'alchimiste.

« Inn-Râh ! Il est reclus dans une maison au nord, avant les marécages. »

Vous lui promettez de faire tout votre possible pour trouver l'alchimiste et le convaincre d'élaborer un remède à son mal. Le monstre ému vous serre entre ses mandibules avant de vous emboîter le pas jusqu'au quartier général. Si vous parlez de l'algue bleue à Inn-Râh, souvenez vous que vous avez noté le mot-clé *Promesse* !

Et maintenant retournez au **Obis**.

102

Vous êtes parvenu à terrasser le monstre et la population du quartier est désormais soulagée. En conséquence vous ajoutez 1 point à votre contrôle sur le quartier et vous éliminez le monstre des

personnages présents dans la cité pour les prochaines journées.

Retournez au **Obis**.

103

Il vous arrache le livre des mains et s'immobilise aussitôt, les yeux écarquillés, plongé dans une transe inquiétante. Vous percevez peu à peu une vibration qui semble émaner du livre et se propage à ses doigts, puis ses poignets noueux, et qui finalement éclate comme une décharge électrique, propulsant son corps en arrière de plusieurs pas. Le choc l'a sorti de sa transe et le vieil homme vous sourit maintenant tranquillement.

Il vous rend le livre précautionneusement :

« Vous avez de la chance, vous avez rencontré un avatar de Yaz et il vous a confié une mission de la plus haute importance. Vous savez que Yaz est un Sorcier Missionneur, le plus grand de tous. Lorsqu'il a été vaincu par les Mages Noirs ils n'ont pu le détruire complètement. Ils l'ont seulement propulsé dans une dimension inaccessible. Mais la Magie de Yaz est tellement puissante qu'il peut s'en échapper occasionnellement, surtout si on l'aide. Comme ce livre lui a appartenu, j'ai pu établir le contact avec lui

via un sortilège d'invocation. Ma magie va rester active encore plusieurs jours, si vous voulez rentrer en contact avec Yaz profitez-en. Mais ne gâchez pas cette occasion ! »

Si par la suite vous décidez de rentrer en contact avec Yaz, il faut bien sûr pour cela que vous soyez muni du Manuel. Alors vous vous rendez au paragraphe **140** en notant bien le paragraphe où vous vous trouverez à ce moment là pour y retourner ensuite.

Si maintenant le charisme de votre groupe ajouté au contrôle du quartier des magiciens est au moins égal à 6, rendez-vous au **87**, sinon allez au **495**.

104

Sa face ronde... Vous la reconnaîtriez à cent mètres cette tête qu'au hameau on appelait « face de lune », et ses deux verrues plantées sur la joue et le front. Vous revoyez les enfants qui s'amusaient à vous jeter des cailloux de loin lorsque vous passiez tous deux sur le chemin pour aller à la cité. Ils avaient peur et ils n'avaient pas tort mais à l'époque vous preniez sa défense en expliquant que sa science apporterait la prospérité aux paysans.

Vous comprenez qu'il vous a reconnu lorsqu'une grimace effrayée tord ses lèvres et une nouvelle fois la

haine vous submerge. Vous déployez un mandibule et l'attrapez par le cou jusqu'à l'écraser contre le plafond vermoulu de sa cabane. Et vous serrez. Plus fort. C'est finalement un corps mou et désarticulé que vous laissez retomber sur le sol. Vous ne vous sentez pas soulagé, seulement épuisé physiquement et mentalement.

Ce forfait vous fait toutefois gagner 1 point de contrôle sur le Donjon et 1 point de contrôle chez les Paysans.

Rendez-vous maintenant au **213**.

105

Vous vous approchez de la jeune plante qui continue sa croissance le long de la table puis court en bourgeonnant autour de son pied pour venir finalement lécher le bas de vos chaussures.

— Oui, votre science est très intéressante. C'est certainement la gâcher que de la mettre au service d'un tel despote. Vous dites que vous avez révolutionné les techniques paysannes. Mais est-ce que vous avez vu tous ces malheureux jetés sur les chemins parce que leur travail ne sert plus à rien ? Vous ne savez pas comment quelques propriétaires volent les terres et finissent par s'engraisser sur le dos

des autres avec la bénédiction de votre seigneur ? Que peut votre science contre ça ?

Vous l'avez visiblement embarrassé. Il se tortille les mains et un reniflement compulsif tord ses narines tandis qu'il cherche une réponse.

— Certes. Ma science n'a pas réponse à tout. Mais j'avance. Je réussis à dépasser la Magie Noire, à la comprendre. Il est possible de faire de grandes choses, de très grandes choses ! Comment ne pas croire que cela rendra la vie meilleure ?

— Pour améliorer les choses il faut mettre la science au service d'un but social, pas au service d'elle-même. Et pas à la botte de Gataaz ou de ceux qui lui succéderont, qui exploiteront toutes ces connaissances pour créer des armes, emprisonner les corps et les âmes dans votre technique.

Inn-Râh s'assoit sur un petit tabouret et réfléchit.

— Si vous pensez vraiment pouvoir mettre fin à la tyrannie de Gataaz, je veux bien vous aider. Je suis fatigué aussi d'être un exclu, celui dont tout le monde a peur vous savez. J'ai envie d'apprendre, de comprendre, d'essayer. Mais si je ne reçois en retour que la haine ou au mieux la crainte c'est que je dois me tromper quelque part.

Notez que maintenant Inn-Râh est votre allié. Son

soutien précieux augmente d'1 point votre contrôle sur le Donjon, en revanche il diminue d'1 point votre contrôle chez les paysans. Vous pouvez maintenant prendre congé de lui et retourner au **76 - Rencontres**.

106

Vous empoignez le trousseau et essayez les clés une à une, mû par un étrange pressentiment. Ce jeu de clés devait en effet appartenir à quelqu'un qui connaissait bien Inn-Râh et seuls les trolls savent comment il est arrivé jusque là où vous l'avez trouvé : en effet, à votre troisième tentative vous parvenez à ouvrir la porte sans difficulté. Vous ne prenez pas le temps de méditer cette chance surprenante et pénétrez aussitôt dans les lieux. Dans la cheminée le chaudron crache toujours cette étrange vapeur teintée d'azur mais vous préférez ne pas vous en approcher ne sachant pas quelle mixture il renferme. Vous vous dirigez vers l'imposante table centrale qui accueille le matériel de l'alchimiste. Si vous avez déjà fouillé le repaire de l'alchimiste vous n'y trouverez rien de plus intéressant que ce que vous avez déjà emporté et vous retournez au **76 - Rencontres** . Si vous avez noté le mot-clé *Trappe* vous pouvez cependant vous rendre au **81**.

Sinon rendez-vous au **213**.

107

Vous avez jugé que pour essayer d'approcher Gataaz sans dommage il était habile de prendre l'apparence de son prévôt, Guedayrin. Vous vous frayez un passage parmi vos compagnons et le flattez d'une voix chevrotante :

« Seigneur, je suis venu vous parler en faveur de la Ligue... je ne pense pas que ces gens représentent un réel danger pour votre pouvoir ! »

Vous vous approchez de lui progressivement.

Rendez-vous au **445**.

108

Si vous avez un commerçant allergique à la Magie Noire dans votre groupe, vous pouvez aller au **514**. Sinon lisez la suite de ce paragraphe.

Pour aujourd'hui vous avez le temps de visiter trois commerçants. Choisissez-les donc bien parmi la liste qui suit :

- Marchand de primeurs (**41**)
- Armurier (**238**)

- Prêteur sur gages (**4**)
- Libraire (**295**)
- Cordonnier (**161**)
- Bazar (**553**)

Notez que vous pouvez bénéficier de réductions chez les commerçants grâce à l'influence que peut avoir la Ligue dans ce quartier. Vous disposez d'un bon d'1 pièce d'or de rabais pour chaque point de contrôle sur le quartier. Vous pouvez donc calculer maintenant ce pécule valable pour vos achats d'aujourd'hui **dans leur globalité**. Malheureusement les commerçants ne sont pas des philanthropes non plus, pour chaque commerce visité vous devez dépenser au moins 2 pièces d'or pour utiliser tout ou partie de vos bons chez ce commerçant. Si vous n'avez pas utilisé tous vos bons à cette visite, vous ne pourrez pas les conserver pour une prochaine visite, mais à ce moment là bien sûr vous recevrez de nouveaux bons !

Si vous avez déjà visité trois commerçants ou si vous désirez mettre un terme à vos achats, retournez au **76 - Rencontres**.

Vous vous approchez du troll qui retourne consciencieusement un tas puant avec une fourche. Vous lui demandez ce qu'il est en train de faire.

— Ca, mon gars, c'est mon compost. Je mélange la paille et les déchets humides, tu vois. Pour éviter d'attirer les mouches.

Il enfouit sa main au bas du monticule et en sort une motte de terreau qu'il effrite doucement entre ses doigts.

— C'est noir et c'est vivant. Ca veut dire que c'est prêt, tu vois. Ca fait du bel engrais.

Si vous n'avez pas de personnage sous influence de la Magie Noire dans votre groupe et si c'est la première fois que vous lui parlez, rendez-vous au **407**, sinon rendez-vous au **195**.

110-La geôle

Le soleil filtre à travers le soupirail qui sert de fenêtre à votre cellule. C'est un soleil d'après-midi et à vrai dire vous ne savez plus exactement à quelle heure vous vous êtes réveillé. Votre estomac qui gronde vous rappelle quand même que vous n'avez pas déjeuné. Vous redressez votre colonne vertébrale pour

trouver une position confortable contre les pierres suintant l'humidité et vous dévisagez vos compagnons de cellule. Certains sont visiblement là depuis des années, dénudés et hagards, ils jouent avec leurs pieds ou psalmodient des prières.

Si un garde est parmi vous allez au **464** sans lire la suite.

Si vous avez déjà noté le mot-clé *Alerte* allez au **346** sans lire la suite.

Des bruits de pas se font entendre dans le couloir et tous vous vous amassez contre la grille comme une meute affamée. Un garde replet apparaît portant une torche d'une main et traînant de l'autre une marmite qu'il pose lourdement à terre. L'odeur de la soupe fait gargouiller votre ventre. Vous tendez comme les autres votre gamelle en bois lorsque la louche se faufile entre les barreaux et, si vous n'êtes pas le premier servi, vous répétez le geste avec frénésie. Lorsqu'il a servi tout son monde un sourire presque tendre illumine la face de votre geôlier comme s'il vous avait véritablement adoptés comme ses animaux de compagnie. Il se baisse pour refermer le couvercle de la marmite, les clés battant à la ceinture, et il vous tourne le dos pour reprendre sa tournée. Il y a d'autres cachots comme le vôtre qui réclament maintenant à grands coups de gamelles contre les barreaux.

Vous le regardez s'éloigner en engloutissant votre potage et en vous demandant comment vous pourriez bien vous sortir de là. Si un mage est dans votre groupe vous pouvez aller au **374**.

Sinon la seule idée qui vous vient à l'esprit serait de forcer la porte.

Si vous désirez suivre cette idée, vous organisez un conciliabule avec vos camarades de cellule en leur expliquant que si vous vous projetez en groupe contre la grille régulièrement vous avez une chance de la faire céder sous vos efforts répétés. Si le charisme total de vos personnages au cachot dépasse 3, rendez-vous au **236**, sinon allez au **245**.

Si vous préférez attendre dans le cachot des événements plus favorables, retournez au **0bis**.

Dans tous les cas rappelez vous que vous n'avez pas besoin de nourrir vos personnages au cachot.

111

Un objet attire votre attention. Vous le prenez précautionneusement entre vos doigts. Pas de doute, il s'agit d'un appeau à Sylvires en bambou. Ces appeaux ont très longtemps été utilisés par les paysans pour combattre les rhinoptères qui ravageaient les récoltes

de blé. L'utilisation de la Magie Noire a rendu cet instrument inutile et il a sans doute été jeté pour cette raison . C'est tout de même un objet remarquablement travaillé et vous pouvez le prendre dans votre besace. Rendez-vous au **14**.

112

— Hé ben t'es fauché toi !

Un gnome a surgi à vos côtés. Il est affublé d'un drôle de bonnet à grelot qui tinte au rythme de ses grimaces. Vous sursautez parce que vous ne vous étiez pas rendu compte de sa présence.

— C'est pas vraiment rigolo de faire les poches à des gars comme toi !

Il vous tend un lacet de cuir qui sert à nouer votre besace et qu'il vous avait subtilisé. Vous partez d'un grand éclat de rire.

— En effet, tu n'as pas gagné ta journée avec ça.

— On m'appelle Trousse-La-Poche. Tu ne serais pas aussi malandrin, par hasard ?

— Disons que nous sommes tout un groupe. Mais nous ne dévalisons que les rupins.

— C'est louable mais c'est bien périlleux. C'est

tellement plus facile de voler les pauvres.

Si le charisme de votre groupe dépasse 3 (ou si vous voulez utiliser un sortilège de contrôle), rendez-vous au **182**, sinon allez au **73**.

113

Les elfes sont très réputés pour leurs connaissances sur les animaux et les plantes qui règnent à la surface de Titan mais leur érudition n'embrasse pas la vie des mers et des océans. Il n'est donc pas surprenant de ne trouver dans cette bibliothèque que des ouvrages très généraux et aucun recensement des algues marines. Seules quelques descriptions des rivières d'Allansia ont un rapport lointain avec ce que vous recherchez mais sans surprise l'algue bleue n'y figure pas.

Lorsque vous aurez fini vos recherches, notez le mot-clé *Botanique* et retournez au **76 - Rencontres** .

114

Vous comprenez très vite que votre interlocuteur ne l'entend pas de cette oreille. Il appelle deux de ses congénères à la rescousse. Leur envergure ne présage rien de bon mais vous êtes maintenant obligé de vous battre.

TROLLS FORCE 8

Si vous êtes vainqueur vous pouvez ajouter simplement l'objet à votre feuille d'aventure, sinon votre porte-parole se retrouve à l'hospice. Heureusement pour vous les soldats du Donjon ne se déplacent pas au quartier des Trolls pour une simple rixe.

Dans tous les cas votre entêtement vous fait perdre 2 point de contrôle sur le quartier des Trolls.

Rendez-vous maintenant au **76 - Rencontres**.

115

Vous surgissez de votre cachette et entamez le combat contre les deux elfes noirs. Si l'un de vous a bu de l'hypocras aujourd'hui, allez au **15**.

ELFES NOIRS FORCE si Magie Noire active 10
sinon 6

Si vous disposez d'un arc et de flèches et d'au moins deux personnages, alors votre archer a le temps d'éliminer un soldat d'un tir rapproché avant le combat au corps à corps. Dans ce cas vous n'avez qu'un elfe à combattre, mais notez que le tireur est handicapé d'1 point de Force pour le combat et n'oubliez pas de retrancher une flèche à son équipement. Si vous

remportez le combat, allez au **136**.

Sinon vos personnages sont tous traînés en prison par les soldats de l'empire de Fang.

116

Alors que le bourdonnement dans votre crâne était en train de s'apaiser, vous sentez soudain un poing sombre transpercer votre poitrine et enserrer votre cœur. Vous vous tordez de douleur et vos hurlements terrifient les autres malheureux prisonniers de la cellule de décontamination. Tous vos muscles se tendent et paraissent sur le point d'exploser. Une nouvelle vague de douleur vous submerge, vous tombez inconscient.

A votre réveil un sentiment étrange de soulagement vous envahit. Le charbon qui a remplacé votre cœur irradie maintenant une chaleur bienfaisante dans tout votre corps. Vous attendez calmement que les geôliers viennent vous délivrer en adressant un sourire malin à vos compagnons de cellule inquiets. Vous êtes devenu un elfe noir.

Notez que vous avez perdu un membre de la Ligue. Concernant les autres membres de votre groupe qui seraient dans la cellule, allez au **98** ou retournez directement au **Obis** si plus personne n'est présent.

117

Vous expliquez au préposé que vous souhaitez seulement consulter quelques ouvrages à la bibliothèque et que la tradition elfienne veut que la bibliothèque puisse être ouverte à tous les membres de la communauté. Il acquiesce pensivement et se lève pour vous accompagner jusqu'à la salle de bibliothèque de l'autre côté du grand salon qui fait office d'entrée. Rendez-vous au **190**,

118

Vous êtes surpris d'entendre la créature vous adresser la parole dans une langue parfaitement intelligible. Elle entreprend de vous raconter son histoire :

« J'étais un paysan avant et je cultivais le blé à l'Est de New Coven, un peu avant la forêt, jusqu'à ce que j'entre au service d'Inn-Râh l'alchimiste. Il essayait de combiner les effets du cristal des elfes noirs avec les techniques d'hybridation marrangha des plantes, c'est tout ce que j'ai compris de ses expériences... Un jour il m'a présenté une nouvelle fiole et m'a demandé si je pouvais m'occuper d'asperger les plantes avec. Je l'ai fait régulièrement, en respectant ses doses. Au bout d'une semaine les plantes avaient toutes muté et Inn-Râh était enthousiaste, il commençait à recueillir des

boutures pour ses expériences. Mais un jour la fiole m'a échappé et le liquide s'est renversé sur moi... deux heures de souffrances. Vous n'avez jamais senti quelque chose pousser à l'intérieur de votre chair? Oesterup vous en garde ! Regardez le résultat !

Après tout le monde m'a rejeté, la communauté paysanne, la famille... et le pire c'est quand j'essaie de les prévenir des dangers de la magie d'Inn-Râh. Ils ne veulent rien entendre ! C'est qu'ils l'utilisent tous, vous comprenez, ils ne peuvent plus s'en passer, ils ne savent même plus comment on cultive un champ ! Pour ceux qui en ont encore un... »

La douleur du monstre vagabond vous touche et vous comprenez qu'il est rejeté autant pour son apparence que pour les idées qu'il veut défendre. Vous dites que vous êtes prêt à l'aider et vous lui demandez s'il n'existe pas un remède à son mal.

« Mon mal n'est pas le pire. Il faudrait soigner la terre et les plantes d'abord, mettre fin à leur folie. Mais pour moi, il paraît qu'il existe une algue des mers du sud qui pourrait me soulager. On dit qu'elle a des reflets bleus. Mais je crois que seul Inn-Râh avec ses connaissances saurait comment la préparer, et ça m'étonnerait que ça l'intéresse. »

Si vous avez une algue bleue sur vous, vous saurez où

vous rendre pour la montrer au monstre vagabond.

Sinon vous serrez un tentacule amicalement et proposez à la créature de se joindre à la Ligue. Vous lui expliquez que mettre fin à l'oppression de Gataaz est le meilleur moyen de convaincre les paysans de revenir à des méthodes de culture raisonnables.

Le monstre vagabond n'en demande pas tant. Il s'empresse de ramasser vos affaires et d'emboîter gauchement votre pas sous le regard méfiant des passants. Vous gagnez un camarade mais vous perdez 1 point de contrôle sur le quartier où vous vous trouvez.

Compagnon MONSTRE VAGABOND FORCE 6

CHARISME -1

Son charisme de -1 vous handicape dans vos déplacements. Il ne peut se déplacer seul hors du quartier général tant qu'il n'a pas atteint un charisme d'au moins 0 qui lui permette d'être suffisamment familier aux habitants pour qu'ils surmontent leur peur instinctive. Par ailleurs le Monstre Vagabond est insensible à la Magie Noire, il ne peut donc se retrouver sous influence.

Retournez maintenant au **Obis**.

Vous explorez la crypte mais n'y découvrez rien d'autre de bien intéressant hormis des gravures sur les murs. Vous décidez donc de quitter les lieux. Vous pouvez en partant dérober une épée elfique (7 PO). Ces épées sont bien sûr dopées à la Magie Noire, elles vous permettent d'ajouter 3 points à la Force d'Attaque de celui qui la porte si la Magie Noire est active et 1 point sinon.

Si vous avez forcé la grille pour pénétrer dans la crypte, notez que le Mausolée est désormais condamné.

Rendez-vous maintenant au **76 - Rencontres**.

120 – Le monstre vagabond

Vous apercevez une forme pelotonnée dans une couverture au bas d'un mur. Tous les passants contournent ce périmètre avec soin comme s'ils craignaient une contagion.

Intrigué vous vous approchez et à ce moment une tête émerge des draps et vous fixe avec terreur. La créature vous dévisage de ses yeux sans cils et deux larmes visqueuses glissent sur les écailles de sa peau. Plus bas un mandibule jaunâtre s'approche de votre jambe.

Vous avez très probablement en face de vous le rejeton d'une lignée de marranghas, tant redoutés pour leur agressivité.

Est-ce que vous voulez vous débarrasser de cette créature **52** ou attendre la suite des événements **79**,

121

Vous vous jetez par surprise sur les deux soldats de Fang et vous parvenez à asséner un coup fatal au plus grand des deux qui était occupé à refermer la porte de pierre. Vous devez maintenant faire face à son compagnon qui se frotte nerveusement le nez du revers de son gant clouté. Planté sur le sol, il tient son épée à deux bras et attend votre assaut.

Si l'un de vous a bu de l'hypocras aujourd'hui, rendez-vous au **143**, sinon allez au **65**.

122

Vous pensez que c'est le bon moment d'évoquer le Manuel et la reconstitution de la Ligue Communale Révolutionnaire. Elle semble alors oublier son réquisitoire et fait deux pas vers vous, lentement, les yeux plissés par un sourire malin.

— J'ai entendu parler de ce livre, oui, j'en ai entendu

parler. C'est une mission très importante qui vous a été assignée. Oui, d'ailleurs...

Elle fait volte face et se précipite pour fouiller dans le tiroir de son bureau. A ce moment elle ne fait plus du tout attention à vous.

« Je l'ai mise où, c'est ça qu'il vous faut alors... » Fébrilement elle jette par terre le contenu du tiroir, une patte de poulet, un œil vitrifié, une langue de serpent, une corne dorée... Enfin elle pose au creux de sa main une perle de cristal dont un bref scintillement suffit à vous éblouir.

__ Une larme de licorne ! Ce n'est plus si facile à trouver, vous savez... vous pourrez demander à mes sœurs.

Puis elle part d'un grand éclat de rire.

__ Mes sœurs, ha ha ! Mais il y a peu de chances que vous les rencontriez. Tenez.

Elle vous tend la larme de cristal et vous hésitez, ne sachant pas en quoi elle pourrait vous être utile.

__ Ah, mais prenez-la à la fin ! Ca ne mord pas. Il n'y a qu'avec ça que vous pouvez neutraliser le Cristal Noir. Dites moi comment vous comptez libérer les habitants de New Coven si vous ne savez pas lutter contre le Cristal Noir ?

Elle hausse les épaules et vous ne savez pas quoi lui répondre. Vous empochez la larme de licorne (8 P.O.) et aussitôt elle vous congédie d'un geste appuyé qui tient presque du coup de balai. Vous ne savez peut-être pas encore à quoi peut correspondre le Cristal Noir, mais lorsque vous penserez être en sa présence ajoutez au paragraphe où vous vous trouverez le nombre correspondant aux deux derniers chiffres du paragraphe. Vous saurez alors s'il est temps d'utiliser la larme de licorne. Si ce n'est pas le cas vous retournerez au paragraphe d'où vous venez.

Rendez-vous au **76 - Rencontres**.

123

Alors que la plupart des habitants de la cité sont brûlés à leur mort ou simplement jetés dans des fosses communes, les elfes sont les seuls à jouir du privilège d'entretenir un cimetière. Celui-ci est divisé en trois parcelles, un carré de pierres tombales pour les inhumations classiques, un espace pour ceux qui souhaitent respecter les coutumes des elfes sylvains, et enfin un mausolée réservé aux elfes noirs.

Si vous voulez examiner les pierres tombales, rendez-vous au **555**, si vous préférez vous recueillir avec les elfes sylvains, rendez-vous au **160**, si enfin vous

souhaitez visiter le mausolée allez au **72** (sauf si vous avez noté que le mausolée était condamné).

124

Maintenant que vous vous êtes débarrassé des deux soldats, vous pouvez examiner plus attentivement la niche où le cristal noir luit de son éclat inquiétant. L'ardeur de son feu est tellement vive que vous devez reculer de peur de subir de véritables brûlures.

Ne sachant que faire devant ce phénomène qui vous dépasse, vous décidez de refermer prudemment la lourde porte de pierre. Les bas-reliefs qui ornent ce disque semblent décrire d'anciennes batailles appartenant à la mythologie de l'Empire elfien. Après les avoir scrutées attentivement vous décidez qu'il est plus que temps de quitter les lieux. Auparavant vous pouvez si vous le souhaitez ramasser une épée elfique (7 PO). Ces armes sont dopées à la Magie Noire, elles augmentent votre force d'attaque de 3 points si la Magie Noire est active et 1 point sinon. Tous les membres de votre groupe sont maintenant sous l'influence de la Magie Noire. Ceux qui l'étaient déjà doivent aller en cellule de décontamination à l'hospice.

Notez pour finir que suite à votre intrusion le

Mausolée est désormais condamné et rendez-vous au **76 - Rencontres**. Si vous n'avez plus de personnage dans votre groupe, retournez au **0bis**.

125

Tandis que le garde avait le dos tourné vous avez pu mettre à profit vos talents de pickpocket. C'est un vieux fil de fer que vous dissimulez sur vous que vous avez utilisé comme crochet pour subtiliser le trousseau et le ramener jusqu'à vous. C'est l'émoi dans le cachot et vos compagnons d'infortune trépignent d'impatience mais vous leur faites comprendre qu'il est plus sage d'attendre la fin de la tournée pour s'échapper.

Quand les derniers repas ont été servis vous entendez les pas du geôlier qui remontent l'escalier et le cognement de la marmite vide qui retourne à la cuisine. Vous essayez alors les clés une à une, avec discrétion, et vous finissez par ouvrir la grille. Vous craignez alors que des hurlement de joie ne vous trahissent mais la tension a gagné tout le groupe qui se faufile silencieusement à votre suite dans le couloir.

Lorsque vous passez devant les autres cellules en revanche le boucan reprend, les prisonniers vous

exhortent à venir les libérer. Vous leur tendez le jeu de clés et tandis que vous vous hâtez vers la sortie les cachots se vident un à un et c'est maintenant un groupe d'une trentaine d'individus qui s'ébranle le long des couloirs ténébreux. Vous prenez le même chemin que le garde, qui mène à une volée de marches taillées dans la pierre. Le fumet des cuisines vous titille déjà les narines. Votre initiative vous permet de gagner 2 points de contrôle sur les bas-quartiers. De plus certains des détenus libérés décident de rejoindre votre groupe et vous pouvez ajouter 4 points de Force à ce groupe dorénavant. Notez le mot-clé *Alerte* et notez que vous avez des personnages *En Attente* dans le Donjon. Rendez-vous au **Obis**.

126

Vous sortez la larme de licorne de votre sac et aussitôt elle se met à vibrer pour finalement exploser en une pluie de cristaux qui s'abat dans la crypte. Avant de retomber au sol, les cristaux se rassemblent soudainement en une multitude de petits tourbillons qui plongent simultanément au cœur des cadavres. Le phénomène engendre une lumière éblouissante qui vous oblige à vous protéger les yeux. Lorsque vous pouvez à nouveau ouvrir les yeux vous constatez qu'il ne reste plus dans la pièce qu'une volée de cendres

éparses et que les corps et les cristaux noirs se sont volatilisés. Vous venez de détruire une puissante réserve de Magie Noire et cet acte vous fait gagner 1 point de contrôle sur le quartier des elfes où les elfes noirs sont plus craints que respectés.

Suite à ce qui sera présenté comme du vandalisme, notez que le Mausolée des elfes noirs sera désormais condamné. Rendez-vous maintenant au **76 - Rencontres.**

127

C'est maintenant la fin de la journée. Tous les membres de la Ligue Communale retournent au quartier général se réchauffer autour d'un bon feu de bois. C'est l'occasion également de se restaurer et de recenser les impôts révolutionnaires qui ont été collectés.

Après avoir laissé vos camarades bénéficier d'une nuit de repos bien méritée, vous pouvez constituer vos groupes pour la nouvelle journée qui vous attend, en tenant bien compte de ceux qui sont bloqués à l'hospice ou en prison. N'oubliez pas d'activer les éventuels sortilèges dont vous disposez.

128

Le hameau dit de « Petite Loi » est connu pour avoir résisté obstinément à toutes les intimidations de Gataaz et ses sbires et vous vous attendez à trouver ici des alliés solides pour votre cause.

Un fermier d'âge mûr s'approche de vous, il arbore une barbe fine nouée par un lacet et vous toise d'un regard perçant.

— Que venez-vous faire ici ? On n'a pas besoin d'ennuis.

Vous vous lancez alors dans un rapide exposé de la reconstitution de la Ligue Communale et peu à peu les hommes et les femmes du village s'attroupent autour de vous. Si vous avez Inn-Râh comme allié, rendez-vous au **273**, si Inn-Râh est mort ou en fuite allez au **133**, sinon rendez-vous au **579**.

129

Tout à coup un groupe de corneilles que vous n'aviez pas remarqué surgit des frondaisons et vient s'abattre sur vous. Vous portez les mains à votre visage pour vous protéger des coups de bec et reculez sous les assauts des oiseaux. Si le monstre vagabond est parmi vous, allez au **187**. Sinon vous pouvez utiliser des

graines si vous en disposez (**198**) ou bien vous n'avez d'autre choix que de vous enfuir pour éviter de finir la journée à l'hospice (allez au **76 - Rencontres**).

130

Vous repérez un ouvrage très ancien qui répertorie les savoirs des elfes en matières d'herbes et de plantes. Pour tout ce qui touche à ce sujet en particulier vous savez que vous aurez du mal à trouver ailleurs des connaissances aussi complètes. Mais encore faut-il que vous sachiez ce que vous recherchez.

Si vous avez sur vous certaines plantes particulières, vous saurez certainement à quel paragraphe vous rendre pour vous renseigner sur leurs propriétés. Si vous n'avez rien de tout ça alors vous pouvez retourner au **190** pour consulter un autre livre ; ou bien vous pouvez continuer votre lecture de cet ouvrage pour vous cultiver et noter le mot-clé *Botanique* avant de quitter la bibliothèque et l'université (**76 - Rencontres**).

131

La mystérieuse créature ramasse ses affaires et s'éloigne silencieusement en claudiquant sous les regards inquiets des témoins. Il n'y a certainement pas

de quoi être fier de votre réaction mais elle vous vaut la reconnaissance soulagée des habitants du quartier. Si votre contrôle sur le quartier ne dépasse pas déjà 1, vous pouvez ajouter un point de contrôle.

Retournez au **Obis**.

132

Vous prenez une route qui sillonne les collines au nord des murailles de New Coven et vous arrivez bientôt en vue d'un hameau. Il s'agit certainement de ces fermiers qui ont choisi de conserver des exploitations traditionnelles, mélangeant les cultures potagères, l'élevage de poules et de chèvres, les vergers et quelques céréales rustiques pour faire leur pain. Le chemin continue ensuite vers le nord-ouest et longe la Forêt des Araignées jusqu'à une baraque isolée dont la cheminée crache une étrange fumée bleue. Est-ce que vous souhaitez visiter le hameau **210** ou continuer votre route vers l'étrange bicoque **175** ?

133

Les villageois vous sont infiniment reconnaissants de les avoir débarrassés de la présence néfaste d'Inn-Râh. Un vieil homme à la stature imposante vous gratifie d'une ferme accolade et il vous invite à l'accompagner

jusqu'à sa maison. Les autres l'appellent Geïn et semblent lui témoigner beaucoup de respect

— Vous comprenez, vous dit-il, avec ses expériences Inn-Râh dérègle le fonctionnement de la nature. Nous résistons comme nous pouvons mais peu à peu la Magie Noire contamine notre sol. Nous nous battons visiblement pour la même cause et je suis sûr que nous pouvons vous aider.

Votre visite ici vous fait gagner 1 point de contrôle sur le quartier des paysans.

Après ces préliminaires, Geïn vous invite ensuite dans sa ferme. Avant de pénétrer dans sa cuisine, il vous propose de visiter le potager.

Si la Magie Noire est encore active chez les paysans, allez au **241**, sinon rendez-vous au **64**.

134

Vous vous dites que vous n'êtes pas en position de vous opposer aux prêtres de la Traversée, aussi vous vous agenouillez et baissez le regard à l'instar de tous ceux qui vous entourent.

Au bout de longues minutes d'attente dans un silence éprouvant, vous sentez la paume d'une main qui appuie sur votre front. Un éclair de douleur vous fait

tressaillir puis il se dissipe et vous ne ressentez bientôt qu'une vague brûlure qui irradie au-dessus de l'arête de votre nez.

« Relevez-la tête. Maintenant vous êtes purs... Vous pouvez visiter le Temple. »

Et sur ces mots il tranche d'un revers d'épée la tête de la statuette qu'il tenait toujours au bout de son bras. La boule de bois décapitée s'en va rouler jusqu'à vos pieds.

Notez que tous vos personnages présents dans cette gargote sont marqués du Sceau de la Traversée (sauf les Trolls que les prêtres refusent de marquer) et que leur niveau d'irradiation est augmenté d'un point. Par ailleurs vous perdez 1 point de contrôle sur le quartier des elfes pour votre attitude servile.

Lorsque vous ressortez du caveau l'heure est déjà très avancée et vous n'avez plus le temps de faire de rencontre pour ce soir. Retournez directement au **Obis**.

135

La femme tient le trognon de pomme entre ses doigts.

« C'est vous qui leur avez donné ça ? »

Vous acquiescez. Elle le jette sur le chemin devant la maison.

« Venez. Rentrez ! » Elle vous fait pénétrer dans la cabane sombre et l'humidité vous prend à la gorge. Les cinq enfants sont attablés autour de la marmite fumante et ils se disputent pour se servir.

« Désolée de vous recevoir dans ce gourbi mais on n'a pas mieux par ici. On vit dans la boue et la moisissure. Les hommes vont ramasser vos ordures et nous les femmes on s'occupe de la marmaille. Alors faut pas nous en vouloir, des fois ils vagabondent c'est sûr. Prenez un peu de soupe. »

Elle vous tend une gamelle. Le ragoût épais ne vous inspire pas tellement mais vous vous forcez à goûter. A votre grande surprise c'est succulent et vous comprenez soudain pourquoi les enfants se chamaillent toujours pour râcler le fond de marmite. Notez que les personnages de votre groupe ont déjà mangé et n'ont pas besoin de se restaurer ce soir.

« Vous savez madame, la condition de la femme ce n'est pas obligatoirement de s'occuper des enfants. »

Elle attrape un torchon, commence à essuyer les gamelles. Elle vous en tend une.

« Rangez ça en bas. Vous savez je ne me plains pas, ils sont mignons hein. Mais vous avez raison, oui, ce serait bien de pouvoir faire autre chose aussi. »

« Le monde va évoluer madame. Les trolls ne vont

pas rester dans cette saleté indéfiniment. Les femmes vont s'émanciper aussi. »

« Et qu'est-ce qui vous fait dire ça ? »

« C'est écrit dans le Manuel de la Ligue Communale. »

« Je ne sais pas lire. »

« Le premier pas vers l'émancipation c'est d'apprendre à lire ».

Elle s'assoit sur un tabouret et soupire.

« Ah. Ce serait bien. » Une petite vient se fourrer contre ses jambes et elle lui caresse les cheveux machinalement.

« Venez nous voir au quartier général de la ligue, c'est juste à côté. »

« Mais je n'ai pas le temps. »

« Vous trouverez le temps, c'est sûr. Ecoutez, vous laissez vos enfants au Quartier Général et vous pourrez nous aider dans nos activités. Le matin on prendra un peu de temps pour vous apprendre à lire. Et après, pourquoi pas, on pourrait ouvrir une école pour les enfants Trolls et vous leur enseignerez la lecture ?»

Ses yeux brillent maintenant d'envie et vous

comprenez que vous l'avez convaincue. Notez que la femme Troll fait maintenant partie de vos compagnons et retenez ses caractéristiques

Compagnon FEMME TROLL FORCE 3
CHARISME 1

Quant à ses enfants ils resteront au Quartier Général de la Ligue mais ils ne seront pas inutiles. Ces garnements sont particulièrement habiles au maniement de la fronde et en conséquence vous disposerez en permanence d'une Force de 3 au Quartier Général.

Vous quittez les baraquements alors que le soleil commence à décliner sur l'horizon. Rendez-vous au **76 - Rencontres** .

136

Une fois débarrassé des deux elfes noirs vous n'avez plus aucune raison de vous attarder en ces lieux. Avant de quitter le Mausolée vous avez tout de même l'opportunité, si vous le souhaitez, de dérober une épée elfique (7 PO). Cette épée est bien entendu dopée à la Magie Noire, elle vous permet d'ajouter 3 points à la Force d'Attaque de celui qui la porte si la magie noire est active et 1 point sinon. Comme bien évidemment votre visite ne sera pas passée inaperçue

notez que désormais le Mausolée est condamné.

Rendez-vous maintenant au **76 - Rencontres**.

137

Pendant que la sorcière fouille dans son tiroir, votre regard est attiré par trois bocaux alignés sur une étagère. Ils contiennent des plantes probablement conservées dans de l'alcool. Ne résistant pas à votre instinct, vous profitez de l'occasion pour glisser l'un des bocaux dans votre besace. Vous n'avez le temps d'en prendre qu'un seul.

Si vous choisissez celui contenant des fleurs pourpres, allez au **95**, si vous choisissez celui contenant des algues bleues allez au **171**.

Dans tous les cas la sorcière découvrira votre larcin après votre départ. Notez donc que vous perdez 1 point de contrôle sur le quartier des magiciens et que vous ne pourrez revenir à la roulotte, puis rendez-vous au **76 - Rencontres**.

138

Vous connaissez bien ce chemin et cette bicoque sordide où réside Inn-Râh l'alchimiste maudit du seigneur Gataaz. Vous y êtes venu plusieurs fois

recupérer les expériences ratées de sa marrangha botanique. Des êtres hybrides entre la plante et l'animal qui l'encombraient et que vous rameniez encagés dans votre roulotte pour les vendre au marché à des collectionneurs pervers ou bien comme mercenaires à un quelconque despote désireux de s'étendre sur les terres voisines.

Vous n'hésitez donc pas à frapper à sa porte même s'il est peu probable qu'Inn-Râh se souvienne de vous. Allez au **141**.

139

Le plus intéressant se trouve toutefois, au centre de la cave : un cristal noir de la taille d'un poing scellé sur un piédestal taillé à vif dans le roc. Un halo orangé lui fait comme une auréole et baigne la cave d'une lueur sourde et inquiétante, une lueur qui palpite régulièrement et semble à chaque battement propager une énergie maléfique jusqu'au delà des parois de terre qui vous entourent.

Il ne fait aucun doute que ce cristal est une source puissante de Magie Noire qui irrigue les cultures avoisinantes. Si vous n'avez pas d'idée pour arrêter ce flux, il vaut mieux pour vous quitter rapidement les lieux avant que les effets de la Magie Noire ne

deviennent irréversibles. Avant de partir vous pouvez toutefois emporter quelques rations du garde-manger de l'alchimiste : 2 points de nourriture bien évidemment contaminés par la Magie Noire que vous pouvez conserver au quartier général.

Toutes les personnes de votre groupe présents ici sont maintenant sous influence de la Magie Noire. Ceux qui étaient déjà sous influence de la Magie Noire doivent se rendre en cellule de décontamination à l'hospice.

Rendez-vous maintenant au **76 - Rencontres**. S'il reste plus de personnage dans votre groupe, retournez au **Obis**.

140

Vous vous souvenez de la manière dont le mage avait apposé ses mains sur le cuir de la couverture et vous imitez son geste en fermant les yeux. Aussitôt vous êtes emporté par une sorte d'éclair intérieur, le décor tourbillonne autour de vous, il vous semble même qu'il se fond en vous avant de se recomposer de manière complètement différente.

Un vieillard vous regarde derrière ses lunettes assis derrière une vieille table en chêne, il gratte une plume contre un parchemin à la lueur de sa chandelle et vous

voyez qu'il trace lentement les chiffres d'un numéro. Il vous sourit et il semble d'abord parler pour lui-même.

__ Cent quarante... le voilà. Il lui en aura fallu du temps.

Yaz s'interrompt et il vous jauge du regard. Il se lève alors, contourne lentement son bureau et vient à vos côtés. Il pose doucement sa main parcheminée contre votre poignet et vous sentez un fluide tiède vous parcourir.

__ Vous avez fini par me trouver, très bien. Et apparemment vous avez besoin de moi. J'espère que vous avez conscience que votre mission dépasse largement la cité de New Coven.

Vous acquiescez mécaniquement mais à vrai dire vous n'avez pas idée de quoi il parle. Instinctivement vous lui posez la première question qui vous vient à l'esprit : pourquoi vous ?

__ Pourquoi moi ? Humm... à vrai dire il faudrait le demander au sorcier qui vous a choisi. Mes consignes étaient claires : choisir parmi les créatures les plus quelconques qui soient ! Je suppose que vous correspondez à cette description...

Un peu vexé, vous faites quelques pas jusqu'aux rayons de l'imposante bibliothèque qui se dresse dans son dos. Passant un doigt contre le cuir poussiéreux

des volumes, vous lui demandez si c'est lui qui a écrit le Manuel.

— Ecrit ? Vous aurez remarqué, j'espère, que ce livre s'écrit tout seul... non, je l'ai créé simplement, pour le léguer aux créatures de Titan. Quand j'ai senti que ma magie était surpassée et que j'allais être défait par les Mages Noirs j'ai traversé une grande période de doute. J'avais essayé tellement longtemps de lutter contre le Chaos en soutenant les héros les plus valeureux dans les quêtes les plus folles ! Puis j'ai fini par comprendre que l'individu, aussi exceptionnel soit-il, ne serait jamais qu'une goutte d'eau dans l'océan de la création... seul on ne peut rien faire d'autre que repousser une échéance fatale. Avec l'esprit de la collectivité par contre on peut transmettre indéfiniment la force et le courage. Alors j'ai créé l'esprit de la Ligue et je l'ai consigné dans cet ouvrage pour qu'il brille à travers les âges. Puis j'ai dû me retirer dans les Plans Extérieurs.

Toutes ces informations viennent s'insérer dans le schéma que vous avez tracé dans votre tête depuis le début de la lecture du Manuel. Vous demandez alors à Yaz s'il a d'autres conseils quant à votre mission à New Coven. Il se gratte la barbe et réfléchit.

— Qu'est-ce que je pourrais bien vous dire ? Ah oui... essayez de trouver une étoile d'ambre rouge et amenez

là sous l'arbre de Galana, dans le cimetière des elfes. Oui, ce serait intéressant pour vous de rencontrer les membres de l'Ancienne Ligue...

Sur ces paroles, il relâche votre main. Dès que le contact cesse, vous sentez à nouveau que la pièce tourbillonne autour de vous. Tout juste avez vous le temps de noter les racines enchevêtrées qui vous entourent, formant voûtes et arcades, comme si le repaire du sorcier se situait à la base d'un arbre gigantesque.

Retournez au paragraphe d'où vous venez. La rencontre avec Yaz vous a fait gagner 5 points de charisme et l'effet de cet enchantement durera jusqu'à la fin de la journée. Profitez-en bien !

141

La porte en bois s'entrouvre et une face ronde émerge de la pénombre, perchée sur un petit corps voûté, les yeux plissés par la méfiance.

— Vous êtes qui ? Qu'est-ce que vous voulez à Inn-Râh ?

C'est le moment en effet de décider du ton que vous voulez donner à cette rencontre. Si le monstre vagabond est parmi vous, rendez-vous immédiatement au **104**.

Sinon et si la magie est désactivée chez les paysans allez au **99** Dans les autres cas, est-ce que vous souhaitez discuter avec Inn-Râh **84** ou voulez-vous l'attaquer **193**.

142

Vous vous dites que c'est certainement la bonne occasion de vous renseigner sur cette étrange fleur pourpre que vous vous êtes procurée chez la sorcière. Le livre des elfes est également un herbier qui contient des spécimens séchés de toutes les herbes recensées. Cela facilite votre recherche mais il vous faut bien une heure et quelques hésitations avant d'identifier clairement votre fleur.

« La coquette du crépuscule est une petite fleur pourpre qui s'épanouit dans les prés en automne lorsque les rayons du soleil se font rasants. Elle se reconnaît aisément à l'odeur puissante qu'elle dégage quand on frotte ses pétales et qui rappelle l'arôme du céleri. On l'appelle parfois Fleur du nécromant parce qu'elle possède la propriété d'aiguiser la pitié chez ceux qui ont été confrontés à la Magie Noire. La pitié de la coquette du crépuscule est réputée être la seule arme permettant d'exorciser le nécromant et de libérer son esprit.

Celui qui désire pratiquer cet exorcisme doit avoir lui-même été confronté suffisamment à la Magie Noire et doit avoir concocté un philtre à base d'huile essentielle de coquette du crépuscule. Pour extraire l'huile essentielle il faut être muni du matériel de distillation nécessaire et procéder de la manière suivante... »

Vous en savez suffisamment sur la fleur du nécromant. Notez les mot-clé *Philtre* et *Botanique*. Pour l'heure il est temps de quitter l'université et de vous rendre au **76 - Rencontres**,

143

L'elfe noir interrompt soudain le mouvement nerveux de sa main, le froncement de ses narines s'accroît et une expression de frayeur déforme tous ses traits. L'odeur délicieuse de l'alcool qui vous imprègne lui est insupportable. Il recule de plusieurs pas en essayant de maîtriser sa peur panique, mais pour finir il laisse tomber son épée sur le sol et se précipite en hurlant dans l'escalier.

Rendez-vous au **124**.

144

Si vous disposez d'un mage dans votre groupe,

rendez-vous au **271**, sinon allez au **21**.

145

Le troglodyte hausse les sourcils en vous fixant du regard et pousse un léger soupir.

« Bon, ça c'est pour gratter le charbon. Vous n'êtes jamais venu hein ? »

« Non, c'est la première fois »

« Alors le salaire c'est 1 pièce d'or ou 2 pièces d'or si vous prenez la double ration. »

« C'est quoi la double ration ? »

« Pas de questions... »

Seuls vos personnages dont la force est au moins égale à 2 peuvent pénétrer dans les forges, les autres retournent au quartier général.

Si vous choisissez la double ration le troglodyte vous tamponne le revers de la main. Vous pénétrez ensuite dans la galerie qui descend doucement vers le sous-sol de New Coven. Un coup de fouet claque juste au-dessus de votre dos et vous vous retournez en sursautant. Un orque à la mine antipathique vous jette un regard agressif. C'est le contremaître.

« Ramasse ça et file piocher ! »

Vous empoignez l'une des pioche alignées contre la paroi et suivez la direction que vous a indiquée l'orque et qui vous mène à une veine creusée à flanc de galerie où toutes sortes de créatures piochent à la lumière d'une lanterne posée au sol.

Un nain accoudé à un chariot à moitié rempli de charbon vous tend une pioche et vous conduit entre un troll et un Doragar qui vous jettent un sale œil, conscients que les jours prochains vous pouvez être une concurrence pour eux au recrutement.

Voulez-vous vous mettre au travail immédiatement **232**, tenter d'engager la conversation avec vos voisins (**196**) ou vous éclipser et aller explorer la mine plus avant (**286**)?

146

La grille a fini par céder sous votre poids et elle s'écrase contre le mur dans un grand fracas. Vous êtes un peu inquiet que ce vacarme n'attire l'attention mais le bâtiment et ses alentours semblent déserts. Rendez-vous au **63**.

147

Le philtre de pitié ne fonctionne qu'avec ceux qui ont

été confrontés à la Magie Noire. Si aucun des personnages de votre groupe n'est sous influence de la Magie Noire alors vous l'avez utilisée en vain. Il n'a aucun effet et vous devez le rayer de votre feuille d'aventure et retourner au **294** reprendre votre lecture là où vous l'avez interrompue.

Dans le cas contraire, l'absorption du philtre a un effet immédiat sur vos émotions. En voyant la puissance haineuse qui se dégage de l'ombre immense du nécromant, vous vous écroulez à genoux, le visage en larmes levé vers le ciel. Athanor interrompt ses imprécations et s'adresse à vous :

__ Pleutre ! Tu réclames ma pitié ?

__ Non, Athanor... je pleure votre misère !

Vos sanglots redoublent et le nécromant comprend soudain que vous ne cherchez pas à le tromper. Alors un phénomène incompréhensible se produit : la sombre colonne nuageuse se condense en une pluie fine et Athanor le nécromant laisse la place à une légère brume cotonneuse que le vent porte vers vous en hésitant. Vous entendez alors une voix résonner dans votre tête :

__ Tu m'as libéré. Sois-en remercié. Je suis l'esprit d'Aydeff, celui que Gataaz a transformé en Athanor le nécromant. Mes souvenirs sont comme cette brume :

ils se rassemblent et se dispersent sans cesse. Merci de m'accueillir...

Notez que le personnage qui a bu le philtre de pitié est maintenant habité par l'esprit d'Aydeff. Qui plus est votre exploit dans la centrale de production vous fait gagner 3 points de contrôle sur le Donjon et 2 points de contrôle sur le quartier des magiciens. Notez que la centrale est neutralisée (et vous n'avez pas à y retourner) mais que toutefois la disparition du nécromant ne neutralise pas la Magie Noire sur la cité si vous n'avez pas supprimé les accumulateurs qui ont stocké la Magie Noire.

Rendez-vous maintenant au **76 - Rencontres**.

148

Vous fouillez dans votre sac et en extrayez la larme de licorne. Aussitôt elle s'anime d'une intense vibration et s'échappe de vos mains pour s'élever d'un mètre dans les airs. Son éclat vibrillonnant atteint une intensité qui devient insupportable et vous fermez les yeux au moment même où elle éclate littéralement en milliers de gouttelettes. Tandis que vous vous protégez le visage vous entendez le grésillement sourd d'un brasier qu'on étouffe et lorsque vous découvrez enfin vos yeux seules les torches fichées aux murs

projetent désormais leur éclat dans la crypte. Dans la niche de pierre le cristal noir a été réduit à l'état de cendres et les corps gisants des elfes noirs ont été également pulvérisés dans votre dos.

Lorsque vous retrouverez la rue vous vous rendrez vite compte que vous venez d'anéantir le transmetteur central de Magie Noire à partir duquel celle-ci était distribuée dans tous les quartiers. La Magie Noire est désormais inactive à l'exception du quartier des magiciens. Par ailleurs vous avez également détruit un stock important de cristaux qui servait à alimenter le transmetteur, celui-ci ne pourra certainement pas être remis en route avant la fin de la semaine.

C'est assurément une victoire d'éclat dans la guérilla que vous menez contre l'oppression du Donjon et elle vous permet d'augmenter de 2 points votre contrôle sur le quartier des elfes où les elfes noirs jouissent souvent d'une mauvaise réputation. Vous pouvez avant de partir vous emparer d'une épée elfique qui augmentera de 1 points votre force d'attaque et de 3 points si la Magie Noire est active.

Pour finir notez que vos personnages présents ici sont maintenant sous influence de la Magie Noire. Ceux qui étaient déjà sous influence doivent aller en cellule de décontamination à l'hospice.

Rendez-vous maintenant au **76 - Rencontres** ou au **Obis** si vous n'avez plus de personnage dans votre groupe.

149

A votre troisième tentative la grille finit par céder sous le poids du groupe, arrachant les gonds scellés dans la pierre. Elle s'écrase au sol dans un vacarme assourdissant. Il est évident que les gardes vont être alertés, vous n'avez donc pas de temps à perdre. C'est au pas de course que vous et vos compagnons vous dirigez vers l'escalier. Vous passez devant les autres cachots dans lesquels les prisonniers vous interpellent.

« Sortez nous de là aussi. » « Ne partez pas. » « Salauds ! »

Vous n'avez malheureusement plus le temps d'essayer de les délivrer et vous gravissez les marches quatre à quatre, humant déjà les odeurs de cuisine. Vous gagnez 1 point de contrôle sur les bas-quartiers. Notez les mot-clé *En Attente* et notez également le mot-clé *Alerte*. Rendez-vous maintenant au **Obis**.

150-Décontamination

Vous vous réveillez dans le sous-sol de l'hospice, les membres enserrés dans une épaisse corde de chanvre. Le sang bat dans votre crâne au rythme d'une pulsation démoniaque qui devient vite insupportable. Vous écumez d'une rage incontrôlable et tentez de vous défaire de vos liens, mais ceux-ci ont été adaptés pour contenir votre force, tissés patiemment par les Soeurs Hospitalières. Vous vous souvenez que cette caverne en terre a été creusée en des temps immémoriaux, elle est soutenue par des défenses de Snattacat géant encastrées dans les parois. Vous fixez l'ivoire parsemé de fines spirales gravées et il semble s'animer d'un mouvement circulaire dont le balancement agréable fait refluer les battements de vos artères.

L'effet bénéfique de ce lieu est légendaire même s'il reste inexplicable et c'est la raison pour laquelle les sœurs Vervère ont édifié l'hospice au-dessus de cette caverne. Si un elfe est présent dans la caverne, rendez-vous au **116**, sinon allez directement au **98**.

151

L'elfe referme la lourde porte en pierre et la lueur disparaît. Il se retourne vers son compagnon d'un air

satisfait et lui dit :

__ Voilà ! Il y en a assez pour deux mois. Pour la prochaine visite du légat.

L'autre referme alors la cassette et la reprend sous son bras. Ils s'apprêtent tous deux à remonter l'escalier. Est-ce que vous souhaitez les attaquer maintenant (115) ou préférez-vous attendre simplement qu'ils aient disparu 119 ?

152

Le gardien de l'université ne veut pas vous laisser rentrer. Vous insistez en élevant le ton :

__ En voilà des façons ! Peut-être parce que je ne suis pas de la bonne race je ne peux pas accéder au savoir ? Vous croyez vraiment que vous servez les intérêts de notre cité avec cette politique ?

Si le charisme de votre groupe ajouté aux points de contrôle sur le quartier elfien dépasse 4 et que vous n'avez pas noté le mot-clé *Livraison* ou *Annulé*, rendez-vous au 94 , sinon allez au 382

153

La légende affirme que Gataaz est recherché par les dragons roux parce qu'il a capturé l'un des leurs il y a

de nombreuses années déjà. Vous vous dites qu'en prenant l'apparence de l'un de ces monstres vous avez des chances de l'impressionner.

C'est donc sous la forme d'un monstre de six mètres de long crachant des flammes (malheureusement factices) que vous avez fait votre entrée dans les appartement de Gataaz, espérant que ce subterfuge le trompera.

Rendez-vous au **445**.

154

La créature est soudain prise d'un tremblement incontrôlé et des balbutiements s'échappent de sa gueule :

« Vous aussi ! Vous êtes avec eux, vous êtes un envoyé d'Inn-Râh, c'est ça ? »

Elle prend alors la fuite aussi vite qu'elle le peut, d'une démarche pataude, handicapée par le battement de sa queue reptilienne et encombrée de ses affaires. Bien malgré vous les passants vous félicitent de les avoir débarrassés de ce gêneur, si votre contrôle sur le quartier ne dépassait pas 1 vous pouvez gagner 1 point de contrôle supplémentaire.

Retournez au **0bis**.

155

Un coup d'oeil jeté par la fenêtre suffit à vous convaincre que la cabane n'est pas occupée en ce moment. Si Inn-Râh est votre allié, rendez-vous au **301**. Sinon voulez-vous trouver un moyen de forcer la porte (**30**) ou préférez-vous retourner au hameau le plus proche pour discuter avec ses habitants **210** ?

156

Vous repoussez ce garde-chiourme avec énergie et vous vous mettez en garde pour l'affronter sous les encouragements des jeunes elfes excités qui n'aiment rien tant qu'une bonne bagarre quand ils ne sont pas concernés.

Muni de sa dague l'orque est un adversaire dangereux.

ORQUE FORCE 4

Si vous êtes vainqueur vous décidez de ne pas traîner dans les parages, la rixe ayant déjà rameuté le quartier. Il n'est plus question de s'amuser ce soir ! Vous prenez tout de même le temps de subtiliser à votre adversaire vaincu sa dague (+1 Force, 2 P.O.) et une bourse contenant 5 P.O. Votre tempérament sanguin vous coûte tout de même 1 point de contrôle sur le quartier des elfes quand bien même ceux-ci

méprisent cordialement les orques.

Rendez-vous maintenant au **76 - Rencontres**.

157

Vous vous rappelez très précisément ce qu'a dit le monstre vagabond et vous êtes persuadé que l'alchimiste vous cache quelque chose.

— Je me permets d'insister. Il paraît qu'avec cette algue on peut guérir des mutations causées par la Magie Noire. Nous avons un camarade affecté qui a un grand besoin de ce remède.

L'alchimiste soupire.

— Mais qu'est-ce que vous avez à me proposer en échange ? C'est du travail ça. Je n'ai pas le temps.

Son indifférence vous irrite profondément, vous vous faufilez entre lui et sa table de travail et fixez intensivement ses deux yeux ronds.

— Est-ce que vous voulez vraiment que nous repartions expliquer cela à notre camarade ? Vous vous souvenez de lui certainement, c'était votre assistant. Et maintenant il se déplace en claudiquant mais il est équipé grâce à vous de formidables mandibules. Vous vous souvenez de lui ?

Une vague inquiétude plisse son front et ses sourcils.

__ Oui, peut-être.

__ Il va être déçu je pense. Peut-être que vous préférez que nous revenions avec lui ? J'imagine qu'il saura être convaincant. Rien que l'évocation de votre nom suffit à le rendre fou...

Cette fois vous avez fait mouche. Inn-Râh baisse les yeux au sol d'un air presque embarrassé, mais vous savez que c'est son intégrité physique qui le préoccupe. Il connaît bien les effets de sa magie et il n'a pas envie de les subir lui-même.

Rendez-vous au **603**.

158

Vous grimpez sur le tas d'ordures et commencez à en dégager des objets hétéroclites. Les gamins autour de vous interrompent leurs recherches et vous scrutent avec perplexité. Vous continuez comme si de rien n'était.

Si vous avez noté le mot-clé *Passage* ou *Passage2*, vous pouvez vous rendre au **16** (si vous ne l'avez pas déjà fait).

Si un elfe fait partie de votre groupe vous pouvez vous rendre au **111**.

Sinon rendez-vous au **3**, sauf si vous avez déjà fouillé (13) .

159

Alors que vous voulez prendre congé, Geïn vous retient à nouveau.

— Attendez, vous ne pouvez pas partir les mains vides.

Il sort précipitamment et vous laisse entre les mains de trois marmots qui se lancent dans un concours de grimaces tandis que leur mère en profite pour débarrasser les gamelles. Geïn revient au bout de quelques minutes encombré d'un gros sac de jute.

— C'est juste quelques légumes, hein.

Vous essayez de refuser mais il insiste et vous fourre le sac entre les bras. Notez que vous emportez ainsi l'équivalent de 4 points de nourriture. Geïn vous propose également d'emporter un sachet de graines. Si vous pensez qu'il pourra vous être utile, vous l'empochez (il compte pour un objet).

Ensuite le votre nouvel ami vous raccompagne à l'entrée du village et avant de vous quitter vous glisse une confidence :

« Je pense qu'on devrait soutenir votre Ligue plus

activement. Mais nous sommes farouchement attachés à l'autonomie du hameau par rapport à la cité. Ce ne sera pas facile de convaincre les villageois...

Je vous conseille de revenir bientôt. Je convoquerai un Conseil des Anciens et nous en délibérerons alors. »

Vous remerciez Geïn pour son aide avant de le laisser et de retourner vers la cité (**76 - Rencontres**).

160

L'espace réservé aux elfes sylvains dans le cimetière est très sobre: il s'agit d'un gigantesque tilleul dont la stature fait même ombrage au mausolée des elfes noirs. La légende dit qu'il est millénaire et qu'il est l'émanation de Galana elle-même.

A son pied les racines forment des arcades accueillantes et vous pénétrez sous l'arbre avec confiance. Vous voilà maintenant sous un dôme tissé par l'entrelacs des racines. Posée à terre, une modeste bougie projette votre ombre tremblotante.

Lorsque vous vous asseyez, vous sentez la cendre moelleuse s'enfoncer sous vos habits. Les elfes sylvains ont l'habitude à leur mort d'être consumés sur un brasier et leurs cendres sont portées ici, sous l'arbre de Galana, pour retourner à la terre.

Ce sanctuaire est un havre propre à la méditation qui permet de faire communiquer les énergies de l'univers. Tous vos personnages présents dans ce lieu peuvent transformer jusqu'à 1 point de Force en 1 point de Charisme ou réciproquement.

Le lieu est également réputé pour être propice à l'invocation des esprits des morts. Si vous êtes en possession de l'étoile d'ambre rouge, vous pouvez tenter une invocation en allant au **282**. Si vous ne souhaitez pas le faire vous retournez directement au **76 - Rencontres**.

161

Vous pénétrez dans la semi-pénombre de la boutique du cordonnier, qui fait aussi office de tailleur et de fripier à New Coven. Il est affairé à recoudre les semelles d'une bottine en peau de chèvre et vous accueille avec un sourire fatigué sans quitter son travail des yeux.

— Bienvenue. Dites moi ce que je peux pour vous. Du tissu, du cuir, de la corde ? Tout est solide chez moi, rassurez-vous.

Vous parcourez du regard les vêtements exposés sur de vieilles barriques et les bottes rangées sur le sol. Qu'est-ce qui pourrait bien vous être utile ?

- un pourpoint en cuir (4 P.O.) : à l'issue d'une défaite en combat, cette protection évite à son détenteur d'aller à l'hospice. Il retourne tout simplement au quartier général de la ligue, tout fourbu et endolori. Le pourpoint lui-même est tellement abîmé par le combat qu'il est alors hors d'usage. Le pourpoint n'évite évidemment pas le passage par la geôle.
- les Bottes d'Agilité (10 P.O.): elles sont taillées par les elfes dans de la peau de chevreuil, le cordonnier vous explique que leur souplesse vous procure une agilité hors du commun. En particulier si vous êtes défait lors d'un combat vous pouvez vous esquiver avant des subir des dommages trop coûteux. Comme le pourpoint, les bottes d'évitement vous permettent de ne pas être blessé et donc d'éviter l'hospice mais **aussi** la geôle. Qui plus est elles ne sont pas éprouvées par les combats, vous pouvez donc les conserver même après une défaite. « Une très bonne affaire à ce prix là ! » se vante le cordonnier.
- Une corde en chanvre (2 P.O.) : Qui sait ? C'est toujours utile...

Lorsque vous aurez effectué votre choix,

retournez au **108** pour y poursuivre vos achats.

162

Malgré tous vos efforts vous ne parvenez pas à desceller la grille. En revanche le vacarme produit par vos poussées n'a pas manqué d'alerter les gardes aux étages au-dessus. Deux d'entre eux accourent jusqu'à votre cellule, l'épée dégainée.

— C'est quoi ce raffut mes mignons ? Vous voulez faire une balade c'est ça ?

Les prisonniers se terrent craintivement contre le mur alors que le premier garde ouvre la grille. Il attrape violemment l'un d'eux par le bras et traîne l'infortuné jusqu'au couloir.

— Allez, tu vas voir un peu à quoi ça ressemble dehors. Et crois moi ça va te faire passer le goût de l'air libre.

Il se retourne en vous regardant.

— Et à vous aussi je pense.

Vous vous bouchez les oreilles pour arrêter d'entendre les hurlements insupportables de ce malheureux qui comprend qu'on l'amène à la salle de torture et qu'il n'en reviendra pas. Vous vous asseyez, le front en

sueur et la tête bourdonnante et vous évitez de regarder les autres, mais vous percevez les murmures désapprobateurs. « On le savait » « C'est sa faute », tous ces mots tournent en rond dans votre tête tandis que vous cherchez à trouver le sommeil.

Vous perdez 1 point de contrôle sur les bas quartiers. Retournez maintenant au **76 - Rencontres**.

163

Les deux soldats ont bien évidemment remarqué que la grille avait été forcée et ils sont descendus en se doutant que quelqu'un pouvait se trouver ici. Votre cachette derrière le pied de l'escalier ne peut vous protéger car les deux larrons connaissent visiblement très bien les lieux. Ils se sont retournés aussitôt arrivés en bas, leurs épées en garde.

Vous n'avez pas d'autre choix que de les affronter **115**.

164

Les jeunes elfes sont connus pour leur amour des arts du chant et de la danse comme leur peuple en avait coutume, mais aussi pour leur penchant aux beuveries et à la débauche. Le quartier elfique est réputé pour la présence de nombreux bouges dans lesquels ils peuvent s'adonner à la gaudriole jusqu'à l'aube. On

pourrait les décrire comme des tavernes mais l'entrée en est réglementée et les joutes poétiques y remplacent les concours de rots.

Vous arrivez devant l'un de ces établissements dénommé *La chope elfidienne* à la porte duquel est attroupée une bande d'elfes hilares. Il s'agit d'une lourde porte en chêne pourvue d'une ouverture protégée par une grille en fer et un orque bourru en barre l'accès. Il fait signe à un jeune aux cheveux argentés qui est en train de rajuster nerveusement son pourpoint : « Toi tu rentres. Pas les deux autres. » Ses deux compagnons se récrient : « C'est quoi le problème ? Notre tête te revient pas ? Tu pense qu'on a du sang de Troll ou quoi... »

Le jeune élu se retourne vers eux, l'air narquois, et pose une main sur l'épaule de celui qui se tient à sa droite : « Allez Endryl, il a juste peur que tu effraies les donzelles... Je te raconterai demain comment c'était. » La porte s'ouvre et il la franchit rapidement sous l'oeil dépité de ses deux camarades. Ca va être à votre tour d'essayer de convaincre le garde.

Si vous avez un elfe dans votre groupe (ou un changeur de forme) ou si vous êtes vous même accompagné par des elfes allez au **5**, sinon rendez-vous au **82**.

165

Vous vous tenez debout, stoïque, et faites face au prêtre-soldat. Son poing se crispe sur la garde de l'épée :

« Et toi, qu'est-ce que tu fais ? Tu penses être capable de défier la Traversée ? »

Son ton hargneux et le rire nerveux qui l'accompagne vous paraissent trahir une certaine inexpérience. Est-ce que vous comptez discuter avec lui (321) ou l'affronter (11) ?

166

Même si vous vous êtes juré de rompre avec votre passé mercantile et s'il vous répugne de vous séparer du bébé monstre, vous vous dites qu'une telle offre ne peut se refuser pour le bien de la Ligue. C'est qu'on peut acheter beaucoup d'équipement pour 20 pièces d'or !

Vous attrapez le bébé monstre réticent et vous le tendez à la Dame du Donjon qui aussitôt s'en empare et le serre tendrement contre sa poitrine. Votre petit compagnon qui tout d'abord vous jetait des regards furieux semble assez vite se laisser amadouer. Au moment où vous vous emparez de la bourse vous

adressez un clin d'oeil entendu au monstre. Il a d'abord l'air surpris puis il sourit malicieusement : il vient de comprendre qu'au-delà de l'affaire financière vous êtes en train d'introduire dans le Donjon un membre de la Ligue. Notez que le Bébé Monstre est au Donjon (il ne fait bien sûr pour l'instant plus partie de vos compagnons) et rendez-vous au **0bis**.

167

Vous retournez tranquillement vers le poste de garde pour y récupérer votre laissez-passer qui pourrait bien encore être utile. Vous ne manquez pas de remercier les deux gardes avant de vous éloigner. Rendez-vous au **76 - Rencontres**.

168

Si la Magie est active sur le Quartier du Donjon allez au **276**, sinon rendez-vous au **315**.

169

A l'évocation de la Ligue le visage de Barmgar se ferme encore plus et il se met à vous répondre d'un ton méprisant :

« C'est vous qui avez déconnecté l'émetteur de

Magie ? Et vous venez me parler de conditions de travail ? A cause de vous la moitié de notre production est paralysée, des gars restent à la porte sans travail... »

Si le monstre vagabond est dans votre groupe allez au **310**, sinon le nain vous renvoie à votre travail . Vous n'aurez plus la chance de discuter avec vos compagnons jusqu'à l'heure de débauche (allez au **232**).

170- l'hospice

Un rayon de soleil vient lécher votre visage et vous émergez lentement du sommeil, vos membres encore tout endoloris. Les murs immaculés, les fenêtres en alcôve, les rideaux brodés en lin qui laissent filtrer une douce lumière, vous n'avez même pas besoin d'entendre les gémissements autour de vous, ni de parcourir les rangées de lits du regard pour savoir que vous avez été transporté à l'hospice des sœurs Vervère.

« Est-ce que vous vous sentez mieux ? »

« Oui, vous nous avez inquiétées... vous étiez vraiment mal en point. »

Les deux sœurs Hospitalières se tiennent à votre chevet, leurs quatre bras manipulant ciseaux et compresses avec dextérité.

« Ne bougez pas, ne faites pas d'effort. »

« Oui. Nous vous gardons jusqu'à ce soir. Hi hi ! »

Leurs têtes siamoises vous sourient, tendues au bout de leur cou énorme, et la douceur de leurs yeux, l'éclat de leurs cheveux argentés, font courir en vous un fluide tiède et douillet. Vous repensez à la légende des deux soeurs. On dit qu'elles furent le produit des manipulations excentriques des sorcières et des nécromants qui séjournèrent jadis au nord de New Coven dans le village mythique de Dree. On dit même qu'elles en furent l'ultime expérience. Ayant donné naissance à ce monstre bicéphale, les sorcières ont découvert qu'il émanait de tout son être une douceur et une béatitude inexpugnables. Quoi qu'elles tentent pour s'en débarrasser, les sœurs Vervère revenaient les torturer de leurs sourires infinis et les caresser de leurs mains soyeuses. Un battement de leurs cils suffisait à les angoisser et la légende prétend que leur présence obstinée suffit à faire sombrer dans la folie la plupart des habitants maudits de Dree. Une fois le village déserté, les deux sœurs rassemblèrent leurs maigres effets et prirent la route de New Coven où elles installèrent leur hospice au-dessus de la caverne bénie des Anciens.

Les habitants assurent qu'elles pourraient, si elles le voulaient, monter sur le Donjon et réduire le seigneur Gataaz à l'état d'impuissance mais les deux sœurs ont

fait vœu de rester cloîtrées dans leur hospice, leurs quatre bras et leurs deux têtes uniquement dédiés à secourir les blessés, les fous et les nécessiteux.

« Il faut que vous mangiez, n'est-ce pas ? »

« Oui, nous avons préparé du potage au potiron. C'est bien peu mais ça vous tiendra au corps. »

Elles vous tendent un bol en bois et vous faites couler doucement le breuvage dans votre estomac serré par la faim. C'est un délice. Vous bénissez intérieurement les deux sœurs, notez que vous n'avez pas besoin aujourd'hui de vous préoccuper du repas de vos personnages à l'hospice. Si vous n'avez pas noté le mot-clé *Soeurs* et que votre contrôle cumulé sur les bas-quartiers et sur le quartier des Trolls est d'au moins 3, rendez-vous au **262**, sinon allez au **6**.

171

Vous empochez rapidement le bocal contenant les algues bleues en vous demandant à quoi elles peuvent bien servir. Ce qui est sûr c'est que vous n'en avez jamais vu de pareilles. A un moment de votre mission vous serez peut-être amené à en apprendre plus sur ces algues. A ce moment vous retirerez 17 du paragraphe où vous vous trouverez. En attendant vous reprenez vos affaires avec la sorcière au **122**.

Garnok interrompt son geste en voyant le bracelet que vous arborez à votre poignet.

__ C'est un bracelet de chez moi, ça ! Comment tu l'as eu, misérable ?

Vous lui racontez les conditions dans lesquelles vous avez obtenu le bracelet et finalement l'orque éclate d'un rire gras.

__ Ah, ah... sacrée histoire ! Les amis des orques sont rares c'est vrai.

Il vous entraîne amicalement dans un endroit tranquille.

__ Qu'est-ce qui t'amène par ici alors ? C'est quoi cette Ligue ?

Vous lui décrivez sans détour les objectifs de la refondation de la Ligue à New Coven. Son visage prend une expression perplexe.

__ Ecoute, je ne veux pas te créer d'ennuis mais je ne peux pas faire grand chose pour toi. Mais si tu veux, va discuter avec Barmgar, c'est le représentant du Syndicat des Maîtres Forgerons. Tu verras, c'est le nain qui s'occupe du chariot de mine...

Vous le remerciez de son conseil et partez en quête de

Barmgar. Rendez-vous au **364**.

173

Vous ouvrez prudemment le coffre, redoutant quelque piège, mais rien d'inquiétant ne se produit. De nombreuses affaires ont été entassées ici. Si vous avez des personnages qui ont été emprisonnés vous reconnaîtrez parmi elles les objets qui vous ont été confisqués. Vous pouvez en récupérer autant qu'il est possible pour vous de porter. Par ailleurs vous pouvez emporter une lanterne et un poignard.

Après avoir rapidement fait votre choix vous reprenez l'escalade dans la tour (**576**).

174

Barmgar vous accueille avec un sourire radieux, il vous fait passer en revue les équipes de production en se vantant de leur ardeur au travail.

« Depuis qu'on a pris le pouvoir ici on a augmenté la production. Sans blague ! Les gars ne tirent plus la gueule et tu ne me croiras peut-être pas si je te dis qu'on n'a même plus besoin de les fouetter ! »

Au passage il décoche un coup de botte dans le flanc de Garnok qui est en train de piquer une sieste sur sa

chaise. L'orque se réveille en sursaut, l'air ahuri.

« D'ailleurs lui on ne sait même plus quoi en faire. Encore les autres orques savent piocher... mais bon, il peut nous être utile si le Donjon décide de nous assiéger. »

Il désigne une malle au pied de la chaise.

« Pour l'instant c'est notre trésorier. Le Donjon avait confié une semaine de salaire d'avance aux orques. On essaie de partager équitablement, donc on ne tiendra pas une semaine avec... »

Il fronce les sourcils à votre adresse et vous comprenez qu'il s'en remet à vous et à la Ligue pour la suite des événements. Vous tentez de le rassurer.

— Même si on n'arrive pas à prendre possession du Donjon rapidement, on sécurisera les Forges. On peut aller vendre des armes aux cités voisines.

— S'ils ne décident pas un blocus...

Vous convenez dans votre for intérieur que cette option est probable. En attendant, Barmgar vous propose de livrer un stock d'armes au Quartier Général de la Ligue. Vous avez la possibilité de recevoir jusqu'à dix épées (5 P.O.). Si la Magie Noire est active ces épées sont dopées à la Magie Noire et ajoutent 2 points de Force au personnage qui en est

muni (sur les quartiers où la Magie Noire est active. Si la Magie Noire est inactive, les épées sont traditionnelles et ajoutent 1 point de Force au personnage qui en est muni, à condition qu'il dispose de la compétence *Epée*.

Notez que la livraison aura lieu demain à l'aube, le stock d'épées ne sera donc disponible que pour la prochaine journée. Après avoir organisé la livraison, Barmgar vous attire dans un coin :

« Viens, je veux te montrer quelque chose »

Il s'empare d'une torche et vous entraîne dans une galerie étroite creusée derrière les fourneaux dans ce qui semble bien être une veine déjà épuisée. La chaleur y est étouffante. Au bout d'une dizaine de mètres vous vous trouvez face à une porte en bronze. Elle est décorée d'un disque gravé duquel émergent de nombreux tentacules, pourvus à leur extrémité de têtes monstrueuses. C'est assurément un bel ouvrage de ferronnerie.

— Où mène cette porte ? Demandez-vous.

— J'imagine que c'est un passage vers le Donjon. Je suis sûr que c'est Thuragar qui l'a fabriqué. C'était le Maître Forgeron favori de Gataaz, le meilleur d'entre nous, il savait travailler le fer, l'or, le bronze... Il était un peu versé dans la Magie Noire aussi,

malheureusement pour lui.

__ Qu'est-il devenu ?

__ Voyant l'étendue de son talent, Gataaz l'a réquisitionné et confiné dans le Donjon pour servir ses projets personnels. C'est Thuragar qui a imaginé le Golem de fer. Je suppose que Gataaz lui a confié la réalisation de ce passage... Pour finir, Thuragar a disparu. Gataaz s'est certainement débarrassé de lui, il doit pourrir au fond d'une fosse commune. Mais tu sais je l'ai croisé il y a deux mois en rendant visite à l'intendant. Il a insisté pour me parler et il m'a dit : je fais tout en double, je fais tout en double... il avait peur je pense.

Vous vous approchez pour étudier le disque de plus près. Notez le mot-clé *Passage* et rendez-vous au **235**.

175

Vous continuez votre chemin jusqu'à cette petite baraque en bois en lisière de forêt que vous avez aperçue de loin. La fumée qui s'échappe de la cheminée est teintée d'un bleu outremer qui vous inquiète. Si vous êtes déjà venu, rendez-vous au **268**.

Si le troglodyte est dans votre groupe, allez au **138**, sinon rendez-vous au **217**.

Votre voisine est une vieille femme au visage rougeaud et boursoufflé. Elle vous dévisage en souriant et vous comprenez qu'elle n'attend rien d'autre que de pouvoir vous faire la conversation. Il faut dire que les patients en état de discuter ne sont pas si nombreux à ce que vous pouvez en juger. La plupart sont soit inconscients, soit assommés par la douleur. Pour oublier les gémissements, vous décidez donc de demander à la vieille ce qu'elle fait ici.

— Oh, vous savez, à mon âge on est habitué. J'ai presque un lit réservé pour moi, vous répond-elle en partant d'un rire gras qui s'achève en quinte de toux.

Elle écarte ses cheveux collés par la poussière et extrait de ses draps une jambe gonflée et striée par les varices.

— Vous voyez hein, à force de marcher, de porter. Et puis je n'ai pas forcément une bonne hygiène de vie. C'est ce que me disent les patrons quand je me plains.

— Vous portez quoi en fait ?

— De l'eau tout simplement. Vous savez, l'eau du puits elle est polluée, empoisonnée... Tout le monde fait semblant de ne pas le savoir et on se dit qu'elle est encore suffisamment bonne pour nous autres des bas-

quartiers. Mais ceux de la haute, les elfes et tout ça, ils ne veulent pas y toucher. Alors moi et mes copines depuis des années on va leur chercher de l'eau à la rivière. Un bâton sur les épaules et deux seaux, vous connaissez...

__ Mais dans cet état vous ne pouvez plus travailler ?

__ Pensez-vous ! Un peu de repos et c'est reparti. Sinon de quoi je vais vivre moi ? On ne peut pas abuser de la bonté des sœurs Vervère quand même. Le seul problème c'est le vieux Galynk qui s'est acheté un cheval et des tonneaux. Il nous pique le commerce, le cochon ! Heureusement que je n'en ai plus pour tellement longtemps...

Notez le mot-clé *Pollution*. Si le charisme de votre porte-parole ajouté aux points de contrôle sur les bas-quartiers vaut au moins 3 (ou si vous voulez utiliser un sortilège de contrôle), allez au **239**, sinon rendez-vous au **288**.

177

Vous assénez un dernier coup pour éradiquer la racine d'une plante qui était sur le point d'étrangler votre jambe. Après avoir repris votre souffle vous constatez que l'alchimiste a profité de la confusion pour s'enfuir. Qu'à cela ne tienne vous profiterez de son absence

pour inspecter son laboratoire. Rendez-vous au **213**.

178

Vous vous souvenez de la larme de licorne que vous a transmis la sorcière. Vous fouillez dans votre sac et la délivrez de la petite bourse où vous l'avez enfermée. Aussitôt elle s'enfuit en l'air et éclate en une myriade de gouttelettes qui se rassemblent aussi soudainement qu'elles avaient explosé, forment un tourbillon prolongé par ce qui ressemble à une main et plongent jusqu'au cœur du cristal noir. L'éblouissement qui s'ensuit vous contraint à fermer les yeux et lorsque vous les rouvrez c'est pour constater que le cristal a été réduit à l'état de cendres éparpillées sur la terre.

Aussitôt l'atmosphère retrouve une sérénité apaisante, délivrée du flux incessant des ondes noires. Vous poussez un soupir de soulagement. Cet exploit vous fait gagner 2 points de contrôle chez les paysans, tellement les habitants du hameau voisin souhaitaient mettre fin aux expériences de Magie Noire. Avant de quitter les lieux vous pouvez empocher 2 rations de nourriture, malheureusement toujours contaminées à la Magie Noire.

Tous vos personnages présents ici sont maintenant sous influence de la Magie Noire. Ceux qui étaient

déjà sous influence doivent aller en cellule de décontamination à l'hospice.

Rendez-vous au **76 - Rencontres** ou au **Obis** s'il ne reste plus de personnage dans votre groupe.

179

Vous décrochez le sac de votre ceinture et l'ouvrez alors que Geïn lève un sourcil interrogateur. Il plonge une main fébrile dans le terreau et en sort une poignée qu'il effrite entre ses doigts puis porte à son nez. Il inspire profondément l'odeur de l'humus et il en extrait une pincée qu'il pose sur sa langue. Son visage s'illumine.

__ C'est merveilleux ! Comment est-ce que vous avez pu avoir ça ?

Vous lui expliquez que les Trolls ont découvert que les excréments n'étaient pas contaminés par la Magie Noire qui restait piégée dans les organismes et s'y accumulait jusqu'à nous rendre malades.

__ Ah Ah ! Les gredins. Ils sont malins ces Trolls en fait. Je crois que nous allons faire affaire avec eux.

Votre perspicacité vous fait gagner 1 point de contrôle chez les paysans et 1 point sur le quartier des Trolls. Rendez-vous maintenant au **265**.

— Oui, tu as raison. On va voir ce qu'on peut faire.

Barmgar met ses mains en porte-voix.

— Rassemblement ! Tout le monde arrête le travail !

Ce sont d'abord les forgerons qui quittent leur poste silencieusement et viennent se planter aux côtés de Barmgar, les bras croisés. Puis les troglodytes s'arrêtent peu à peu de sauter, voyant que la cadence s'est interrompue. Ils viennent écouter, curieux, les discours de Barmgar. Enfin les manœuvres débouchent de la galerie sous les injures de Garnok, que vous trouvez malgré tout curieusement passif.

— Le compagnon là nous fait savoir que la Ligue Communale Révolutionnaire a pour ambition de faire tomber le despote Gataaz et d'établir une dictature du peuple, juste et égalitaire. Vous comprendrez que la forge seigneuriale est le nerf du pouvoir de Gataaz. L'assemblée ici constituée voudrait donc soumettre au vote la proposition suivante : établir le contrôle populaire sur les Forges au nom de la Ligue et couper l'approvisionnement du Donjon en armes.

Là encore ce sont les nains forgerons qui lèvent le bras les premiers pour approuver la motion, les troglodytes se regardent un peu décontenancés et les

manœuvres ne tardent pas à brandir leurs pioches en signe d'assentiment et aux cris de « à nous la forge ! »
Finalement les troglodytes lèvent aussi le bras et pour finir tous les regards se tournent vers Garnok et ses sbires, attroupés dans un renforcement de la caverne. Les manœuvres s'approchent de quelques pas, les pioches à la main, menaçants.

Garnok laisse tomber son fouet à terre et dit simplement : « On est avec vous les gars ». Les autres orques l'imitent sans piper mot.

Alors Barmgar bombe le torse et vous regarde avec fierté :

—Tu vois mon gars... Comme ça !

Il claque dans ses doigts.

Notez que vous avez le contrôle des Forges Seigneuriales, ce qui vous fait gagner 2 points de contrôle sur le quartier du Donjon. Vous décidez par ailleurs de renoncer à votre salaire pour cette journée, préférant laisser vos nouveaux camarades en profiter. Fort de ces alliés de poids vous prenez congé de Barmgar et de la Forge et vous rendez au **76 - Rencontres.**

181 – Quartier des commerçants

Vous ne vous faites pas beaucoup d'illusions en venant ici sur votre capacité à recruter des adhérents pour la Ligue Communale. Le quartier des commerçants est en général fidèle au seigneur Gataaz malgré la taxe qu'il y prélève. Il faut dire que si les commerçants aiment bien se plaindre de ce « rançonnement », ils gagnent en échange le droit de faire eux-mêmes des profits non négligeables et la protection de la garde du Donjon qui veille particulièrement sur cette zone. Autant dire que ce n'est pas le bas-peuple qui vient faire ici en général ses emplettes mais plutôt la bourgeoisie elfienne. Il n'en reste pas moins que vous pouvez dénicher ici de quoi vous aider dans votre lutte.

Les échoppes sont rangées sur les côtés d'une vaste place carrée au centre de laquelle est édifiée une estrade.

Cette semaine c'est la fameuse Foire aux Monstres de New Coven et les bateleurs rameutent la foule du haut de l'estrade pour proposer leur marchandise, des monstres enchaînés que l'on destine à être esclaves ou mercenaires. Les jours de marché les vendeurs s'installent tout autour de l'estrade.

Si vous voulez vous approcher de l'estrade allez au

185. Si vous désirez vous rendre dans les boutiques, allez au **108**.

Si c'est aujourd'hui jour de marché et que vous voulez parcourir les étals des marchands, allez au **368**.

182

« Tu as bien raison camarade, c'est tellement plus facile. Et c'est pour cela que les riches bourgeois apprécient tellement les ladres comme toi qui vivent de la division du peuple.

— Ils nous apprécient surtout quand nous dansons au bout d'une corde, il me semble.

— C'est vrai que vous leur offrez aussi du bon divertissement. Mais vois-tu, nous, notre projet c'est de faire changer la peur de camp. Que vous autres du peuple vous ne craigniez plus de vous attaquer à ceux qui sont en haut. Mais si d'abord il faut botter le cul des petits malins comme toi pour leur faire comprendre, on ne se privera pas, hein.

Trousse-la-Poche balance d'un pied sur l'autre nerveusement, il se demande visiblement si c'est une menace que vous projetez de mettre à exécution immédiatement ou une simple plaisanterie. Vous le gratifiez d'une bourrade amicale.

au paragraphe d'où vous venez.

Ce recrutement vous fait en outre gagner 1 point de contrôle sur les Bas-Quartiers. Retournez maintenant au **Obis**.

183

« Tu penses, jeune homme, qu'un habit de prêtre-soldat t'autorise à traiter les créatures de Titan comme tu ne le ferais pas de tes chiens ? »

Le prêtre se retient de vous asséner un coup d'épée mais il continue de vous invectiver avec hargne :

« Qui t'autorise à me donner du jeune homme ? Qu'en sais-tu ? »

« Que tu sois un homme ne fait aucun doute... si tu avais de l'expérience ton bras ne frémirait pas. Comme beaucoup l'habit et l'épée t'enhardissent, mais elles ne rendent pas plus malin. »

Des ricanements se font entendre autour de vous et de nombreux clients ont maintenant relevé la tête et ils attendent bras croisés l'issue de votre joute verbale. Le jeune prêtre a rangé son épée au fourreau, comprenant qu'il était trop tard pour faire parler sa lame.

« C'est la Vérité qui m'enhardit ! C'est l'esprit de la Traversée qui va tous nous emporter, vous, moi, tous

ceux là... » et de sa main gantée il pointe fiévreusement les clients impatients.

« Rangez-vous à la Vérité ! »

« Donne moi d'abord cette statuette. »

Il s'exécute mécaniquement et vous allez reposer Lumbo sur son piédestal. Vous tournant à nouveau vers le prêtre vous poussez votre avantage un peu plus loin :

« Peut-être camarade nous feras-tu l'honneur de te découvrir à présent ? Tu sais que tu es très malpoli ? »

Cette saillie provoque un nouveau sursaut de colère chez le jeune prêtre qui porte à nouveau la main à la garde de son épée : « On ne découvre pas un prêtre de la Traversée ! Blasphème ! A moi ! »

— Calme-toi, nous ne sommes pas des ennemis. Mais sais-tu seulement que les fondations de ton Temple reposent sur le sang du peuple ?

— De quoi ma parles-tu ? Le temple est le coeur et l'âme du peuple.

— Tu apprendras quel rôle a joué l'Eglise de la Traversée dans la répression contre la Ligue Communale, camarade ! Le sang ! Ton Temple baigne dans le sang...

Le cercle de l'assistance se resserre sur lui de manière menaçante et vous sentez que sa résistance l'abandonne.

— Allez, découvre-toi. Parlons d'égal à égal comme toutes les créatures devraient le faire.

Silencieusement le prêtre soulève son heaume et découvre un visage adolescent qui s'empourpre aussitôt.

— Que voulez-vous faire de moi ? Je n'ai pas peur de la mort... la mort c'est la Traversée.

— Il ne s'agit pas de mourir. Il s'agit ici de savoir si tu veux rejoindre notre cause et te battre non pas pour l'au-delà mais pour la vie de la cité.

— Comment faire plus pour la vie de la cité qu'en traquant les idoles et en louant la Traversée ?

— Laisse les idoles plaire à qui elles veulent. Si tu crois détenir la Vérité alors elle s'imposera d'elle-même ; mais ton esprit et ton bras peuvent servir à combattre Gataaz et à renverser son joug. Qu'en penses-tu ?

— Gataaz est aussi impie que les autres et c'est un tyran. Je n'aurais aucun regret à le combattre.

— Alors rejette cette toge et laisse tomber ton casque. Tu es trop jeune pour la prêtrise. Suis-nous

camarade !

Après un nouveau temps d'hésitation, le jeune prêtre laisse son casque choir bruyamment et défait son ceinturon avant de retirer sa toge. Un tonnerre d'applaudissements ponctue sa décision et vous le gratifiez d'une accolade.

— Viens à présent te reposer... la nuit sera courte.

Notez que le prêtre défroqué est à présent l'un de vos compagnons.

Compagnon PRETRE DEFROQUE FORCE 4
CHARISME 5

Epée à lame recourbée (4 P.O.) + 2FA

Compétences : *Epée* ; *Lecture* ; *Initié* ; *Trach* ;

Le prêtre-soldat est marqué du sceau des Initiés, une spirale dorée sur son front. En tant qu'Initié il a le pouvoir de marquer n'importe lequel de vos compagnons du Sceau de la Traversée, ou encore de le bannir, c'est-à-dire d'effacer le Sceau à son front.

Cet exploit vous permet également de gagner 1 point de contrôle sur le quartier des elfes et 1 point de contrôle sur le quartier des magiciens. Vous ressortez tardivement du caveau, accompagné de votre nouveau camarade. Il est bien trop tard pour faire de nouvelles rencontres cette nuit et vous retournez directement

vous coucher au quartier général de la Ligue (**0bis**).

184

Si vous avez déjà utilisé ce sceau, allez au **475**.

L'elfe regarde votre sceau puis vous dévisage d'un œil soupçonneux. Il consulte sa liste, déchausse ses lunettes et frotte ses yeux fatigués en marmonnant « décidément, ma vue baisse », et enfin il vous fait signe de passer. Mais alors que vous vous apprêtez à traverser le hall d'entrée, le gardien vous rappelle.

« Hé vous ! Revenez ! J'ai à vous parler... »

Souhaitez-vous revenir sur vos pas pour voir ce qu'il vous veut (**272**) ou prendre vos jambes à votre cou (**530**)?

185

Un troglodyte muni d'un porte-voix harangue la foule en tirant sur une chaîne reliée à des anneaux qui tiennent prisonniers par le cou trois créatures qui adressent des grimaces hargneuses au public.

« Ils sont beaux et ils sont féroces ! Trois créatures capturées aux confins de Titan... Si vous savez les dompter elles vous serviront jusqu'à la mort.

Approchez, approchez ! Je demande 8 pièces d'or pour le Pélagin, 10 pour l'homme-rhinocéros et 20 pour le lézard changeur de forme ! C'est une aubaine ! Que dis-je ? C'est un cadeau ! »

Est-ce que vous souhaitez acheter l'un de ces monstres pour lui rendre la liberté ? Si oui acquittez-vous de son prix auprès du marchand (si vous avez un troglodyte dans votre groupe il vous fera discrètement un rabais de 2 pièces d'or derrière l'estrade).

Si vous achetez le Pélagin, rendez-vous au **284**.

Si vous achetez l'homme-rhinocéros rendez-vous au **339**.

Si vous achetez le lézard changeur de forme, rendez-vous au **252**

Si vous ne désirez pas vous associer à ce triste spectacle, vous retournez du côté des boutiques au **108**.

186

La double ration signifie que vous écopez de deux fois plus de coups de fouets que pour le salaire normal ! Malheureusement votre constitution est trop faible pour résister à un tel traitement. Votre porte-parole est transporté à l'hospice et vous perdez 1 point

de contrôle sur le quartier du Donjon (et notez qu'il ne touchera pas de salaire).

Si vous n'avez plus de personnage présent dans la forge allez directement au **Obis**. Sinon les autres membres de votre groupe reprennent leur travail en silence jusqu'à la fin de la journée et vous allez au **232**.

187

Malgré l'obscurité vous avez clairement reconnu les traits ronds et aplatis de votre ancien maître Inn-Râh. Toutes vos années de souffrance vous reviennent en mémoire dans un tourbillon violent et la rage contre cet homme et cette maison qui sont la source de tous vos malheurs vous submerge. Maudits volatiles ! Vous ne les avez que trop connus les gardiens noirs du sanctuaire d'Inn-Râh. Mais il faut croire qu'eux aussi se souviennent de vous malgré les transformations hideuses que vous avez subi. Effrayés peut-être par vos hurlements, ils hésitent puis abandonnent l'assaut pour se réfugier dans les bois.

Vous vous apercevez que maintenant Inn-Râh se tient sur le seuil, alerté par les cris. Il vous fait face. Rendez-vous au **104**.

Vous demandez à quoi sert la statue de fer qui accapare le travail des nains dans la paroi opposée. Tout en continuant de sauter votre compagnon de soufflet vous répond, la respiration haletante.

« T'es curieux toi... c'est le golem... l'arme secrète de Gataaz... c'est Thuragar... qui l'a conçu »

Vous demandez qui est Thuragar.

« c'est le plus grand... maître forgeron des nains... enfin c'était... peut-être... il a disparu... ce golem... c'est du condensé... de Magie Noire »

Un nain vient apporter un lingot de fer qu'il tient au bout d'une pince pour la plonger dans le feu. Vous sentez qu'il écoute votre conversation malgré son air détaché. Le métal rougit peu à peu.

Vous continuez à interroger votre congénère, pour savoir comment il juge ses conditions de travail.

« ben... on n'a pas à se plaindre... un bon salaire... pas de coups de fouet comme les mineurs... pas beaucoup de concurrence sur les soufflets... mais bien sûr... on n'est pas choyés comme les forgerons »

Le nain se retourne, tenant le métal chauffé à blanc. Derrière son éclat éblouissant vous devinez les sourcils broussailleux qui vous interrogent.

« Dis-donc toi, t'es nouveau hein ? Vous lance le nain d'une voix fluette qui contraste avec sa silhouette trapue. Si ça t'intéresse les conditions de travail va discuter avec Barmgar. C'est le délégué du syndicat des maîtres forgerons. Tiens le voilà qui arrive. »

Un chariot pénètre dans la caverne principale, poussé avec difficulté par un nain qui peste contre les roues et les essieux en bois : « et voilà on triture du fer à longueur de journée et même pas moyen d'avoir un chariot de qualité ! »

Le nain à la voix fluette vous introduit auprès de Barmgar qui vous adresse un regard soupçonneux : « Depuis quand ça les intéresse, les troglodytes, les conditions de travail ? En général vous êtes pas les premiers à bouger hein ? »

Vous expliquez au délégué que vous avez reconstitué la Ligue Communale et que vous comptez bien mettre fin à la tyrannie de Gataaz sur New Coven. Pour étayer vos propos vous posez votre besace pour en sortir le Manuel que vous glissez entre les mains de Barmgar. Le nain semble aussitôt parcouru d'un frisson incontrôlable et c'est le regard fiévreux qu'il vous répond.

Rendez-vous au **180**.



189

Le jeune mage vous toise d'un air hautain :

« Ce n'est pas prévu d'arrêter la production de Magie Noire. Le seul moyen c'est de briser le confinement et cela signifie laisser le nécromant s'échapper. C'est bien entendu hors de question ! Sinon vous pouvez attendre que l'énergie du nécromant s'éteigne... si vous avez un millénaire devant vous je peux vous trouver une chaise ! »

Vous goûtez assez peu l'humour du jeune prétentieux. Si le monstre vagabond est parmi vous allez au **342**. Sinon vous pouvez décider d'attaquer le mage (**144**), ou alors peut-être pensez-vous qu'il est temps de repartir (**324**)?

190

La bibliothèque est sombre et silencieuse et vous pouvez constater qu'elle n'est pas très fréquentée. Elle est gérée par une jeune elfe qui vous accueille avec un sourire timide. Sous son regard interrogateur vous commencez à parcourir les rangées de grimoires poussiéreux, sans savoir exactement ce que vous pourrez bien trouver ici.

Si vous disposez de la compétence *lecture* dans votre groupe allez au **478**, sinon rendez-vous au **483**.

191

Vous vous échappez de l'étreinte de cette brute, jetez un regard froid à l'assistance et lancez comme pour vous-même « Laisse tomber.. » Dans votre dos l'orque répond avec une hargne à peine contenue « Voilà c'est ça laisse tomber ! »

Vous décidez de ne pas prolonger cette altercation et vous vous éloignez dans les ruelles où l'animation point à mesure que le soleil décline (76 - **Rencontres**).

192

— Tu n'as aucun respect pour les magiciens. Plus personne n'a de respect pour nous !

Des larmes de rage apparaissent entre ses paupières plissées alors qu'un éclair aveuglant traverse la taverne. Comme vous-même, les clients se terrent sous les tables en attendant que la colère du magicien s'apaise.

Lorsque vous relevez la tête, une brume indigo se dissipe alors que le mage quitte l'établissement en claquant la porte. Un croassement s'échappe de derrière le comptoir et soudain une grenouille violette bondit entre deux pichets de vin. Elle vous interroge

de ses yeux globuleux et vous comprenez que vous avez affaire à la nouvelle enveloppe charnelle de Grabok.

Si vous voulez emporter cette grenouille, vous pouvez la glisser dans votre sac (elle compte pour un objet).

Compagnon GRENOUILLE FORCE 0
CHARISME 0

Compétence : *Nage*

Remis de leur peur, les clients s'ébrouent dans une cacophonie de cris et de rires gras. Si le charisme de votre groupe ajouté aux points de contrôle sur les bas-quartiers est au moins de 6, allez au **336**. Sinon allez au **255**.

193

Alors que vous vous jetez sur l'alchimiste vous sentez une présence dans votre dos. Tandis que vous vous retournez le petit homme se réfugie sous la table et le spectacle qui vous fait face vous laisse sans réaction pour un instant. Les plantes qui jusque là se prélassaient sous la pâle lueur du soleil au rebord de la fenêtre jaillissent de leurs pots et fondent sur vous dans un fracas métallique et leurs fleurs viennent vous lécher de leurs langues de feu.

Il vous faut affronter les plantes d'Inn-Râh.

PLANTES FORCE 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **177**, sinon vous parviendrez tout de même à vous traîner jusqu'au hameau voisin où les villageois vous porteront jusqu'à l'hospice (rendez-vous alors au **0bis**).

194

Vous passez la soirée à siroter de l'hydromel en admirant le déhanchement des elfes qui se produisent sur la scène. L'une d'elles, visiblement surprise de votre attention, vient vous voir à l'issue du spectacle pour vous proposer un massage relaxant dans une arrière-salle. Les massages elfiques sont réputés pour leurs vertus magiques. Si vous acceptez, contre 2 pièces d'or l'un de vos personnages (et un seul) verra son charisme augmenté de 1 point jusqu'à la fin de la semaine. Si vous refusez le massage il est encore temps de faire des rencontres dans le quartier des elfes (allez au **76 - Rencontres**). Si vous acceptez le massage vous sortez de l'établissement revigoré mais trop tardivement pour pouvoir effectuer des rencontres (allez au **0bis**).

195

Le Troll plante sa fourche dans le tas de fumier et vous demande si vous souhaitez lui acheter de la nourriture. Il peut vous fournir des choux et des potirons purs de toute Magie Noire pour 1 Pièce d'Or pour 1 point de nourriture (dans la limite de 4 points de nourriture). A vous de voir si vous voulez faire affaire avec lui.

Si vous avez des graines sur vous et que vous ne les avez pas encore utilisées ici, vous pouvez vous rendre au **489**.

Sinon rendez-vous au **76 - Rencontres** .

196

Vous donnez deux ou trois coups de pioche dans la paroi puis vous vous tournez vers le Doragar qui sue abondamment à votre droite.

« Dis, moi ça n'a pas l'air facile le travail ici, hein ? »

Il s'arrête un instant, vous fixe de ses petits yeux noyés sous des sourcils noirs comme la suie, puis se remet à piocher.

Si le charisme de votre groupe présent dans la minr ajouté à vos points contrôle sur le quartier du Donjon

est supérieur ou égal à 5 allez au **274**. Sinon allez au **283**.

197

La porte donne directement sur un escalier taillé dans la pierre qui descend jusqu'à une cave où la fumée estompe la lumière des torches. Des elfes et d'autres créatures y sont attablées ou même vautrées dans des coussins à même le sol, buvant et fumant toutes sortes d'herbes, discutant à bâtons rompus et poussant la chansonnette.

Sur une scène délimitée par une arcade deux jolies elfes vêtues d'habits de cuir noir se livrent à des pas de danse simiesques en récitant des poésies absconses. Personne ne leur prête vraiment attention.

Si vous êtes venu avec un groupe d'elfes de l'université allez au **61**, sinon allez au **309**.

198

Tout en vous protégeant, vous vous dépêchez de fouiller dans votre besace pour en extraire le sachet de graines que vous répandez précipitamment sur le sol. Aussi sec les corneilles cessent leurs assauts furieux et vont se disputer les graines dispersées dans les

herbes. Après avoir repris votre souffle et relevé enfin la tête vous entendez le grincement de la porte. Rendez-vous au **141**.

199

La porte est restée ouverte et les lieux sont dans l'état où vous les avez laissés lors de votre dernière visite. Visiblement personne n'est venu ici depuis votre combat. Rendez-vous au **49**.

200- Livraison des armes au Donjon

Aujourd'hui la forge seigneuriale a promis de livrer de nouvelles armes au Donjon, en particulier le redoutable Golem de fer qui doit permettre à Gataaz de mater toute velléité de rébellion. Mais peut-être avez-vous pris vos précautions pour saboter cette livraison ?

Si les Forges seigneuriales sont sous votre contrôle notez que la livraison n'a pas lieu. Si de plus la Magie Noire est encore active sur le quartier du Donjon, notez alors que le Golem de fer est en votre possession. Il s'agit d'une arme qui n'a pas besoin d'être transportée par un personnage.

Arme GOLEM DE FER FORCE 20
CHARISME 0

Son charisme ne peut en aucun cas augmenter. Le Golem de fer *ne pourra se déplacer que pour donner l'assaut au quartier du Donjon, si la Magie Noire y est encore active, mais il pourra être utilisé tout au long de cet assaut.* En outre tous les personnages qui l'accompagnent seront alors sous influence de la Magie Noire.

Si vous n'avez pas le contrôle des Forges seigneuriales, alors notez que la livraison a eu lieu.

Retournez maintenant au **0 – Début de journée** pour entamer une nouvelle journée de votre quête.

201

Votre discours n'a malheureusement pas l'effet escompté. C'est un grondement de mécontentement qui s'échappe maintenant de la foule et quelques loustics solidement charpentés suggèrent de s'emparer de vous.

Vous profitez de ce que la situation est encore indécise pour vous enfuir piteusement et vous vous éloignez le plus rapidement possible de ces lieux. Vous perdez 1 point de contrôle sur les bas-quartiers et retournez au **0bis**.

Vous glissez votre main le long du torse musculueux de votre victime pour la plonger vers sa bourse qui a l'air bien garnie. Aussitôt un bras vous agrippe et vous arrache du sol. Vous voilà suspendu par le col le nez face au colosse dont les naseaux frémissent de colère. C'est au moment où vous reconnaissez son visage et l'anneau d'or accroché à son oreille gauche que lui-même part d'un grand éclat de rire.

— Eh bien, Trousse-La-Poche, tu croyais me barber mes pièces !

Il vous repose et vous tâchez de dissimuler votre fébrilité. Vous avez tenté de voler Kemlon, le chef de la Guilde des Voleurs qui tient son quartier général dans les bas-fonds de New Coven.

— Un bail qu'on ne s'est pas vu... je cours les routes, sais-tu ? Et je dois dire que les affaires ont été plutôt bonnes ces derniers temps.

Il tapote grassement sa bourse bien nourrie.

— Je t'inviterais bien à prendre un verre mais je dois me faire un peu discret là. Tu vois que j'ai une nouvelle coupe de cheveux... »

Il passe une main sur son crâne poli.

« Il paraît que Gataaz est furieux et se met en tête de

s'attaquer à la Guilde. On lui coule ses affaires, le pauvre ! Dis-moi quand même ce que tu deviens, lascar ! »

Vous lui contez rapidement votre recrutement par la Ligue et l'ambition que vous avez justement de renverser Gataaz et d'établir une société juste à New Coven.

Kemlon se gratte le menton dubitativement.

— Hum, une société juste... c'est bien joli tout ça, mais est-ce qu'il y a de la place pour Kemlon et ses amis dans une société comme ça ?

— Comme tu vois, moi je m'y suis fait une petite place déjà. Il faut juste se faire à l'idée qu'il n'y aura plus rien à voler puisque tout sera à nous ! Mais nous autres sommes plein de ressources...

— Tu as sans doute raison, Trousse-La-Poche... à vrai dire j'ai déjà réfléchi à ça, les temps changent et l'avenir de la Guilde n'est pas aussi rose que l'état de ma bourse le laisse supposer. J'ai l'impression que pour nous le choix c'est ton truc là, la Ligue, ou alors une bataille perdue d'avance contre Gataaz et l'Empire.

Il pousse un soupir nostalgique puis se reprend.

— En tout cas passe voir le Quartier Général de la

Guilde. On est au 22 de la Rue des Guenilles. Tu leur montres ça de ma part et ils t'aideront. Il faut qu'on se serre les coudes, lascar.

Il extrait d'une poche de sa bourse un éclat de rubis gravé des trois griffes, le symbole de la Guilde. Lorsque vous vous trouverez Rue des Guenilles ajoutez 22 au numéro où vous serez alors pour vous rendre au Quartier Général de la Guilde (seulement si vous êtes muni de l'éclat de rubis). Ajoutez 1 point à votre contrôle sur les bas-quartiers.

Kemlon se sépare de vous avec une accolade qui manque de vous faire tomber et il se perd dans la foule. Allez maintenant au **76 - Rencontres**.

203

En voyant votre compagnon, le chat assoupi au bord de la fenêtre se redresse soudainement, le poil hérissé. Il tente de bondir mais c'est déjà trop tard : le bébé monstre s'est agrippé à lui et a planté ses canines dans sa jugulaire. La pauvre bête agonise dans un bouillon de sang et tandis qu'il se repaît de sa proie vous jetez un regard noir à votre compagnon. Vous comprenez maintenant pourquoi vous n'avez jamais eu besoin de s'enquérir de sa nourriture !

Perturbé par votre colère, le jeune monstre saute sur

vosre sac à dos et y fourre l'arrière-train de l'animal qu'il n'a pas ingurgité. Au moins vous lui avez appris à partager. Vous saurez certainement accommoder ce morceau de viande qui équivaut à un repas non contaminé (les chats sont bien nourris ici).

Malheureusement, une vieille dame derrière la fenêtre vous aperçus, elle ouvre en grand les battants et ameute toute la rue :

— Le bouffeur de chat ! Il est revenu !

Les têtes des riverains émergent des portes cochères, et certains commencent à redescendre la rue, armés de couteaux et de gourdins. Il est temps pour vous de déguerpir ! Notez le mot-clé *Chat*. Vous perdez un point de contrôle sur les bas-quartiers et vous vous rendez directement au **Obis**.

204

Vous prenez donc le sentier qui chemine vers l'est et vous pénétrez bientôt sur les terres que se partagent les Barons du Blé pour le compte de Gataaz. C'est le prévôt Guedayrin qui a eu l'idée de confier les champs en métayage à quelques anciens paysans plus cupides que les autres.

Au nord et au sud, des champs de blé s'étendent à perte de vue et ils courent jusqu'à la forêt des

Araignées qui borde leur frontière, quelques kilomètres plus loin à l'est.

Mais peut-on appeler encore cela du blé ? Les épis présentent des taches de rouille inquiétantes, ils sont frêles et secs, et pourtant ces cultures résistent à toutes les intempéries. Elles ne nécessitent pour ainsi dire aucun soin ni arrosage, se nourrissant exclusivement de la Magie Noire qui a pénétré la terre. Elles sont réputées par tout l'Empire pour être les plus nutritives qu'on ait jamais connues et elles sont maudites par tous les soldats en campagne pour l'infâme mélasse que l'on fabrique avec.

S'il y a une Coopérative Agricole allez immédiatement au **497**.

Si c'est aujourd'hui le jour de la visite du légat de Fang, rendez-vous au **353**, sinon allez au **289**.

205

Les deux militaires sont enivrés. L'un d'eux vous fait signe d'approcher en rigolant.

« Dis-donc toi, tu serais pas un des révolutionnaires dont on nous rabat les oreilles ? »

Son copain est avachi, à moitié endormi. L'orque qui tient la taverne ricane en même temps que le soldat et

il sert une pinte de cervesoie bien remplie à deux gobelins perchés au comptoir.

Vous vous approchez du soldat, méfiant. Vu son état d'ébriété avancé, s'il devient menaçant vous ne devriez pas avoir de problème à prendre la fuite.

« Tu sais qu'au donjon vous commencez à faire parler de vous, hein. Même que je pourrais toucher une bonne prime je pense si je te ramenaïs. »

Vous reculez d'un pas.

« Mais t'as du bol, en fait, parce que je suis curieux d'entendre tes salades, moi. Et Gribert il est en train de pioncer. »

Il désigne son collègue qui ronfle maintenant bruyamment.

« Alors, vas-y, raconte-moi ton truc ».

Si votre charisme est supérieur à 3 (ou si vous voulez utiliser un sortilège de contrôle), rendez-vous au **50**, sinon allez au **257**.

206

Vous décidez de reprendre la corde du puits pour regagner la surface. La descente était facile puisqu'il suffisait pour vous de laisser la corde se dérouler puis

de glisser sur elle. Vous vous apercevez vite que la remontée est beaucoup plus ardue, vous devez tirer sur les bras et vous demandez un effort redoublé à la corde qui est déjà usée. Après quelques tractions elle finit par céder et vous replongez au fond du puits.

Vous n'avez pas d'autre choix que de tenter l'escalade de la paroi sur une dizaine de mètres. Tous vos personnages d'une force au moins égale à 3 peuvent ainsi s'extirper du puits. Ils peuvent alors demander de l'aide aux habitants des bas-quartiers pour faire remonter leurs camarades mais cette mésaventure vous coûtera 1 point de contrôle sur les bas-quartiers avant de vous rendre au **370**. Si aucun de vos personnages ne possède une force supérieure à 3, alors vous restez bloqué au fond du puits en criant à l'aide jusqu'à ce qu'un puisatier vous découvre le lendemain matin et vous remonte, exténués. Dans ce cas, non seulement vous perdez 1 point de contrôle sur les bas-quartiers mais en sus vos personnages sont dirigés vers l'hospice et vous allez au **Obis**. Dans tous les cas de figure les personnages qui ont été présents au fond du puits voient maintenant sous influence de la Magie Noire. Ceux qui l'étaient déjà doivent se rendre en cellule de décontamination.

Lorsque vous lui rappelez que vous êtes membre de la Ligue Communale, Guedayrin lâche un soupir agacé.

— Dites-moi, il me semble qu'on s'est tout dit lors de ma dernière entrevue avec les membres de votre Ligue. Franchement, j'ai beaucoup de travail.

De son long doigt parcheminé il désigne une pile de feuilles qu'il doit visiblement consulter. Vous devez convenir que vous n'avez effectivement plus grand chose à vous dire avec le prévôt. Est-ce que vous souhaitez l'attaquer ? Si oui allez au **259**. Dans le cas contraire vous devez prendre congé de lui. Si vous êtes accompagné par un garde, celui-ci vous attend à la porte et vous escorte diligemment jusqu'à l'entrée du Donjon (**76 - Rencontres**). Dans le cas contraire vous regagnez le couloir qui mène aux appartements de Guedayrin (**380**).

Le garde examine la missive signée du sceau du prévôt. Il plisse les yeux et vous comprenez qu'il fait semblant de lire, puis il emporte la lettre et vous demande d'attendre un instant. Il frappe à la porte d'entrée du Donjon et crie un nom.

Le visage d'un vieillard fourbu apparaît dans l'entrebâillement et le garde lui tend le parchemin. Le vieillard hoche la tête affirmativement et empoche votre lettre. Le garde revient alors vers vous.

« C'est bon, suivez-moi, je vais vous accompagner jusqu'au prévôt ».

Notez que vous avez perdu la lettre mais vous êtes toujours porteur du cahier à remettre prévôt.

Si vous avez des personnages « En Attente » au Donjon, allez au **450**, sinon allez au **331**.

209

L'extinction de la Magie Noire sur le quartier a plongé la garde spéciale de Gataaz dans un état de léthargie profonde. Il est probable que Gataaz lui-même est diminué par ces circonstances.

Pour pallier à la défection de la garde spéciale, ce sont des soldats orques qui ont été affectés au poste de garde.

Si vous avez décidé de donner l'assaut au Donjon, allez au **260**, sinon rendez-vous au **280**.

210

Vous bifurquez et empruntez un chemin de terre qui serpente au milieu d'épais taillis. Le cri éraillé d'un geai et le sifflement mélodieux des merles vous accompagnent jusqu'à ce que vous débouchiez sur un hameau comprenant une dizaine de fermes. Murs de torchis et toits de chaume, chaque maison possède sa basse-cour pour la volaille et un potager en arrière-cour. Quelques gamins, mi-humains mi-gobelins s'amuse à jeter des cailloux dans un ruisseau qui file sous le chemin.

C'est tout ce qui reste des structures paysannes traditionnelles qui environnaient New Coven. Les autres fermes ont été abandonnées, voire expropriées par Gataaz, et leurs habitants ont été rejoindre les Bas-Quartiers ou les hangars pestilentiels des Barons du Blé. Si c'est votre première visite au hameau de Petite Loi, allez au **128**. Si c'est votre deuxième visite rendez-vous au **587**. Si les villageois sont vos alliés, rendez-vous au **597**.

211

Soudain le regard de l'elfe s'assombrit et ses narines se dilatent comme si elles venaient de détecter une odeur incommodante. Il repose la gourde et

marmonne « non, de toutes façons je ne vais certainement pas faire affaire avec vous. » Sur ce, il empoigne les bras de sa charrette et s'éloigne de vous en continuant de maugréer.

Pour vous c'est déjà la fin de la journée et vous rebroussez chemin vers le quartier général sous les quolibets des badauds qui ont assisté à la scène. Vous perdez 1 point de contrôle sur le quartier où vous vous trouvez. Rendez-vous au **Obis**.

212

Vous savez que Guedayrin, même s'il travaille pour le Donjon, est une personnalité respectée dans le quartier des elfes, et même au-delà parfois. Il ne fait aucun doute qu'il agit d'abord par intérêt et ambition mais que sur le fond il ne partage pas les méthodes cruelles de Gataaz. Sans imaginer qu'il puisse adhérer à vos idées, ce serait tout de même un allié de poids pour la Ligue.

En tout état de cause il est curieux d'en savoir plus sur votre groupe et il vous invite à vous asseoir pour discuter. Vous essayez donc de lui brosser un portrait flatteur de vos ambitions pour New Coven, de décrire une nouvelle ère de paix où l'on pourrait résister au joug de l'Empire de Fang en fédérant toute la

population autour de projets solidaires et d'intérêt commun.

Après vous avoir écouté patiemment, l'elfe pose sa main noueuse sur la votre et vous répond.

Le prévôt est lui-même un orateur de premier ordre, rompu aux arts de la rhétorique, il est donc malheureusement imperméable à votre charisme. Si la somme de votre contrôle sur le Donjon et sur le quartier des elfes est au moins égale à 6, allez au **325**, sinon allez au **296**.

213

En fouillant sous la table vous découvrez une cassette contenant les économies de l'alchimiste. Vous récupérez ainsi 10 pièces d'or qui vous seront certainement utiles pour financer la Ligue. Si vous avez noté le mot-clé *Trappe*, vous pouvez vous rendre au **81**. Sinon, vous pouvez continuer d'inspecter le matériel de l'alchimiste au **49**.

214

Les forges seigneuriales ont été installées dans une mine de charbon où les manœuvres extraient directement le combustible pour alimenter les

fourneaux. Vous parvenez à l'entrée de la mine et vous remarquez une file de créatures en haillons qui attend patiemment devant une table de pierre.

Au bout de quelques minutes un troglodyte vient s'installer derrière la table. Il brandit un tampon et s'écrie :

« Le recrutement commence, approchez tâcherons ! Allez ! »

La file se met en branle et le troglodyte examine un à un les candidats au travail, il désigne l'entrée de la galerie aux manœuvres qui sont retenus et renvoie les autres d'un geste impatient. De temps en temps il appose son tampon au revers d'une main tendue.

Vous faire recruter est certainement un bon moyen de pénétrer dans la forge. Si vous souhaitez rejoindre la queue allez au **297**. Si vous préférez changer d'avis et vous diriger vers le Donjon, allez au **400** .

215 -Dame du Donjon

Il y a un léger mouvement de foule autour de vous, les passants s'écartent l'un après l'autre et vous tendez le cou pour voir qui est l'objet des murmures qui bruissent tout autour.

Vous découvrez celle qu'on appelle la Dame du

Donjon, son visage pâle et triste enveloppé d'un long voile gris. Elle avance d'un pas mécanique, accompagnée de sa suivante, une vieille fille qui fusille du regard tous ceux qui auraient l'outrecuidance de se tenir sur leur route.

Lorsqu'elle passe à votre hauteur vous l'entendez répéter d'une voix nerveuse « Aydeff... Aydeff... » comme si elle s'efforçait de retenir ce nom. La rumeur dit que la Dame du Donjon a totalement perdu la mémoire, voire même qu'elle ne connaîtrait pas son véritable nom. La seule chose que l'on peut tenir pour certaine c'est l'amour sans limite que lui voue le seigneur Gataaz, et d'aucuns prétendent que ce sentiment est bien le seul qui ait traversé son cœur depuis des siècles.

Si l'esprit d'Aydeff est parmi vous allez immédiatement au **311**.

Si le bébé monstre fait partie de votre groupe allez au **269**.

Sinon, et si vous êtes au marché, allez au **334**.

Dans tous les autres cas vous regardez passer la Dame du Donjon avec son air superbe et ses yeux translucides, sa robe balayant doucement la poussière de la ruelle. Rendez-vous au **0bis**.

Vous vous emparez du bâton à la pierre de lune et projetez un flot d'énergie pour recharger le dôme de protection. Au moins voilà qui vous laissera le temps de réfléchir à la situation : la centrale de production de Magie Noire est sous votre contrôle maintenant que le Mage responsable du confinement s'est enfui. Vous ne risquez pas d'être agressé par les gardes ou les soldats du Donjon puisque c'est votre pouvoir qui permet maintenant de confiner le nécromant. D'un autre côté vous êtes vous-même bloqué ici jusqu'à ce que Fang envoie un autre responsable prendre le relais.

Si vous choisissez de garder le nécromant confiné alors vous gagnez 1 point de contrôle sur le quartier des magiciens mais votre mage doit rester au quartier des magiciens aussi longtemps que vous voudrez maintenir le confinement. A chaque tour vous vous rendez alors au quartier des magiciens avec votre mage et éventuellement d'autres personnages si vous le souhaitez (et vous ne pourrez donc pas visiter d'autre lieu que la centrale au quartier des magiciens). Dans ce cas, notez le mot-clé *Dôme* et rendez-vous au **76 - Rencontres** si votre mage était seul dans le groupe ou au **Obis** sinon parce qu'alors vous ne pouvez plus faire de rencontre.

Si vous préférez relâcher le confinement, rendez-vous alors au **294**.

217

Vous hésitez à pénétrer en ce lieu où se trame indiscutablement quelque magie . Est-ce que vous préférez tenter de jeter un coup d'oeil discret par la fenêtre **68** ou tout simplement frapper à la porte pour annoncer votre présence **141** ?

218

L'homme-lézard se dresse de tout son haut et avance vers vous d'une démarche faussement paresseuse. Ses griffes luisent de manière inquiétante à la lueur des candélabres.

— Ecoute-moi bien, il y a eu un malentendu, on va s'expliquer avec Kemlon là-dessus. Tu as un passe, tu n'es donc pas un ennemi, alors je te suggère de repartir tranquillement...

Un malaise s'installe mais vous sentez qu'aucun membre de l'assistance n'est prêt à vous apporter du soutien. Il semblerait que l'autorité de Kemlon soit vacillante et que cet homme-lézard jouisse d'un certain prestige. Vous décidez qu'il est plus sage de ne

pas chercher l'affrontement et vous suivez le semi-orque qui vous raccompagne au pas de la porte.

Avant de prendre congé, il vous demande de l'attendre un instant, puis retourne chercher une cuisse de dinde qu'il vous glisse dans la besace. Il vous souffle « De la part de Kemlon » en refermant la porte précipitamment.

Voilà qui est toujours mieux que rien. Cette viande provient d'un animal sauvage qui a été chassé dans la forêt, elle vous procurera l'équivalent de 2 repas qui ne sont pas contaminés par la Magie Noire.

Rendez-vous au **76 - Rencontres**.

219

Ses yeux malins vous toisent avec méfiance. Les mages et les sorcières ne se sont jamais trop bien entendus. Il n'est pas question pour elle de vous dévoiler quoi que ce soit de sa magie. Vous quittez la roulotte déçu, mais rien n'empêchera vos camarades de revenir discuter avec elle. Rendez-vous au **76 - Rencontres**.

220

L'entrée est située entre la nef sud et la nef est. Vous

voilà directement au centre de l'édifice, un dôme de verre aux reflets liquides laisse filtrer la lumière troublée de l'après-midi en dessinant une mosaïque d'ombres hexagonales à vos pieds.

Des chants liturgiques proviennent de la nef nord, la nef des Novices, entrecoupés par la voix d'un prêtre. La nef ouest, la nef des Initiés, laisse échapper une lueur opaque. La nef sud, la nef des Indigents, est quant à elle plongée dans une pénombre inquiétante. Enfin de la nef est, la nef des Combattants, proviennent des cris de lutteurs.

Si vous avez noté le mot-clé *Vengeance* vous pouvez aller au **287**. Sinon choisissez la nef que vous allez visiter.

Si vous souhaitez visiter la Nef des Novices au nord, rendez-vous au **92**.

Si vous souhaitez visiter la Nef des Initiés à l'ouest, rendez-vous au **504**.

Si vous souhaitez visiter la Nef des Indigents au sud, rendez-vous au **550**.

Si vous souhaitez visiter la Nef des Combattants à l'est, rendez-vous au **590**.

221

Alors que le marchand tend le bras pour faire admirer les reflets mordorés d'une perle de Takio, vous subtilisez un parchemin qui était glissé dans l'échancrure de son manteau. Personne n'a remarqué votre larcin aussi vous demeurez encore quelques instants pour vous joindre au concert d'exclamations admiratives qui accompagnent les mouvements éblouissants de la perle dans la main du marchand.

Puis vous décidez de vous éclipser avant qu'il ne lui prenne l'envie de vérifier le contenu de son manteau. Si l'un de vos personnages présents au marché possède la compétence de *Lecture*, vous pouvez vous rendre dès maintenant au **314** pour lire le contenu du parchemin, sinon notez ce numéro de paragraphe et retournez-y dès que vous serez retourné au quartier général (si toutefois il s'y trouve un membre de la Ligue doté de la compétence *Lecture*).

Retournez ensuite au **76 - Rencontres**.

222

Vous vous rendez-compte que la double ration signifie que vous avez droit au double de coups de fouet du salaire normal. Vous serrez les dents tandis que vous sentez le cuir lacérer la chair de votre dos.

Lorsque la punition est achevée vous vous retournez lentement vers votre tortionnaire et le fixez silencieusement dans les yeux.

Ses narines frémissent sous l'effet de la colère provoquée par votre geste de défi. Il fait mine de brandir à nouveau le fouet puis se ravise voyant que votre résistance a déjà impressionné les travailleurs de la forge.

« Ca suffit. Retourne à ton poste. Et gare à la prochaine fois. »

Vous gagnez 1 point de contrôle sur le quartier du Donjon et vous vous rendez au **232**.

223

Vous accrochez solidement le grappin à la margelle du puits et la descente s'effectue sans difficulté. Vous vous laissez glisser jusqu'à la surface de l'eau puis vous profitez des prises dans la paroi de pierre pour vous agripper. Rendez-vous au **307**.

224

Au centre de la cave un cristal noir trône sur un piédestal taillé dans un roc. Vous connaissez déjà ces cristaux, vous en déduisez donc que la cabane d'Inn-

Râh sert de relais pour irriguer les champs de Magie Noire. Il est très clair que ce cristal est pour l'instant inactif et vous ne pouvez que vous en féliciter.

Vous n'avez plus de temps à perdre chez l'alchimiste mais avant de repartir vous ne manquez pas de vous servir dans le garde-manger. Vous pouvez ainsi récupérer 2 points de nourriture, notez toutefois qu'ils sont contaminés à la Magie Noire, Inn-Râh n'étant pas un adepte des fins mets culinaires.

Rendez-vous maintenant au **76 - Rencontres** .

225

Vous voilà enfin dans les appartements de Gataaz, le Seigneur au cœur de pierre ! La pièce ressemble à vrai dire plus à une chapelle avec ses colonnes qui se projettent jusqu'à quatre mètres de haut et le lit du despote se résume à un petit cocon suspendu par des chaînes d'où dépasse un édredon douillet.

Dans une large vasque en pierre brûle un encens aux relents écoeurants, témoignant des activités occultes du maître des lieux.

Gataaz flotte dans les airs au milieu de sa cape légendaire et il vous adresse un sourire mielleux, comme s'il vous attendait.

Avant votre confrontation avec lui, il est temps encore pour vous d'utiliser un pouvoir de changeur de forme, si vous en avez un dans votre groupe (**488**).

Sinon, et si la Dame du Donjon est seule dans votre groupe, allez au **569**.

Dans tous les autres cas, rendez-vous au **26**.

226

Les soldats dégainent leurs armes et se précipitent sur vous. Ils sont équipés tous deux d'épées dopées à la Magie Noire.

SOLDATS DU DONJON

FORCE Si Magie Noire active 8

sinon 6

Votre force est augmentée de 2 points si vous vous trouvez au quartier des voleurs, on y trouve toujours du soutien quand il s'agit de tabasser les gardes du Donjon !

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **45**. Sinon tous les membres de votre groupe se constituent prisonniers et sont traînés en prison par les gardes. Rendez-vous alors au **0bis**.

Le prêtre est en train de sermonner l'assistance, essentiellement composée de familles venues accompagner leurs défunts jusqu'à la Fosse.

« Même morts vos proches ont besoin de vous ! C'est votre dévotion, votre fidélité aux préceptes la Traversée qui permettront à leurs esprits de nous accompagner au jour de la Traversée.

Agenouillez-vous et acceptez de recevoir le Sceau de la Traversée pour vous purifier ! »

La plupart de vos voisins s'exécutent et le prêtre les passe en revue, apposant sa main sur chaque front offert et y imprimant la marque rougissante de la Spirale de la Traversée.

Vous pouvez si vous le souhaitez recevoir vous aussi le Sceau de la Traversée sur votre front. Notez alors les personnages qui auront accepté le Sceau de la Traversée (les Trolls ne peuvent être marqués du Sceau, les prêtres refusant de les purifier) puis rendez-vous au **76 - Rencontres**.

Si vous préférez clamer haut et fort votre rejet de la Traversée, rendez-vous au **304**, mais ce choix est seulement possible si vous n'avez pas dans votre groupe un compagnon déjà marqué du Sceau de la

Traversée.

228

Terrorisé par le danger Guedayrin se met à pousser des hurlements d'une intensité dont vous ne l'auriez jamais cru capable.

Aussitôt l'orque déboule dans le bureau et s'interpose entre vous et le prévôt. Pendant que vous tentez de vous débarrasser du garde, vous apercevez Guedayrin qui tire frénétiquement sur un cordon dont vous devinez qu'il déclenche quelque part une sonnette d'alarme. Notez le mot-clé *Alerte*.

ORQUE FORCE 4

Si vous parvenez à le vaincre, vous n'avez aucun mal ensuite à éliminer Guedayrin, toujours accroché à son cordon et vous vous rendez au **326**. Dans le cas contraire, le garde traîne les membre de votre groupe inconscients jusqu'aux cachots du Donjon vous vous rendez au **0bis**.

229

Vous ramassez sur le chemin une pierre et vous la soupesez. Elle vous paraît suffisamment lourde. Vous la projetez alors dans la vitre qui vole en éclats. Vous

entrepreniez alors de faire tomber les morceaux de verre coupant qui tiennent toujours dans l'encadrement pour passer sans vous blesser. Tandis que vous êtes occupé à cette tâche vous ne remarquez pas le groupe de corneilles qui fond sur vous en piqué. Leurs coups de becs vous obligent à reculer en vous protégeant la tête. Si vous avez des graines sur vous, vous pouvez vous rendre au **83**, sinon vous vous enfuyez sans demander votre reste (**76 - Rencontres**).

230

Vous relevez discrètement la manche de votre chemise et montrez à l'orque le bracelet du marais du Karcel. Il sourit d'un air entendu :

« Ah, je vois que vous êtes en affaires avec les orques... je ne suis pas du Karcel mais c'est une très belle région il paraît. »

Vous lui demandez s'il peut vous laisser jeter un coup d'oeil à l'intérieur de la centrale en vous accompagnant mais il secoue négativement la tête.

« Je ne pourrais pas... je ne veux pas risquer ma place pour ça. Par contre, pour un ami des orques je peux toujours faire quelque chose. »

Il retourne vers le poste de garde, échange quelques

mots avec son équipier, puis fouille dans la cabane. Il revient vers vous un paquet à la main. C'est de la nourriture d'orque emmaillottée dans un chiffon. Ce n'est pas forcément très ragoûtant mais il y a ici de quoi faire 2 repas, et les orques de la garde font venir leurs rations directement des marais où la Magie Noire n'a pas encore pénétré. Il s'agit donc de nourriture non contaminée ce qui peut toujours s'avérer utile.

Vous remerciez donc le gardien et reprenez votre chemin. Allez au **76 - Rencontres**.

231

La pinte coûte 1 pièce d'or. Chaque membre du groupe doit consommer. Si vous voulez payer, allez au **246**, sinon rendez-vous au **293**.

232

Lorsque la journée de travail est finie vous reprenez le chemin de la galerie jusqu'à l'air libre. Alors que vous épongez la sueur sur votre front vous entendez sonner du métal contre le sol. Garnok, posté à l'entrée, vous dévisage d'un air goguenard en pointant son fouet vers vos pieds. Il pioche de sa main libre dans une bourse de cuir posée sur une table et répète la même blague à

tous les travailleurs de la Forge « Hé toi, n'oublie pas ton salaire. »

Vous vous penchez et ramassez le maigre fruit de votre labeur. Si vous avez soufflé à la Forge vous gagnez 2 pièces d'or. Sinon vous gagnez 1 pièces d'or par membre travaillant à la mine ou 2 pièces d'or chacun si vous avez choisi la double ration. Bien que le soleil ait commencé à décliner la lumière du jour vous fait cligner des yeux lorsque vous retrouvez la place qui donne sur les Forges. Rendez-vous au **76 - Rencontres.**

233

Ajoutez les points de charisme de votre groupe et les points de contrôle que vous avez sur le quartier des Magiciens. Si le total est supérieur à 6, allez au **24**, sinon allez au **144**.

234

Vous vous demandez comment vous allez bien pouvoir ressortir d'ici sans vous faire capturer par les gardes. Pour l'instant ils sont toujours occupés avec les elfes qui tournoient en rase-mottes mais si vous essayez de gagner l'entrée vous risquez de vous faire intercepter.

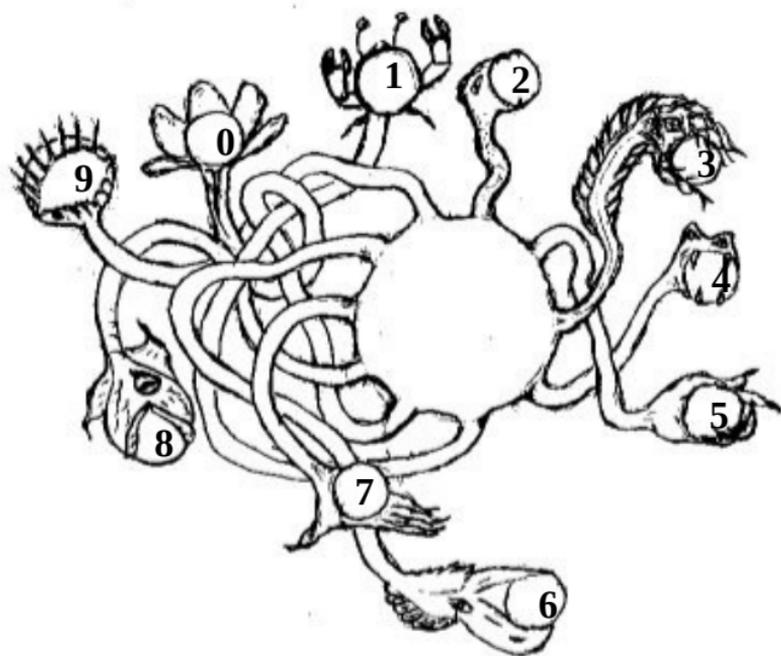
Vous faites un signe de la main à l'un de vos amis qui s'approche en chevauchant son Aigle Géant. Aussitôt il fond sur vous en piqué et vous agrippe par le bras pour vous faire monter sur sa selle. Vous ne pouvez ainsi faire s'échapper de l'enceinte que deux membres de la Ligue, les autres sont appréhendés par les orques et rejoignent les geôles du Donjon.

Dans tous les cas de figure vous ne pouvez pas faire de rencontre aujourd'hui sur le quartier des Magiciens et retournez directement au **Obis**. Le spectacle improvisé par vos amis elfes dans la centrale de production vous fait gagner 1 point de contrôle sur le quartier des elfes et 1 point de contrôle sur le Donjon (seulement si c'est la première fois que vous pénétrez dans la centrale de cette manière).

235

Cette porte est une véritable énigme et il semble bien qu'il faille être muni d'un code pour l'ouvrir.

En effet un numéro est gravé à l'intérieur de chaque tête et en passant la main, vous notez que le disque est creusé comme s'il était destiné à accueillir une autre pièce.



Si la Dame du Donjon est dans votre groupe, allez au **305**.

Si vous pensez savoir quel objet peut aller au centre du disque et que vous êtes en sa possession, alors vous devriez deviner le code du passage. Dans ce cas rendez-vous au numéro correspondant. Sinon vous quittez les Forges pensivement en espérant découvrir un indice supplémentaire dans votre exploration de New Coven. Rendez-vous au **76 - Rencontres**.

236

Vous avez convaincu les autres prisonniers qu'ils n'ont pas grand chose à perdre. Prenant appui contre le mur au fond du cachot, vous vous élancez rageusement contre la grille. Si la force totale de vos personnages au cachot est supérieure à 5, rendez-vous au **149**, sinon allez au **162**.

237

Une fois que les sœurs Vervère se sont éloignées pour s'occuper de leurs autres patients, vous jetez un coup d'oeil sur vos voisins. A votre gauche, un homme-lézard tremble de fièvre, les pattes recroquevillées contre le corps, la queue battant dans l'air. Dans son délire, des phrases décousues lui échappent, vous croyez comprendre qu'il parle d'un incendie et d'un

village pillé.

A votre droite une créature repose, immobilisée dans des bandages de la tête aux pieds. Seuls trois trous sont dégagés pour les yeux et la bouche. Son regard silencieux se tourne brièvement vers vous puis revient fixer le plafond. Vous entendez le bruit de sa respiration oppressée qui vient régulièrement soulever sa poitrine et vous êtes pris d'une furieuse envie de vous boucher les oreilles.

Ces deux là ne sortiront pas de sitôt. Vous remontez la couverture jusqu'à votre visage et décidez de vous reposer à nouveau en attendant votre sortie. Vous retournez alors au **Obis** .

238

Il est très difficile de se procurer des armes à New Coven même, dans la mesure où les Forges du Donjon possèdent le monopole du travail du fer sur la cité. Bien sûr il existe un marché noir où l'on passe sous le manteau des armes de contrebande, mais en général les aventuriers et autres mercenaires vont se fournir au prix fort chez l'armurier. Vous savez au moins que vous vous procurerez des armes de qualité mais vous savez également que vous contribuez à financer l'oppresseur Gataaz.

L'armurier vous réserve un accueil timoré, la réputation de la Ligue ayant déjà franchi le seuil de son échoppe. Vous sentez qu'il ne sait pas vraiment si votre émergence sera bénéfique ou non à ses affaires. Ses traits se détendent peu à peu tandis qu'il exhibe ses plus belles pièces.

Vous pouvez lui acheter :

- un poignard (3 P.O.) : il ajoute 1 point de Force à celui qui s'en sert dans un combat ;
- une épée dopée à la Magie Noire (5 P.O.) : elle ajoute 2 points de Force à celui qui s'en sert si la Magie Noire est active, 1 point de Force sinon ;
- un arc (4 P.O. Pour l'arc, 1 P.O. pour chaque flèche) : cette arme peut vous être utile dans certaines situations où vous n'avez pas envie de combattre au corps à corps mais seul un personnage disposant de la compétence Archer peut l'utiliser ; en terme d'encombrement vous pouvez transporter jusqu'à 5 flèches pour l'encombrement d'1 objet.
- un marteau de guerre (10 P.O.): c'est une arme assez spéciale et seuls les personnages disposant de la compétence Marteau peuvent

réellement l'utiliser en combat ; dans ce cas le Marteau ajoute 3 points de Force ; les autres personnages peuvent l'utiliser comme aide dans différentes situations comme pour défoncer une porte, dans ce cas ils peuvent augmenter leur Force de 3 points ; en revanche, en combat leur force sera handicapée d'1 point vu la lourdeur de l'objet;

- un grappin (2 P. O.) : ce n'est pas une arme mais c'est une pièce solide en fer forgé qui peut s'avérer utile ;

Procurez vous les armes qui vous semblent utiles (dans la mesure de vos moyens) et retournez ensuite au **108** pour continuer vos achats.

239

Vous décidez d'expliquer à la vieille dame les raisons qui ont poussé à la reconstitution de la Ligue Communale et ses ambitions.

— Vous comprenez, dites-vous, on ne peut pas continuer à laisser les gens comme vous se détruire la santé pour économiser la sueur des autres ! Avec un peu d'organisation on pourrait réquisitionner suffisamment de chevaux pour alimenter toute la cité en eau potable. Même les bas-quartiers !

En vous entendant parler de la sorte, ses yeux s'illuminent.

— La Ligue Communale... la Ligue Communale ! Mais oui. C'est bien ça ! Vous savez qu'elle s'était emparée de New Coven à l'époque ?

Votre voisine a éveillé votre curiosité et vous vous approchez d'elle pour parler plus discrètement, vos éclats de voix commençant à provoquer des récriminations.

— Qu'est-ce que vous savez de la Ligue Communale ?

— Attendez... C'est mon grand-père qui m'en a parlé, et lui même disait que ça se passait à l'époque de son arrière-grand père. Ca remonte, hein ? A ce moment les seigneurs étaient en guerre contre l'Empire de Fang, et New Coven résistait comme les autres. Van Gataaz était notre seigneur, je ne sais plus si c'était le père ou le grand père de notre Gataaz. Bah, peu importe ! Quand l'armée de Gataaz fut défaite, la Ligue en a profité pour soulever la population et s'emparer des magasins, des forges et redistribuer les terres. Gataaz, prisonnier, a alors prêté allégeance à Fang, et il est revenu marcher sur New Coven avec une armée reconstituée et la force de la Magie Noire. Les gens ne savaient pas se battre, ça a été un

massacre. Les fondateurs de la Ligue ont été écorchés vifs et exposés en place publique pendant quinze jours. Mon grand-père me rappelait toujours que c'est là où ils ont agonisé que le Temple a été édifié. Et il ne manquait jamais une occasion de cracher sur le Temple en passant, même si ça lui a valu quelques bastonnades.

A nouveau elle part d'un grand éclat de rire et un orque gueule en lui demandant de se taire. Elle ne peut quand même s'empêcher de pouffer, et en même temps elle décroche un pendentif glissé sous sa chemise et vous le tend. C'est une étoile taillée dans un bloc d'ambre rouge d'une beauté subjugante.

— C'est l'étoile de la Ligue. Mon grand-père m'a fait promettre de la garder et la transmettre jusqu'à la renaissance de la Ligue. Il y croyait, hein, il disait que Yaz y veillerait. Je ne sais pas qui est Yaz mais il avait peut-être raison... il m'a dit que cette étoile aurait le pouvoir de réveiller les spectres de la Ligue ensevelis sous le Temple. C'est mieux que vous la portiez.

Vous remerciez la vieille et passez le pendentif à votre cou. Notez l'étoile d'ambre rouge (8 P.O.) parmi vos objets. Vous lui proposez alors de rejoindre la Ligue pour vous aider.

— Mais vous avez vu mon état ? A quoi je pourrais

de vérifier que régulièrement le dôme de protection est rechargé par vos soins.

Si vous souhaitez désormais relâcher le confinement, rendez-vous au **294**.

Sinon rendez-vous au **76 - Rencontres** si votre mage est seul dans le groupe ou au **0bis** sinon.

241

Geïn écarte des volailles en train de se disputer des épiluchures de légumes et pousse la barrière qui sépare la basse-cour du potager. Il s'arrête un instant et vous fixe gravement.

— Vous savez, cette Magie Noire va nous tuer quand bien même nous résistons. Il y a une chose que vous pourriez peut-être faire pour nous...

Vous lui demandez quel service vous pouvez lui rendre.

— Si vous trouvez le moyen de détruire le cristal qui diffuse la Magie Noire cela pourrait arrêter la contamination. Je ne sais pas comment l'anéantir mais je peux vous dire que le cristal transmetteur se trouve dans la cave d'Inn-Râh. Sous le tapis il y a une trappe qui y mène.

Vous promettez à Geïn de faire votre possible pour anéantir le pouvoir de la Magie Noire puis vous le suivez dans la cuisine. Notez le mot-clé *Trappe* et rendez-vous au **265**.

242

Vous évoquez avec l'alchimiste la reconstitution de la Ligue Communale Révolutionnaire et vos ambitions de mettre fin à la tyrannie du Donjon sur les habitants de la cité et des hameaux environnants. Inn-Râh fronce les sourcils en maugréant :

— Oui j'ai entendu parler de cette Ligue dans le passé, mais je n'arrive pas à me souvenir à quelle occasion. Je sais juste que ces histoires se sont finies par un massacre. C'est souvent le lot des idéalistes.

En finissant sa phrase il vous jette un regard perçant.

— Pourquoi voudriez-vous que je vous aide au demeurant ? Gataaz me fournit les moyens de poursuivre mes expériences à grande échelle. J'ai déjà réussi à transformer les techniques des paysans, vous savez... la révolution comme vous dites, elle viendra de là.

Il vous montre un tube en verre rempli d'un liquide jaune et l'agite sous vos yeux. Une émulsion se crée puis la solution vire au mauve en émettant un

sifflement frémissant. Il verse alors quelques gouttes dans un pot rempli de terre et une pousse surgit aussitôt, déploie deux feuilles, puis deux encore et s'élève jusqu'à plier sous son poids pour retomber sur la table. Devant vos yeux ébahis, l'alchimiste murmure :

— Ce n'est pas de la magie, ce n'est pas juste de la magie... c'est bien plus que ça.

Si la somme du charisme de votre groupe et de votre contrôle sur le donjon dépasse 6 et qu'il n'y a pas d'elfe dans votre groupe, rendez-vous au **105**, sinon allez au **69**.

243

Plusieurs personnes qui n'avaient pas encore reçu la marque se relèvent et quittent silencieusement les lieux. Fort de ce soutien muet, vous-mêmes tournez les talons sans ajouter un mot.

Vous ajoutez 1 point à votre contrôle sur les bas-quartiers si celui-ci ne dépasse pas 4 et vous vous rendez au **76 - Rencontres**.

244

Vous savez que Guedayrin est un être intelligent qui

sait reconnaître où se trouve son intérêt, aussi décidez-vous de jouer carte sur table avec lui :

« La Ligue a en sa possession des documents qui prouvent que vous êtes en relation avec les elfes bruns qui espionnent les elfes rouges pour votre compte. J'imagine que si ces documents venaient à être rendus publics, les elfes n'apprécieraient pas ces accointances sulfureuses. Et faut-il vous rappeler que votre position ne tient qu'au fait que vous garantissez à Gataaz le respect de la communauté des elfes de New Coven ? Si votre réputation était entachée, je parie qu'il ne manquerait pas de notables pour courtiser votre place... »

Rendez-vous au **325**.

245

Vous n'avez pas réussi à convaincre les autres prisonniers que le risque devait être tenté. A vrai dire ils vous jettent maintenant des regards hostiles en se regroupant dans le coin opposé du cachot. Vous allez devoir tenter vous même de forcer cette grille. Si la force totale de vos personnages au cachot excède 8, allez au **149**, sinon rendez-vous au **162**.

Rafraîchi, vous vous essuyez la bouche d'un revers de manche en devisageant les consommateurs. La bière de Grabok est tellement épaisse que vous pouvez considérer que vos personnages ont mangé aujourd'hui.

Vous remarquez un groupe de nains qui s'apprêtent à entamer une partie de marmotte, un jeu de cartes très prisé dans cette région d'Allansia, qui y a été répandu par les armées de l'Empire.

A ce moment un demi-géant qui se tenait dans votre dos vous tapote sur le dos. Il a l'oeil vitreux et bégaye en parlant :

« Dis-moi, chez nous... nous à New... New Coven... c'est po-poli de payer sa tou-tournée... hein »

Si vous décidez d'offrir une tournée générale, vous en aurez pour 8 pièces d'or (**359**). Si vous préférez vous joindre aux nains pour une partie de marmotte allez au **320**. Si vous vous désintéressez de tout cela, vous prenez alors la direction de la sortie et allez au **76 - Rencontres**.

Vous présentez la lettre de créance à l'armurier qui la



267 « *C'est quoi ça ?* »

consulte avec un air surpris. Vous lui expliquez que vous êtes en affaires avec le marchand de perles qui vous a remis cette lettre en guise de paiement.

L'armurier se racle la gorge avec un rictus un peu gêné, vous sentez qu'il ne vous a pas vraiment cru et il vous demande d'attendre un instant avant de se réfugier dans l'arrière-boutique.

Vous vous rapprochez de la porte en vous préparant à une éventuelle fuite, mais l'homme revient avec une bourse garnie qu'il jette sur son comptoir. Vous vérifiez que les 15 pièces d'or y sont (notez-les sur votre Feuille d'Aventure) puis l'armurier vous désigne poliment la sortie en ajoutant « vous comprendrez que je préférerais ne plus avoir affaire à vous.. »

Vous hochez la tête en rougissant et vous emportez votre pécule qui devrait être bien utile à la Ligue. Toutefois votre larcin évident vous coûte 1 point de contrôle sur le quartier des commerçants et notez que vous ne pourrez plus revenir chez l'armurier.

Retournez ensuite au **108** pour continuer éventuellement vos achats dans les autres échoppes.

248

__ D'accord, il est probablement temps de s'enfuir d'ici.

__ Montez sur la selle et accrochez-vous bien au démarrage, jusqu'à ce que nous soyons à l'air libre.

Vous obtempérez et en effet l'accélération de la créature est foudroyante. Vous filez à la verticale jusqu'à ce que vous émergiez à l'ombre d'un tumulus qui borde la muraille nord de la cité. Vous demandez alors à votre nouveau compagnon de vous ramener au

Quartier des Trolls.

Lorsqu'elle se pose sur la lande désertique à la lisière des baraquements, toute la communauté Troll vient admirer la créature, des plus jeunes qui courent pieds nus dans la poussière jusqu'aux anciens qui se rappellent encore le temps où les dragons sauvages terrorisaient les villages d'Allansia. Vous gagnez 2 points de contrôle sur le Quartier des Trolls et 2 points sur le Quartier du Donjon pour avoir libéré le Dragon. Notez également le mot-clé *Alerte* car la disparition du Dragon ne passera pas inaperçue.

Tandis que vous dispersez avec difficulté l'attroupement sonore, le Dragon s'apprête à vous quitter.

« Je vais quitter ces lieux maintenant et retrouver une existence conforme à nos traditions. J'emporte les réserves de Gataaz avec moi, il me doit bien ça... mais vous pouvez vous servir dedans d'abord ! »

Vous savez que les Dragons ne recherchent pas l'or pour la richesse mais pour ses vertus magnétiques qui ont un effet apaisant sur leur organisme. Vous ponctionnez donc 100 pièces d'or sur le trésor, qui suffiront amplement à tous vos besoins, et vous souhaitez un bon voyage à votre ami qui s'envole bientôt à la recherche d'une caverne abritée des

regards pour y fonder son nouveau foyer. Rendez-vous au **0bis**.

249

Le Quartier des elfes est l'endroit idéal pour placarder vos affiches puisque ici la grande majorité des habitants sait lire. Vous choisissez des endroits voyants dans des rues passantes, un poteau à un angle, un tonneau inutilisé, pour y apposer les arguments de la Ligue visant à dénoncer la tyrannie de Gataaz, de l'Empire de Fang, et appelant à une plus juste répartition des richesses et la généralisation de l'éducation.

A la fin de l'après-midi vous êtes fatigué d'avoir parcouru le quartier à la recherche des endroits les plus favorables mais ce travail vous rapporte 1 point de contrôle sur le quartier des elfes (que vous pouvez cumuler si ce n'est pas la première fois que vous venez épingler des affiches). Rendez-vous ensuite au **76 - Rencontres**.

250

Vous obliquez sur la droite en espérant éviter la patrouille. Malheureusement pour vous dès que vous atteignez la tour d'angle vous tombez nez à nez avec

les deux gardes. L'un d'eux essaye de s'emparer d'une corne pendue à sa ceinture pour donner l'alerte. Votre chance c'est que vous avez encore la possibilité de les neutraliser.

Si vous avez déjà noté le mot-clé *Alerte*, allez au **551**. Sinon allez au **586**.

251

Barmgar hoche la tête puis il vous demande de l'accompagner. Il pousse avec difficulté son chariot à moitié vide le long de la galerie cahoteuse et grommelle « vivement qu'on installe des rails tiens ».

Vous débouchez finalement sur une vaste salle où la température est étouffante. Sur votre gauche se dressent les fours rougeoyants auprès desquels s'activent les troglodytes qui sautent en cadence sur d'énormes soufflets. Sur la droite de la caverne se trouve la forge proprement dite. Les nains forgerons y martèlent les épées destinées à la garde de Gataaz ou bien coulent du métal liquide dans des moules pour y façonner les masses d'armes. Vous découvrez enfin un gigantesque échafaudage dressé auprès d'une statue de fer mesurant au moins quatre mètres de haut.

Barmgar a intercepté votre regard et répond à votre interrogation silencieuse :

« C'est le golem de fer. Notre pièce maîtresse. Gataaz l'a commandé pour défendre le Donjon et nous devons la livrer cette semaine. »

Vous douchez aussitôt son enthousiasme :

— S'il se trouve en possession d'une telle machine de guerre c'en sera fini de nous !

Barmgar se gratte la nuque avec embarras.

Rendez vous au **180**.

252

Lorsque vous lui annoncez fièrement que vous souhaitez lui rendre sa liberté, le lézard vous rétorque narquoisement :

— Vous n'êtes pas très malin, vous, hein ? 20 pièces d'or pour ça ?

Alors qu'il s'apprête à tourner les talons vous le retenez pour lui expliquer les raisons morales qui vous poussent à agir ainsi. Il accepte de vous écouter de mauvaise grâce.

Si le charisme de votre groupe est au moins égal à 4 (ou si vous décidez d'utiliser 1 sortilège de contrôle), il décide finalement de vous accompagner dans votre entreprise au motif que « ça a l'air rigolo ». Sinon

c'est sans même vous saluer qu'il disparaît parmi la foule.

Si le lézard changeur de forme rejoint votre groupe notez ses caractéristiques :

Compagnon CHANGEUR DE FORME FORCE 4
CHARISME 2

Il possède en outre bien entendu le don de changer de forme, il vous sera indiqué au cours de l'aventure quand vous pourrez faire usage de ce don. Notez bien que le lézard peut se faire passer pour n'importe quelle forme qu'il connaît mais sa force et son charisme demeurent inchangés. Si vous avez utilisé un sortilège de contrôle n'oubliez pas de retrancher 1 point à votre contrôle sur le quartier des commerçants.

Allez maintenant au **76 - Rencontres**

253

Vous placez le médaillon au centre du cercle gravé, main droite sur le soleil et main gauche sur la lune et les trois chiffres reliés aux pierres par les serpents se mettent à scintiller. Vous appuyez alors deux fois sur la pierre du haut, cinq fois sur celle du milieu et trois fois sur celle du bas et la porte s'ébranle lourdement pour vous livrer le passage. Si vous avez une lanterne,

rendez-vous au **345**, sinon allez au **379**.

254

Vous êtes encerclé de toutes parts par cette jungle qui bruit de mille cliquetis acérés. Les feuilles commencent à vous lacérer les vêtements et les pétales argentés renvoient vos reflets désemparés. Il va maintenant vous falloir vendre chèrement votre peau.

PLANTES FORCE 6

Si vous vous débarrassez finalement de ces armes démoniaques, vous ouvrez la porte d'un coup de pied à la volée (**225**). Sinon les gardes vous trouveront au bord de l'agonie et vous transporteront jusqu'aux geôles du Donjon (**0bis**)

255

Enhardis par la disparition de Grabok, des clients avinés investissent l'arrière du comptoir tandis que d'autres défoncent la porte de la réserve. Un géant des plaines en ressort, portant deux tonneaux de cidre et un nain le suit, un jambon calé sur l'épaule.

Les bouteilles se vident, les verres se brisent, jusqu'à ce qu'un jeune homme au regard fiévreux allume et

jette un briquet d'amadou sur une flaque d'alcool. Aussitôt les lames du parquet s'enflamment et les pillards dessaoulés se ruent vers la porte.

Rassurés, ils vont s'asseoir à quelques dizaines de mètres dans la rue et regardent s'embraser la taverne de Grabok en chantant des chansons paillardes. A la lueur des flammes les ombres des habitants du quartier se transmettent des seaux d'eau pour étouffer le feu.

Notez que vous ne pourrez plus revenir à la taverne qui est désormais condamnée et rendez-vous au **0bis**.

256

Vous vous engagez dans cette ruelle qui court du sud et au nord, à l'abri de la lumière du soleil. Vous êtes accueilli par une odeur d'urine qui vous prend à la gorge et qui ne provient pas seulement du chat borgne assoupi au rebord d'une fenêtre. Une plaque vermoulue vous indique que vous vous trouvez dans la Rue des Guenilles.

Si vous êtes accompagné du bébé monstre, allez au **203**. Sinon, et si c'est la première fois que vous vous trouvez dans le rue des Guenilles, rendez-vous au **522**. Dans tous les autres cas allez au **546**.

257

Vous toisez le garde d'un regard méprisant. « Je n'ai pas tellement envie de parler avec un réactionnaire, camarade soldat. Ou alors il faudrait d'abord que tu abandonnes ta cotte de mailles et ton épée. »

Le soldat se lève brutalement et se précipite maladroitement vers vous en lâchant une bordée d'injures. Son compagnon est toujours assoupi, vous devez vous battre contre un soldat saoul

SOLDAT SAOUL FORCE si Magie Noire active 3
sinon 2

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **45**. Si vous êtes vaincu, le soldat est lui-même trop faible pour vous appréhender et vous emmener dans les geôles du Donjon. Les personnages de votre groupe sont alors dirigés vers l'hospice et vous vous rendez au **0bis**.

258

Vous délestez sans problème le jeune elfe de sa bourse qu'il portait inconsidérément nouée à la taille. Vous vous éloignez discrètement et examinez le produit de votre larcin. Vous avez récolté 6 Pièces

d'Or chez ce garçon issu certainement d'une bonne famille.

Allez maintenant au paragraphe **76 - Rencontres**.

259

Sans hésiter vous vous jetez sur le prévôt et vous pouvez lire à la frayeur dans ses yeux qu'il ne s'attendait pas à une agression aussi brusque. Si vous êtes accompagné par un garde allez au **317**, sinon rendez-vous au **463**.

260

Vous avez donné rendez-vous à toute la population de New Coven que vous avez pu gagner à la cause de la Ligue Communale. Les habitants sont venus, munis de fourches, de gourdins et de tout ce qu'ils ont pu trouver comme armes. Ils ont commencé à couper les routes avec des charrettes et ils progressent vers le Donjon, abrités par des portes qu'ils ont démontées pour l'occasion.

Vous devez maintenant estimer les forces en présence pour déterminer si votre assaut est victorieux ou non. Heureusement pour vous la Magie Noire n'est pas active ici et le Donjon est donc fortement affaibli.

DONJON

FORCE si armes livrées 45

sinon 30

De votre côté vous pouvez compter 8 points de Force pour chaque point de contrôle sur le quartier des Trolls ; 3 points de Force pour chaque point de contrôle sur les bas-quartiers ou chez les paysans et 2 points de Force pour chaque point de contrôle sur le quartier des Elfes. Vous retirez 3 points aux défenseurs du Donjon pour chaque point de contrôle sur le Donjon.

Si certains des membres de la Ligue ont la compétence *archer*, vous pouvez retirer 2 points de Force au Donjon pour chaque flèche dont vous disposez (n'oubliez pas de rayer les flèches).

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **302**. Sinon vous perdez tous vos points de contrôle sur le Donjon et la moitié des points sur les autres quartiers (arrondi à l'entier supérieur). Vous pouvez décider si vos personnages présents sur le quartier se replient au quartier général, se rendent et vont en prison ou se battent jusqu'au bout et sont portés par leurs camarades à l'hospice. Dans tous les cas de figure vous vous rendez au **0bis**.

Au moment d'entrer dans la boutique votre regard s'arrête sur l'affiche plaquée à la porte :

VOUS AUSSI VOUS VOULEZ TRAVAILLER
DANS UNE CENTRALE DE MAGIE NOIRE ?

VENEZ VOUS PREPARER EN ETUDIANT A
L'ACADEMIE DE FANG

RENSEIGNEMENTS A L'INTERIEUR

Des affiches ! Voilà une idée intéressante pour gagner les gens cultivés à votre cause. Un nain chauve s'approche de vous en grommelant et vous lui montrez l'affiche.

— Quoi ? Vous voulez faire des études de Magie Noire ? Dit-il en vous jetant un regard méfiant.

— Non je voulais savoir si c'était vous qui aviez réalisé ces affiches.

— Evidemment. Vous ne croyez pas que c'est mon jeune Yorin quand même ? Il sait à peine tenir une plume ! Tout juste bon à transporter des livres.

— Si on vous commande des affiches dans combien de temps vous pouvez nous les livrer ?

— Où ça ?

__ Au quartier des Trolls.

Le nain se pince le nez avec dégoût.

__ Beurk, ça va vous coûter cher monseigneur...

__ Combien ? Et quand ?

__ Cinq pièces d'or pour vous livrer dix affiches...
disons demain matin.

Si ce tarif vous convient, vous payez les 5 P.O. et notez qu'à partir de demain matin vous disposerez d'un jeu de 10 affiches (qui comptent pour un seul objet dans votre Sac à Dos).

Que vous acceptiez ou non vous prenez ensuite congé du libraire pour retourner au **108**.

262

« Nous avons entendu parler de votre petite entreprise révolutionnaire. »

« Oui. Hi hi. Les bruits courent vite à New Coven. »

« Vous savez que nous ne pouvons pas quitter l'hospice. »

« C'est notre devoir et c'est notre vœu. »

« Mais nous voudrions vous aider. Oh. Rien qu'un peu. »

« Ce n'est rien. C'est si peu ! »

Elles filent d'un pas alerte jusqu'à une pièce qui est certainement leur appartement et vous attendez quelques minutes au milieu des malades qui vous dévisagent d'un air curieux. Elles reviennent finalement tenant un objet que vous ne pouvez au début pas distinguer clairement. Elles le déposent doucement au creux de votre main et referment un à un vos doigts sur lui. Vous serrez instinctivement et vous ressentez aussitôt apaisé.

« C'est un morceau de corne de Snattacat. »

« Un fossile des Anciens ! »

« C'est votre protection. »

C'est un cadeau vraiment précieux que vous font les sœurs hospitalières. Les fossiles des Anciens sont connus pour soigner les effets de la Magie Noire. Celui qui porte ce collier voit l'influence de la Magie Noire disparaître chez lui et sera insensible à toute influence tant qu'il le portera (y compris s'il consomme un repas contaminé le soir). Notez le mot-clé *Soeurs* et rendez-vous maintenant au **6**.

263

Vous notez tout de suite que la corde est usée par le

frottement régulier contre l'axe de la manivelle ais vous décidez malgré tout de vous y agripper et de vous laisser descendre avec le seau. Vous prenez de la vitesse et au bout d'une dizaine de mètres vous plongez violemment dans l'eau du puits . Vous recrachez des filets d'eau en pestant et vous accrochez à des anfractuosités de la paroi du puits.

Rendez-vous au **307**.

264

Vous vous dites que celui qui a conçu le passage secret et qui était détenteur du médaillon n'a probablement pas installé un piège si le dispositif de la porte était actionné correctement. Vous tirez tout de même sur la chaîne avec un peu d'appréhension.

Aussitôt un bloc de pierre pivote dans la paroi de gauche, découvrant une pièce exiguë. Vous rentrez prudemment dans ce cagibi et découvrez une petite table taillée dans le granit recouverte de plans incompréhensibles de machines en fer. Parmi tous ces plans vous reconnaissez le golem de fer. Vous êtes donc dans ce qui semble être un atelier secret de Thuragar.

Vous vous dites qu'il y a sans doute des choses intéressantes à dénicher ici, aussi vous continuez à

fouiller la table et les étagères et vous mettez à jour une boîte ornée de ferrures ciselées dans un or très fin. Le T gravé sur le couvercle indique qu'il s'agit de l'oeuvre de Thuragar lui-même. A l'intérieur de la boîte vous découvrez un œil desséché. Bizarrement l'oeil semble vous fixer avec méfiance mais vous préférez repousser cette pensée absurde. Il y a également un parchemin dans la boîte. Si l'un de vos personnages a la compétence *lecture*, vous pouvez aller au **408** pour découvrir le contenu du parchemin. Sinon notez le numéro de ce paragraphe et vous pourrez vous y rendre dès votre retour au Quartier Général. Dans tous les cas n'oubliez pas de noter le paragraphe d'où vous venez avant d'aller lire le message.

Vous quittez ensuite l'atelier qui ne comporte pas d'autre issue et reprenez votre chemin dans le couloir (417).

265

La maison de Geïn est une maison paysanne typique comme il n'en reste malheureusement plus beaucoup. Les barons du blé les ont progressivement détruites et remplacées par des baraquements collectifs insalubres.

La pièce s'articule autour du foyer en pierre au-dessus duquel pend une marmite qui chauffe à feu doux et dont le fumet excite vos papilles. L'épouse de Geïn s'affaire avec les enfants les plus jeunes en essayant de rapiécer leurs vêtements alors qu'ils gesticulent sur leurs tabourets. A l'opposé de la pièce une large paillasse accueille la nuit Geïn et son épouse, alors que les trois enfants partagent une natte à leurs côtés. Une échelle mène à l'étage où la paille et les graines sont entreposées sur un plancher sommaire.

— Vous accepterez bien sûr de partager notre pitance. Asseyez-vous.

Vous prenez place à la table et Geïn va remplir les gamelles à la marmite.

— La potée du chef ! dit-il en souriant à sa femme, et il vous sert une grande louche.

Cette bouillie est délicieuse, vous n'en avez pas mangé d'aussi fameuse depuis longtemps. Notez que tous vos personnages présents n'auront pas besoin de manger ce soir. Rendez-vous au **159**.

La Ligue s'est déjà fait beaucoup remarquer dans le

quartier et certainement un citoyen inféodé au Donjon vous a signalé aux gardes. Vous vous préparez déjà au combat. Si vous êtes à la taverne, allez au **205**, sinon allez au **226**.

267

Alors que la soirée bat son plein vous voyez déboucher de l'escalier un prêtre-soldat. Il tient à la main une courte épée à la lame recourbée qu'il fait sonner contre la pierre de la crypte.

Il est coiffé d'un heaume cylindrique percé d'une large fente qui laisse fuser son regard acéré et gravé d'une spirale en face de la bouche. La toge dont il est revêtu est ornée sur la poitrine du même symbole de spirale qui caractérise l'Eglise de la Traversée.

Comme son premier signal n'a pas été entendu il claque un grand coup d'épée contre la pierre et s'écrie d'une voix sépulcrale :

« Silence mécréants ! »

Cette fois son ordre a déchiré le brouhaha et le silence s'abat soudainement sur l'assemblée tétanisée.

« Ignorez-vous donc que c'est aujourd'hui le jour de la procession ? Comment osez-vous vous vautrer dans l'alcool et le stupre ? »

Encouragé par son effet, il s'avance, l'épée à la main, fustigeant du regard les jeunes elfes qui se rencognent dans leurs sièges.

« C'est quoi ça ? » s'écrie-t-il soudain, agrippant une statuette en bois.

Personne ne lui répond.

« J'ai dit : c'est quoi ? »

L'un des elfes bredouille :

« Ce... c'est Lumbo... une divinité »

« Une divinité dis-tu ? Une idole que vous adorez oui ! Il n'y a de divin que la Traversée. Quelle provocation, le jour de la Procession ! Agenouillez-vous ! Allez, tous à genoux et implorez la Traversée de vous épargner. »

Autour de vous les clients se laissent tomber un par un genoux au sol, tête baissée. Allez-vous les imiter (**134**) ou refuser de vous agenouiller (**165**)?

268

La fumée bleutée qui se dégage de la cheminée est beaucoup moins intense que lors de votre dernière visite. Si Inn-Râh est mort ou s'est enfui allez au **199**, sinon rendez-vous au **155**.

269

Alors qu'elle semblait n'avoir conscience de rien ni personne le regard de la Dame du Donjon s'arrête soudain sur votre compagnon, qui se réfugie inquiet derrière vos jambes. Silencieusement elle vous désigne du doigt, alors la suivante s'avance et vous interpelle sèchement :

« Vous là, oui. Ma Dame aime beaucoup les petits compagnons monstrueux. Elle veut vous acheter ce monstre. »

Elle sort de sa robe une bourse largement garnie et

vous la tend.

« Voilà une bourse de 20 pièces d'or. Est-ce que cela vous convient ? Répondez-vite ! Ma Dame est pressée. »

Allez-vous accepter (166) ou refuser le marché (338)?

270

Le Temple de la Traversée de New Coven est un édifice pour le moins célèbre dans l'Empire de Fang. Bien que des temples similaires aient été érigés dans

la plupart des cités de l'Empire, ils ont souvent été construits sur le modèle de celui-ci : quatre tours élancées surmontées d'un dôme olivâtre au sommet desquels est plantée une spirale en fer forgé. Le cœur du temple lui-même est très étroit et quatre nefs s'en échappent traçant des hyperboles dans le ciel jusqu'aux tours jumelles.

Dans l'histoire de l'Empire l'édification de ce temple est censée avoir scellé l'alliance entre le nouveau pouvoir des elfes noirs et le peuple d'Allansia. L'histoire oublie souvent de rappeler que la religion de la Traversée avait été importée elle-même par les Elfes des Ténèbres quelques siècles plus tôt. L'adhésion de la population n'a souvent été emportée que par la contrainte et même parfois la violence. Ce sont les prêtres-soldats de la Traversée qui furent chargés de veiller à l'éradication progressive des cultes païens, couverts par l'indifférence (certains diront la bienveillance) des potentats locaux qui voyaient dans la Traversée un auxiliaire efficace pour la mise au pas d'une population par trop disparate et exubérante.

L'entrée du Temple se situe entre deux nefs, elle forme une arche portée par deux piliers crénelés. Lorsque vous vous présentez à la porte, elle est ouverte sur la pénombre du Temple mais un vieillard

en haillons est assis en travers de votre passage. Il n'est vêtu que d'un pauvre drap noué autour de la taille et tend vers vous un bras décharné.

— Je suis le gardien du Temple. Vous ne pouvez entrer que si vous êtes marqués du Sceau de la Traversée. Posez votre front sur ma main.

Si vous souhaitez obtempérer, allez au **335**. Si vous préférez ignorer le vieillard et l'enjamber tout simplement, allez au **299**.

271

Le mage est visiblement un novice. Il tente de vous assommer à l'aide d'un sort de foudre qui ne saurait vous mettre en danger. Vous déployez un écran pour vous protéger et vous avancez vers lui d'un pas décidé.

Pris de panique devant l'affrontement magique qui s'annonce, votre adversaire déploie sa cape et s'évanouit dans les airs. Le voilà certainement rendu très loin d'ici et vous songez avec perplexité aux responsabilités qu'on fait endosser à de tels blancs-becs. Pour l'heure il vous faut prendre le relais de l'énergie blanche que le mage produisait pour contenir le nécromant. Allez au **216**.

Le gardien pose ses lunettes et soulève son pupitre avec difficulté. Il en extrait un paquet ficelé accompagné d'une lettre.

« Moldur, hein, c'est ça ? »

Vous hésitez un instant puis vous vous souvenez que c'est bien le nom que les étudiants avaient prononcé devant vous et vous acquiescez.

« J'ai ça à vous remettre de la part du recteur de l'Université. Il m'a dit de vous le confier en mains propres. C'est important j'imagine... »

Vous le remerciez et vous vous éloignez jusqu'aux colonnes de pierre qui ceignent le cloître. Là vous vous asseyez et défaites les ficelles et le tissu qui protègent votre colis. Celui-ci renferme un petit cahier de feuilles reliées sommairement et couvertes de runes elfiennes. Vous vous demandez ce que cet opuscule peut bien renfermer.

Si vous désirez consulter la missive qui l'accompagne et qu'il y a un membre de votre groupe qui possède la compétence de lecture, allez au **323** (mais n'oubliez pas de noter le numéro de paragraphe actuel pour y revenir ensuite). Sinon notez la référence de ce paragraphe où vous pourrez vous rendre à votre retour

au Quartier Général. Vous vous levez pour aller consulter les ouvrages de la bibliothèque (190).

273

Un homme plus jeune que les autres fend le groupe et s'approche de vous.

— C'est bien vous qui avez pactisé avec Inn-Râh ?

Un murmure de désapprobation parcourt l'assemblée quand vous expliquez qu'effectivement l'alchimiste a rejoint la cause de votre Ligue et que vous comptez sur son aide pour lever le joug de Gataaz.

— Comment celui qui a ruiné nos terres pourrait être l'instrument de notre liberté ? S'emporte le jeune homme, les joues empourprées.

Un homme d'âge mûr et à la stature imposante s'approche alors pour apaiser la discussion. C'est très certainement lui qui sert d'autorité dans la communauté de Petite Loi.

— Le Conseil aura le temps de discuter de ces choses là. Il n'est pas bon de se laisser submerger par la colère devant les étrangers, Anakor.

Celui que les autres nomment Gueïn s'adresse alors à vous d'une voix sèche :

— Etranger, lorsque la Ligue reviendra dans notre hameau le Conseil se réunira pour savoir si Inous devons nous joindre à vous !

Malgré la rudesse de sa voix vous avez le sentiment que cet homme ne vous est pas hostile. Vous le saluez respectueusement avant de reprendre le chemin de New Coven. Vous gardez en tête le rendez-vous que Gueïn vous a fixé. Rendez-vous au **76 - Rencontres**.

274

Tout en arrachant des blocs à la roche, le Doragar marmonne entre ses dents :

« Si ce genre de truc t'intéresse tu peux aller parler à Barmgar, le nain derrière qui s'occupe du chariot. C'est le représentant du Syndicat des Compagnons Forgerons. C'est lui qui s'occupe de négocier les coups de fouet avec Garnok, et tout ça... »

Vous vous retournez vers le nain adossé au chariot, qui caresse sa barbe rousse en luttant contre la somnolence. Vous posez votre pioche et avancez vers lui.

Rendez-vous au **364**.

275

Vous vous approchez et vous extirpez l'objet de la glaise. Vous avez bien fait d'opérer un détour, quitte à être trempé. Vous avez trouvé un os fossile de Snattacat. Les environs de New Coven sont connus pour regorger de vestiges de l'Ancienne Civilisation, et la pluie a fait remonter à la surface ce qui était probablement un ancien talisman de protection. Les os de Snattacat sont connus pour guérir les effets de la Magie Noire. Celui qui porte ce talisman voit immédiatement son influence disparaître et sera protégé contre toute influence de la Magie Noire tant qu'il le portera (y compris s'il consomme un repas contaminé le soir).

Vous reprenez ensuite votre route, les vêtements détrempés, vers le baraquement collectif le plus proche. Rendez-vous au **531**.

276

Votre congénère vous adresse un grand sourire.

« Un cousin dis donc ! Ca tombe bien on a un malade aux soufflets. Enfin quand je dis malade... il s'est fait bastonner par un prêtre pour s'être moqué du Témoin de la Traversée ! Pas très malin le cousin... Allez file dans la galerie. »

Notez que seul le troglodyte franchit le bureau de recrutement, les autres membres de votre groupe regagnent le quartier général. Si bébé monstre vous accompagne il vous attend patiemment à l'entrée de la galerie en s'amusant à pourchasser les chiens errants. Vous le retrouverez donc pour une éventuelle rencontre à la sortie de la Forge.

Vous franchissez les soutènements de l'entrée de la mine et aussitôt un orque vous accueille, la mine hostile. D'un claquement sec la langue de son fouet vient vous lécher le bas des sandales.

« Allez, file aux soufflets on a besoin de toi. »

Les troglodytes bien que peu vigoureux sont affectés aux soufflets du fait de leur capacité à supporter la chaleur des flammes. Cinq de vos cousins s'appliquent à sautiller en cadence pour expulser l'air vers la gueule rouge du fourneau.

Ils vous accueillent avec un grand sourire.

« Chic ! Six pour trois soufflets c'est parfait... Golmon nous a fait faux bond avec sa fièvre. »

On vous attrape par la main pour vous faire grimper sur le soufflet qui n'est activé que par un seul troglodyte.

« Allez de la cadence que diable ! »

« Que diable ! Hé hé ! »

Tandis que vous sautillez en essayant de trouver votre rythme vous jetez des coups d'oeil par dessus votre épaule. De l'autre côté de la caverne se trouvent les forgerons qui martèlent le fer, et plus loin encore une gigantesque statue de métal est encastrée dans la paroi. Une dizaine de nains travaillent à assembler ses mécanismes, perchés sur des échafaudages.

Est-ce que vous souhaitez poser des questions sur la Forge à vos congénères (188), ou continuer votre travail en silence (232)?

277

Vous n'auriez pas dû prendre le risque de participer à un jeu que vous ne maîtrisez pas. Vous avez tôt fait de ramasser la marmotte et de perdre les 2 pièces d'or que vous avez mises. Vous décidez d'en rester là pour aujourd'hui et vous prenez congé de vos adversaires et de leurs ricanements à peine voilés. Vous vous dirigez de la sortie de l'établissement (76 - **Rencontres**).

278

Puisque vous êtes muni de l'éclat de rubis que vous a donné Kemlon, vous décidez de frapper au numéro 22

pour rendre visite à la Guilde des Voleurs.

C'est une lourde porte en bois munie d'un guichet en fer. Aussitôt que vous avez toqué, le volet de fer glisse et deux yeux méfiants se braquent sur vous :

__ Qui va là ?

Vous comprenez qu'il faut probablement être porteur d'un mot de passe pour entrer habituellement en ce lieu. A défaut vous présentez l'éclat de rubis gravé devant l'ouverture. Votre interlocuteur grogne de manière incompréhensible et vous entendez le cliquetis de la serrure. Vous êtes accueilli par un semi-orque qui vous conduit en boitant à travers un corridor de pierre.

Vous débouchez sur une vaste salle illuminée par des candélabres probablement dérobés à un bourgeois du quartier des elfes. Quelques canailles sont attablées, en train de ripailler à grandes dents, elles se tournent vers vous, curieuses. Dans un coin un homme-lézard se balance sur une chaise en grattant une mandoline désaccordée. L'orque vous introduit :

__ C'est Kemlon qui nous l'envoie.

__ Allons bon, et pour quoi faire ?

L'homme-lézard interrompt ses gammes et pose son instrument.

Vous résumez la rencontre avec le chef de la Guilde et la promesse qu'il a faite de vous aider dans votre lutte contre Gataaz.

L'homme-lézard siffle entre ses dents effilées :

__ Kemlon aime bien prendre des décisions dans notre dos, encore une fois.

__ Il a ses raisons, sûrement, lui répond une créature dont le visage est caché par des poils hirsutes, sauf une bouche tirant rageusement sur un morceau de chair résistant.

Si le charisme de votre groupe ajouté au contrôle des bas-quartiers est au moins égal à 4, allez au **337**, sinon allez au **218**.

279

Profitant de ce que la plupart des membres de la joyeuse bande sont accaparés par une conversation sur les mérites comparés du luth et de la flûte de pan, vous tirez Gaylon par la manche et l'attirez à l'écart. Vous lui faites part de vos soupçons sur sa camarade Melys, lui confiant que très probablement elle a infiltré leur groupe pour le compte des Elfes Bruns et que ses rapports sont transmis au Donjon.

Gaylon se rembrunit et vous repousse sèchement.

Si vous disposez du parchemin du recteur sur vous allez au **66** , sinon allez au **352**.

280

Deux orques s'approchent de vous pour savoir ce que vous voulez. Quelle stratégie allez vous adopter pour tenter de pénétrer dans le Donjon ?

Si vous avez noté le mot-clé *Alerte*, allez immédiatement au **452**.

Si vous avez une lettre à délivrer au prévôt, vous pouvez aller au **208**. Si la Dame du Donjon fait partie de votre groupe (ou un changeur de forme) vous pouvez aller au **48**. Si vous possédez un bracelet des marais du Karcel, vous pouvez aller au **358**. Si vous n'êtes dans aucun de ces cas allez au **381**.

281

— Malheureusement vous ne pouvez pas entrer. Il faut au moins que vous soyez accompagné d'une personne qui porte déjà le Sceau de la Traversée.

Alors que vous vous apprêtez à faire demi-tour, le vieillard vous retient par la manche.

— Attendez ! Je suis sûr que je peux vous être utile

quand même. Beaucoup disent que je suis aveugle mais certains prétendent aussi qu'à mes heures perdues je suis voyant. Alors moyennant 2 Pièces d'Or je fais profiter de mes dons qui le veut bien. Je suis sûr que je peux vous être utile.

Est-ce que vous allez accepter la proposition du gardien, payer deux pièces d'or et mettre à l'épreuve ses prétendus dons de voyance (328). Ou bien allez-vous plutôt vous en retourner et visiter un autre lieu du quartier des Magiciens (17-Quartier des Magiciens) ou si vous le préférez vous rendre directement au 76 - Rencontres ?

282

L'arbre des elfes a la réputation de concentrer une quantité d'énergie extraordinaire. En plus d'être un lieu de recueillement, c'est le refuge de ceux qui espèrent invoquer les esprits des morts.

Vous portez l'étoile d'ambre à votre bouche pour l'embrasser puis vous la présentez à Galana, source de vie des plantes et des animaux. Aussitôt un brouillard pourpre envahit la chapelle végétale et des visages lugubres se dessinent entre les vapeurs flottantes. Ils vous interpellent :

— Tu nous a invoqué, nous les âmes perdues de la

Ligue. Que nous veux-tu ?

Vous expliquez que la Ligue est maintenant reconstituée et que vous avez pour ambition d'achever l'oeuvre glorieuse des anciens de la Ligue.

— Vous êtes courageux ou inconscients, camarades. Savez-vous que nous avons payé de notre vie et même de notre âme l'idéal révolutionnaire ? Ils nous ont écorchés, ils nous ont précipités dans la fosse commune et ils ont construit le temple de la Traversée sur nos restes pourrissants. Nos âmes n'ont pas de repos camarades !

Vous demandez à celui qui semble être le porte-parole des Anciens de la Ligue s'il n'est pas possible de leur venir en aide. Il vous adresse un sourire fatigué.

— Oui, camarade, vous pouvez non seulement nous libérer mais aussi extirper de New Coven le chancre de la Traversée. Vous avez l'étoile d'ambre rouge et le Manuel ! Il faut que vous puissiez pénétrer dans le temple avec ces deux objets et après faites nous confiance pour venger la Ligue !

Vous ne sauriez dire si ce sont d'abord les brumes qui s'estompent ou vos paupières qui s'affaissent, toujours est-il que vous sombrez dans un sommeil cataleptique. Vous êtes réveillé par l'irruption de nouveaux arrivants, des elfes discrets qui ne semblent

pas surpris de vous trouver dans cet état. Vous vous relevez péniblement en vous massant la tête et marmonnez un salut embarrassé. Il est probable que vous ayez dormi une bonne heure. Il est temps de ressortir.

Notez le mot-clé *Vengeance* et rendez-vous au **76 - Rencontres**.

283

Continuant à éclater la roche le Doragar crie à l'adresse du nain préposé au chariot :

« Barmgar y'a le nouveau qui m'emmerde ! Il tire au flanc et il pose des questions bizarres... »

Barmgar met ses mains en porte-voix et se tourne vers la galerie principale :

« Garnok, on a un souci avec le nouveau ! »

Quelques instants plus tard le contremaître déboule, son fouet à lanières sifflant dans l'air épais. Ses yeux furieux roulent comme des boules de feu et il crie aussitôt :

« C'est quoi le problème ?

— Il tire au flanc, il embête les autres... résume Barmgar.

— Ah ouais... tiens tiens !

Garnok lève son fouet et s'avance vers vous. Si vous possédez un bracelet des marais du Karcel allez au **172**. Sinon, si vous avez un tatouage double ration allez au **340**. Sinon allez au **372**.

284

Lorsque vous lui faites part de votre intention de le libérer le Pélagin se jette à votre cou et vous sentez ses écailles froides contre votre visage.

— C'est mon épouse qui va être ravie lorsque je vais rentrer à Takio. Trois ans qu'on ne s'est pas vu...

Vous expliquez au Pélagin le fonctionnement et les objectifs de la Ligue Communale. Il vous écoute, très intéressé, et finalement il décide d'accompagner votre groupe jusqu'à ce que vous preniez le contrôle de New Coven. « Je vous dois bien ça, hein ».

Compagnon PELAGIN FORCE 3 CHARISME 3

Compétences : *nage*.

Rendez-vous ensuite au **76 - Rencontres**.

285

Si vous êtes descendu par la corde du puits, allez au

206. Sinon vous reprenez la corde que vous avez utilisée pour remonter et vous vous rendez au **370** (mais d'abord notez que vos personnages présents au fond du puits sont sous influence de la Magie Noire, ceux qui l'étaient déjà doivent se rendre en décontamination). Si vous n'avez plus de personnage dans le groupe, allez au **0bis**.

286

Vous faites mine de vouloir prendre un peu de repos et vous vous dirigez discrètement vers la galerie principale, dans l'idée d'approfondir votre connaissance des lieux. Vous n'avez pas plus tôt tourné dans la galerie que vous rebondissez sur la poitrine de Garnok, qui se tient planté devant vous, solide comme un roc.

Son sourire cruel est de mauvaise augure. Il empoigne son fouet alors que vous reculez prudemment. Si vous portez un bracelet du Karcel allez au **172**. Sinon, si vous avez un tatouage double ration allez au **340**. Dans les autres cas allez au **372**.

287

Si vous êtes en possession du Manuel et de l'étoile d'ambre rouge allez au **366**. Sinon retournez au **220** et

faites un autre choix.

288

Vous vous sentez pris d'un accès de fatigue en écoutant la vieille femme vous faire le récit de ses misères. Vos paupières tombent comme un rideau devant vos yeux et vous vous endormez, bercé par la voix rocailleuse, en vous disant que ce repos vous sera salutaire.

Une fois réveillé, vous quittez l'hospice et retournez au **Obis**.

289

Songeant à tout cela, vous n'avez pas entendu arriver les deux molosses qui se précipitent vers vous alors que vous approchez des premiers baraquements. Ces deux fauves au pelage noir et aux yeux rouges comme des tisons brûlants sont visiblement chargés de protéger les propriétés des Barons du Blé, et sans doute de dissuader les journaliers qui voudraient s'échapper des baraquements.

MOLOSSES FORCE 5

Si vous pouvez rosser ces dogues alors vous serez libre de continuer votre chemin vers les baraquements

(531).

Sinon, vous pouvez les amadouer en sacrifiant 1 Repas dopé à la Magie Noire (ils n'acceptent que cela) qu'ils se partageront avidement en s'empressant de vous oublier.

Enfin, si certains de vos personnages possèdent des Bottes d'Agilité, ils peuvent les utiliser pour s'enfuir et se réfugier dans les baraquements où les chiens ne les poursuivront pas (**531**).

Dans tous les autres cas, les morsures infligées par les deux molosses contraignent vos personnages à rejoindre l'hospice (retournez alors au **Obis**).

290

L'orque a l'air perplexe.

« Guedayrin ? Normalement il nous prévient lorsqu'il attend quelqu'un. Mais bon, j'imagine que tu ne prendrais pas le risque de le déranger si tu n'avais pas une bonne raison, hein ? Suis-moi, je vais t'accompagner jusqu'à son appartement. »

Vous emboîtez le pas au garde qui vous fait franchir la porte du Donjon, puis longer un couloir qui mène dans une tour d'angle.

Si vous avez des personnages *En Attente* au Donjon,

allez au **450**, sinon allez au **436**.

291

Vous attendez que les brumes se dissipent à l'issue du spectacle, puis vous vous hissez sur la margelle du puits et haranguez la foule pour contrebalancer l'effet des vapeurs magiques :

« Ne vous laissez pas impressionner par ces sorcelleries, les images que vous avez vues ne sont pas la réalité ! Salamonis était une cité de culture et de sagesse et l'Empire de Fang l'a mise à sac pour la punir.

Nous avons besoin de reprendre confiance en nous-mêmes pour renverser tous les tyrans, qu'il s'agisse de l'Empire ou de son larbin Gataaz !... »

Si le charisme de votre groupe ajouté aux points de contrôle sur les bas quartiers est au moins égal à 5 (ajoutez 2 points à ce total si vous avez noté le mot-clé *Pollution*), alors rendez-vous au **355**, sinon allez au **201**.

292

Le poste de garde est occupé par des soldats de la garde d'élite de Gataaz. Ces hommes sont entraînés

depuis l'enfance dans les camps de l'Empire, ils ont en général été arrachés à leurs parents et n'ont plus de famille autre que leurs maîtres.

Si vous vous apprêtez à donner l'assaut au Donjon, allez au **47**. Sinon rendez-vous au **369**.

293

La voix du patron vous sort de votre engourdissement.

— Hé toi, tu bailles aux corneilles ou quoi ? Ici on consomme ou on dégage.

Ajoutez votre charisme et les points de contrôle que vous avez sur les bas quartiers. Si le total vaut au moins 5, allez au **308**. Sinon, si vous avez un bracelet des marais du Karcel, allez au **456**. Si ce n'est pas le cas allez au **42**.

294

Le dôme bleu qui n'est plus alimenté par l'énergie de la pierre de lune faiblit doucement puis finit par s'évanouir pour révéler le four de pierre dans lequel le nécromant consume sa haine. L'ombre noire aux yeux de braise s'échappe aussitôt du foyer et prend dans le ciel l'allure d'un gigantesque nuage dont la voix gronde comme le tonnerre :

— Misérables, vous avez osé emprisonner Athanor ! Et vous êtes suffisamment niais pour me libérer. Je devrais commencer par vous déchiqeter pour épancher ma soif de vengeance mais je sais à qui je dois cette déchéance. Je sais qui punir et je sais comment le punir !

Si votre groupe dispose du philtre de pitié c'est le moment de l'utiliser sans doute. Allez alors au **147**. Sinon lisez ce qui suit...

Sur ces mots une rafale d'éclairs terrifiants s'abat sur la cité. Athanor le nécromant a dévasté le quartier où se trouvait la dame du Donjon. Notez que ce quartier vous est désormais inaccessible et retirez du jeu la dame du Donjon qui a été pulvérisée par la foudre. Quant à vos personnages présents sur ce quartier ils se rendent tous à l'hospice.

Vos personnages présents sur le Quartier des Magiciens sont eux maintenant tous sous l'influence de la Magie Noire et ceux qui l'étaient déjà doivent se rendre en cellule de décontamination.

Votre témérité vous fait gagner 3 points de contrôle sur le quartier du Donjon mais vous perdez un point sur tous les autres quartiers. Notez également que la centrale est neutralisée mais que la Magie Noire est toujours active si vous n'avez pas neutralisé les

accumulateurs.

Rendez-vous maintenant au **76 - Rencontres** si le quartier des magiciens n'a pas été détruit. Sinon allez directement au **Obis**.

295

L'échoppe du libraire est coincée entre celles du serrurier et de l'armurier. A travers la vitre poussiéreuse vous apercevez des livres reliés de cuir et des parchemins, exposés pour attirer la curiosité des passants.

Au moment où vous poussez la porte sur laquelle une affiche a été clouée, un jeune garçon franchit le seuil et manque de vous rentrer dedans. Il bafouille des excuses sans vous regarder et poursuit son chemin. C'est visiblement un jeune garçon de course qui porte un livre au creux de son bras. De l'intérieur de la boutique vous entendez une voix de baryton gronder : « Et magne toi les fesses, s'il te plaît, incapable ! »

Est-ce que vous voulez faire demi-tour et rattraper le garçon de course (**409**) ou rentrer dans la librairie comme vous en aviez l'intention (**354**)?

En réponse à votre discours, Guedayrin entreprend de vous décrire sa vision pour New Coven :

« Nous ne sommes pas si éloignés que cela les uns des autres. Moi-même et nombre de notables du quartier des Elfes nous pensons que le règne de Gataaz doit un jour toucher à sa fin. Nous préférons travailler patiemment à la construction d'une transition qui nous évite le chaos.

Bien sûr que nous voudrions nous opposer à l'Empire de Fang, mais est-ce que vous vous rendez compte de ce qui pourrait se passer ici si vous triomphez avec votre méthode ? Renversez Gataaz par la force et vous aurez en quelques jours toutes les armées de l'Empire à nos portes. Combien de temps pensez-vous pouvoir tenir ?

Croyez-moi notre méthode est la seule viable pour la population de New Coven. Nous savons toutes les souffrances que la population endure, les injustices, les cruautés... mais nous ne sommes pas aujourd'hui assez puissants pour mettre un terme à cela. »

Notez que tous les personnages de votre groupe (sauf celui qui a en sa possession le Manuel si c'est le cas et qui rentre dépité au Quartier Général) décident de quitter la Ligue et se proposent pour aider Guedayrin

et les elfes à travailler dans l'ombre pour saper le pouvoir de Gataaz. Vous perdez en outre 1 point de contrôle sur le Quartier des elfes et 1 point de contrôle sur le Donjon. Notez le mot-clé *Entrevue* et rendez-vous ensuite directement au **Obis**.

297

Vous avancez et le regard du troglodyte vous parcourt de la tête aux pieds. Si vous avez un troglodyte dans le groupe (ou un changeur de forme) et que la Procession a déjà eu lieu (elle n'a donc pas été annulée) allez au **168**. Si vous avez des personnages dont la force est au moins égale à 3, rendez-vous au **145**. Dans les autres cas, le troglodyte vous fait signe qu'il n'y a rien pour vous ici et vous faites demi-tour. Vous pouvez si vous le souhaitez aller au Donjon (**400**) ou faire une rencontre au **76 - Rencontres** .

298

La plaque est gravée du nom de l'occupant de cet appartement.

PREVÔT GUEDAYRIN

Retournez maintenant au **329** pour décider de ce que vous allez faire.

Sans plus prêter attention à ce pauvre hère qui s'est proclamé gardien du temple, vous levez la jambe pour vous engouffrer dans l'entrée. Aussitôt un violent choc au front vous fait tituber en arrière. Sonné, vous fixez le bras du vieillard toujours tendu, la paume ouverte. Ce n'est pas cette main qui vous a frappé, c'est une barrière invisible que vous avez percutée, mais vous pouvez maintenant distinguer le soleil tatoué sur le poignet droit dressé. La lune tatouée pareillement au poignet gauche du mendiant vous confirme que vous avez affaire à un ancien magicien.

Vous n'avez pas les armes pour combattre cette magie sauf si un mage se trouve dans votre groupe (313). Autrement vous pouvez tenter de parlementer avec le gardien ou faire demi-tour pour visiter un autre lieu du quartier des magiciens (**17-Quartier des Magiciens**), à moins que vous ne préfériez aller directement au **76 - Rencontres**.

La rue principale débouche sur la Place des Puisatiers qui est le lieu de rassemblement habituel des habitants des bas-quartiers. Comme son nom l'indique c'est en son centre qu'est percé le puits principal de New

Coven qui alimente en eau une grande partie de la population. Ces dernières années le puits a été rebaptisé Puits aux Illusions car il est utilisé par Gataaz et l'Empire de Fang pour diffuser les messages à l'attention des citadins.

Si la Magie est désactivée sur les Bas-Quartiers ou si vous avez noté le mot-clé *Assaut Réussi*, rendez-vous immédiatement au **564**, sinon poursuivez votre lecture.

Tous les jours, peu avant le coucher du soleil, des vapeurs jaunes s'échappent de l'orifice et la Magie Noire y fait apparaître des scènes qui retracent les hautes actions de l'Empire. Gataaz utilise aussi régulièrement le Puits aux Illusions pour y mettre en scène les tortures et les exécutions perpétrées dans les geôles du Donjon, ce qui lui permet de maintenir ses sujets dans la terreur.

Cette semaine le spectacle retranscrit tous les jours l'épisode du Siège de Salamonis par Erutrak, général de l'Empire de Fang. Cette victoire est célèbre dans l'histoire de l'Empire car elle fut l'occasion d'utiliser pour la première fois les lance-pieux, des chars armés d'une batterie de pieux qui, propulsés et guidés par la Magie Noire, poursuivent leur cible dans de mortelles trajectoires sinueuses.

Les Maîtres des Illusions qui ont concocté ce programme n'ont rien laissé au hasard : les habitants de Salamonis y sont décrits comme généralement lâches, fourbes et ignorants, et la victoire de l'Empire n'y apparaît comme rien d'autre que l'ouverture d'une ère de prospérité et de développement pour la cité Allansienne. Toutefois un personnage secondaire se détache de l'histoire, un jeune semi-elfe du nom de Serdon de Salamonis qui décide d'aider l'Empire, et qui se démarque de ses concitoyens par sa loyauté et sa vivacité d'esprit. Vous observez qu'immédiatement l'identification avec le jeune homme s'opère dans l'esprit de l'assistance et vous êtes presque admiratif devant l'habileté des Maîtres de l'Illusion : aujourd'hui, simultanément et partout dans l'Empire des milliers d>Allansiens opprimés se reconnaissent comme descendants d'un peuple indigne de se gouverner lui-même !

Voulez-vous essayer de prendre la parole sur la place pour détourner l'attention des habitants de New Coven de ces maléfices hypnotiques (291) ? Ou bien préférez-vous profiter des brumes jaunes pour vous faufiler dans le puits et essayer de découvrir ce qui s'y trame (367) ?

301

L'alchimiste vous a confié un double de sa clé. Vous ouvrez la porte et vous retrouvez à nouveau dans le fouillis de son laboratoire. Vous contemplez avec curiosité son matériel de distillation, en particulier un alambic en verre qui s'enroule en une spirale élégante. Si vous avez noté le mot-clé *Philtre*, rendez-vous au **78**. Sinon vous n'avez rien de particulier à faire dans le laboratoire de l'alchimiste et vous le quittez pour retourner à New Coven (**76 - Rencontres**).

302

Félicitations ! C'est incontestablement une grande victoire que vous venez de remporter pour la Ligue. Les défenseurs du Donjon, devant l'entrée du Donjon ont été neutralisés par les habitants et la porte est enfoncée. Ceux qui étaient postés dans les tours de guet et les coursives ont subi les assauts de vos camarades, qui perchés sur des échelles de fortune balançaient des torches enflammées à l'intérieur. L'effet de surprise a joué à plein !

Ce haut fait vous rapporte 4 points de contrôle sur le Donjon. Vous pouvez également choisir de libérer les détenus des cellules du Donjon et cet acte vous fera gagner 2 points de contrôle sur les bas-quartiers mais

perdre 1 point sur le quartier des elfes et 1 point sur le quartier des commerçants qui sont réticents à laisser courir les truands et autres coupe-jarrets. Dans tous les cas vous pouvez libérer vos personnages emprisonnés mais cela vous coûtera 2 points de contrôle sur les bas-quartiers si vous ne libérez pas les autres détenus. Vous devez maintenant songer à aller chercher Gataaz lui-même qui se terre quelque part dans le Donjon. Tandis que les citoyens prennent possession des lieux, les membres de la Ligue se chargent d'essayer de débusquer le tyran.

Notez le mot-clé *Assaut Réussi* et rayez le mot-clé *Alerte* si vous l'aviez noté et rendez-vous au **479**.

303

Ce n'était pas une riche idée de votre part de revenir dans le quartier flanqué du tueur de chats ! Aussitôt que vous avez commencé à déambuler dans les ruelles malodorantes, les commères se sont passé le mot dans votre dos et maintenant des habitants armés surgissent d'un peu partout et convergent vers votre groupe.

Vous êtes cernés et le combat est par trop inégal. Tous les membres de votre groupe présents dans ce quartier sont dirigés vers l'hospice et vous vous rendez maintenant au **Obis**.

304

Vous restez debout et défiez le prêtre du regard en vous écriant :

« Honte sur vous ! Vous profitez du chagrin et de la misère des gens pour les réduire en servitude. Vous n'êtes que les larbins de Gataaz et de l'Empire de Fang ! »

Vous devinez la fureur sous le casque du prêtre et il fait mine de porter la main au cimenterre qui pend à sa ceinture mais se ravise.

Si le charisme de votre groupe ajouté à vos points de contrôle sur les bas-quartiers est au moins de 5, allez au **243**, sinon rendez-vous au **362**.

305

Vous décrochez le talisman accroché à votre cou et vous l'insérez dans l'espace circulaire gravé dans le disque de bronze. Vous composez sur les trois dalles de pierre le code que Gataaz vous a enseigné et la lourde porte fondue par Thuragar s'ébranle silencieusement. Si vous disposez d'une lanterne allez au **417**, sinon rendez-vous au **379**.

De manière assez inattendue, aussitôt que vous lui demandez ce qui se passe la colère de votre interlocuteur semble retomber. Vous devinez à son visage que ce guerrier a du sang d'elfe qui coule dans ses veines, croisé avec d'autres créatures que vous ne sauriez identifier. Il vous répond aussi calmement qu'il le peut.

« Ce sont des abrutis, voilà tout. Impossible de trouver du boulot dans cette cité. Pourtant voilà un bon bras ! »

Il gonfle en souriant son biceps dénudé qui semble effectivement dur comme le roc. D'un geste impulsif il ramène sa chevelure sauvage sur son cou et commence à vous narrer son histoire :

« J'étais soldat dans l'armée de Fang, vois-tu, j'ai tout appris là bas. Parce que j'ai du sang d'elfe, tu vois, j'étais même en charge d'une escouade. Si tu savais comment on gagnait nos guerres... Les elfes noirs trimbalaien partout avec eux leur réserve de Cristal Noir et toutes les nuits ils nous assommaient avec une dose de Magie Noire. Et le lendemain nous étions invincibles et sans pitié. »
Le guerrier que vous avez en face de vous ne semble pourtant pas affecté par la Magie Noire, aussi vous lui

demandez comment il a pu se sortir de sa dépendance.

« Bonne question... bonne question... j'ai eu de la volonté, et de la chance ! Lors d'une opération dans les Marais du Karcel je me suis retrouvé avec une patte cassée. Plutôt que de me traîner à travers ce borbier mes hommes ont décidé de m'abandonner là.

Rien de surprenant... c'est la consigne dans l'armée de l'Empire, pas de sentiments envers les blessés. Me voilà donc éclopé, embourbé, tremblant de fièvre à cause du manque de Magie Noire, et j'ai vu ma dernière heure venir. Mais voilà... je me suis traîné malgré tout jusqu'à un village orque, tu sais ces bicoques bâties sur pilotis qui s'enfoncent de quelque centimètres tous les ans.

Eh bien personne n'insultera un orque devant moi !

Ils m'ont recueilli, soigné ma jambe... Voyant que j'étais terrassé par la manque de Magie Noire, ils m'ont confiné dans une pièce, ligoté et protégé par des amulettes en corne de Snattacat pendant une semaine. J'ai connu la torture dans tous les muscles de mon corps, je me suis mordu les lèvres jusqu'au sang, mais j'ai tenu bon et au bout d'une semaine j'étais sevré.

Et surtout, tu ne me croiras pas, mais aujourd'hui je suis complètement insensible à la Magie Noire. Ce

qui ne te tue pas te rend plus fort, crois-moi...

Après cet épisode je n'ai pas cherché bien sûr à rejoindre les troupes de l'Empire. J'ai décidé de me mettre à mon compte, de monnayer mes talents de guerrier. Et vu que je suis plutôt bien fait de ma personne j'espérais bien pouvoir séduire quelque jeune fille de bonne lignée et prendre ma retraite.

Bon, ça ne s'est pas trop mal passé pendant quelques années. J'ai terrassé pas mal de monstres... trois dragons... »

Pensif il palpe des doigts trois dents de dragon passées en collier autour de son cou.

« Puis la demande s'est raréfiée. Les techniques reposant sur la Magie Noire se sont répandues chez tous les seigneurs et on n'a plus eu peur des monstres. Pire que ça : maintenant on est capable de les dompter et de les utiliser, que ça soit pour le combat ou pour le travail.

Les aventuriers à l'ancienne comme moi n'ont plus leur place dans ce monde. Et c'est pareil ici... »

Il invective à nouveau les occupants du poste de garde.

« Esclaves ! Couards ! Vous ne saurez jamais ce qu'est un vrai combat. »

C'est le moment que vous choisissez pour aiguiller la conversation sur la Ligue Communale. Lorsque vous lui décrivez votre projet de prendre le contrôle de New Coven vous voyez ses yeux pétiller.

« Tout ce qui peut pourrir la vie de l'Empire de Fang me plaît. Mon épée est à vous ! Et gratuitement. »

Voilà une recrue de choix pour la Ligue ! Notez les caractéristiques de votre nouveau compagnon :

Compagnon AVENTURIER FORCE 3
CHARISME 3

Epée +3 FA

Compétences : *Epée* ; *Arc* ;

Qui plus est il est insensible à la Magie Noire, il ne peut donc se retrouver sous influence. L'aventurier est déjà équipé de deux objets : un bracelet des marais du Karcel qu'il porte à son poignet et un collier de dents de dragons noué à son cou. S'il n'est plus en possession de son collier fétiche l'aventurier est pénalisé d'1 point de force et 1 point de charisme (mais ce collier n'a aucun effet sur un autre personnage).

Rendez-vous maintenant au **Obis**.

307

Maintenant que vous êtes près de l'eau, vous distinguez derrière la brume une vive lumière rouge qui émane de sous l'eau. Vous devinez que la source de la lumière est incrustée dans la paroi. Si l'un des membres de votre groupe est doté de la compétence *Nage*, vous pouvez vous risquer à explorer plus profondément pour examiner la source lumineuse (356), sinon vous devez déjà songer à ressortir du puits (285).

308

Si votre crédit à la taverne est déjà au moins égal à 2, allez au 42, sinon rendez-vous au 404.

309

Si c'est aujourd'hui le jour de la Procession allez immédiatement au 267.

Si votre contrôle sur le quartier des elfes est au moins égal à 3 et que vous n'avez pas noté les mots-clé *Livraison* ou *Annulé*, vous êtes interpellé joyeusement par l'un des étudiants qui sont entrés à votre suite, il vous propose de rejoindre ses amis à une table située à l'écart du brouhaha. Si vous acceptez, rendez-vous

au **61**.

Dans tous les autres cas rendez-vous au **194**.

310

La stupidité du nain vous met hors de vous et vous agrippez sa cotte de mailles à l'aide de votre pince. Le visage de Barmgar, plaqué contre la paroi du chariot, commence à se décomposer.

« Ecoute-moi, à cause de cette Magie je suis comme ça ! J'étais un paysan avant, tu m'entends ? Avec deux bras et deux jambes. Alors ne viens pas me faire pleurer avec ces pleutres qui viennent mendier l'argent pour se faire battre. Parce que nous on va traiter le mal à la racine, et quand on aura redonné le pouvoir au peuple personne ne se souciera plus de mendier pour le travail. Tu comprends ? »

Vous relâchez votre étreinte et Barmgar se redresse, le visage empourpré il reprend péniblement son souffle. Votre accès de colère l'a visiblement ébranlé et il accepte de nouveau d'écouter vos propositions. Allez au **180**.

311

Lorsque vous apercevez le visage de la Dame du

Donjon un voile se déchire dans votre mémoire et vous murmurez « Eldunyce ! » et miraculeusement, alors que vous pensiez avoir gardé ce mot pour vous-même, elle tourne son visage vers vous. C'est comme si le sang reflue soudain vers son visage, ses joues s'empourprent et l'éclat de la vie regagne ses yeux qui vous dévisagent, écarquillés, et elle se précipite dans vos bras en criant « Aydeff ! ». Peu vous importe de savoir comment elle vous a reconnu sous votre nouvelle apparence...

En la serrant contre vous et en sentant les battements de son cœur affolé, vous revivez brutalement cette éternité qui vous a séparé : oui, vous étiez Aydeff jeune apprenti magicien et Eldunyce vous aimait, elle vous avait juré un amour éternel. Puis un jour est arrivé ce petit homme emmitouflé dans sa cape noire, il a réclamé le gîte et le couvert à votre maître et déjà vous étiez inquiet de son regard d'aigle qui semblait percer les êtres et les choses. Vous étiez d'autant plus inquiet lorsque ce regard se posait sur Eldunyce et que vous pouviez y lire la fièvre de la passion. Gataaz, puisque c'était lui, avait gagné la confiance de votre maître, et il lui soutirait tous ses secrets en lui répétant sournoisement : « moi aussi je connais un peu de magie... si peu ! »

Jusqu'au jour où il a utilisé la propre magie de votre

maître pour l'emprisonner dans un bloc de glace et qu'il a prononcé ce sort de possession à votre rencontre. Il a sucé jusqu'à la dernière goutte de votre âme et l'a utilisée pour séduire et enchaîner la pauvre Eldunyce qui n'entendait plus que vous dans sa voix, ne voyait plus que vous dans son petit corps replet. Quant à vous vous étiez devenu un corps sans âme, le sujet idéal pour créer un nécromant. Gataaz vous a chargé de parcourir les trois continents de Titan et de rassembler ce qui se faisait de plus avancé en matière de Magie Noire : vous êtes devenu Athanor le nécromant. A ce moment déjà Gataaz avait certainement le projet de vous emprisonner dans une centrale de production pour vous y tenir éternellement à sa merci, vous qui étiez celui qu'en somme il redoutait le plus.

Aujourd'hui vous voilà de retour, peu importe sous quelle forme, et Gataaz payera le prix de sa cruauté ! En sentant Eldunyce blottie contre vous vous savez qu'il est déjà en train de payer. Sa suivante terrifiée attend la fin de votre étreinte en récitant une prière.

Compagnon DAME DU DONJON FORCE 1
CHARISME 5

Compétences : *Lecture*

La Dame du Donjon reprend la route du Donjon en

faisant promettre à sa suivante de tenir sa langue jusqu'à ce soir. Elle rejoindra votre groupe à la faveur de la nuit en emportant avec elle 20 Pièces d'Or et 3 Repas. Si le bébé monstre était au Donjon il rejoint également votre groupe et Eldunyce s'est tellement bien occupée de lui qu'il a accumulé 1 point de Force et 1 point de Charisme supplémentaires. Dans ce cas, notez le mot-clé *Familier*.

La Dame du Donjon se déplacera vêtue d'une longue cape élimée et la tête enfouie dans une capuche pour éviter d'attirer l'attention sur votre groupe. Il vous appartiendra donc de décider quand vous souhaitez qu'elle révèle son identité. Elle possède également un médaillon circulaire qui a cette forme :



Vous gagnez également 2 points de contrôle sur le Donjon. Rendez-vous maintenant au **Obis**

312

L'orque vous agrippe par la chemise sous les regards amusés d'un groupe de jeunes qui vient d'arriver devant l'établissement.

« Ecoute, j'ai pas de temps à perdre en plaisanteries. Je bosse et je suis pas ton camarade. Alors si tu veux te battre, c'est maintenant et je suis ton orque. Sinon tu dégages... »

Vous voilà devant un choix on ne peut plus clair. Allez-vous affronter l'orque (**156**) ou passer votre chemin (**191**).

313

La vigueur de la magie de ce pauvre bougre est surprenante si on considère qu'il ne doit plus exercer depuis longtemps. Il en faut quand même plus qu'une simple barrière magique pour vous impressionner.

Vous prononcez un sort de contournement assez simple qui vous permet de repousser la barrière comme si vous malaxiez de la pâte à pain. Vous vous frayez ainsi un chemin discrètement sans que le gardien ait véritablement pris conscience de ce qui se passait. Rendez-vous au **220**.

314

Vous êtes maintenant en possession d'une lettre de créance. Le porteur de la lettre se verra remettre 15 Pièces d'Or chez l'armurier. Voilà une bonne nouvelle pour vous ! Lorsque vous serez chez l'armurier, ajoutez 9 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez et rendez vous au numéro correspondant pour utiliser cette lettre.

Retournez maintenant au numéro d'où vous venez.

315

Le troglodyte vous adresse d'abord un sourire amical en s'exclamant « Tiens un cousin ! » puis il se rembrunit :

« C'est vraiment dommage, depuis que la Magie a été désactivée la Forge tourne au ralenti et on n'a pas de gros besoins aux soufflets en ce moment. Désolé cousin... »

Il vous fait signe de passer votre chemin. Si vous avez des personnages dans votre groupe qui ont une force supérieure à 3 vous pouvez vous rendre toutefois au **145**. Sinon vous n'avez plus rien à faire du côté de la Forge et vous allez au **76 - Rencontres**.

316

Vous gravissez l'escalier de pierre qui longe la surface bombée de la roche et vous parvenez essoufflé au sommet des marches. Ici un passage creusé dans la roche débouche sur un nouvel escalier en colimaçon dont vous supposez qu'il est dissimulé dans l'épaisseur des murailles de la cité. Ce passage est régulièrement éclairé par des torches et vous n'avez le suivez pendant quelques minutes avant d'être bloqué par un panneau de bois plaqué derrière une arcade. Le panneau est muni d'une poignée pour le faire glisser et vous n'hésitez pas un instant.

Vous voilà maintenant dans une penderie où des habits d'apparat sont suspendus à des crochets en fer. Vous reconnaissez les capes de velours noir dont Gataaz aime à se parer et vous écarterez ces fripes bourgeoises pour ouvrir les portes de l'armoire dans laquelle le passage est dissimulé. Allez au **225** .

317

Si le garde qui vous attend devant la porte de Guedayrin est un orque, allez au **228**, sinon allez au **361**.

318

Les plantes, ayant détecté une présence familière, continuent leur ballet inquiétant, faisant tinter leurs feuilles métalliques les unes contre les autres, mais elles restent à une distance respectable de vous et vous pouvez pousser le panneau sans difficulté.

Rendez-vous au **225**.

319

Depuis votre dernier passage, vous constatez que la galerie a été condamnée par un éboulis de rochers qu'il vous sera impossible de débayer. L'intrusion de la Ligue n'a visiblement pas été appréciée et Gataaz a préféré se prémunir contre d'autres mauvaises surprises.

Vous n'avez pas d'autre choix que de faire demi-tour et quitter la mine (**76 - Rencontres**).

320

Lorsque vous proposez de vous joindre à eux les nains se regardent avec hésitation mais aucun n'ose refuser clairement. Vous vous emparez donc d'une chaise et prenez votre place à la table.

Le plus âgé qui paraît être le plus bavard du groupe

commence à distribuer les cartes en marmonnant, sans même vous regarder.

« A cette table on joue pour de l'argent. Si tu veux miser, tu poses 2 pièces d'or ».

Si vous renoncez au jeu, vous quittez la table pour sortir de l'établissement (**76 - Rencontres**).

Sinon vous ramassez votre main et commencez à réfléchir au jeu. La marmotte est un jeu de pli où le principe est de ne pas emporter le pli où se trouve la marmotte.

Si vous faites participer un aventurier ou un soldat du Donjon allez au **389**.

Si vous faites participer un magicien ou un pickpocket allez au **428**.

Dans les autres cas, allez au **277**.

321

Si le charisme de votre groupe est au moins égal à 4 et que vous avez noté le mot-clé *Vengeance* rendez-vous au **183**. Sinon le prêtre ne vous laisse même pas l'occasion de prononcer un mot qu'il vous assène un violent coup du plat de l'épée. Si l'un des personnages de votre groupe possède une force inférieure ou égale

à 1, le prêtre l'a assommé et notez qu'il va à l'hospice (si c'est le seul personnage de votre groupe, retournez alors au **0bis**). Vous n'avez alors pas d'autre choix que de l'affronter (**11**).

322

Le porte de la tour sud-ouest donne sur un escalier qui descend. Voilà un chemin qui mène certainement aux geôles du Donjon. Si vous avez noté le mot-clé *Alerte* ou *Assaut Réussi* ou si vous avez des personnages qui viennent déjà des geôles, allez au **363**, sinon rendez-vous au **453**.

323

Vous déroulez le papier qui est adressé à Moldur et déchiffrez l'écriture qui n'est cette fois pas en langue elfique (que Moldur ne maîtrise probablement pas) :

« Vous trouverez ici le troisième rapport sur les activités des elfes rouges au sein de l'Université, rédigé d'après les informations fournies par la jeune Melys.

Veillez remettre comme convenu le contenu de ces cahiers au prévôt Guedayrin au Donjon. Cette lettre vous servira de laissez-passer. »

Il semble si vous comprenez bien le contenu de la lettre que le Donjon fasse espionner les elfes rouges et soutienne qui plus est les elfes bruns. Il est heureux que vous ayez intercepté ce courrier que vous gardez précieusement. Notez le mot-clé *Melys* qui pourra également vous être utile plus tard puis retournez au paragraphe d'où vous venez.

324

Si l'alerte a été donnée, allez au **234**. Sinon rendez-vous au **167**.

325

Guedayrin appuie patiemment son menton sur ses mains et vous répond :

« Vous êtes bien présomptueux, mais soit : je vous garantis que je ne me mettrai pas en travers de la route de la Ligue. Nous avons des intérêts et peut-être même des objectifs communs. Voyez-vous, de votre côté vous êtes des idéalistes qui rêvez de bouleverser l'ordre établi d'un seul coup et de mon côté j'essaie de faire évoluer les choses de l'intérieur. Selon mes modestes moyens je l'admets...

En tous cas il se peut qu'à un moment nous nous retrouvions côte à côte. »

Cette promesse vous fait gagner 2 points de contrôle sur le Donjon et 1 point sur le quartier des elfes. Vous prenez ensuite congé du prévôt. Notez le mot-clé *Entrevue*.

Si vous étiez accompagné d'un garde en arrivant chez Guedayrin, celui-là vous ramène à l'entrée du Donjon (**76 - Rencontres**). Sinon vous vous retrouvez dans le couloir qui amène aux appartement du prévôt (**380**).

326

Vous portez un coup fatal au prévôt et vous contemplez avec satisfaction son corps qui s'affale de tout son long sur le parquet. Voilà au moins un scélérat qui ne pourra plus nuire au peuple de New Coven !

Vous gagnez 2 points de contrôle sur le Donjon mais vous perdez 2 points de contrôle sur le quartier des elfes puisque malgré tout Guedayrin y était largement apprécié comme représentant de la communauté des elfes. Vous n'avez pas le temps de réfléchir plus longuement à la portée de votre geste, maintenant que l'alerte a été donnée, il vous faut agir vite. Vous vous précipitez dans le couloir et courez dans la direction des appartements de Gataaz (**385**).

327

Soudain le Dragon roux aperçoit les trophées qui pendent à votre cou et son regard se charge de haine.

« Ah ! Apparemment j'ai affaire à des chasseurs de dragons... alors... je vais vous faire payer pour mes frères ! »

Sur ce il se dresse sur ses pattes postérieures et déploie ses ailes gigantesques. Sa puissance est excitée par la rage qui l'anime, aussi vous ajouterez 2 points à sa Force dans le combat qui vous attend au prochain paragraphe. Rendez-vous au **419**.

328

Vous déboursez deux pièces et le vieillard s'empare de votre main droite, la fixant de ses yeux blancs. A ce moment, et tandis qu'une sensation étrange de tournis s'empare de vous, vous notez qu'au creux de son poignet gauche est tatoué un croissant de lune. Par réflexe vous cherchez son poignet droit et vérifiez qu'il est orné d'un soleil.

Vous êtes entre les mains d'un ancien mage, certainement réduit à la mendicité comme nombre de ses confrères. Sa voix perce la brume qui nimbe vos pensées décousues :

« Laissez-vous aller, n'ayez crainte. Ma magie est puissante mais elle est inoffensive. Je vais juste vous faire voyager. Certains voient le passé ou l'avenir, moi je vois les univers parallèles. Votre esprit va parcourir des lieux et des circonstances qui appartiennent à votre univers mais pas forcément dans cette version de l'histoire. Vous allez comprendre...

Dites un chiffre entre un et trois. Si vous savez compter bien sûr... »

Vous préférez ne pas relever son ironie et vous vous concentrez intensément pour choisir un chiffre. C'est beaucoup plus difficile que vous ne l'auriez cru...

Lorsque vous aurez visité le paragraphe concerné ne tenez aucun compte des indications de renvoi et allez immédiatement au **76 - Rencontres**. N'oubliez pas que vous ne visitez pas ces paragraphes physiquement, vous êtes un simple spectateur. Aucune des actions concernant votre force, votre charisme, les objets concernés ou les conversations que vous avez avec d'autres personnages n'ont d'impact réel sur vous. En revanche vous pouvez retenir toutes les informations que vous trouverez dans ces paragraphes, et en particulier les mots-clés qui s'y trouvent.

Si vous avez choisi le 1, allez au **174**.

Si vous avez choisi le 2, allez au **282**.

Si vous avez choisi le 3 allez au **68**.

329

Vous vous approchez de la première porte du couloir, à laquelle une large plaque en bronze est accrochée. Si vous avez dans votre groupe des personnages ayant la compétence *Lecture*, vous pouvez vous rendre au **298**. Sinon vous pouvez décider d'ouvrir cette porte (**344**) ou la délaissier et faire un autre choix (**380**).

330

Sur votre parcours vous remarquez un Cristal Noir serti dans un anneau de bronze fiché dans la paroi. En l'examinant vous constatez qu'il s'agissait certainement du Cristal transmetteur dédié au Quartier du Donjon. Vous êtes soulagé de vérifier qu'il est bien inactif ce qui devrait faciliter votre incursion dans ce souterrain.

Vous reprenez donc votre route pour identifier l'origine de la lumière que vous aviez repérée tout à l'heure. Notez le mot-clé *Avancée*. Quelques minutes plus tard vous débouchez sur une vaste caverne baignée d'un éclat doré. Rendez-vous au **33**.

331

Le garde vous fait pénétrer dans le Donjon, puis vous introduit dans une tour d'angle et vous grimpez sur deux étages un escalier en colimaçon. Pour finir vous passez sous une arche en pierre qui donne sur un long couloir. Le garde s'arrête sur la première porte à votre gauche et frappe à la porte. Une voix étouffée lui répond et il vous ouvre la porte. Rendez-vous au **344**.

332

Une silhouette massive passe à votre hauteur et manque de vous bousculer. Il s'agit d'une espèce de guerrier emmitouflé dans une peau d'ours qui fait des moulinets avec son épée en sifflotant une chansons populaire. Si vous souhaitez l'aborder allez au **426**. Sinon rendez-vous au **0bis**.

333

Reconnaissant le bracelet à votre poignet, l'orque se radoucit aussitôt.

« Pour toi je peux faire crédit, compère... »

Il vous sert alors une pinte de bière et trinque avec vous. Ajoutez une unité à votre crédit au *Repaire de Grabok* puis avalez votre pinte. L'événement est

tellement exceptionnel qu'il vous fait gagner 1 point de contrôle sur les bas-quartiers. Rendez-vous ensuite au **246**.

334

La Dame du Donjon s'arrête au bord de l'étal d'un marchand de soieries qui rapporte apparemment des pièces de contrées lointaines. Pendant qu'elle admire un magnifique foulard brodé d'or vous avez l'occasion de vous rapprocher d'elle et vous notez qu'elle porte à son cou un pendentif gravé. Vous avez le sentiment qu'il s'agit de plus que d'un simple bijou mais très vite la Dame du Donjon le fait disparaître dans ses vêtements.

Elle désigne à sa suivante les pièces qu'elle désire acheter et la femme compte les pièces d'or pour payer le marchand. Vous vous rendez au **0bis**.

335

Vous vous penchez vers le vieillard et il appose la paume de sa main contre votre front. Le contact est à la fois doux et froid. Lorsque vos yeux croisent ceux du gardien vous vous rendez compte que les siens sont blancs comme le lait. Vous avez affaire à un aveugle !

Si l'un de vos personnages est marqué du Sceau de la

Traversée, allez au **413**. Sinon rendez-vous au **281**.

336

Alors qu'un groupe s'est attroupe devant la porte de la réserve pour tenter de la forcer, vous vous hissez sur le comptoir et appelez au calme, les mains en porte-voix :

« Camarades, un peu de tenue. Je sais que vous subissez des frustrations quotidiennes et qu'il est tentant de se livrer à un pillage facile. Mais songez que nous pouvons faire beaucoup mieux !

Grabok a disparu et personne ne viendra réclamer la propriété de ce lieu. Plutôt que de le détruire, réquisitionnons-le !

Faisons en sorte que les citoyens s'organisent pour gérer les boissons et les vivres qui sont stockés ici. Essayons de le réapprovisionner et de proposer aux citoyens des produits abordables. »

Les clients, dont la plupart sont éméchés, sont tout d'abord interloqués par votre proposition. Vous êtes déjà satisfait de les avoir calmés. Peu à peu, certains d'entre eux s'approchent de vous et en entraînent d'autres. Ils vous interpellent :

— Et comment on va faire ça ?

— C'est simple. Il nous faut d'abord trois personnes pour garder notre magasin général et organiser la gestion des réserves. Ensuite il faudra des volontaires pour se procurer de la nourriture et approvisionner le magasin.

— Qui voudra faire affaire avec nous ?

— Ca, on verra bien.

Votre plan est pour le moins sommaire, mais vous avez convaincu un noyau de partisans qui suffit à tenir les autres en respect. Notez que vous avez le contrôle du magasin général et ajoutez 3 points à votre contrôle sur les bas quartiers. Si vous avez le contrôle de la coopérative agricole, ajoutez 1 point en plus car vous savez déjà comment approvisionner votre magasin.

Enfin l'implication de la Ligue dans le magasin général vous permettra de prélever 3 Pièces d'Or chaque jour sur les recettes pour financer vos actions. N'oubliez pas de noter ces rentrées chaque matin.

Allez au **Obis**.

L'homme-lézard s'apprête à répliquer mais vous le voyez qui se ravise. Il ramasse sa mandoline en

maugréant « Bah, faites ce que vous voulez ».

La créature au visage poilu fait signe au semi-orque en continuant de mastiquer sa viande :

« Va chercher 25 Pièces d'Or dans la réserve. »

Le guichetier traîne en boitant jusque dans l'arrière-salle et revient avec un sac qu'il fait tomber à vos pieds dans un fracas métallique.

Vous les remerciez en les assurant que l'argent de la Guilde sera bien utilisé mais la bande a déjà repris sa conversation et l'homme-lézard est reparti dans des accords maladroits.

Si le mage est dans votre groupe et que vous souhaitez utiliser un sortilège de contrôle sur l'homme-lézard, rendez-vous au **399**.

Sinon vous repartez et vous rendez au **76 - Rencontres**.

338

La Dame du Donjon vous jette un regard furieux mais sa colère ne dure pas longtemps. Son visage reprend son expression impassible et elle se remet en route à petits pas, soutenue par sa suivante en murmurant :

« Aydeff... Aydeff... »

Rendez-vous au **Obis**.

339

L'homme rhinocéros vous gratifie d'un bourrade qui vous fait presque trébucher lorsque vous lui annoncez votre intention de lui rendre sa liberté.

— Eh bien, si je m'attendais... ce n'est pas une blague au moins, hein ?

Vous le rassurez immédiatement et vous lui exposez les motivations de votre acte et les objectifs que s'est fixée la Ligue Communale à New Coven.

Il réfléchit un instant et vous propose de vous accompagner dans la mission que vous vous êtes imposé.

— Je n'ai pas grand chose à faire, à vrai dire. Je ne sais pas où se trouvent les miens... nous autres sommes ballottés de cité en cité, comme esclaves ou au mieux comme mercenaires. D'ailleurs un homme-rhinocéros seul ça peut même éveiller des soupçons...

Vous l'accueillez avec joie au sein de la Ligue.

Notez les caractéristiques de votre nouveau compagnon :

HOMME-RHINOCEROS FORCE 4 CHARISME

1

Compétences : *Epée*

Rendez-vous maintenant au **76 - Rencontres**.

340

L'orque aperçoit votre tatouage et ricane :

« Double ration en plus ? Bien, on va s'amuser un peu. Tourne-toi ! »

Vous jetez un coup d'oeil autour de vous et devant les mines réjouies des manœuvres qui ont interrompu leur travail pour assister au spectacle vous décidez qu'il n'est pas avisé de provoquer une rixe. Vous relevez donc votre chemise et présentez votre dos au contremaître.

Si la Force de votre porte-parole est au moins égale à 4 allez au **222**, sinon rendez-vous au **186**.

341

Si vous avez noté le mot-clé *Passage*, allez-directement au **235**. Sinon allez au **174**.

342

Depuis le début de la conversation déjà vous avez noté que le mage vous jetait des coups d'oeil inquiets , aussi vous décidez de faire un pas en avant, déployant vos mandibules menaçants. Vous apostrophez le jeune prétentieux :

— Vois, mage, vois ce que ta science a fait de moi ! Toute cette Magie Noire ne sert qu'à ça : faire de nous des monstres. Alors s'il te plaît arrête cette industrie démoniaque. Libère le nécromant s'il le faut !

Le jeune mage a reculé à mesure que vous marchiez sur lui. Finalement il jette dédaigneusement son bâton à la pierre de lune et murmure :

— Vous êtes fous mais vous avez peut-être raison. Tant pis ! Après tout je m'en lave les mains...

Sur ces derniers mots il disparaît subitement et vous laisse face à la prison du nécromant. Si un mage est présent dans votre groupe allez au **216**, sinon allez au **294**.

343

Vous remarquez que vous avez éveillé la curiosité du garçon de courses qui a apparemment oublié sa livraison. Vous décidez donc de lui toucher un mot

des activités de la Ligue Communale et de votre projet de renverser l'ordre établi à New Coven.

— Ben y'a pas à dire, si je pouvais botter le cul du patron à mon tour, je raterais pas cette occasion, sûr ! Où c'est-y qu'on peut vous joindre ?

Vous lui proposez de vous accompagner au Quartier Général pour rejoindre la Ligue et le garçon accepte avec enthousiasme. Notez que c'est un de vos nouveaux compagnons. Notez également que le libraire, furieux que vous ayez dévoyé son garçon de courses, ne vous laissera plus rentrer dans sa boutique.

Si vous avez utilisé un sortilège de contrôle, n'oubliez pas que la Garçon n'est pas membre de la Ligue et retirez 1 point de votre contrôle sur le Quartier des Commerçants.

Compagnon GARÇON FORCE 1 CHARISME 3

Compétence : *Lecture*

Vous poursuivez donc votre chemin en sa compagnie, en abandonnant vos courses, et vous vous rendez au **76 - Rencontres**.

344

La pièce dans laquelle vous pénétrez est un vaste

bureau, au fond à gauche une porte donne sur ce qui doit être la chambre du prévôt. La silhouette sèche de Guedayrin est assise derrière sa table de travail dans un fauteuil au dossier imposant qui bouche la vue d'une fenêtre à croisillons et elle vous transperce du regard par dessus ses binocles.

« Que me vaut votre visite... et pour commencer à qui ai-je l'honneur ? »

L'elfe vous adresse un sourire moqueur, mi-surpris, mi-intéressé.

Si vous avez noté le mot-clé *Entrevue*, allez immédiatement au **207**.

Si vous avez noté le mot-clé *Melys*, allez au **431**. Sinon vous devez décider maintenant si vous allez tenter de convaincre Guedayrin d'aider la Ligue (**212**) ou vous jeter sur lui pour l'attaquer **259**.

345

Lorsque vous pénétrez dans le passage secret vous remarquez aussitôt un anneau de fer qui descend lentement du plafond jusqu'à vous, accroché au bout d'une chaîne. Souhaitez-vous tirer sur la chaîne (**264**) ou préférez-vous passer votre chemin (**417**)?

346

Il y a trois gardes armés jusqu'aux dents qui se relaient jour et nuit devant la cellule où sont enfermés les membres de la Ligue. Ils vous adressent des regards noirs de haine, non pas qu'ils soient forcément hostiles aux idées de la Ligue, mais Gataaz a réduit leur temps de repos maintenant que le Donjon est en état d'alerte permanente.

Rendez-vous au **0bis**.

347

La cuisine a été désertée par ses occupants et il ne reste plus maintenant que les mets qui ont été préparés pour le repas du soir. Si vous le souhaitez vous pouvez emporter jusqu'à 8 repas, dont 6 contaminés par la Magie Noire et 2 non contaminés.

Vous vous dépêchez d'emballer ces vivres et vous pouvez ensuite décider si vous préférez emprunter la tour nord-ouest (**537**) ou nord-est (**506**).

348

L'alchimiste reconnaît immédiatement l'algue bleue :

— Oui, cette algue est très efficace pour traiter les effets de la Magie Noire. C'est un spécimen très rare,

Ma Dame, je me demande où vous avez bien pu vous la procurer...

Vous ignorez sa question. Si vous avez noté le mot-clé *Promesse*, rendez-vous au **40**, sinon l'alchimiste propose de vous préparer une décoction à partir de votre trouvaille. Cette mixture permettra à l'un des membres de la Ligue d'effacer l'influence de la Magie Noire. Si vous acceptez la proposition de l'alchimiste, notez que vous ne disposerez que d'une seule dose de cette décoction. Sinon vous rangez l'algue dans votre besace en attendant éventuellement une autre occasion de vous en servir.

Rendez-vous maintenant au **76 - Rencontres**.

349

Vous décidez que ce pendentif est une pièce intéressante pour votre collection. Pour vous en emparer il faut vous approcher de la Dame du Donjon sans éveiller les soupçons. Vous avisez un jeune homme à l'air plutôt timide et soudain vous tâtez frénétiquement votre besace en vous exclamant : « Au voleur ! Au voleur ! »

Vous vous tournez vers le garçon en le menaçant du doigt : « toi, mon larron, tu ne perds rien pour attendre. »

Le garçon affolé jette des regards éperdus autour de lui et s'enfuit par le seul chemin qui est libre en bousculant la Dame du Donjon et sa suivante. Vous vous élancez à sa suite en le couvrant de jurons et au moment où vous vous frayez un passage vous arrachez d'un coup sec le pendentif au cou de la dame du Donjon. Pour détourner son attention vous vous retournez et vous excusez, embarrassé, puis vous reprenez votre poursuite du voleur imaginaire.

Après avoir tourné dans plusieurs rues, vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle et contempler votre butin. Le pendentif est gravé de trois cercles vers lequel cheminent des lacets serpenteux selon le motif suivant :



Il se pourrait bien qu'il vous soit utile pour la suite. Notez bien que la Dame du Donjon n'est plus en possession de ce pendentif et rendez-vous au **Obis**.

350

Le dragon se dresse sur ses pattes arrière et commence à déployer ses ailes dentelées en vous fixant de ses yeux où brûle un éclat noir maléfique.

Si la Dame du Donjon est parmi vous, allez au **386**, sinon rendez-vous au **419**.

351

Si Inn-Râh est votre allié, allez au **442**, sinon rendez-vous au **403**.

352

Gaylon est très énervé et le ton de sa voix attire l'attention de ses camarades.

— Comment oses-tu calomnier l'une des plus vaillantes d'entre nous ?

Melys tourne son visage innocent vers vous et plisse les yeux d'un petit air mutin.

— Que se passe-t-il Gaylon ?

— Voilà quelqu'un qui prétend que tu nous espionnes pour le compte des Elfes Bruns !

Toute la bande éclate de rire et vous sentez Melys qui

jubile en vous jetant discrètement un regard assassin.

__ Calme-toi Gaylon. Nous n'avons rien à faire avec les intriguants.

Le jeune Elfe crache à vos pieds et va se rasseoir en vous tournant le dos. L'attention de la salle est maintenant fixée sur vous. Melys renchérit :

__ Nous ne voulons pas de tes armes! Remballe-les.

Vous jugez préférable de ne pas insister et de quitter maintenant ce lieu hostile. Vous perdez 1 point de contrôle sur le quartier des elfes et vous notez le mot-clé *Annulé* pour vous rappeler que la livraison est annulée. Qui plus est Gaylon a conservé la lettre et le cahier à l'attention du prévôt. Rendez-vous au **76 - Rencontres**.

353

Une rumeur tenace court sur le légat de Fang : chaque fois qu'il se déplace chez les vassaux de l'Empire il est accompagné par une traînée nuageuse et les orages. D'aucuns prétendent que c'est là le signe que la Magie Noire de Fang est devenue tellement puissante qu'elle peut maintenant même altérer le climat.

En tous cas ce n'est pas aujourd'hui que la rumeur sera démentie. Vous observez les nuages noirs qui

s'amoncellent dans le ciel et vous vous demandez où vous allez bien pouvoir vous abriter : les bosquets et les haies ont tous été abattus pour augmenter la surface des champs. Lorsque l'averse s'abat sur vous vous n'avez pas d'autre choix que de vous mettre à courir le plus vite possible vers les baraquements où vous pourrez vous abriter.

En longeant un champ vous apercevez un éclat blanc qui transperce la terre détrempée, au pied des épis de blés. Si vous voulez vous arrêter pour examiner d'où vient cet éclat, rendez-vous au **275**, sinon continuez votre chemin et allez au **531**

354

Si l'un des personnages de votre groupe a la compétence *lecture*, allez au **261**, sinon rendez-vous au **444**.

355

Vos arguments n'ont certes pas soulevé un enthousiasme unanime mais vous sentez que vous en avez ébranlé plus d'un dans l'assistance, qui viennent vous glisser deux mots au milieu du brouhaha général. Ce sont souvent des anciens de la ville qui vous confient qu'ils savent bien que tout ce spectacle

est mensonger mais que même eux finissent par se laisser prendre à l'illusion et que votre discours leur a fait du bien.

Vous ajoutez 1 point à votre contrôle sur les bas-quartiers et vous vous rendez ensuite au **76 - Rencontres**.

356

Vous plongez à la recherche de ce qui peut produire cette lumière rouge. L'eau est tiède, légèrement chaude même, probablement sous l'effet de cette radiation. Vous arrivez bientôt à la hauteur d'une anfractuosité aménagée au sein de la ceinture de pierre. Dans cette niche est vissé un cristal noir d'où se dégage l'éclat pourpre qui produit les vapeurs du Puits des Illusions.

Incontestablement l'eau du puits est contaminée par la Magie Noire contrairement à ce que prétend le prévôt Guedaryn qui a toujours assuré à la population qu'elle était sans danger. Lorsque que vous reparaissiez à la surface de l'eau vous vous dites qu'il est important de prévenir les habitants de New Coven. Mais d'abord il faut que vous ressortiez de ce puits. Notez le mot-clé *Pollution* et rendez-vous au **285**.

357

Vous désignez vos camarades et vous ordonnez au geôlier de les libérer. La petite créature ventripotente s'exécute aussitôt et vous reprenez le chemin de l'escalier en essayant d'oublier le grondement des détenus qui ont bien compris votre manœuvre. Vous perdez 2 points de contrôle sur les bas-quartiers mais vous comptez maintenant dans votre groupe tous les personnages qui étaient en prison. Retournez au **479**.

358

Lorsque vous découvrez ostensiblement la manche de votre chemise pour faire apparaître le bracelet, le visage du gardien s'illumine :

« Un ami des orques, tiens ! Qu'est-ce qui t'amène chez le Seigneur ? »

Si vous lui dites que vous souhaitez rencontrer Gataaz, allez au **423**. Si vous dites que vous souhaitez rencontrer le prévôt Guedayrin allez au **290**. Si vous dites que vous avez des amis qui ont été emprisonnés par erreur, allez au **517**.

359

Vous déboursez les 8 pièces d'or et les faites sonner

sur le comptoir au grand plaisir de l'assistance. Le demi-géant vous assène une claque formidable dans le dos.

« C'est b-bien... en voi-voilà qui savent vi-vivre ! Hein Grabok ? »

L'orque sourit et rameute toute la taverne :

« C'est la tournée générale les gars ! »

Ce geste toujours apprécié vous fait gagner 2 points de contrôle sur les bas-quartiers. Avec vos nouveaux camarades vous entonnez à tue-tête des chansons de salles de garde. Vous revenez ensuite vous adosser au comptoir et le demi-géant en profite pour revenir à la charge.

« Allez... p-paye moi une autre p-pinte... juste moi ! On est ca-camarades hein ? »

Si vous voulez accepter allez au **466**. Si vous décidez que ça suffit, vous prenez résolument la direction de la sortie (**76 - Rencontres**).

360 – L'aventurier

Si vous êtes sur le quartier du Donjon, allez au **410**, sinon rendez-vous au **332**.

361

Terrorisé par le danger Guedayrin se met à pousser des hurlements d'une intensité dont vous ne l'auriez jamais cru capable.

Aussitôt le garde déboule dans le bureau et s'interpose entre vous et le prévôt. Pendant que vous tentez de vous débarrasser du garde, vous apercevez Guedayrin qui tire frénétiquement sur un cordon dont vous devinez qu'il déclenche quelque part une sonnette d'alarme. Notez le mot-clé *Alerte*.

GARDE **FORCE 5**

Si vous parvenez à le vaincre, vous n'avez aucun mal ensuite à éliminer Guedayrin, toujours accroché à son cordon et vous vous rendez au **326**. Dans le cas contraire, le garde traîne les membre de votre groupe inconscients jusqu'aux cachots du Donjon vous vous rendez au **0bis**.

362

Vos récriminations semblent n'avoir eu aucun effet sur l'assistance, devant les regards unanimement désapprobateurs vous êtes obligé de quitter les lieux, sentant poindre la raillerie dans les yeux du prêtre à travers la fente de son casque.

Vous perdez 1 point de contrôle sur les bas-quartiers et vous vous rendez au **76 - Rencontres**.

363

Vous vous dites qu'il n'est pas très judicieux de vous enfoncer dans les entrailles du Donjon où vous risquez de vous faire coincer par la garde. Dans votre situation il vaut mieux essayer de localiser Gataaz au plus vite et le mettre hors d'état de nuire. Retournez au **479**.

364

« C'est vous Barmgar, le représentant du Syndicat ? »

Le nain bombe le torse fièrement et entreprend de vous décrire son rôle dans les forges.

« Le Syndicat est très puissant et même Gataaz ne peut pas nous marcher sur les pieds. Il n'y a pas tant de maîtres forgerons dans le pays, on peut bloquer la production des Forges Seigneuriales d'un seul geste. Comme ça ! »

Il claque des doigts en découvrant un large sourire édenté.

« Alors pourquoi vous ne le faites pas ? Vous trouvez que les conditions de travail sont tellement

idylliques ?

__Houlà, chaque chose en son temps. Lutter contre Gataaz c'est lutter contre l'Empire de Fang. Et d'ailleurs qui nous suivrait ? On a déjà réussi à faire diviser le nombre de coups de fouet des manœuvres par deux et on a obtenu d'indexer les salaires sur le nombre de coups de fouet. C'est pas rien comme progrès !

__ Vous ne pouvez pas vous contenter de ça ! Il faut savoir prendre des risques pour faire émerger une société plus juste. Il ne s'agit pas juste de votre confort personnel !

Devant la mine renfrognée de Barmgar vous décidez de lui parler de la Ligue Communale. Si la Magie n'est pas active sur le quartier du Donjon allez au **169**. Sinon allez au **251**.

365

Vous soulevez votre capuche et l'alchimiste reconnaît aussitôt votre visage. Ses joues rondes rosissent immédiatement et ses yeux ébahis témoignent de sa surprise devant votre accoutrement.

« Ma Dame, ma Dame ! C'est vous... mais asseyez vous, vite ! »

Il s'empresse de déplacer un tabouret pour vous offrir un siège et renverse un pot rempli de terre qui vient se briser sur le sol. Il vous dévore du regard, toujours incrédule, en triturant ses mains boudinées.

« Qu'est-ce qui me vaut l'honneur de votre visite ? »

Vous entreprenez de lui décrire les activités de la Ligue Communale et bien qu'il affiche son inquiétude il acquiesce avec un enthousiasme exagéré à tout ce que vous dites. Peu important ses motivations, Inn-Râh est désormais prêt à vous aider et vous pouvez noter qu'il est votre Allié. Cela vous fait gagner 1 point de contrôle sur le Donjon et perdre 1 point de contrôle chez les paysans.

Maintenant si vous avez des questions à lui poser sur certaines plantes vous saurez à quel paragraphe vous rendre. Sinon vous quittez la cabane pour vous rendre au **76 - Rencontres** .

366

Vous vous positionnez sous le dôme et fouillez sous votre chemise pour mettre l'Etoile d'Ambre Rouge en évidence sur votre poitrine. Puis vous vous emparez du Manuel et l'ouvrez sous le regard curieux d'un clerc qui traverse les nefs.

Si les spectres n'ont pas menti il devrait se passer

quelque chose.

Vous sentez le sol sous vos pieds se mettre à vibrer et les dalles de pierre se gondolent tout autour de vous. Le clerc affolé se précipite vers la nef des Initiés et en revient avec l'Archiprêtre. Le Témoin de la Traversée dégainé son cimenterre doré et s'avance vers vous, prêt à vous déchiqeter. Alors que vous commencez à vous demander si vous avez choisi la bonne option, un bras squelettique surgit d'une fissure apparue dans le sol et agrippe la toge de l'Archiprêtre. Aussitôt c'est une dizaine de spectres qui font éclater le sol simultanément et se ruent sur la Sainteté. Vous fermez les yeux pour ne pas assister à la mort qui lui est promise tandis que les fidèles et les prêtres s'enfuient vers la sortie.

Les mains et les dents souillées par le sang frais, l'un des spectres vous pose une main sur l'épaule et de l'autre caresse le talisman à votre cou.

— Merci de nous avoir délivré, camarade. Donne-moi l'Etoile maintenant, que nous finissions le travail.

Vous délacez le collier de cuir et tendez l'étoile rouge au spectre, vous demandant comment il pourra s'en saisir. Alors qu'il approche sa main une lumière orangée diffuse au travers de l'ambre translucide et vous sentez le talisman palpiter, niché au creux de

vosre paume. Il a reconnu son maître véritable !

Puis, alors que sa chaleur rayonne dans votre corps il se dématérialise sous la forme d'une traînée de lumière qui bondit pour irradier la silhouette du spectre. Peu à peu les os ébréchés se recouvrent d'une chair iridescente et vous découvrez le visage de celui qui fut sans doute le porte-parole de l'Ancienne Ligue, un barbu à la stature imposante et à l'expression à la fois bourrue et joviale dont les vêtements de toile trahissent les origines paysannes. Tandis que vous vous imprégnez de son image, il siffle ses compagnons qui viennent se regrouper auprès de lui et prennent chair tour à tour, rayonnant d'un éclat doré.

« Compagnons, l'heure de notre délivrance a sonné ! »

Le porte-parole se tourne ensuite vers vous :

« Nous comptons sur vous pour raviver la flamme de la Commune de New Coven. En attendant , pour votre sécurité, quittez ce temple ! »

Vous vous ruez vers la nef sud, la nef des Indigents, pour vous enjoindre à ces malheureux de quitter le Temple, et vous regagnez tous la sortie avec fébrilité et allez rejoindre la foule qui s'est massée à une distance raisonnable du monument.

Soudain une gerbe de flammes jaillit verticalement de la coupole en verre qui orne le centre du Temple. Le feu se projette dans le ciel comme s'il était composé de serpents enlacés et parmi les figures reptiliennes qui vont lécher les nuages vous pensez reconnaître le visage joufflu et les rouflaquettes du porte-parole de l'Ancienne Ligue. Pour finir le brasier incandescent se propage du cœur du Temple vers les quatre nefs aériennes qui s'écroulent une à une dans un grondement assourdissant.

Alors que les témoins médusés se jettent à genoux pour implorer l'Esprit de la Traversée de les épargner, vous leur expliquez en haussant les épaules que le Temps de la Traversée est révolu, que la Ligue a sonné la révolte et que les prêtres du Temple ont payé pour les crimes de l'Eglise. Bien que beaucoup ne comprennent pas de quoi il retourne, vous sentez qu'ils ne demandent qu'à vous croire. Si vous avez des personnages dans votre groupe qui arborent le sceau de la Traversée vous gagnez 1 point de contrôle sur les bas-quartiers pour chacun d'entre eux présent dans votre groupe. Si certains de vos personnages arborent la marque des Initiés vous gagnez 2 points de contrôle pour chacun d'entre eux (les fidèles seront d'autant plus enclins à vous suivre qu'ils penseront que la révolte a éclaté à l'intérieur de l'Eglise elle-même).

Vous gagnez 4 points de contrôle sur le quartier des magiciens et le membre de votre groupe qui arborait l'Etoile d'Ambre Rouge gagne 2 points de charisme.

Rendez-vous maintenant au **76 - Rencontres**.

367

Vous vous approchez de la margelle du puits pour voir comment vous pouvez vous y introduire. Une corde enroulée à la manivelle permet de remonter le seau et d'y récupérer l'eau puisée. Voulez-vous vous aider de cette corde pour descendre (**263**)? Ou si vous disposez d'une corde et d'un grappin vous préférerez peut-être les utiliser (**223**)? Sinon vous pouvez renoncer à explorer le puits et essayer de discuter avec la population (**291**) ou tout simplement vous rendre au **76 - Rencontres**.

368

Le marché de New Coven est réputé jusque par delà le défilé de la Dent du Troll. A plus forte raison, cette semaine où se tient la Foire aux Monstres annuelle, les curieux affluent pour acquérir un monstre-esclave ou simplement pour les admirer. Les marchands se pressent alors dans la cité pour proposer les curiosités les plus extravagantes à un public de connaisseurs.

Vous vous promenez parmi la foule bigarrée en examinant les produits rapportés des trois continents de Titan.

Vous remarquez que la plupart des badauds sont tellement absorbés dans la contemplation de ces merveilles qu'ils ne font pas attention à vous lorsque vous les frôlez.

Si vous avez noté le mot-clé *Affiche* vous pouvez vous rendre au **534**. Sinon vous pouvez essayer de dénicher des merveilles parmi la marchandise des camelots (**430**).

369

Il vous faut maintenant trouver une stratégie pour pénétrer dans le Donjon. Un garde s'avance vers vous, la main posée sur la garde de son épée. Le cristal noir qui est serti au front de son casque luit d'un éclat menaçant.

Si vous avez noté le mot-clé *Alerte*, rendez-vous immédiatement au **452**.

Si la Dame du Donjon fait partie de votre groupe (ou un changeur de forme), vous pouvez vous rendre au **48**. Si un garde du Donjon fait partie de votre groupe, vous pouvez aller au **457**. Si vous êtes porteur d'une

lettre pour le prévôt Guedayrin vous pouvez aller au **208**. Sinon, rendez-vous au **381**.

370

Vous êtes de retour parmi la foule attroupée autour du Puits aux Illusions. Le spectacle tire maintenant à sa fin et les habitants s'apprêtent à retourner chez eux pour le souper. Souhaitez-vous les retenir en essayant de les convaincre que cette mise en scène du siège de Salamonis est une mascarade destinée à les endormir (**291**) ou préférez-vous vous abstenir et aller directement au **76 - Rencontres** ?

371

Vous tendez le cahier (et la lettre qui l'accompagne si vous l'avez encore, notez que vous n'avez plus ces deux documents). L'elfe s'empare du document en continuant de vous fixer d'un regard sévère, puis il le parcourt devant vous, faisant mine d'avoir oublié votre présence. Lorsqu'il estime avoir suffisamment pris connaissance du cahier il lève enfin les yeux vers vous.

« Merci. J'avoue que vous n'êtes pas le messager que j'attendais mais le résultat est identique. La récompense sera donc identique. »

Il se lève et va fouiller dans une caissette posée sur le rebord de la fenêtre. Il en retire dix pièces d'or qu'il vous tend.

« Voici le montant convenu. Passez le bonjour à Moldur de ma part » ajoute-t-il sur un ton ironique. Vous empochez bien entendu ce pécule qui sera utile à la Ligue. En revanche vous venez de transmettre des éléments d'information essentiels sur les elfes rouges au Donjon. Vous perdez donc 1 point sur le quartier des elfes et vous notez les mots-clé « Transmis » et « Entrevue ».

Vous prenez ensuite congé du prévôt Guedayrin. Si vous étiez accompagné d'un garde celui-ci vous ramène à l'entrée du Donjon (**76 - Rencontres**). Sinon vous vous retrouvez dans le couloir qui mène aux bureaux de Guedayrin (**380**).

372

« Allez tourne-toi, je vais te donner un complément de salaire. »

Vous hésitez à résister mais vous ne trouvez aucun appui dans les regards de l'assistance, plutôt le soulagement malsain que celui qui se dit que la foudre est tombée chez le voisin.

Vous relevez donc votre chemise et présentez votre dos au contremaître qui y claque trois coups de fouet secs. Le dos encore endolori vous ramassez votre pioche et allez reprendre votre travail. Rendez-vous au **232**.

373

Deux cuisiniers en tablier se tiennent à côté des marmites. Il s'agit d'un elfe filiforme affublé d'une longue queue de cheval qui balaie son dos jusqu'à la ceinture et d'un orque mafflu à la joue ornée d'une longue balafre. Engagés dans une discussion animée, pour ne pas dire une dispute, ils n'ont pas prêté attention à votre intrusion.

« Et tu oses prétendre que ton infâme bouillie d'herbes de la forêt serait plus goûtue que mon ragoût de tête de sanglier ?

— Tu n'entends rien à la cuisine raffinée, mon pauvre Agrok... continue à servir les rustres et les soldats, va...

— Gataaz est un rustre ? Va-t-en lui dire toi-même, Affolyn !

Vous interrompez la scène en toussant poliment.

Si la Dame du Donjon fait partie de votre groupe (ou

un changeur de forme) allez au **432**, sinon allez au **509**.

374

Vous attendez que le geôlier se soit éloigné et vous vous concentrez intensément jusqu'à dissoudre votre corps dans l'atmosphère (si vous avez un personnage sous l'influence d'un sort de contrôle vous abandonnez à l'instant ce contrôle).

Les occupants de la cellule médusés voient votre enveloppe charnelle s'évaporer et glisser en une brume opaline à travers les barreaux de la cellule. Doucement vous vous recomposez à l'intérieur du couloir. Votre tête bourdonne sous l'intensité de l'effort mais il vous reste suffisamment d'énergie pour libérer l'un de vos compagnons par la même méthode si vous le souhaitez. Les autres restent prisonniers de la geôle.

Epuisé vous vous appuyez sur le mur de salpêtre, poursuivi par l'écho des prisonniers qui maudissent votre égoïsme en insultant la race des magiciens jusqu'à la millième génération. Vous perdez 1 point de contrôle sur les bas-quartiers.

Vous parvenez enfin à un escalier qui doit mener au rez-de chaussée du Donjon. Vous tentez de le gravir le

plus silencieusement possible. Notez que le Mage (et peut-être l'autre personnage que vous avez libéré) est *En Attente* au Donjon et rendez-vous au **0bis**.

375

Le petit orque se frotte les yeux avec surprise et se redresse brusquement lorsqu'il vous reconnaît. Il bafouille des excuses :

« Maître... je ne sais pas ce qui m'a pris... j'ai passé une mauvaise nuit... mes marmots qui ont crié... Qu'est-ce qui me vaut l'honneur de votre visite ? »

Dans sa gêne le planton nerveux ne vous refusera rien. Voulez-vous lui demander de libérer les membres de la Ligue, s'il y en a (**357**), de vider toutes les cellules (**502**) ou préférez-vous le laisser à son embarras et remonter l'escalier pour retourner dans le hall (**479**) ?

376

Vous attrapez fermement le pourpoint en cuir du colosse et criez de toutes vos forces :

« A moi ! A l'aide ! C'est Kemlon, le chef de la

Guilde des Voleurs ! »

Kemlon se retourne vers vous, les yeux brûlant de haine. Ajoutez la force de votre groupe à vos points de contrôle sur le quartier des commerçants. Si le total est supérieur à 7, allez au **427**. Sinon rendez-vous au **552**.

377

L'alchimiste pince délicatement la tige de la fleur entre le pouce et l'index et pousse un cri d'admiration.

« Incroyable ! Une coquette du crépuscule. Où l'avez-vous trouvée ? »

Vous évitez de lui répondre et vous demandez à quoi cette fleur peut bien servir.

« C'est compliqué, avec cette fleur on peut concocter un élixir de pitié. C'est une potion très puissante qui permet d'exorciser les nécromants. Mais je ne vois pas à quoi cela pourrait vous servir. »

Si vous insistez, l'alchimiste peut vous préparer un élixir de pitié, en insistant toutefois sur le fait que celui qui l'utilise « doit avoir été touché par la Magie Noire. »

Sinon vous rangez simplement la fleur dans votre besace. Dans tous les cas vous quittez l'alchimiste

pour retourner à New Coven et vous vous rendez ensuite au **76 - Rencontres**.

378

L'orque comprend aussitôt que la situation n'est pas normale et il dégaine son arme. Vous n'avez pas d'autre choix que de le combattre.

ORQUE FORCE 4

Notez le mot-clé *Alerte*. Si votre groupe est vainqueur, allez au **479**. Sinon la garde aura tôt fait de vous raccompagner tous au cachot en faisant en sorte que vous ne puissiez plus vous évader. Si l'un de vos personnages possédait un trousseau de clés, il lui est confisqué et vous vous rendez au **0bis**.

379

Le couloir est plongé dans l'obscurité et vous n'avez rien pour vous éclairer que les lueurs des forges dans votre dos. Dans quelques mètres vous ne pourrez plus faire confiance à vos mains et vos pieds pour vous repérer, même si au loin vous apercevez un éclat chatoyant.

Si vous avez déjà noté le mot-clé *Avancée*, allez immédiatement au **319**.

Sinon, si vous désirez continuer à avancer à tâtons dans la galerie, allez au **458**. Si enfin vous jugez plus prudent de faire demi-tour et ressortir de la mine, rendez-vous au **76 - Rencontres**.

380

Vous êtes dans un long couloir silencieux. Sur votre droite des fenêtres à vitraux donnent sur l'extérieur et projettent la lumière du jour sur le mur opposé. Le mur à votre gauche est percé de deux portes et au bout du couloir une porte majestueuse à double vantaux marque ce que vous pensez probablement être l'entrée des appartements de Gataaz.

Si vous avez noté le mot-clé *Alerte* ou *Assaut Réussi*, allez immédiatement au **476**.

Sinon, voulez-vous examiner la première porte sur votre gauche (**329**), la deuxième (**581**), ou vous diriger vers les appartements de Gataaz (**385**)?

381

Le garde vous barre l'entrée de tout son corps et vous n'avez aucune idée de ce que vous pourriez inventer pour franchir ces sentinelles. Il y a peu de chances que vous puissiez pénétrer en douceur dans le Donjon de Gataaz au cœur de Pierre. Retournez au **400** si

vous voulez adopter une autre tactique ou allez directement au **93 – Le Quartier du Donjon** pour visiter les Forges.

Vous pouvez également choisir d'aller directement au **76 - Rencontres**.

382

Le gardien reste inflexible.

__ La règle c'est la règle... vous ne pouvez pas rentrer. Allez, n'embêtez pas nos étudiants.

Vous pensez que vous n'avez pas intérêt à forcer le passage et vous redescendez les marches du perron de l'Université. Vous pouvez encore choisir de visiter le cimetière elfique (**123**) ou traîner du côté des caveaux (**164**). Sinon allez au **76 - Rencontres**.

383

Vous vous dites que voilà une occasion rêvée pour vous de mettre à contribution vos talents de détrousseur. Autour de vous les curieux se pressent pour examiner un arrivage de perles rouges.

Voulez-vous faire les poches d'un jeune elfe (**258**), d'un colosse au crâne rasé qui vous tourne le dos

(202) ou tenter de vous approcher du marchand (221)?

384

Le garde se réveille en sursaut et comprend que quelque chose ne tourne pas rond. Il dégaine fébrilement le petit poignard glissé dans son ceinturon et s'apprête à vous combattre.

La force de la créature mi-orque mi-nain est de 2.

Vos personnages possédant des bottes d'esquive peuvent fuir le combat et remonter l'escalier au **479**. Les personnages qui sont vaincus sont jetés sans ménagement dans la cellule la plus proche (si tout votre groupe est emprisonné retournez alors au **0bis**).

Si vous avez vaincu le geôlier vous pouvez alors libérer tous les détenus des cellules qui se précipitent dans le couloir pour remonter l'escalier et essayer de s'enfuir du Donjon. Quelques uns choisissent de rejoindre votre groupe. Vous gagnez 2 points de contrôle sur les bas-quartiers et vous pouvez ajouter 4 points de Force à votre groupe. Vos personnages qui étaient emprisonnés rejoignent évidemment votre groupe. Notez maintenant le mot-clé *Alerte* et retournez au **479**.

385

Alors que vous pressez le pas vers la porte à double-battants, vous remarquez la galerie de plantes accrochées au mur de gauche dans leurs pots en terre. Leurs tiges sinueuses rampent jusqu'au plafond, au-dessus de votre tête. Il vous semble qu'insensiblement elles louvoient et se rapprochent de vous.

Si la Dame du Donjon est parmi vous ou si le bébé monstre est avec vous et que vous avez noté le mot-clé *Familier* allez immédiatement au **318**. Si Inn-Râh est votre allié, allez au **471**, sinon allez au **254**.

386

Alors que la fumée s'échappe de ses naseaux dilatés, le monstre vous reconnaît et aussitôt il s'apaise. Il a été dressé par Gataaz au cœur de pierre pour obéir au moindre de vos ordres. Il s'adresse à vous d'une voix sépulcrale :

« Maîtresse, je suis à vos ordres. »

Il y a deux issues à la caverne où vous vous trouvez. Une cheminée vertigineuse au dessus de vos têtes qui donne à l'air libre. Gataaz a imaginé d'utiliser son dragon en cas de besoin de fuite précipitée. Enfin au fond de la caverne un escalier taillé dans la roche

grimpe jusqu'aux appartements de Gataaz. Voulez-vous demander au Dragon de vous emporter hors de la caverne (433) ou traverser pour emprunter l'escalier (461)?

387

Les chroniques que vous feuillotez ont été rédigées par les elfes il y a plusieurs siècles au début des guerres provoquées par les Elfes Noirs. L'ouvrage est particulièrement intéressant parce qu'il retrace les origines du retour à la surface des Elfes des Ténèbres :

« Le clan Kerithrion avait retrouvé le pouvoir sur la cité des Ténèbres Tiranduil Kelthas et avait finalement unifié les clans des Elfes des Ténèbres. Elgyrion, nouveau roi proclamé, entreprit alors des fouilles sous le Temple de la cité et mit à jour les tombeaux de ses ancêtres, parmi lesquels celui de Viridan Kerithrion que l'on croyait détruit.

C'est là que fut retrouvé le Livre de la Révélation qui relatait l'origine du clan Kerithrion. Le livre contenait la Légende de la licorne d'Österup et affirmait que l'elfe Affydor qui avait abattu la licorne n'était autre que l'ancêtre de Viridan. Son cœur,

putréfié par la Malédiction de la licorne, fut sauvé par Ar Anwar Gerithan et Affydor eut la révélation de la Traversée qu'il transmit à son lignage pour aboutir à la rébellion de Viridan.

L'exil nécessaire des Elfes des Ténèbres était également décrit, ainsi que le renouveau prôné par Elgyrion et la prophétie qui donnait aux Elfes des Ténèbres la mission de diriger les créatures de Titan pour accomplir la Traversée.

Elgyrion prépara ses armées en secret pendant des années dans les souterrains de la Forêt des Ténèbres avant de les jeter à l'assaut d'Allansia. Le Livre était leur Loi et le Cristal Noir l'arme divine qu'ils avaient appris à maîtriser et qui avait permis déjà aux Kerithrion de supplanter les autres clans.

L'authenticité du Livre de la Révélation fut longtemps mise en doute par les historiens elfes y compris chez les Elfes des Ténèbres dont certains remarquaient que cette découverte tombait à point nommé pour Elgyrion. Rapidement ce scepticisme fut proclamé hérésie par Elgyrion qui se fit couronner Empereur des Elfes Noirs pour bien marquer le retour à la surface de son peuple, et le débat fut étouffé. Il ne fait pas de doute cependant que la légende de la licorne d'Österup se retrouve sous des formes similaires chez de nombreuses tribus d'elfes sylvestres, et ce sur les

trois continents de Titan. Le fait de l'associer à la séparation du Ca et du Lui et la prophétie de la Traversée sont complètement spécifiques au Livre de la Révélation en revanche... »

Si vous avez noté le mot-clé *Hypocras*, allez au **405**, sinon l'heure avancée vous oblige à abandonner votre lecture et vous quittez l'Université (**76 - Rencontres**).

388

Trèfle alchimiste...

389

C'est un jeu où vous êtes particulièrement entraîné, y ayant consacré de nombreuses veillées lorsque vous étiez de garde lors des campagnes de l'Empire.

Votre habileté dans la levée des plis vous permet au final d'empocher 6 pièces d'or aux dépens de vos adversaires dépités. Vous les remerciez et prenez congé d'eux pour quitter l'établissement. Allez au **76 - Rencontres**.

Le potage aux herbes est véritablement délicieux mais il est très relevé. Vous fermez les yeux tandis que vous sentez une chaleur bienfaisante se répandre dans tout votre corps.

Notez que votre personnage n'aura pas besoin de se restaurer ce soir. Ce potage énergétique vous permet également d'augmenter votre force et votre charisme d'1 point jusqu'à la fin de la journée.

L'orque s'approche alors de vous, la mine réjouie et vous tend une louche emplie d'une mélasse brune où surnage un morceau de viande. Vous portez ce mets à votre bouche avec appréhension mais il s'avère que la viande fondante est également fort agréable au palais. Malheureusement le sanglier utilisé pour le ragoût de Gataaz est dopé à la Magie Noire et vous êtes maintenant sous l'influence de la Magie Noire.

Si vous êtes encore valide vous félicitez les deux cuisiniers pour leur art délicat. Ils sont à la fois flattés et un peu déçus que vous n'ayez pas voulu les départager.

Si la Dame du Donjon est dans votre groupe allez au **455**.

Sinon vous prenez congé d'eux et vous devez

maintenant choisir d'emprunter la tour nord-ouest (537) ou nord-est (506).

391

Les bruits métalliques que vous entendez ne sont pas ceux des couverts raclant leurs gamelles mais bien ceux de soldats qui dégainent leurs armes pour se préparer à un combat.

Dans ces circonstances vous n'avez d'autre choix que de pénétrer dans cette salle pour vous préparer à affronter ses occupants. Rendez-vous au 425.

392

Vous obliquez vers la droite dans la rue de la Fosse et avancez sur les pavés glissants sous le regard méfiant d'une matrone qui allaite son nourrisson sur un banc. Vous évitez de justesse un seau d'excréments balancé d'une fenêtre du premier étage, vous levez la tête et un mi-orque vous dévisage en partant d'un rire sonore.

« Excuses, Monseigneur... »

Vous comprenez l'appellation de cette ruelle lorsque vous êtes assailli par une odeur de charnier qui vous prend à la gorge: vous débouchez sur la Fosse, une friche creusée inlassablement par des Trolls pour y

ensevelir les infortunés de New Coven. Deux charrettes remplies de cadavres attendent d'être déchargées au bord du trou béant, alors qu'on peut voir qu'un carré d'une centaine de mètres carrés vient d'être fraîchement rebouché. Sur votre droite, un peu à l'écart, un attroupement s'est formé autour d'un prêtre-soldat de la Traversée.

Si vous souhaitez vous intéresser au labeur des Trolls fossoyeurs, allez au **563**, si vous préférez allez écouter le prêtre de la Traversée rendez-vous au **227**.

393

Le couloir est silencieux. Est-ce que vous voulez continuer à gravir l'escalier de la tour où vous vous trouvez (**473**), aller explorer la pièce qui est protégée par les rideaux de velours (**562**) ou traverser le couloir pour emprunter la tour nord-est (**566**)?

394

Vous expliquez à l'Elfe que vous ne connaissez pas la fleur de la bénédiction mais que vous êtes bien curieux d'apprendre ses vertus. L'Elfe sourit et se lance dans une tirade en haussant la voix pour attirer l'attention des passants :

« La fleur de la bénédiction est une des plantes les plus anciennes de nos forêts ; l'une des plus belles et l'une des plus rares aussi. On dit qu'elle a poussé la première fois dans le sang de la licorne d'Österup avant que le Lui et le Ca ne se séparent. Nous avons de la chance car cette année les abeilles ont pu arracher son nectar et nous avons récolté ce miel. Mon hypocras est de magie blanche pure et il vous donnera le charme et la grâce. »

Vous pouvez acheter une gourde (et pas plus) pour 3 pièces d'or. Avant d'envoyer vos camarades en mission le matin, vous pouvez faire boire le nectar à l'un d'entre eux et augmenter ainsi son charisme de 2 points *seulement pour la journée*. Notez le mot-clé *Hypocras*.

Si le charisme de votre groupe ajouté au contrôle sur le quartier des elfes est au moins égal à 6 (ou si vous voulez utiliser un sortilège de contrôle), allez au **529**, sinon rendez-vous au **424**.

395

Le cheval, encouragé par son maître, vous renverse du revers de la tête et vous allez rouler sur le chemin tandis que la charrette poursuit sa route. Galynk vous lance un dernier sarcasme :

__Bien le bonjour à ta Ligue, vieille verrue !

Vous voilà obligée de prendre la direction de l'hospice et le reste de votre groupe retourne au quartier général (**0bis**).

396

De derrière la tenture proviennent des éclats de voix et des tintements métalliques. Il est évident qu'il y a en ce moment une réception au Donjon. Si vous voulez vous approcher pour risquer un coup d'œil dans une fente du rideau et observer ce qui s'y passe, vous pouvez aller au **462**. Si vous préférez continuer à grimper l'escalier où vous vous trouvez, allez au **473**. Si enfin vous choisissez de traverser le couloir pour emprunter l'escalier de la tour en vis à vis allez au (**566**).

397

__ Je sais tout cela, marmonne Kemlon... fiche-moi la paix, tu vas attirer l'attention sur moi.

Sur ces mots il fait volte-face et disparaît dans la foule. Rendez-vous au **76 - Rencontres**.

398

L'elfe préposé à l'entrée jette un coup d'oeil négligent à votre sceau et vous fait signe de passer en soupirant. Vous vous dirigez vers la bibliothèque. Rendez-vous au **190**.

399

En continuant ses accords horripilants, l'homme-lézard vous dévisage et dit :

« Je vais vous accompagner, ça m'intéresse finalement votre truc. »

Ses compagnons restent interdits devant son revirement d'attitude et se tournent vers vous d'un air soupçonneux. Finalement ils se replongent dans leur jeu, décidant que tout cela n'est pas leur affaire sans doute.

L'homme-lézard se lève, endosse sa mandoline, et se déclare prêt à prendre la route. Votre sortilège a parfaitement fait son effet. Notez les caractéristiques de votre nouveau compagnon mais n'oubliez pas qu'il n'est pas membre de la Ligue. Si vous aviez déjà un personnage sous contrôle, celui-ci vous quitte immédiatement et disparaît de New-Coven. Par ailleurs l'usage de cet artifice grossier vous coûte 1

point de contrôle sur les bas quartiers.

Sous Contrôle HOMME LEZARD FORCE 3
CHARISME 3

Arme : Poignard (+1 FA)

Compétences : *Poignard* (+1 FA si poignard)

Vous quittez avec lui les bas-quartiers (76 -
Rencontres).

400

On sait sans hésitation que l'on s'approche du Donjon lorsqu'on commence à croiser de plus en plus de gardes armés et de moins en moins de badauds. La plupart des habitants de New Coven n'ont pas de raison particulière de s'aventurer jusqu'ici, et il est probable qu'ils n'en ont même pas envie.

Vous voici donc en vue du repaire de Gataaz au Cœur de Pierre, qui abrite la dynastie de ce tyran depuis d'innombrables générations. Le Donjon est un bâtiment compact flanqué de quatre tours d'angle, adossé à la muraille nord de la cité, qui est elle-même protégée par une série de collines. Pour accéder à l'escalier qui mène au Donjon, il vous faut passer devant le poste de garde, une bâtisse qui abrite les soldats affectés à la surveillance du quartier.

Si vous n'avez pas envoyé de groupe au Donjon mais que vous avez des personnages *En Attente*, retrouvez-les immédiatement au **479**. Sinon lisez ce qui suit...

Si la Magie Noire n'est plus active sur le quartier du Donjon allez au **209**, sinon rendez-vous au **292**. Sinon il est encore temps pour vous de retourner au **93 – Le Quartier du Donjon** et choisir de visiter les Forges.

401

Voyant que vous êtes visiblement perdu devant ces armoires bondées de livres et devinant certainement que vous ne savez pas lire, la jeune bibliothécaire quitte son siège et se propose de vous aider.

Comme vous ne savez pas quels ouvrages consulter, elle vous oriente vers un traité traditionnel de botanique elfienne, sujet qui est apparemment son domaine de prédilection. Vous parcourez ensemble les descriptions de nombreuses plantes qui servent à l'alimentation et aux préparations des décoctions magiques des elfes sylvestres. L'ouvrage contient un millier de pages et elle-même n'en connaît qu'une très faible partie. Notez le mot-clé *Botanique*.

Vous expliquez à la bibliothécaire vos motivations et l'espoir que vous avez d'augmenter vos connaissances pour servir à l'émergence d'une société plus juste. Elle

porte en fer. Rendez-vous au **454**.

402

Vous entendez, se rapprochant dans le couloir, le claquement précipité des bottes des gardes. Il n'est pas question pour vous de vous attarder dans cette salle. Votre choix est simple : préférez-vous emprunter la sortie qui donne dans la tour sud-est (**583**) ou celle qui donne dans la sud-ouest (**556**)?

403

Vous vous jetez par surprise sur le garde mais c'est un combattant expérimenté et il pare votre premier coup avant de se mettre en garde.

Votre adversaire a une force de 3. Si vous en venez à bout, le bruit de votre combat aura alerté les occupants du château et vous n'avez d'autre choix que de vous précipiter vers la porte à double-vantaux qui marque très certainement l'entrée des appartements de Gataaz (**385**). Si certains de vos personnages sont chaussés de bottes d'Esquive ils peuvent éviter ce combat et filer tout droit chez Gataaz.

Sinon vos personnages seront traînés jusqu'aux geôles du Donjon dans l'attente d'être soumis à la question

(0bis).

404

« Hem »

Le patron semble s'adoucir en reconnaissant des membres de la ligue communale. Non pas qu'il vous apprécie vraiment mais il est toujours mauvais pour le commerce de ne pas s'adapter aux mœurs du quartier.

« On m'a dit que vous êtes des bons gars, alors pour celle-la je peux faire crédit. »

L'orque fait claquer une pinte sur le comptoir et la salle se retourne. Ajoutez une unité à votre crédit au « repaire de Grabok ». L'événement est tellement exceptionnel que vous gagnez 1 point de contrôle sur les bas-quartiers. Rendez-vous maintenant au **246**.

405

Le soleil qui commence à décliner vous avertit qu'il est bientôt temps de quitter les lieux et vous remarquez que la bibliothécaire tapote des doigts avec impatience. Pourtant un dernier passage attire votre attention avant de refermer le livre :

« Un fait est avéré : l'odeur de l'hypocras au miel de la bénédiction a la propriété d'insuffler la terreur »

dans le coeur des Elfes des Ténèbres. La fleur qui produit le miel est supposée avoir été créée à partir du sang de la Licorne d'Österup. Il est avéré qu'elle ne pousse qu'à de très rares endroits d'Allansia et que la mellification n'a en général pas lieu tous les ans pour des raisons incomprises. »

Voilà une information très précieuse dans votre quête, et qui vous rapporte 1 point de contrôle sur le quartier des Elfes (si vous n'êtes pas déjà passé par ce paragraphe). Vous saluez la bibliothécaire d'un sourire enjoué et ressortez de l'Université (**76 - Rencontres**).

406

Ce cul-de-sac n'arrange pas vos affaires ! Une patrouille d'orques qui était sur vos talons vous rejoint à l'entrée du cagibi et vous voici acculés à combattre sans espoir de fuite (notez que vous ne pouvez pas utiliser les bottes d'esquive).

PATROUILLE FORCE 12

Votre groupe est pénalisé de 3 points de force du fait que vous devez vous défendre gêné par le réduit.

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement vous filez vers la tour nord-ouest sans demander votre reste

(537). Sinon vos personnages sont emprisonnés et vous retournez au **Obis**.

407

— Tiens, viens chez moi, je vais te montrer ce qu'on peut faire de ça.

Il s'empare d'une brouette pleine de terreau et l'emmène à quelques dizaines de mètres jusqu'à un carré de potager. Vous lui emboîtez de pas et vous ne pouvez vous empêcher de pousser un sifflement d'admiration devant les choux et les potirons géants qui surgissent de terre sous vos yeux.

— Pas un pouce de Magie Noire, hein, tu sais ? Et pourtant tu vois ça pousse dru. Je vais te dire, de l'engrais comme ça tu n'en trouveras pas ailleurs. Tu sais pourquoi ? La terre est toute polluée avec leur crasse de Magie Noire, et la nourriture aussi. Mais, tu sais quoi ? Nos organismes ils ne savent pas éliminer la Magie Noire. Tu comprends ce que je veux dire ?

Vous faites signe que non de la tête.

— Ben ça veut dire que quand on chie, pour parler franc, on ne se débarrasse pas de la Magie Noire. Et nous, notre boulot, les trolls boueux, c'est de débarrasser les gens de leurs détritrus, de ramasser les

cadavres et même d'emmener les seaux de merde. Eh bien, cette merde là elle est pure ! Les gens sont malades parce qu'ils retiennent la Magie Noire en eux, mais nous on récupère les excréments et on peut les utiliser comme fertilisant.

Il rigole un grand coup pour lui-même.

— Tiens, et le plus drôle: ici au quartier des Trolls on n'a pas de Magie Noire, ils n'ont pas voulu nous desservir en se disant qu'on était des arriérés crasseux. Donc notre terre est la plus saine du pays. Elle est sableuse mais en y incorporant mon engrais tu vois ce qu'elle nous donne ! Qu'ils la gardent leur catin de Magie Noire ! Et tiens, prends un sac.

Le troll vous fourre un sac d'engrais biologique (3 P.O.) dans les bras. Il propose également de vous vendre 2 repas non contaminés pour 1 pièce d'or (dans la limite de 4 points de nourriture).

Après avoir pris congé de lui, vous vous rendez au **76**
- Rencontres,

Comme vous vous en doutiez le texte a été écrit par Thuragar et il explique l'usage que l'on peut faire de

l'oeil qui était préservé dans sa boîte. Il s'agit d'un œil de changeur de forme, si vous l'exhibez vous pouvez utiliser le don des changeurs de forme qui est de prendre l'apparence de n'importe quelle créature connue. Chaque fois que dans le texte il vous sera demandé si vous avez un changeur de forme dans votre groupe, vous pourrez considérer que c'est le cas si vous utilisez l'oeil. Vous pourrez alors vous faire passer pour n'importe qui mais n'oubliez pas qu'il ne s'agit que d'une illusion et votre changement d'apparence ne modifie pas les caractéristiques de votre personnage, qu'il s'agisse de sa force ou de son charisme. Malheureusement l'oeil du changeur de forme est desséché, il ne peut pas se revitaliser et vous ne pourrez donc l'utiliser qu'une seule fois, après quoi il s'effritera comme une poignée de sable. Choisissez donc avec discernement le moment où vous utiliserez l'oeil du changeur de forme.

Au bas du parchemin Thuragar a rajouté un message qu'il a visiblement griffonné à la hâte :

« Gataaz craint une seule chose : les Soeur Vervère. »
Il s'agit des sœurs hospitalières qui régissent l'hospice de New Coven. Voilà une information qui ne manque pas d'être intéressante. Retournez maintenant au paragraphe d'où vous venez.

409

Vous pressez le pas et revenez à la hauteur du garçon qui, aussitôt hors de vue de son patron a ralenti le pas et flâne en sifflotant un air traditionnel du Sud de l'Allansia.

Vous l'interpellez et il se tourne vers vous. C'est un grand gaillard maigre au teint mat, les yeux bleus et les pommettes constellées de taches de rousseur.

« Dis-moi, garçon, il n'a pas l'air commode ton patron.

__ Oh, m'en parlez pas. Toujours à râler et à crier. Comme si sa vie en dépendait.

__ Et tu fais quoi là ?

__ Ben mon patron a copié un traité pour un érudit du quartier des elfes et je m'en vais de ce pas lui livrer...

Si le charisme de votre groupe est au moins égal à 2 (ou si vous voulez utiliser un sortilège de contrôle), allez au **343**, sinon allez au **470**.

410

Des éclats de voix attirent votre attention du côté de l'entrée du Donjon. Vous apercevez une silhouette de forte stature enroulée dans un manteau qui semble

avoir été taillé à vif dans la peau d'un ours. Elle se retourne vers le poste de garde et lance un poing rageur dans sa direction tout en maintenant son autre main crispée sur la garde de son épée.

« Imbéciles ! Vous le regretterez... »

Lorsqu'il croise votre regard le guerrier vous adresse une grimace pleine de hargne. Est-ce que vous voulez malgré tout tenter de l'aborder (306) ou bien préférez-vous en rester là et retourner au Quartier Général (Obis)?

411

— Qu'est-ce que je peux faire pour vous ? Demandez-elle en se frottant les mains comme pour s'échauffer.

Elle vous énumère alors les sortilèges qui sont à votre disposition aujourd'hui. Pour trois pièces d'or elle effectuera celui que vous désirez mais pour aujourd'hui elle ne peut lancer qu'un seul sortilège.

Le sortilège de *décalage temporel* : grâce à ce sortilège vous pouvez intervertir deux événements du calendrier qui n'ont pas encore eu lieu.

Le sortilège d'*échange standard* : il vous permet d'échanger les positions de deux personnages qui circulent dans la cité. Le sortilège doit être utilisé

demain matin au moment d'envoyer vos groupes en ville.

Le sortilège de *double astral* : le double astral vous permet lors de la prochaine journée de disposer d'un personnage supplémentaire ayant les mêmes caractéristiques que l'un de ceux qui se trouve au quartier des magiciens. Vous pourrez l'envoyer avec le groupe que vous souhaitez pourvu qu'il n'accompagne pas son original. A la fin de la journée il rejoindra le Royaume des Etoiles d'où vous l'avez arraché. Vous devez utiliser ce sortilège demain.

Si vous décidez de ne rien acheter vous avez encore le temps d'engager la conversation avec la sorcière (58).

Sinon, une fois le sort préparé, elle s'empresse de vous pousser dehors et vous vous rendez au **76 - Rencontres,**

412

Vous fouillez dans vos habits trempés pour y retrouver la larme de licorne. Aussitôt que vous l'avez exposée à la lumière pourpre elle explose en une myriade de gouttelettes argentées. Puis celles-ci se rassemblent au centre du puits et elles forment une sorte de dard miroitant qui frétille avant de plonger dans l'eau. Un instant plus tard vous ressentez une intense vibration

et la lumière s'éteint. Vous comprenez que la pureté de la larme de licorne a fait exploser le Cristal Noir. Vous avez réussi à libérer la population de l'emprise des vapeurs hypnotiques manipulées par Gataaz, même s'il est probable que l'eau du puits restera contaminée encore pour un certain temps.

Les badauds qui assistaient à la représentation du Puits de l'Illusion se pressent maintenant autour de lui pour comprendre ce qui a bien pu interrompre le spectacle. Lorsqu'ils découvrent votre présence, ils vous aident à remonter et vous entreprenez de leur expliquer ce que vous avez découvert au fond du puits et comment vous avez détruit le Cristal Noir.

Notez que la Magie Noire n'est plus active sur les bas-quartiers et ajoutez 2 points à votre contrôle sur ce quartier pour cet exploit. En contrepartie tous vos personnages présents dans le puits sont maintenant sous l'influence de la Magie Noire. Ceux qui l'étaient déjà doivent être transférés en cellule de décontamination à l'hospice.

Rendez-vous ensuite au **76 - Rencontres**. Si vous n'avez plus de personnage dans votre groupe, retournez au **Obis**.

413

Le vieillard tâte la brûlure qui irradie encore votre front et son visage s'éclaire.

— Bienvenue frère ! Le Temple t'est ouvert. Tes amis peuvent entrer aussi mais il faudra qu'ils songent à se faire marquer du sceau aussi. C'est important ! Et toi aussi, n'oublie pas que la marque doit être renouvelée toutes les semaines.

Vous remerciez le vieillard et vous pénétrez dans le Temple. Rendez-vous au **220**.

414

Vous voilà dans le bureau de Guedayrin et le prévôt qui était absorbé par ses calculs bondit littéralement de sa chaise en vous voyant surgir de derrière la tenture.

Il se met à pousser des cris d'orfraie pour ameuter le personnel du château.

« Qui vous a autorisé à pénétrer dans mes appartements ? Et comment avez-vous eu la clé ? A l'aide ! A la garde ! »

Notez le mot-clé *Alerte*. Est-ce que vous souhaitez maintenant attaquer le prévôt pour le faire taire (**463**) ou plus simplement vous échapper par la porte du

bureau qui visiblement n'est pas verrouillée (380)?

415

Vous savez que cette population déclassée et mise au rebut de la cité devrait être sensible à votre combat. Vous profitez de leur passivité pour improviser un discours sur la nécessité de se révolter contre leur métayer qui les exploite. Mais lorsque vous mentionnez votre appartenance à la Ligue Communale, un gars aux traits creusés et à la peau desséchée brandit son poing vers vous :

— Ca s'rait pas vous qui avez arrêté la Magie Noire par hasard ? Vous croyez quoi ? Qu'on va vous r'mercier de tuer nos champs ? On est pas assez dans la mouise peut-être...

Des murmures accusateurs fusent tout autour de vous. Si vous avez un paysan dans votre groupe, allez au **503**, sinon rendez-vous au **460**.

416

Le gérant vous fait parcourir avec fierté les immenses champs qui appartenaient naguère à Mardoch, où les paysans s'emploient à préparer la récolte. Il vous informe que les exploitations avoisinantes sont en ébullition suite à l'éviction de Mardoch. Les autres

métayers ont déjà dû consentir à verser des salaires conséquents pour éviter la révolte des manouvriers. Le règne des barons du blé semble toucher à sa fin.

Sur ces bonnes nouvelles il vous propose de faire livrer des vivres pour les besoins de la Ligue. Vous pouvez recevoir dès ce soir autant de provisions que vous avez de points de contrôle chez les paysans. Bien évidemment cette nourriture est contaminée par la Magie Noire. Si la Magie Noire est inactive chez les paysans seule la moitié est contaminée (arrondie à l'entier supérieur). Une fois votre visite achevée, vous pouvez vous rendre au **76 - Rencontres**.

417

Si vous avez déjà noté le mot-clé *Avancée* allez immédiatement au **319**.

La galerie dans laquelle vous vous êtes engagé semble interminable. En dehors du halo projeté par votre lanterne vous parvenez tout de même à distinguer une lueur qui se profile à au moins quelques centaines de mètres. Est-ce que vous souhaitez vraiment poursuivre votre progression : dans ce cas, si la Magie Noire est active sur le quartier du Donjon allez au **446**, sinon allez au **330**. Ou préférez-vous ressortir du passage secret et de la mine (**76 - Rencontres**) ?

418

Vous vous approchez discrètement du chef de la Guilde des voleurs et tirez son coude en arrière. Il se retourne brusquement et s'apprête à vous asséner un coup de poing sur le crâne.

Si Trousse-la-poche est dans votre groupe allez au **27**, sinon rendez-vous au **474**.

419

Vous n'avez pas d'autre choix que de combattre le Dragon roux qui prend une large inspiration pour cracher sur vous son souffle embrasé.

DRAGON ROUX FORCE 12

Si vous avez des personnages dotés de la compétence *Arc*, vous pouvez les utiliser pour décocher des flèches à distance sur le Dragon, à condition qu'il reste des personnages pour se battre au corps à corps contre le Dragon avec une Force cumulée d'au moins 4 (y compris les bonus aux armes). Dans ce cas chaque archer peut décocher jusqu'à 3 flèches et chaque flèche réduit la Force du Dragon de 2 points.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, allez au **44**, sinon vos personnages seront faits prisonniers (**Obis**).

420

Vous arrivez jusqu'à la lisière de la Forêt des Araignées. Vous savez qu'elle a la réputation d'être dangereuse aussi vous prenez le parti de ne pas vous y enfoncer trop profondément et vous essayez de débusquer du gibier dans les fourrés autour de vous.

Si aucun de vos personnages n'a la compétence *Arc*, vous rentrez bredouille de votre battue. Sinon, vous pouvez ramener 1 repas pour chaque flèche tirée (dans la limite des flèches dont vous disposez). A l'issue de la chasse vous pouvez récupérer la moitié de vos flèches (en arrondissant à l'entier inférieur), les autres sont brisées ou perdues.

Ensuite vous revenez aux portes de la cité (**76 - Rencontres**).

421

Vous entendez des bruits de botte qui proviennent de l'escalier et le cliquetis des épées contre la pierre. Vous n'avez pas l'opportunité de vous attarder dans la chambre et vous la traversez à grands pas pour écarter le rideau qui délimite la pièce de l'autre côté.

Vous voilà dans le bureau de Guedayrin sur lequel un large vitrail projette l'éclat du jour faiblissant. Là

encore il n'est pas question pour vous de compulsier ses livres de compte et vous vous précipitez vers la porte du bureau qui est malheureusement fermée à clé.

Si vous avez au moins un personnage d'une force supérieure à 2 dans le groupe, vous parviendrez sans peine à l'ouvrir d'un coup de pied bien placé et vous pourrez vous rendre au **380**. Dans le cas contraire vous serez malheureusement appréhendé par la garde sans espoir de vous échapper et vous rejoindrez les geôles du Donjon (retournez alors au **0bis**).

422

Le petit geôlier se réveille en sursaut et bafouille des excuses incompréhensibles en reconnaissant l'uniforme de la garde spéciale.

Vous profitez de l'embarras de votre interlocuteur et le houspillez d'un ton excédé :

« Eh bien quoi, c'est à ça que notre Seigneur te paie ? Il m'envoie ici pour lui amener l'un de ces agitateurs de la Ligue Communale. Il veut l'interroger personnellement... »

Le geôlier hoche la tête fébrilement et cherche dans son trousseau la clé de la geôle. Vous pouvez libérer

un et un seul membre de la Ligue s'il y en a un dans la geôle en ce moment. Ce personnage rejoint alors votre groupe. Si vous n'avez pas de personnage emprisonné, après avoir laissé le pauvre planton chercher en vain vous lui assénez une grande tape dans le dos en riant et lui faites promettre de tenir son poste correctement.

Dans tous les cas vous reprenez l'escalier pour monter et retournez au **479**.

423

Le visage du gardien se referme soudain :

« Ecoute, je voudrais franchement bien t'aider, mais ça c'est pas possible. Non seulement je tiens à garder mon poste, mais en plus j'ai envie de garder ma tête si tu vois ce que je veux dire... »

Vous comprenez que ce n'est pas la peine d'insister. Vous tournez les talons et vous vous rendez au **76 - Rencontres** .

424

Après avoir réglé vos achats, vous prenez congé de l'elfe sylvain qui reprend sa harangue :

« Venez goûter le miel de la bénédiction, braves gens ! »

Retournez au **0bis**.

425

Vous avancez dans la salle de réception où le légat de Fang et les six officiers qui composent la suite se sont levés de table, alertés par votre intrusion. Les soldats protègent leur Eminence, leurs épées elfiques dégainées. Vous avez le temps d'apercevoir Gataaz qui s'enfuit par la tour nord-ouest avant d'engager le combat.

Si vous avez des personnages qui ont bu de l'hypocras ce matin allez au **10**, sinon rendez-vous au **491**.

426

Vous engagez la conversation avec le guerrier qui vous écoute avec attention en se baissant, le menton posé sur le pommeau de son immense épée. Vous lui décrivez les activités de la Ligue à New Coven et lui laissez entendre qu'une lame comme la sienne vous serait d'un grand secours.

Il se racle la gorge, visiblement flatté, avant de vous répondre.

« C'est sûr que des guerriers comme moi vous n'en trouverez plus beaucoup dans tout l'Allansia. Ma

fidèle Gaardenord a tranché la tête de plus d'un dragon. »

Il décrit un nouveau moulinet avec son épée.

« Mais il y a longtemps aussi que j'ai décidé de ne plus suivre aucun guide autre que mon bon plaisir. Je travaille pour garnir ma bourse et pour le reste je fais comme bon me semble. »

Vous n'arriverez pas à convaincre votre interlocuteur de rejoindre la Ligue en tant que membre mais vous pouvez s'attacher ses services. Cela vous coûtera 3 pièces d'or par journée ou 2 pièces d'or si le charisme total de votre groupe est au moins égal à 5.

Vous retirez maintenant le guerrier de New Coven et vous n'aurez plus besoin de gérer ses déplacements sauf lorsque vous déciderez de faire appel à ses services. Vous paierez alors le tarif convenu et il vous accompagnera comme un membre de la Ligue à l'exception que n'étant pas lié par télépathie à vos autres compagnons vous ne pourrez pas le déplacer seul sur un quartier. Notez également que son salaire comprend sa pitance et vous n'aurez donc pas à vous préoccuper de le nourrir en fin de journée. Si l'aventurier est envoyé en prison ou à l'hospice, vous ne pourrez plus le considérer comme un membre de votre groupe (pas même en le rémunérant) mais vous

noterez qu'il quittera ensuite New Coven le plus rapidement possible et ne sera plus disponible pour la suite de votre aventure.

Mercenaire AVENTURIER FORCE 3 CHARISME
3

Epée : +3 FA

Compétences : *Epée ; Arc ; Nage ;*

Le guerrier possède deux objets : un bracelet des marais du Karcel noué à son poignet et un collier de dents de dragons passé à son cou. Comme il n'est pas membre de la Ligue vous ne pouvez pas emprunter ces objets ou les déposer au Quartier Général.

Rendez-vous maintenant au **Obis**.

427

Les badauds viennent à votre rescousse et Kemlon a beau se débattre comme un animal enragé il est bientôt immobilisé par la foule aux cris de « A mort le brigand ! A mort ! »

Vous écarterez tant bien que mal les bras des petits bourgeois déchaînés pour éviter le lynchage du brigand sur la place du marché. Pour finir vous parvenez à les convaincre de le traîner avec vous jusqu'au Donjon.

Si vous avez noté le mot-clé *Alerte* allez au **526**.

Si vous avez noté le mot-clé *Assaut réussi* allez au **459**.

Si vous n'avez aucun de ces mots-clé allez au **481**.

428

Vous n'êtes pas vraiment un spécialiste de ce jeu mais vous comptez bien sur vos talents secrets pour vous en sortir. Et à vrai dire vous faites tellement bien que vous raflez l'intégralité de la mise au grand courroux de vos adversaires qui commencent à flairer le coup fourré. Voyant qu'ils portent la main à leurs dagues, Grabok décide d'intervenir avant que la situation ne dégénère. Il s'adresse à vous :

« Allez, tu ramasses tes pièces et tu déguerpis ! Je ne veux pas de ça dans mon établissement... »

Vous empochez précipitamment les 12 pièces d'or en gardant un œil sur les nains qui sont tenus en respect par la voix tonitruante de l'orque. Vous perdez 1 point de contrôle sur les bas-quartiers et 1 point de contrôle sur le quartier des commerçants et notez que dorénavant vous ne pourrez pas revenir à la taverne. Vous prenez la direction de la porte (**76 - Rencontres**).

429

Cette fausse porte est très probablement un piège destiné à retarder ceux qui comme vous voudraient s'en prendre au Seigneur au cœur de fer. Pestant contre votre malchance vous vous précipitez vers la porte donnant sur la tour nord-ouest (537).

430

Il y a ici beaucoup de bijoux au ciselé vaguement exotique, des toges de l'Ancien Monde et autres bibelots destinés à attirer la bourgeoisie de New Coven en mal de voyage. Mais parmi cette effervescence bruyante vous croyez repérer quelques objets aux vertus prometteuses.

Un marchand du Nord de l'Allansia vous propose une calotte de fer à nouer sur son crâne et qui, prétend-il, sert d'écran magique pour 6 P.O.

Un bédouin du désert de Scythera à Khul vous propose une boîte à dupliquer pour 8 P.O. Vous avez déjà entendu parler de ce genre de sortilège. Si vous faites l'acquisition de ce coffret vous pourrez choisir un objet au début de chaque matinée et le répliquer à l'identique pour la journée. La réplique aura exactement les mêmes propriétés que son original mais elle disparaîtra à l'issue de la journée.

Vous pouvez acquérir un poignard magique des Djinns pour 7 P.O. Ce poignard vous permet d'ajouter 3 points à votre Force (et plus si votre personnage possède la compétence *Poignard*).

Chacun de ces objets est unique aussi est-il tentant de sauter sur l'occasion.

Faites votre choix puis rendez-vous au **76 - Rencontres**.

431

Est-ce que vous souhaitez donner le cahier au prévôt (**371** si il est en votre possession), tenter de le faire chanter (**244**) ou tout simplement vous jeter sur lui pour l'attaquer **259**.

432

L'elfe Affolyn vous reconnaît et aussitôt l'albâtre de ses joues s'empourpre. Il se précipite vers vous.

« Maîtresse, vous voilà ! J'ai besoin de vous pour me dire si mon potage aux herbes est épicé comme vous l'aimez... Guedayrin m'en voudrait de lui servir un plat qui n'est pas assez relevé, n'est-ce pas ? »

Vous opinez de la tête en souriant et buvez une pleine

louche de son breuvage. Une chaleur revigorante parcourt tout votre organisme tandis que vous rendez son ustensile au cuisinier. Pendant ce temps l'orque est retourné à son ragoût, la mine renfrognée.

Notez que vous n'aurez pas besoin de vous restaurer ce soir et que votre charisme ainsi que votre force sont augmentés d'1 point jusqu'à la fin de la journée. Vous devez maintenant décider si vous allez emprunter la tour nord-ouest (**537**) ou nord-est (**506**) ?

433

« A vos ordres maîtresse. »

Vous enfourchez le Dragon qui déploie ses ailes avec élégance et vous vous agrippez avec force tandis qu'il prend son envol et file à la verticale dans la cheminée de pierre. Vous émergez à l'arrière d'une colline qui jouxte les murs de la cité et vous ordonnez à votre monture de vous reconduire au Quartier des Trolls jusqu'à votre Quartier Général.

Toute la communauté Troll vient admirer la créature, des plus jeunes qui courent pieds nus dans la poussière jusqu'aux anciens qui se rappellent encore le temps où les dragons sauvages terrorisaient les villages d>Allansia. Vous gagnez 2 points de contrôle sur le Quartier des Trolls et 2 points sur le Quartier du

Donjon pour avoir libéré le Dragon. Notez également le mot-clé *Alerte* car la disparition du Dragon ne passera pas inaperçue.

Vous êtes soulagée de voir que votre compagnon semble apaisé, maintenant qu'il a fui et s'est posé dans une zone à l'abri de la Magie Noire. Vous le voyez s'assoupir et vous décidez de le laisser se reposer avant de lui rendre sa liberté. En attendant vous subtilisez 100 Pièces d'or au trésor qui pend à ses flancs pour les besoins de la Ligue. Voilà qui devrait vous permettre de voir venir pour les prochaines journées et financer votre campagne contre le Donjon.

Vous abandonnez le reste au Dragon. L'or est en effet un métal qui dégage une énergie quasi-vitale pour ces créatures et ce trésor devrait lui éviter d'avoir à dévaster les hameaux d'Allansia. Rendez-vous au **Obis**.

434

Vous franchissez l'arcade et pénétrez dans les cuisines du Donjon d'où émanent un délicieux fumet. Une immense cheminée en pierre occupe une grande partie du mur en face de vous, où une brochée de volailles rôtit lentement. Sur la droite deux marmites sont en train de réchauffer au dessus d'une cuisinière

en fer forgé.

Deux sorties en face de vous donnent sur les tours nord-ouest et nord-est.

Si vous avez noté le mot-clé *Assaut Réussi* allez au **347**, si vous avez noté le mot-clé *Alerte* allez au **523**, sinon allez au **373**.

435

Voyant que vous avez choisi d'emprunter la porte du cagibi, les deux cuisiniers du Donjon comprennent immédiatement que vous n'êtes pas des habitués des lieux. L'elfe s'empare d'un long couteau à désosser et l'orque brandit un terrible hachoir et les deux s'avancent vers vous menaçants.

Vous n'avez plus tellement de choix autre que de les affronter.

CUISINIERS FORCE 7

Notez le mot-clé *Alerte*. Si vous sortez vainqueurs de cet affrontement, vous ressortez des cuisines en empruntant cette fois la tour nord-ouest (**537**), sinon les personnages de votre groupe sont traînés vers les geôles du Donjon et vous retournez au **0bis**. Si certains de vos personnages disposent de bottes d'Agilité, ils peuvent échapper au combat et courir

vers le **537**.

436

Le garde vous fait monter un escalier en colimaçon jusqu'au deuxième étage, puis vous vous engagez dans un nouveau couloir. Le luxe des tapisseries qui ornent les murs vous avertit que vous êtes proche de votre destination. Est-ce que vous souhaitez vraiment rencontrer Guedayrin (**344**) ou pensez-vous qu'il est temps de vous débarrasser de l'orque qui vous escorte **351**?

437

Vous parvenez à maîtriser le cheval qui préfère s'arrêter et attendre paisiblement la fin de votre dispute. Vous montez à l'avant de la carriole et faites descendre Galynk qui du bord de la route regarde piteusement s'éloigner sa livraison de tonneaux.

Désormais les bas-quartiers seront ravitaillés régulièrement et on pourra peut-être enrayer la dissémination de la Magie Noire chez les habitants de New Coven. Vous gagnez 2 points de contrôle sur les bas-quartiers et perdez 1 point de contrôle sur le quartier des elfes. Notez le mot-clé *Tonneaux* et rendez-vous au **76 - Rencontres** .

438

Lorsque le garde parvient à votre hauteur, vous découvrez la larme de licorne que vous teniez enfouie au creux de votre main. Aussitôt celle-ci explose en une myriade de gouttelettes cristallines qui flottent en suspension dans l'air pendant une fraction de seconde puis se rassemblent en quatre tentacules qui fondent simultanément sur leurs proies. Le plus proche de vous atteint le cristal au front du garde qui vous fait face et les trois autres se précipitent au perron du poste de garde et franchissent la porte restée ouverte.

Le soldat qui s'était avancé vers vous gît à terre, recroquevillé sur lui-même, la peau livide, parcouru par des tremblements terrifiants. Vous comprenez que les trois autres gardes postés dans la petite bâtisse ont subi le même sort. Cela signifie que l'alerte n'a pas été encore donnée. Vous décrochez le trousseau de clé de la ceinture du garde agonisant et gravissez les marches menant à la porte d'entrée du Donjon. Si vous avez des personnages en Attente, allez au **450**, sinon Rendez-vous au **479**.

439

Lorsque l'orque s'effondre, le silence se fait pendant un bref instant puis il est brisé par une immense

clameur de joie. La troupe des manouvriers se précipite à l'intérieur de la demeure à la recherche de Mardoch qui a déjà déserté les lieux.

Puis avec leurs torches ils allument un brasier aux quatre coins de la demeure qui s'enflamme immédiatement.

Vous demandez à un homme s'ils n'auraient pas préféré s'installer dans les lieux plutôt que de les ravager mais il vous répond sans hésiter que la demeure de Mardoch renvoyait trop de mauvais souvenirs.

Tous assis à contempler les braises de l'incendie vous évoquez le futur de l'exploitation. Les manouvriers vous écoutent, reconnaissants de leur avoir donné le courage de mettre fin à leur soumission. Vous leur suggérez de reprendre les champs de manière coopérative et d'en faire profiter la cité de New Coven. Vous organisez l'élection du gérant de la coopérative avant de retourner au Quartier Général de la Ligue en promettant de revenir.

Vous gagnez 3 points de contrôle chez les paysans. Si vous avez déjà un Magasin Général, vous ajoutez 1 point sur les bas-quartiers car vous savez maintenant comment l'approvisionner. Notez l'existence de la Coopérative Agricole. Il est beaucoup trop tard pour

faire une rencontre et vous retournez au **0bis**.

440

Vous ne savez pas comment reconforter les paysans et c'est sous un concert de jurons que vous quittez la coopérative. Vous perdez 1 point de contrôle chez les paysans et notez que vous ne pourrez plus revenir à la coopérative. Rendez-vous ensuite au **76 - Rencontres**.

441

Vous sortez une pièce de votre bourse et la jetez dans l'eau. Vous fermez les yeux et vos pensées vagabondes se fixent sur le succès de la Ligue à New Coven. Vous vous concentrez sur vos objectifs, les quartiers où vous aimeriez développer votre influence... Un pépiement d'oiseau interrompt finalement votre méditation et vous secouez votre tête engourdie avant de reprendre votre chemin.

Choisissez un quartier de New Coven (à l'exception du quartier du Donjon) et ajoutez 1 point à votre contrôle sur ce quartier. Puis rendez-vous au **76 - Rencontres**.

442

Vous avez noté dans le couloir la présence de plantes similaires à celles que vous avez observées dans le laboratoire de l'alchimiste. Celui-ci a eu la présence d'esprit de vous enseigner quelques formules permettant de vous assurer le contrôle de ces plantes. Vous prononcez les mots magiques sous le regard interrogateur de l'orque et peu à peu les plantes délient leurs longues tiges aux reflets métalliques. Lorsque l'orque s'aperçoit de leur mouvement, il est trop tard et les feuilles acérées s'abattent sur lui comme autant de lames de couteaux. Il meurt sans un cri, la gorge tranchée, et vous avez maintenant le champ libre pour explorer ce couloir. Sur votre droite des fenêtres à vitraux donnent sur l'extérieur. Le mur à votre gauche est percé de deux portes et au bout du couloir une porte majestueuse à double vantaux marque ce que vous pensez probablement être l'entrée des appartements de Gataaz.

Voulez-vous examiner la première porte sur votre gauche (329), la deuxième (581), ou vous diriger vers les appartements de Gataaz (225)?

443

Il s'agit certainement de quelque notable que l'on

enterre. Sa veuve est vêtue d'une ample robe de taffetas pourpre et les proches sont également parés de riches habits. Tout le petit groupe note votre présence avec une curiosité muette et vous vous recueillez pendant l'oraison funèbre prononcée par un clerc de l'Eglise de la Traversée. Apparemment le riche notable inhumé était un converti.

A la fin de la cérémonie, la veuve incline légèrement la tête en passant à votre hauteur ce qui équivaut dans sa tradition à un remerciement envers un étranger. Si vous n'avez pas encore 2 points de contrôle sur le quartier des elfes votre présence respectueuse ici vous fait gagner 1 point de contrôle.

Rendez-vous ensuite au **76 - Rencontres**.

444

Vous farfouillez un peu au hasard sous le regard agacé du libraire, un nain au crâne dégarni, qui s'aperçoit bien vite que vous êtes incapable de déchiffrer un mot. Gêné par la situation, vous quittez finalement la librairie sans piper un mot. Vous perdez 1 point de contrôle sur le quartier des commerçants.

Rendez-vous au **108**.

445

Le Seigneur du Donjon éclate d'un rire tonitruant.

« C'est avec ces tours d'illusionniste que vous comptez vous mesurer à moi ? »

Rendez-vous au **26**.

446

Notez le mot-clé *Avancée*.

Au bout d'une cinquantaine de mètres dans la galerie vous remarquez sur la paroi de droite une tache noire qui attire votre attention. En vous approchant vous constatez qu'il s'agit d'un morceau de cristal noir serti dans un anneau de bronze incrusté dans la roche.

Si vous ne savez pas pourquoi cette pierre a été exposée à cet endroit, vous percevez une vibration inquiétante qui en émane et vous préférez continuer votre route jusqu'à l'origine de la lueur que vous aviez aperçue. Quelques minutes plus tard vous débouchez sur une vaste caverne baigné d'un éclat doré surnaturel.

Tous les personnages de votre groupe sont maintenant sous l'influence de la Magie Noire, ceux qui l'étaient déjà doivent se rendre en cellule de décontamination.

Rendez-vous au **33**. S'il ne reste plus de personnage

dans votre groupe, retournez au **0bis**.

447

Vous apercevez venant du nord la silhouette familière du vieux Galynk perché sur sa carriole brinquebalante qui s'en revient de la rivière avec ses tonneaux. Comme tous les deux jours il va livrer l'eau saine au quartier des elfes.

Est-ce que vous souhaitez l'interpeller (**533**) ou préférez-vous retourner au **71 – Les paysans** pour faire un autre choix ?

448

La créature aux écailles rousses comme la braise dormante semble émerger d'une profonde léthargie, elle plisse ses yeux jaunes et vous fixe avec curiosité mais sans animosité apparente.

« Qui a estompé le voile de Magie Noire qui me retenait prisonnier ? C'est vous ? »

Si l'un de vos personnages porte un collier en dents de Dragon, allez au **327**. Sinon, rendez-vous au **487**.

Vous vous adressez à l'un des serfs assis à proximité de vous en espérant attirer l'attention de tout le groupe.

— Vous êtes payés combien ici ?

Il vous répond d'une voix traînante.

— Payés ? Nous ramassons notre pitance, voilà tout.

Et il fait tourner dans sa main une écuelle en bois vide.

— Qu'est-ce qui vous oblige à accepter ça ?

— C'est le nouvel ordre des choses. Le baron Mardoche a le soutien de Gataaz. Nous, nous ne sommes plus rien depuis que nous avons été chassés de nos terres.

Vous embrassez l'assistance du regard.

— Comment est-ce possible que vous soyez aussi résignés ? Il n'y a pas si longtemps vous pouviez encore cultiver vos champs.

Une femme un peu plus en chair que les autres vous interpelle :

— Il n'y a plus de travail... les progrès de la Magie Noire nous ont mis sur la paille. Nos bras ne valent

plus rien.

Elle vous montre son biceps dénudé sous les rires désabusés de ses compagnons.

— Mais la terre donne ! Et ce qu'elle donne vous appartient. Elle appartient aux habitants de la cité aussi, qui ne mangent pas à leur faim.

Sentant que vous avez enfin réussi à briser leur atonie, vous exposez les projets de la Ligue Communale et les encouragez à renverser l'ordre établi par les métayers. Rendez-vous maintenant au **527**.

450

Lorsque vous pénétrez dans le Donjon vous percevez aussitôt des éclats de voix provenant du sous-sol et vous voyez émerger d'un escalier vos compagnons qui avaient été emprisonnés dans les geôles du despote Gataaz.

A partir de maintenant votre groupe s'est enrichi des personnages qui étaient « En Attente » et vous pouvez donc rayer cette mention. Si vous êtes accompagné par un garde orque, allez au **378**. Si vous êtes accompagné par un autre garde allez au **482**. Dans les autres cas, rendez-vous au **479**.

451

Maintenant que vous avez défait Gataaz, il va s'agir de vous extirper du Donjon le plus rapidement possible. Vous entendez déjà la cavalcade des gardes dans le couloir et ils ne vont pas tarder à vous trouver ici. Si vous disposez d'une corde et d'un grappin, rendez-vous au **560**. Sinon allez au **494**.

452

L'entrée du Donjon est complètement bloquée par l'état d'alerte qui a été décrété par Gataaz. Les gardes réclament un mot de passe à quiconque se présente devant eux. Voilà qui annihile vos espoirs de pénétrer par la ruse. Retournez au **400** et faites un autre choix.

453

Vous descendez les marches éclairées par des torches et finalement l'escalier vous mène dans un couloir humide aux murs mouchetés de salpêtre. Sur votre gauche des grilles espacées de plusieurs mètres protègent les cellules du Donjon.

Les détenus vous regardent avec méfiance et vous lancent des grimaces édentées alors que vous manquez de buter sur la botte du geôlier vautré contre

le mur. Ce croisement étrange entre un orque et un nain s'est assoupi et la voûte renvoie l'écho de ses ronflements sonores. A sa ceinture est accroché un jeu de clés.

Si vous voulez réveiller le geôlier, allez au **547**. Si vous voulez tenter de lui subtiliser ses clés, rendez-vous au **384**. Si vous préférez remonter l'escalier et prendre un autre chemin rendez-vous au **479**.

454

Vous ouvrez la porte qui produit un léger grincement et sentez une bouffée d'air moite vous recouvrir le visage tandis que vos pieds s'enfoncent mollement dans un tapis de terre brune.

Vous êtes dans une gigantesque serre qui sert à la fois de laboratoire d'études et de lieu d'agrément pour les étudiants. Une coupole en verre armée d'arceaux en fer forgé recouvre une végétation luxuriante parcourue par les insectes les plus divers. Visiblement la Magie Noire n'a pas encore pénétré en ce lieu. Des étudiants assis en tailleur sont en train de déguster un pique-nique botanique, visiblement constitué des herbes qu'ils ont récoltées ici-même.

Plus loin deux magnifiques pommiers déversent leurs branches lourdes de fruits jusqu'au sol. Vous pouvez

cueillir une pomme pour chacun de vos membres présents dans le groupe. Chaque pomme équivaut à un repas juteux que vous pouvez choisir de consommer sur place (et dans ce cas vos personnages n'auront pas besoin de manger ce soir) ou d'emporter avec vous.

Maintenant, si vous avez-noté le mot-clé *Botanique* ou si un elfe sylvain fait partie de votre groupe allez au **525**. Sinon, après vous être détendu et avoir longuement admiré les fruits et les herbes de la serre biologique vous quittez l'université et vous rendez au **76 - Rencontres**.

455

Vous saluez vos deux cuisiniers et prenez machinalement la direction de l'escalier qui mène au premier étage. Rendez-vous au **537**.

456

Si votre crédit dans l'établissement est au moins égal à 2 rendez-vous au **42**. Sinon allez au **333**.

457

Vous fronchez les sourcils et effectuez un salut

militaire en passant à la hauteur de vos collègues, espérant qu'ils n'aient pas eu l'ordre de vous appréhender. Mais visiblement votre défection n'a pas encore été enregistrée et vous franchissez le poste de garde sans encombre (ainsi que tous les autres membres de votre groupe qui vous devancent tête baissée tels des prisonniers).

Si vous avez des personnages *En Attente*, allez au **450**, sinon allez au **479**.

458

Notez le mot-clé *Avancée*. Vous progressez à pas de loup pendant une bonne demi-heure en vous agrippant aux aspérités de la paroi sur votre gauche. Progressivement l'éclat que vous aviez distingué se rapproche et pour finir vous débouchez sur une caverne baignée dans une lumière dorée irréaliste. Rendez-vous au **33**.

459

En compagnie des commerçants et de quelques elfes qui jubilent vous escortez le brigand jusqu'au Donjon où vous allez le remettre au Comité Citoyen en charge des Prisons. Les membres du Comité sont surpris par la décision d'appréhender le chef de la Guilde des

Voleurs, craignant de déclencher des représailles de la Guilde. Mais devant l'insistance de la petite troupe qui vous encourage ils acceptent de boucler Kemlon à double tour.

Vous perdez 2 points de contrôle sur les bas-quartiers et gagnez 1 point sur le quartier des commerçants et 1 point sur le quartier des elfes. Après avoir pris d'assaut le Donjon il est bien entendu illusoire d'aller réclamer la récompense à l'Empire de Fang. Retournez au **Obis**.

460

Les serfs de Mardoch n'ont pas l'intention de vous laisser achever votre argumentation. Ils vous lancent des grimaces menaçantes et même si leur état de faiblesse vous donne un avantage sur eux vous n'avez pas l'intention de provoquer une confrontation avec ces pauvres créatures.

Vous reprenez donc le chemin de la cité, peiné de la barrière d'incompréhension qui vous sépare (**76 - Rencontres**).

461

Vous remerciez le Dragon roux de sa proposition mais

lui faites savoir que vous avez l'intention de rendre visite à Gataaz. Avant de monter l'escalier vous grimpez sur le dos de la créature et lui caressez le flanc. Ensuite vous ouvrez l'un des deux coffres qui ballottent de chaque côté de la selle et vous ponctionnez 30 Pièces d'Or sur les réserves de Gataaz. Effacez également le mot-clé *Avancée* de votre Feuille d'Aventure.

Vous prenez ensuite la route de l'escalier en songeant avec peine à la torture du Dragon roux prisonnier de la Magie Noire de Gataaz (**316**).

462

Si vous avez noté le mot-clé *Alerte* ou *Assaut Réussi*, allez au **391**. Sinon allez au **528**.

463

Guedayrin ne cherche même pas à combattre. Il se précipite sur une cordelette dissimulée derrière une tenture et tire dessus avec frénésie. Vous comprenez qu'il est en train de donner l'alarme. Notez le mot-clé *Alerte*.

GUEDAYRIN FORCE 1

Si vous venez à bout du prévôt, allez au **326**.

Sinon vous n'avez qu'à attendre piteusement que la garde du château vienne vous cueillir dans le bureau du prévôt, puis vous traîner jusqu'aux cachots du Donjon et vous allez au **Obis**.

464

Des bruits de bottes ferrées résonnent dans le couloir et font vibrer les barreaux de la cellule. Sans même avoir encore aperçu la silhouette de votre propriétaire vous pouvez deviner que sa stature est colossale. C'est en effet un ogre torse nu et coiffé d'une cagoule noire qui se présente à la porte de votre cellule. Hotarok !

Vous n'avez personnellement jamais eu affaire à lui et vous vous en êtes plutôt bien porté. Le Maître Questionneur du Donjon a la réputation d'exercer ses talents avec un zèle inespéré. Il vous fait signe d'approcher et vous faites quelques pas hésitants. Il propulse alors son bras énorme à travers les barreaux et vous agrippe par le col jusqu'à vous coller le nez contre le sien. Une lueur sadique scintille dans ses petits yeux porcins alors que vous êtes assailli par l'odeur musquée dégagée par la toison fournie qui décore sa poitrine.

« Toi ! Tu vas me suivre. »

Il vous fait sortir sous le regard terrifié de vos

compagnons de cellule et vous traîne dans son sillage le long du couloir jusqu'à la remise où il officie. Vous relevez la tête pour découvrir la panoplie des pinces et couteaux accrochés au mur et vous serrez déjà les dents en vous préparant à la torture.

Mais Hotarok vous réserve quelque chose de pire. Fouillant dans le tiroir de son établi il y choisit une masse en acier qu'il soupèse consciencieusement.

« Tu vois, les traîtres comme toi on sait comment les punir. »

Il brandit la masse et l'écrase sur votre casque. Le choc vous projette en arrière mais lorsque vous tentez de vous relever ce n'est pas cette douleur qui vous retient cloué au sol, tremblant de tous vos membres comme un animal enragé. Vos yeux roulent dans leurs orbites et vous apercevez confusément les éclats de cristal noir répandus tout autour de vous.

La voix de l'ogre vous parvient étouffée par l'océan de cris et de larmes qui s'échappent de votre corps.

« Tu le sais quand tu es entraîné par l'Empire de Fang mon gars... le Cristal Noir devient l'essence de ta vie, ton unique plaisir et ta plus cruelle punition ! Tu en as pour plusieurs jours avant d'agoniser, et les prisonniers que j'emmènerai ici te verront baigner dans ta bave. Ça fera une bonne entrée en matière je

pense. »

Pour vous c'est la fin du chemin et vous n'avez plus qu'à vous en remettre à vos camarades pour vous venger. Eliminez le garde de vos personnages (ce n'est donc plus un membre de la Ligue) et retournez au **0bis**.

465

Vous pénétrez dans le bureau du prévôt qui est désert. Conscient que vous avez déjà perdu du temps et inquiet de laisser filer Gataaz, vous décidez de négliger cette pièce et foncez dans la couloir à travers la porte ouverte. Rendez-vous au **380**.

466

Vous remarquez immédiatement que Grabok accueille d'un mauvais œil la demande de votre nouvel ami. Lorsque vous lui demandez une nouvelle pinte, il refuse de le servir.

« Ecoute Sargos, ça suffit. Si tu continues à boire tu vas encore faire des dégâts. Et tu n'as pas les moyens de me dédommager. »

Le demi-géant répondant au nom de Sargos, complètement éméché, entre dans une colère noire.

« Qu-quoi ? Mon ami là... (il vous désigne)... ici présent... mon ami veut m'o-offrir à boire... il fait marcher ton petit co-commerce... et toi tu me dis qu-quoi ? Je fais des dégâts ? »

L'orque reste impassible.

« Ne discute pas Sargos. J'ai déjà dit non. »

Vous tentez vous-même de retenir le demi-géant mais c'est déjà trop tard. Il empoigne l'orque d'un seul bras et de l'autre agrippe une chaise qu'il fracasse sur sa tête. Vous constatez avec horreur qu'un barreau de la chaise est resté planté dans le crâne de Grabok d'où le sang coule abondamment. Terrifié, Sardos laisse retomber le corps inerte et s'agenouille devant lui pour implorer son pardon.

« G... Grabok ! Qu'est-ce que... je... j'ai fait ? Mon ami ! »

Votre implication, même involontaire, dans ce meurtre vous coûte 2 points de contrôle sur le quartier des commerçants. C'est maintenant le chaos le plus complet dans la taverne, les clients les plus enivrés ont visiblement l'intention de saccager les lieux.

Si le charisme de votre groupe ajouté à votre contrôle sur les bas-quartiers est au moins égal à 6, allez au **336**, sinon rendez-vous au **255**.

Vous apercevez les premiers insectes qui se posent sur les épis de blé, avec leurs ailes velues et la corne caractéristique qui orne leur tête. Alors qu'ils commencent à détacher les grains vous portez l'appeau à votre bouche et vous sifflez puissamment.

Aucun son audible n'en sort mais le signal est tout de même perçu par les minuscules fées ailées qui reposaient dans les branchages de la forêt des araignées. Elles papillonnent jusqu'aux champs avec un bourdonnement à la mélodie saccadée. Apercevant les rhinoptères, elles rougissent et tournent leur arrière-train vers les insectes cornus. C'est alors une course-poursuite qui s'engage frénétiquement entre les deux essaims, dont vous savez qu'elle s'achèvera dans les bois par l'accouplement des deux espèces. Tandis que vous cherchez désespérément le sens de ce rituel millénaire, le gérant vous dévisage les yeux écarquillés.

Vous lui tendez l'appeau : « voilà qui devrait vous servir... » (notez que vous n'avez plus l'appeau)

Vous gagnez 1 point de contrôle chez les paysans. Avant de repartir le gérant propose de vous livrer des provisions issues de la récolte en cours. Vous en recevrez ce soir autant que vous avez de points de

contrôle chez les paysans. La moitié de ces provisions (arrondie à l'entier supérieur) est contaminée par la Magie Noire car les champs sont pollués pour longtemps encore. Notez le mot-clé *Fée* et rendez-vous au **76 - Rencontres**.

468

Le petit geôlier étant endormi il n'y a rien de plus aisé pour vous que de subtiliser ses clés. Vous ouvrez délicatement la serrure pour ouvrir la grille. Aussitôt c'est une clameur de joie qui déferle sur vous et emporte tout sur son passage. Les créatures les plus diverses s'échappent en hurlant. Le geôlier réveillé en sursaut ne peut qu'assister médusé à la ruée des détenus. Vous ouvrez toutes les cellules et reprenez le chemin de l'escalier.

Cet acte vous fait gagner 2 points de contrôle sur les bas-quartiers. Certains des détenus décident de rejoindre votre groupe et vous pouvez maintenant ajouter 4 points de Force à ce groupe. Bien entendu vos personnages qui étaient emprisonnés rejoignent également le groupe.

Notez le mot-clé *Alerte* et retournez au **479**.

« Vous avez fait le bon choix ».

Mardoch vous raccompagne poliment jusqu'à l'entrée où vous êtes accueilli par la lueur tremblotante des torches et les visages fermés des révoltés. Vous leur exposez les termes de l'accord que vous avez passé avec Mardoch. Tout d'abord vous voyez poindre dans leurs yeux la lueur d'une déception mais presque aussitôt elle fait place à un sourire soulagé. Deux pièces d'or par semaine, en plus de la pitance, c'est sans conteste une victoire, assez facilement acquise qui plus est. La troupe s'en retourne donc dans les baraquements en songeant déjà aux améliorations quotidiennes qui vont survenir grâce à ce pécule.

Tous les jours Mardoch vous livrera une quantité de nourriture égale au nombre de personnages que vous contrôlez. Il s'agit bien sûr d'une nourriture contaminée par la Magie Noire, faites-en donc bon usage. Notez que ce marché prendra fin si la Magie Noire est désactivée chez les paysans. De votre côté vous ne retournerez pas sur les terres des barons du blé.

Vous gagnez 1 point de contrôle sur le Quartier des paysans, 1 point de contrôle sur le Donjon et 1 point de contrôle chez les commerçants où Mardoch est

particulièrement influent. Puis vous retournez à la cité où la nuit est déjà tombée. Il est trop tard maintenant pour faire une rencontre. Rendez-vous au **0bis**.

470

Le garçon jette un coup d'oeil à la position du soleil dans le ciel et pousse un juron.

— Il faut que j'y aille là ou je vais encore me faire rosser. Ben passez une bonne journée !

Il file avant que vous ayez pu le retenir. Rendez-vous au **76 - Rencontres** (vous n'avez plus le temps de finir vos courses).

471

Vous connaissez déjà ces plantes que vous avez pu observer chez l'alchimiste. Inn-Râh les a conçues spécifiquement pour garder l'entrée des appartements du Seigneur au Coeur de Pierre, il vous a prévenu de leur agressivité et vous a enseigné la manière de les rendre dociles.

Vous récitez les paroles magiques que l'alchimiste vous a fait répéter et aussitôt les tiges et les pétales se figent, puis se rétractent timidement pour vous livrer le passage.

Rendez-vous au **225**.

472

Vous inspectez méticuleusement la table de chevet et à part la lanterne qui trône dessus vous n'y découvrez rien d'utile (vous pouvez emporter la lanterne qui compte comme un objet). Pour finir vous avez l'idée de fouiller sous le sommier et vous êtes payé de vos efforts ! Vous y découvrez un magnifique Casque en Argent (8 P.O.) et s'il a été dissimulé ici par le prévôt c'est certainement qu'il a un usage spécial. Vous pouvez également l'emporter si vous le souhaitez. Si vous l'emportez, notez le mot-clé *Fouille*.

Ensuite vous devez décider si vous ressortez de la chambre par la porte où vous êtes entré en prenant soin de la refermer (**576**) ou si vous préférez traverser la pièce pour écarter le rideau qui vous fait face (**558**).

473

Vous gravissez un nouvel étage dans la tour nord-ouest et vous faites face à une solide porte en bois verrouillée. Si vous avez un trousseau de clés marqué **Th.** vous pouvez tenter de l'ouvrir (**540**). Sinon vous n'avez pas d'autre choix que de continuer votre chemin dans la tour (**576**).

474

Vous reculez pour éviter le coup que le colosse s'apprête à vous porter.

— Kemlon, je veux t'aider ! L'Empire a mis ta tête à prix. Ecoute moi...

Si vous avez sur vous l'affiche de l'Empire allez au **535**, sinon rendez-vous au **397**.

475

Si vous avez noté le mot-clé *Assaut Réussi*, allez au **398**, sinon allez au **524**.

476

Vous n'avez pas de temps à perdre, aussi décidez-vous de vous diriger droit vers les appartements de Gataaz.

Rendez-vous au **385**.

477

Vous poussez la porte qui donne sur la salle de réception illuminée. Si c'est aujourd'hui le jour de la visite du légat de Fang, allez au **425**, sinon rendez-vous au **562**.

478

Il y a ici de nombreux livres qui ont l'air passionnants mais vous arrêtez votre choix sur deux ouvrages qui ont attiré votre attention :

est-ce que vous préférez consulter un traité elfique de botanique (**130**) ou une chronique de l'Empire de Fang (**387**)?

479

Vous vous situez dans un large hall dont le sol est décoré de carreaux en damier. Face à vous une arcade donne sur une pièce qui est indubitablement la cuisine si on en croit les effluves qui s'en dégagent.

A votre gauche une porte donne sur la tour d'angle sud-ouest et sur votre droite une porte similaire donne sur la tour d'angle sud-est.

Voulez-vous inspecter les cuisines (**434**), vous introduire dans la tour sud-est (**532**), ou dans la tour sud-ouest (**322**) ?

480

Vous placez le médaillon au centre du cercle gravé, main droite sur le soleil et main gauche sur la lune et

les trois chiffres reliés aux pierres par les serpents se mettent à scintiller. Vous appuyez alors quatre fois sur la pierre du haut, huit fois sur celle du milieu et vous négligez celle du bas en attendant que la porte s'ébranle lourdement pour vous livrer le passage. Si vous avez une lanterne, rendez-vous au **417**, sinon allez au **379**.

481

Vous poussez le brigand devant vous, encouragé par les commerçants et une poignée de notables elfes qui jubilent dans votre dos. Votre petite procession défile ainsi devant les badauds incrédules jusqu'au poste de garde qui marque l'entrée du Donjon.

Là un groupe de gardes prend en charge Kemlon pour le jeter dans les cachots avant de le livrer à l'Empire. Vous le voyez disparaître à l'entrée du Donjon, couvrant la Ligue de malédictions, puis vous accompagnez le responsable des gardes jusqu'au poste. Une main sur l'épaule, il vous félicite pour votre geste « citoyen » tandis qu'un de ses collègues s'en va quérir votre récompense chez le prévôt. Peu de temps après vous voilà détenteur d'une bourse de 40 pièces d'or (si vous avez la place de les emporter). Par ailleurs vous perdez 2 points de contrôle sur les bas-quartiers, et gagnez 1 point de contrôle sur le quartier

des commerçants et 1 point de contrôle sur le quartier des elfes. Rendez-vous au **0bis**.

482

Le garde comprend aussitôt que la situation n'est pas normale et il dégaine son arme. Vous n'avez pas d'autre choix que de le combattre.

GARDE FORCE 5

Notez le mot-clé *Alerte*. Si votre groupe est vainqueur, allez au **479**. Sinon la garde aura tôt fait de vous raccompagner tous au cachot en faisant en sorte que vous ne puissiez plus vous évader. Si l'un de vos personnages possédait un trousseau de clés, il lui est confisqué et vous vous rendez au **0bis**.

483

S'il y a un personnage sous influence de la Magie Noire dans votre groupe, allez au **536**, sinon rendez-vous au **401**.

484

Lorsque vous vous jetez sur lui pour l'affronter, le contremaître rugit de plaisir. Il découvre une formidable rangée de dents et fait siffler la lanière de

son fouet dans l'air pour accueillir votre assaut.

CONTREMAITRE

FORCE 3

Si vous sortez vainqueur de ce combat, allez au **439**. Sinon votre défaite cuisante décourage définitivement la révolte des manouvriers, qui se replie dans les baraquements en attendant avec anxiété les châtiments qui leur seront réservés. Vous perdez 1 point de contrôle chez les paysans et il n'est plus question pour vous de revenir sur les terres des barons du blé. Votre groupe est envoyé à l'hospice et vous vous rendez au **0bis**.

485

Vous faites tourner la clé dans la serrure avec une certaine appréhension et vous entendez avec soulagement le dé clic familial. Vous poussez lentement la porte et pénétrez dans le réduit sombre. Aussitôt un bourdonnement sourd s'empare de votre tête.

Sur les étagères des empilements d'écrins en cuir contiennent les cristaux récepteurs qui servent de relais à la propagande de Gataaz. Il faut que vous fassiez vite avant d'être à nouveau happé par vos visions terrifiantes. Vous ouvrez une trappe dissimulée sous un coffre. Un éclat rouge maléfique

vient lécher votre visage. C'est ici qu'est installé le cristal transmetteur qui charge les pierres noires dans leur écrin. Bien entendu votre successeur a également utilisé cette cachette pour y entreposer son pécule. Vous vous saisissez d'une bourse contenant 15 Pièces d'Or (sauf si vous avez déjà ramassé cette monnaie auparavant) puis vous refermez la trappe avec empressement et quittez la boutique sans même prendre la peine de refermer la porte.

Tous les membres de votre groupe sont maintenant sous l'influence de la Magie Noire. Ceux qui l'étaient déjà doivent se rendre en décontamination à l'hospice.

Retournez ensuite au **76 - Rencontres**. Si vous n'avez plus de personnage dans votre groupe, retournez au **0bis**.

486

Si Guedayrin est mort rendez-vous au **505**, sinon allez au **443**.

487

« Merci étrangers, qui que vous soyez ! Ce sortilège me maintenait dans l'esclavage de Gataaz au Coeur de Pierre. Qu'il soit maudit lui et son engeance ! Il

croyait me traiter comme un vulgaire étalon, moi un dragon roux ! »

C'est seulement maintenant que vous remarquez que le dragon est équipé sur son dos d'une large selle surmontée d'un trône en bois. De chaque côté de la selle deux coffres pendent en battant contre les flancs de la créature.

__ C'est ici que Gataaz a enfoui son trésor de guerre j'imagine ?

__ Pensez-vous, vous répond le Dragon. La plupart de ses richesses sont entreposées dans un coffre à Fang, sous la surveillance de l'Empire. Tous les deux mois Gataaz faisait le trajet sur mon dos pour y emporter des coffres pleins de ses rapines.

Vous désignez les roches dorées qui vous entourent.

__ Et tout ça ?

Le Dragon éclate d'un rire dont l'écho fait trembler la caverne.

__ Supercherie. Gataaz a fait recouvrir cette caverne d'une sorte de teinture dorée. Elle était supposée je crois me protéger de la neurasthénie, c'est vrai que nous les dragons ne pouvons résister à l'éclat de l'or.

Le Dragon se propose de vous emporter au dehors de la caverne en empruntant l'immense cheminée qui

s'élève au-dessus de vos têtes et qui sert de sortie à Gataaz lorsqu'il s'envole vers Fang. Sinon un escalier creusé à flanc de roche vous emmène directement aux appartements de Gataaz.

Si vous voulez accepter la proposition du Dragon, allez au **248**. Si vous préférez rendre visite à Gataaz, rendez-vous au **316**.

488

Il s'agit maintenant de savoir quelle apparence vous souhaitez adopter, qui pourrait vous permettre d'exploiter une faiblesse de Gataaz. Voulez-vous devenir :

- une sœur hospitalière (**542**)?
- Un Dragon roux (**153**)?
- Le prévôt Guedayrin (**107**)?

489

Vous sortez le sachet de graines de votre poche et vous le tendez au Troll :

« Peut-être que ça peut vous intéresser ? »

Il fouille dans le sachet pour en retirer une poignée de

graines qu'il examine avec curiosité.

« Hmm... des graines d'aubergine. Je n'en ai pas tellement, c'est toujours intéressant d'essayer de nouvelles variétés ! »

Son sourire chaleureux témoigne de sa gratitude pour votre geste. Vous augmentez votre contrôle sur le quartier des Trolls d'1 point. Rendez-vous au **76 - Rencontres**.

490

Si le charisme de votre groupe ajouté à votre contrôle sur le quartier des commerçants est au moins égal à 6, allez au **518**. Sinon rendez-vous au **22**.

491

Les guerriers que vous devez affronter ne sont plus de toute première jeunesse et sont visiblement plus accoutumés aux salons de réception de la noblesse de Fang qu'à la fureur des champs de bataille. Ils sont toutefois complètement dévoués à l'Empire et ont pour mission de défendre la légat au prix de leur sang s'il le faut. Leur Eminence se tient en retrait, pétrifiée elle attend avec anxiété l'issue de l'affrontement.

Les officiers sont munis de leurs épées elfiques,

redoutables en présence de la Magie Noire.

OFFICIERS DE FANG FORCE si Magie Noire 30

sinon 18

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, le légat de Fang se constituera prisonnier. Si vous souhaitez le ramener au Quartier Général vous gagnerez 4 points de contrôle sur le Donjon mais vous devez renvoyer un personnage de votre groupe d'une Force d'Attaque au moins égale à 2 pour l'escorter.

Si vous avez des personnages munis de bottes d'esquive, ils peuvent échapper au combat. Vos personnages vaincus sont emprisonnés dans les geôles. Tous les personnages qui subsistent de votre groupe doivent choisir entre les tours sud-est (**583**) et sud-ouest (**556**) pour quitter la salle de réception. Si ce n'est déjà fait, notez le mot-clé *Alerte*. S'il ne reste aucun personnage dans votre groupe retournez au **Obis**

492

Vous avez certainement identifié l'un de ces fameux cristaux noirs mentionnés par la sorcière. Aussi décidez-vous d'utiliser la larme de licorne. A peine l'avez vous fait glisser dans votre main qu'elle s'en

échappe et éclate en une myriade de gouttelettes scintillantes qui vient s'abattre comme un poing fantastique contre le cristal et le réduit en poussière.

Vous avez ainsi neutralisé la Magie Noire sur le Quartier du Donjon ce qui devrait rendre votre expédition beaucoup moins périlleuse. Vous gagnez 3 points de contrôle sur le quartier du Donjon pour cet exploit et 1 sur chacun des autres quartiers.

Tous vos personnages présents sont maintenant sous l'influence de la Magie Noire et ceux qui l'étaient déjà doivent être transférés à l'hospice.

S'il reste des personnages dans votre groupe vous reprenez votre progression avec une détermination renforcée. Au bout de quelques dizaines de mètres vous arrivez enfin à l'origine de la lumière que vous aviez aperçue, une vaste caverne baignée d'un rayonnement doré aux éclats surnaturels. Rendez-vous au **33**. Si vous n'avez plus de personnages dans votre groupe, retournez au **0bis**.

493 - Levée des impôts

Aujourd'hui est une journée détestée entre toutes à New Coven. C'est le jour où les soldats du Donjon rendent visite aux citoyens pour lever les taxes du seigneur Gataaz. Personne n'échappe à l'impôt même

si certaines catégories de citoyens sont plus ponctionnées que d'autres, et ce ne sont pas nécessairement les plus aisées.

Les membres de la Ligue que vous avez dépêchés dans les différents quartiers peuvent aider les citoyens à s'insurger contre ce qui est une pure extorsion. Pour chacun des quartiers suivants où vous avez à la fin de la journée en présence au moins 2 points de Force, vous gagnez ainsi des points de contrôle :

- les paysans : 2 points
- bas-quartiers : 2 points
- quartier des magiciens : 2 points
- quartier des commerçants : 3 points
- quartier des elfes : 1 point

Par ailleurs le Quartier Général de la Ligue est aussi visité par les soldats. Si vous n'avez pas laissé aujourd'hui au moins 3 points de Force au Quartier des Trolls, vous devrez abandonner la moitié des pièces d'or que vous entreposez au Quartier Général (arrondi à l'entier inférieur). Une fois ce décompte achevé, rendez-vous au **0 – Début de journée**.

494

L'escouade de gardes fait irruption dans la chapelle et ils sont bien trop nombreux pour que vous puissiez résister. Vous n'avez pas d'autre choix que de vous constituer prisonnier.

De la pointe de leurs lances les gardes vous entraînent jusqu'au bureau du prévôt Guedayrin. Si vous avez noté le mot-clé *Entrevue* allez au **539**. Sinon rendez-vous au **575**.

495

Tout à coup son attention retombe et le vieux mage se replonge dans sa méditation. Vous restez debout dans la rue en hésitant à reprendre la conversation et peu à peu vous sentez l'air frais du début de soirée qui s'infiltré sous votre justaucorps. Vous décidez qu'il est temps de rentrer au quartier général et vous éloignez silencieusement laissant le vieillard planté, sans savoir s'il aura même le goût de reprendre son périple jusqu'à Fang.

Retournez maintenant au **0bis**.

496

Discrètement vous ouvrez votre besace sur le banc et

posez le petit batracien au creux de votre main. L'animal vous interroge en clignant de ses yeux jaunes et vous vous penchez pour lui murmurer vos instructions. Aussitôt elle bondit et en quelques sauts habiles elle atteint le bassin. Après avoir batifolé quelques minutes elle revient à vos côtés et crache deux pièces d'or sur le banc. Personne n'a remarqué votre manège.

Vous remerciez votre compagnon et la glissez à nouveau dans le sac avant de quitter le cimetière. Rendez-vous au **76 - Rencontres**.

497

Vous êtes accueilli par le gérant de la coopérative, un petit homme sec au teint mat qui a probablement des ascendances chez les nains. Il parle avec précipitation, la voix hachée par des raclements de gorge.

Vous lui faites savoir que vous êtes curieux de voir les progrès des exploitations de la coopérative. Si la Magie Noire est désactivée chez les paysans et que vous n'avez pas noté le mot-clé *Fée*, allez au **544**. Sinon allez au **416**.

Il apparaît clairement que le pauvre homme est sujet à une crise de délire et vous devinez immédiatement qu'il a été contaminé de longue date par la Magie Noire. Vous approchez doucement de sa main pour y glisser le morceau d'os de Snattacat. Son poing s'agrippe aussitôt au fragment blanc, les jointures de ses articulations exsangues témoignant de sa crispation convulsive. Puis, lentement, les traits de son visage se détendent et l'homme abaisse le bras en vous souriant avec reconnaissance.

« Merci ! Merci, monseigneur. »

Exténué il se laisse tomber sur sa paille et vous invite à vous asseoir à ses côtés. Il vous raconte alors son histoire.

Il tenait encore naguère une échoppe dans le quartier des commerçants où il avait entrepris de vendre et d'installer des cristaux récepteurs aux riches habitants du quartier des elfes. Ces cristaux permettent de capter les ondes de Magie Noire transmises à partir de la centrale et de les transformer en images qui se matérialisent dans l'air. Ces images sont fabriquées par Gataaz lui-même pour inculquer aux populations les leçons de l'Empire. Il avait obtenu une licence spéciale du prévôt Guedayrin et de l'Empire de Fang

pour s'installer là.

Mais au bout de plusieurs mois il a commencé à être affecté de troubles du comportement, des maux de tête et des hallucinations. Il a compris assez vite que son affection provenait de la proximité permanente des cristaux. Il a alors confié ses inquiétudes à Guedayrin, pour l'informer que ces pierres pouvaient également présenter des dangers pour les citoyens qui l'utiliseraient. Mais le prévôt s'est complètement fermé, il lui a répondu que ses crises avaient certainement une autre origine que les cristaux, et il l'a menacé de lui retirer sa licence s'il se mettait en tête de propager ses délires. La mort dans l'âme il est retourné à son commerce et la suite se perd pour lui dans un enchevêtrement de visions décousues.

Ses crises se faisaient de plus en plus fréquentes et lorsqu'il tentait de prévenir ses concitoyens du danger, ceux-ci étaient surtout effrayés par ses accès de fureur. Il était de toutes façons bien incapable de continuer à travailler et sa licence lui a été finalement retirée. Il a erré pendant plusieurs mois dans les ruelles des bas-quartiers, souvent rossé ou chassé par ceux qui ne voulaient plus subir ses cris.

Puis un jour il a été ramassé sans ménagement par un prêtre de la Traversée qui l'a confié à la nef des Indigents dans l'idée d'en faire un fidèle. Mais

bizarrement, malgré sa folie, il est resté complètement hermétique à l'endoctrinement des Initiés et les frères se contentaient de le laisser croupir dans ce lieu sans espoir. En souriant il émet l'hypothèse que son corps est complètement allergique aux influences de la Magie Noire et que c'est à la fois l'origine de ses problèmes et ce qui l'a sauvé.

Alors qu'il se perd en remerciements vous lui décrivez rapidement les événements qui ont amené la Ligue à se reformer et les objectifs que vous poursuivez. Avec des exclamations enthousiastes il vous demande alors de l'accepter comme membre de la Ligue. Pour cela vous devrez lui laisser l'os de Snattacat pour le protéger particulièrement de l'influence de la Magie Noire. Si vous l'acceptez notez ses caractéristiques :

Compagnon COMMERCANT FORCE 2
CHARISME 3

Compétences : *Lecture*

Si le commerçant rejoint la Ligue vous gagnez 1 point de contrôle sur le Quartier des Commerçants. Rendez-vous maintenant au **76 - Rencontres**.

499

Vous prenez place silencieusement parmi les fidèles et subissez les sermons du clerc.

« Mes frères, nous avons tous péché, nous les races de Titan. Péché depuis des temps immémoriaux...

Affydor l'elfe en compagnie de l'humain Crestas et du Nain Balhadur ont versé le sang de la licorne d'Österup. Et si Crestas et Balhadur se sont lamentés et ont imploré pardon, Affydor seul a compris que le repentir était inutile. La séparation du Ca et du Lui était déjà irréversible.

Il n'avait plus qu'à subir le poids de la faute, du péché, le porter jusqu'à son terme qui était le dessein de la Traversée. Affydor et ses disciples ont alors entrepris de rédiger le Livre de la Révélation pour y consigner ce que l'emprise des Ténèbres leur avait enseigné.

Ils savaient que ce livre serait perdu puis retrouvé, ils l'avaient écrit et c'était le dessein de la Traversée. Les elfes des Ténèbres avaient été choisis pour porter le message de la Traversée mais leur destin n'était pas de le garder pour eux. Leur tâche était de comprendre et de dompter l'énergie du Cristal Noir pour la transmettre à toutes les créatures de Titan. Parce que par leurs ancêtres toutes les créatures portent cette faute et ses conséquences infinies. Elles doivent se convertir et marcher d'un seul pas vers la grande Traversée.

Vous allez recevoir la communion et, marqués du

Sceau de la Traversée, votre tâche sera de répandre cette parole :

« Travailler, Transformer, Traverser... tel est le Dessein ! »

Les yeux toujours fixés sur les dalles de pierre les fidèles reprennent en chœur cette litanie.

« Travailler, Transformer, Traverser... tel est le Dessein ! »

Accompagné par l'écho de ce canon incessant, le clerc parcourt les rangs et appose la paume de sa main sur le front de chacun des communiants. Ceux qui sont marqués secouent alors frénétiquement la tête dans un crépitement sec puis fixent le plafond de la nef les yeux écarquillés. A votre tour vous subissez l'apposition et l'impact brûlant vous fait gémir de douleur. Vous imitez alors vos voisins en relevant la tête comme en extase.

Notez que tous vos personnages présents dans le groupe sont maintenant marqués du Sceau de la Traversée. Une fois la cérémonie de communion achevée, vous vous laissez entraîner par les fidèles jusqu'à la sortie du Temple. Rendez-vous au **76 - Rencontres.**

Vous avez abattu les deux têtes qui régnaient sans partage sur New Coven : Gataaz qui imposait sa terreur et Guedayrin qui manoeuvrait dans son ombre pour étouffer les rébellions.

Désemparés, les gardes du Donjon n'ont plus l'audace de vous arrêter. Ils s'en remettent même à votre autorité et de fait voici que la Ligue est maîtresse du Donjon. Bien évidemment ce coup d'éclat en réjouira beaucoup à New Coven mais il va tout de même falloir convaincre dans les prochains jours que votre audacieuse équipée ne se traduira pas par une simple révolution de palais.

Vous songez déjà à établir un Comité Citoyen en charge de reprendre la gestion du Donjon. C'est en songeant à toutes les tâches qu'il faut encore mener à bien que vous retournez au Quartier Général de la Ligue, peu désireux de passer la nuit dans des draps en soie.

Notez le mot-clé *Assaut Réussi*. Demain le Comité Citoyen prendra en charge le Donjon et vous n'avez plus de raison d'y renvoyer un groupe d'ici la fin de la semaine. Retirez les soldats du Donjon et la dame du Donjon des personnages que vous pouvez rencontrer. Par ailleurs, annulez les événements Impôt, Visite du

légat de Fang et Livraison des Armes au Donjon s'ils n'ont pas encore eu lieu.

Rendez-vous au **Obis**.

501

Tandis que vous marchez sur le Seigneur Gataaz une sensation étrange s'empare de vous : vous n'êtes pas en train de mystifier la maître des lieux, vous êtes véritablement les sœurs Vervère !

Soudain vos paroles improvisées résonnent sous les voûtes de la chapelle comme une menace sépulcrale. Vous comprenez que la Ligue a été bénie par les Soeurs et le visage de Gataaz se décompose à votre approche. Soudain il dissimule son petit corps dans les replis de sa cape et d'un battement agile il se précipite à travers sa garde-robe.

Vous voulez vous lancer à sa poursuite mais il est trop tard. Il a disparu dans le passage secret percé dans la roche derrière l'armoire où est suspendue la collection de ses capes.

Gataaz vous a échappé mais vous l'avez mis en fuite. Cet exploit vous vaut de gagner 4 points de contrôle sur le Donjon. Si maintenant vous avez noté le mot-clé *Assaut Réussi*, allez au **520**. Sinon rendez-vous au

545.

502

Vous fronchez les sourcils et embrassez d'un geste ample toute la longueur du couloir :

« Libérez tous les détenus ! Ordre de mon Seigneur ! C'est aujourd'hui le jour de la Grâce ! »

Une clameur de joie envahit la voûte tapissée de moisissure. Affolé, le petit geôlier entreprend d'ouvrir toutes les serrures en murmurant :

« Qu'est-ce qui se passe ? Qu'est-ce que je fais ? Mais qu'est-ce qui se passe... »

Une foule bigarrée composée des créatures les plus diverses prend possession de la galerie et se rue vers l'escalier. Reconnaisants envers la Ligue certains décident de se joindre à votre groupe. Vous pouvez ajouter 4 points de Force à votre groupe dorénavant. Evidemment si vous aviez des personnages emprisonnés ils ont maintenant rejoint votre groupe. Ce geste vous fait gagner 2 points de contrôle sur les bas-quartiers. Notez le mot-clé *Alerte* et retournez au **479**.

Vous décidez d'interrompre fermement ce concert de lamentations qui vous excède.

« Regardez-moi. Vous savez qui je suis... vous ne me reconnaissez pas, tiens ? »

Une vieille glapit dans un recoin.

« C'est le 'tit Malek tiens... je le reconnais.

— C'est pas lui qu'est devenu un monstre ?

— Si... bah faut croire que ça lui a passé.

— Ca alors ! »

Vous reprenez votre harangue.

« Vous m'avez tous craché dessus lorsque j'ai été transformé par la Magie d'Inn-Râh. Vous avez préféré me rejeter quand je vous ai dit d'arrêter de tuer la terre. Mais aujourd'hui regardez-moi ! C'est la Ligue qui m'a guéri, oui. »

Les serfs de Mardoeh se taisent maintenant et leur attention vous incite à poursuivre.

« Et regardez-vous aussi, maintenant. Vous n'êtes pas devenus des monstres comme moi, non... mais vous êtes malades, faibles, croupissant dans ce cloaque en attendant que votre maître vous siffle pour une tâche

toujours plus humiliante.

Et vous dites que c'est nous qui avons volé votre terre, votre travail ? De qui vous moquez-vous ? »

Vous sentez que vous les avez enfin touchés dans votre fierté. Leurs yeux sont ranimés par l'éclat de la colère, celui que vous aviez déjà tenté de rallumer en vain il y a quelques années déjà. Rendez-vous au **527**.

504

Vous vous dirigez vers la Nef des Initiés qui est protégée par une porte taillée dans une sorte de cristal dépoli empêchant de distinguer l'intérieur. Vous empoignez le bouton argenté qui permet de l'ouvrir.

Si l'un de vos personnages est marqué du Sceau des Initiés et que la Magie Noire est active sur le Quartier des Magiciens allez au **508**.

Si l'un de vos personnages est marqué du Sceau des Initiés et que la Magie Noire est désactivée sur le Quartier des Magiciens allez au **554**.

Dans les autres cas, allez au **568**.

505

En vous approchant vous vous rendez compte qu'il

s'agit certainement d'un personnage de très haute influence que l'on porte en terre. Tous les notables du quartier des elfes sont présents, parés de leurs plus beaux chapeaux à plume et de leurs habits de brocart.

C'est lorsque leurs regards inquisiteurs se tournent unanimement vers vous que vous prenez soudain conscience de votre imprudence. Vous vous êtes invités à l'enterrement de Guedayrin ! Il est bien évident que la présence de la Ligue ici ne peut être interprétée que comme une insulte à sa mémoire.

Les plus jeunes s'avancent vers vous en portant la main à leurs épées ou leurs dagues acérées. Vous n'avez pas d'autre choix que de battre en retraite le plus vite possible devant cette menace. A la sortie du cimetière vous décidez de rentrer directement au Quartier Général de la Ligue sans vous attarder plus au quartier des elfes. Vous perdez 2 points de contrôle sur le quartier des elfes pour cet impair. Notez également que vous ne pourrez plus retourner au cimetière des elfes puis rendez-vous au **Obis**.

506

Vous vous dirigez vers la porte à lourd battant qui garde l'entrée de la tour nord-est et vous tirez la poignée en fer forgé. A votre grande surprise la porte

donne en fait sur un cagibi où sont entreposés des balais, des brosses et un seau en bois cerclé de fer.

Si vous avez noté le mot-clé *Alerte* allez au **406**. Si vous avez noté le mot-clé *Assaut Réussi* allez au **429**. Dans les autres cas rendez-vous au **435**.

507

Les créatures difformes s'agrippent aux épis de blé et commencent à les ronger tandis qu'avec le gérant vous battez des mains en vain pour tenter de les éloigner. Les paysans sont réunis autour de vous et assistent, impuissants, à ce spectacle.

Si vous avez un paysan dans votre groupe allez au **571**. Sinon rendez-vous au **440**.

508

Seul le personnage marqué du Sceau des Initiés peut pénétrer dans la nef (les autres vous attendront à la sortie du Temple). Vous êtes accueilli dans la nef par le chœur mélancolique des initiés qui s'élève à la gloire de la Traversée. Les frères sont rassemblés autour du Témoin de la Traversée qui tourne sur lui-même dans une transe extatique. Sa toge tourbillonne en même temps que lui décrivant dans l'espace les

contours d'une fleur violette.

Machinalement vous rejoignez le cercle en reprenant la litanie. Au fond de la nef trône l'ostensoir doré qui symbolise la spirale du Chaos. Il est posé sur un autel de pierre dans lequel est enchâssé un cristal noir. Cette pierre noire est réputée être une relique sacrée, un éclat du cœur de Viridan Kerithrion. Selon le Livre de la Révélation c'est elle qui donne à l'ostensoir l'Energie que le Témoin de la Traversée transporte à travers la ville lors de la Procession.

Notez que vous êtes maintenant sous l'influence de la Magie Noire.

Rendez-vous au **549**.

509

Surpris les deux cuisiniers interrompent leur débat animé et se tournent vers vous. Ils s'imaginent apparemment que vous êtes invités pour le souper. L'elfe vous fait signe d'approcher.

« Venez nous départager. Goûtez moi ce breuvage concocté par les esprits de la forêt. »

Choisissez un personnage de votre groupe pour tester le contenu des deux marmites et allez au **390**.

Pensant que le mage a complètement oublié votre présence, vos instincts prennent le dessus et vous entreprenez de tâter sous sa toge en quête de quelque ustensile aux propriétés magiques.

Malheureusement pour vous le vieux mage vagabond détecte instantanément votre manœuvre et ses yeux se réveillent, furieux. Vous avez à peine le temps d'y lire les éclairs qui jaillissent jusqu'à vous que vous voilà déjà réduit à l'état de grenouille, bondissant piteusement pour vous écarter des chevaux qui passent.

Le mage reprend sa route en grommelant des imprécations incompréhensibles. Si vous avez un compagnon en plus du pickpocket, il ramasse le petit batracien et le prend dans sa besace (s'il a de la place dedans, le grenouille compte comme un objet).

Notez donc que vous avez perdu le pickpocket comme compagnon, mais vous avez gagné une grenouille (qui n'est pas considérée toutefois comme un membre de la Ligue) ! Elle voyage comme un objet dans votre sac mais retenez qu'elle est dotée de la compétence *Nage*. Puis rendez-vous au **Obis**.

511

Gataaz claque des doigts et soudain le sol se met à vibrer sous vos pieds. Un bruit sourd et mécanique martèle les dalles de granit polies et de la pénombre vous voyez émerger la silhouette de l'immense golem de fer que Gataaz a fait forger depuis des mois.

Sa tête est une boule de fer aveugle et ses membres battent l'air dans le grincement saccadé des articulations. En voyant les doigts de Gataaz pianoter devant lui vous comprenez que c'est son énergie magique qui fait mouvoir le golem.

Deux options s'offrent à vous :

- affronter le golem dans un combat physique (573) ;
- tenter de perturber Gataaz et ses passes magiques (39) ;

512

Vous jouez des coudes parmi les badauds et tâchez de dénicher quelque ustensile qui vous serait utile. Après quelques minutes d'examen vous arrivez à la conclusion qu'il n'y a aujourd'hui pas grand chose qui vaille la peine.

Mais peut-être vous-même avez-vous en votre possession quelques objets dont vous aimeriez vous débarrasser contre des espèces sonnantes et trébuchantes ? Si c'est le cas vous pouvez étaler votre manteau sur le sol et faire affaire avec les créatures des bas-quartiers. Ici vous pouvez revendre vos objets à leur valeur (celle indiquée entre parenthèses dans le texte) mais vous n'aurez bien entendu pas la possibilité de les récupérer.

Lorsque vous aurez conclu vos affaires, vous pourrez reprendre votre chemin au **76 - Rencontres**.

513

Perplexe, vous passez votre chemin avec le sentiment intrigant que ce pauvre illuminé essaie de vous communiquer un message important. La nef des Indigents vous inspire surtout de la tristesse et vous vous demandez comment vous pourriez bien arracher ces malheureux à l'influence nocive de l'Eglise de la Traversée. Vous quittez le Temple pour vous rendre au **76 - Rencontres**

514

Vous avez encore sur vous une clé de votre ancien local. Un rapide coup d'oeil vous a permis de

constater que l'échoppe est pour l'instant fermée et vous estimez que c'est là l'occasion où jamais de vous dédommager des souffrances que vous avez subies. Vous décidez donc de rendre une visite à votre ancienne boutique.

Si vous pensez qu'il est utile de vous faire accompagner par les autres membres de votre groupe, rendez-vous au **485**.

Sinon, vous y allez seul et les autres membres de votre groupe peuvent continuer leurs achats au **108**. Notez juste qu'à l'issue de ces emplettes, que vous fassiez une rencontre ou retourniez au Quartier Général, le commerçant rejoindra le groupe en ayant dérobé un pécule de 15 Pièces d'Or (sauf si vous avez déjà ramassé ce butin auparavant).

515

En apercevant le bracelet de terre cuite à votre poignet, l'orque pousse une exclamation de surprise.

« Je vois en plus que la Ligue n'a pas de préjugés contre les orques ! Est-ce que vous pensez que je pourrais devenir l'un d'entre vous ? »

Ses yeux brillent d'un éclat enfantin et vous l'assurez que la Ligue Communale est ouverte à toutes les

créatures qui souhaitent se consacrer à la transformation de la société. Sans hésiter il vous emboîte alors le pas jusqu'au quartier des Trolls. Notez les caractéristiques de votre nouveau compagnon.

Compagnon ORQUE
CHARISME 2

FORCE 2

Armes : Epée (+1 FA)

Compétences : *Arc*

Malheureusement votre compagnon orque ne vous sera pas d'une utilité particulière en présence d'autres orques. Ces créatures sont en effet tellement habituées à être méprisées et réduites aux tâches subalternes qu'elles se sont presque convaincues de leur propre infériorité et elles préfèrent afficher en général le mépris pour leurs semblables. Il est en particulier inutile de le munir d'un bracelet du Karcel qui n'a aucun impact s'il est porté par un orque.

Rendez-vous ensuite au **56**.

516

Vous comprenez que la relique du Temple n'est autre que l'un de ces fameux cristaux noirs qui transmettent la Magie Noire à travers toute la cité. A chaque

cérémonie d'Illumination comme aujourd'hui tous les Frères sont contaminés par l'énergie du cristal. Les prêtres de la Traversée utilisent les rites pour répandre la maladie et la folie !

Cette découverte bouleversante emplit votre cœur de rage, d'autant plus que vous portez votre responsabilité dans cette folie. Vous décidez d'utiliser la larme de licorne et aussitôt que vous l'avez brandie elle s'éparpille en gouttelettes iridescentes qui flottent discrètement dans l'air avant de former une flèche argentée qui s'en va se ficher dans le cristal. Le cœur de Viridan Kerithrion foudroyé se désintègre sous les cris de frayeur des Frères de la Traversée qui se trouvent projetés à terre par la déflagration. Vous les voyez se redresser un à un en gémissant. Le Témoin de la Traversée s'approche et glisse des doigts tremblants dans le trou béant laissé par le cristal noir.

« Il est parti, se lamente-t-il. Malheur ! Malheur sur la Traversée ! »

Personne n'a remarqué que c'est vous qui êtes à l'origine de ce désastre. Aussi vous préférez profiter de la confusion pour vous éclipser et quitter le Temple. La destruction du Cristal Noir vous rapporte 3 points de contrôle sur le Quartier des Magiciens et notez que la Magie Noire n'est plus active sur ce quartier.

Vous êtes maintenant sous influence de la Magie Noire. Si vous l'étiez déjà, vous devez vous rendre en cellule de décontamination à l'hospice.

Rendez-vous ensuite au **76 - Rencontres**. Si vous n'avez plus de personnages dans votre groupe allez au **0bis**.

517

« Ah, on a des copains qui ont fait des bêtises, c'est ça ? Bon, accompagne-moi jusqu'aux geôles, on va voir ce qu'on peut faire... »

Il vous fait passer l'entrée du Donjon, puis vous tournez sur votre gauche pour pénétrer dans la tour sud-ouest où un escalier érodé descend vers les prisons de Gataaz. En passant vous humez le fumet des cuisines qui se situent non loin de là.

En bas l'orque vous fait avancer le long d'un couloir humide et ténébreux. Les prisonniers, en entendant le clapotis de vos pas dans les flaques d'eau, se précipitent sur les grilles pour y fracasser leurs gamelles, persuadés que c'est l'heure de la bouillie. Votre guide s'arrête à hauteur d'un petit homme replet assoupi sur un tabouret et le fait trébucher d'un coup de pied bien placé.

__ Ho ! Réveille-toi feignasse !

__ Qui y'a... grommelle le geôlier furieux.

__ J'ai de la compagnie ici. Il paraît qu'on retient des prisonniers par erreur.

__ Aucune idée... c'est pas moi qui décide qui on retient. Si on commence à se poser la question des erreurs on n'a pas fini...

Votre ami orque acquiesce pensivement de la tête. Vous pensez qu'il va renoncer à vous aider mais finalement il insiste :

__ Ouais mais là c'est un copain. Fais-moi une fleur. Si tu veux que je ramène encore du jambon de gobelin des marais...

__ Hum, bon, un seul, ok.

Vous voilà malheureusement forcé de choisir, si vous avez plusieurs camarades emprisonnés, lequel vous pouvez libérer immédiatement. Une fois votre choix fait, vous ajoutez immédiatement ce personnage à votre groupe en visite au Donjon (les autres restant bien sûr en prison) puis vous vous laissez accompagner par l'orque jusqu'à l'escalier qui remonte vers l'entrée du Donjon.

Si vous voulez essayer de fausser compagnie à votre guide pour explorer le Donjon, allez au **378**, sinon

vous prenez le chemin de la sortie et allez au **76 - Rencontres** .

518

Au fur et à mesure que vous décrivez l'historique de la reconstitution de la Ligue et ses projets, vous sentez la face visqueuse de votre auditeur qui s'anime, ses tentacules grouillant nerveusement. Il finit par vous interrompre, excité :

« Voilà un projet pour moi. Vraiment ! Je m'esquinte tous les jours à vendre des babioles et des services pour même pas un merci. Vous ne pouvez pas savoir comme un client peut-être méprisant ! Surtout les elfes... c'est pas que je les aime pas, hein, mais ils ont cette façon de vous regarder... hein...

Et tout ça pour quoi ? Quelques pièces à la fin de la journée que je vais vite avaler ou boire parce que je ne sais pas quoi faire d'autre des mes soirées... et puis j'en ai par-dessus les tentacules de ce quartier !

Alors si vous permettez je vous suis ! »

Il disparaît aussi sec dans l'arrière-boutique pour emballer ses affaires. Notez les caractéristiques de votre nouveau compagnon :

Compagnon HOMME-POULPE

FORCE 3

CHARISME 1

Compétences : *Nage, Epée* ;

En partant votre compagnon se munit de 10 P.O., d'une lanterne (3 P.O.) et d'une corde (2 P.O.) qui pourront vous être utiles. Cette nouvelle adhésion à la Ligue vous fait gagner 1 point de contrôle sur le quartier des Commerçants.

Vous n'avez plus le temps de poursuivre vos achats, aussi rendez-vous directement au **76 - Rencontres**.

519

Vous abordez le Magicien, absorbé dans ses pensées, et à l'évocation de la Ligue Communale son visage s'anime quelque peu. Il vous demande des nouvelles de vos progrès et vous lui faites un rapide compte-rendu des actions menées par la Ligue.

Lui-même est toujours à la recherche d'un champion susceptible de l'accompagner à la Yaz Cup, mais il semble quelque peu désabusé. Si le charisme de votre groupe ajouté aux points de contrôle sur le quartier des Magiciens est au moins égal à 4, allez au **87**, sinon rendez-vous au **495**.

520

Vous avez donc maintenant pris le contrôle total du Donjon et Gataaz ne sera bientôt plus qu'un mauvais souvenir, du moins l'espérez vous.

La Ligue, auréolée de sa victoire, doit maintenant commencer à rendre le pouvoir au peuple de New Coven. Vous avez encore certainement bien des gens à convaincre du bien-fondé de vos actions.

Pour commencer la Ligue proposera l'établissement d'un Comité Citoyen, tiré au sort parmi les habitants des différents quartiers de la Cité. Ce Comité aura pour principale prérogative de prendre en charge la gestion du Donjon et de préparer des assemblées du peuple destinées à recueillir les doléances de toutes les créatures qui peuplent les rues de New Coven et des hameaux avoisinant.

Votre semaine n'est donc pas terminée et vous avez bien mérité un peu de repos. Il est trop tard pour effectuer des rencontres, rendez-vous au **Obis**.

521

Vous allez vous asseoir sur un banc, protégé par l'ombre frêle d'un arbuste et vous contemplez le bassin. C'est une pièce de stuc circulaire au centre de

laquelle une statue à tête de poisson crache un jet d'eau paresseux.

Un éclat argenté attire votre regard et vous vous approchez du bassin pour examiner l'eau. Le fond en est parsemé de pièces d'or et d'argent. Il s'agit sans aucun doute d'une fontaine à vœu.

Est-ce que vous souhaitez lancer une pièce d'or pour y formuler un vœu (**441**), si vous ne l'avez pas déjà fait), récupérer quelques pièces au fond de l'eau (**589**), ou tout simplement quitter le cimetière après vous y être reposé (**76 - Rencontres**)?

522

Rien ne paraît devoir vous retenir ici, aussi vous plongez dans la première ruelle que vous rencontrez sur votre droite. Vous butez immédiatement contre le torse nu et frisé d'un butor qui vous fixe en ricanant. Il manipule un couteau effilé dont la pointe scintille au creux de son ongle.

Vous comprenez que les palabres ne sont d'aucune utilité et vous vous préparez au combat.

COUPE-JARRET FORCE 3

Si vous êtes vainqueur de ce combat, allez au **567**. Sinon vous retrouverez bientôt vos personnages à

l'hospice, délestés de tous leurs objets, repas et argent compris, et vous vous rendez au **Obis**.

523

Les deux cuisiniers, un orque et un elfe, se tournent immédiatement vers vous lorsqu'ils vous entendent approcher. L'orque est équipé d'un hachoir large comme sa cuisse et l'elfe d'un long couteau à désosser. Ils avancent vers vous menaçants, avec l'intention flagrante de vous faire bouillir au fond de leurs marmites.

CUISINIERS FORCE 7

Si vous êtes vainqueur de ce combat ou si vous avez des personnages qui possèdent des bottes d'esquive vous pouvez choisir de quitter les cuisines en empruntant la tour nord-ouest (**537**) ou la tour nord-est (**506**). Les personnages vaincus sont emprisonnés et s'il ne vous reste plus de personnage libre vous retournez au **Obis**.

524

Le vieil elfe examine votre sceau et vous fait signe d'attendre un instant. Il empoigne alors une petite cloche en cuivre qu'il fait sonner trois fois. Aussitôt

un groupe de gardes surgit du hall et vous accule dans l'entrée. Apparemment votre usurpation a été découverte et il est inutile maintenant de résister. Tout votre groupe est emmené dans les geôles de Gataaz. Rendez-vous au **Obis**.

525

Parmi les herbes cultivées sous la serre, vous reconnaissez une plante aux feuilles duveteuses qui est réputée pour ses bienfaits énergisants. Vous pouvez emporter jusqu'à 2 doses de cette plante (chaque dose compte pour un objet). Si vous mâchonnez une dose de cette herbe le matin votre personnage verra sa force augmentée d'1 point pour toute la journée.

Après avoir effectué votre précieuse récolte vous quittez l'université (**76 - Rencontres**).

526

Lorsque vous arrivez aux abords du Donjon, la foule s'est déjà dispersée et vous maîtrisez difficilement Kemlon au moment où vous atteignez le poste de garde.

Vous réclamez aussitôt la récompense et le garde en faction vous répond d'un air goguenard de

l'accompagner jusqu'aux geôles avec le prévenu. Il fait signe à un collègue de se joindre à l'escorte et vous franchissez la porte du Donjon puis empruntez un escalier glissant sur votre gauche qui plonge jusqu'aux cachots de Gataaz.

L'un des gardes donne un coup de talon au geôlier qui est vauté dans une flaque de vin et le force à ouvrir la porte. Vous l'aidez à pousser Kemlon dans la cellule bondée quand soudain, emporté par votre élan, vous vous retrouvez vous-même propulsé à l'intérieur. Incrédule vous voyez le garde refermer la grille en partant d'un rire sardonique :

« Incroyable ! C'est ça la Ligue alors... vous pensiez vraiment ramasser 40 pièces d'or comme ça ? Faut vraiment nous prendre pour des niais.

J'en connais un qui appréciera la compagnie en tous cas. »

Il adresse un clin d'oeil à Kemlon qui fait craquer les os de ses mains en vous fixant de son regard noir.

« Profites-en Kemlon, demain à l'aube on te passe les chaînes et on t'envoie à Fang. »

Vous perdez 2 points de contrôle sur les bas-quartiers et tous les personnages de votre groupe sont emprisonnés. Retournez au **Obis**.

Vous sentez maintenant que vos auditeurs ont recouvré leur énergie, alimentée maintenant par leur colère. Certains se dressent sur leur séant et appellent les autres à se bouger.

— Mardoch il est là-bas, tout douillet dans son fauteuil. Il attend de nous appeler pour ses corvées comme il dit... ben on va aller au devant de lui cette fois !

Les hommes et les femmes empoignent des faucilles et des gourdins puis allument des torches pour s'éclairer dans la nuit tombante. La troupe traverse ensuite les champs à la lumière rougeoyante des flammes en entonnant un chant de révolte :

« *Baron, Baron ! Nous voilà !*

Baron tête de notre bâton.

Notre force ne s'éteint pas,

Le chemin est encore long ! »

Arrivés en vue de la propriété les molosses vous menacent de leurs dents acérées mais les fourches des révoltés les tiennent en respect et vous continuez votre progression jusqu'à l'entrée. Un goblin en livrée de valet s'enfuit à votre approche.

A la porte de la grande maison en bois les profile soudain la stature du contremaître. Il s'agit d'un orque à la musculature imposante qui fait claquer la lanière d'un fouet sur les lattes du perron en bois.

— Lâches ! Si vous voulez vous attaquer au Maître, il faudra d'abord que vous me passiez sur le corps. Mais vous n'aurez pas le courage, n'est-ce pas ?

Il s'avance, le gueule et les babines tendues en signe de défi vers les serfs dont vous sentez la résolution vaciller. Certains reculent déjà prudemment. Il va vous falloir prendre les choses en main. Si vous avez noté le mot-clé *Entrevue* et que la Magie Noire est active chez les paysans, rendez-vous au **54**. Sinon il va vous falloir affronter ce garde-chiourme au **484**.

528

Les bruits que vous entendez sont des éclats de rire et le choc des cuillers dans les gamelles des convives. Vous entrouvrez prudemment les pans du rideau de velours et découvrez une tablée conversant à la lumière des candélabres.

Vous reconnaissez Gataaz à la calotte triangulaire qui orne son front. Son visage rond et blafard est noyé dans une large cape d'où émerge seulement une petite main qui touille nerveusement le potage dans sa

soupière. A sa droite se tient le légat de Fang qui le dépasse de deux têtes. Drapé de son manteau d'hermine l'elfe noir pince lentement sa fine moustache entre le pouce et l'index. Il écoute le maître du Donjon lui exposer l'évolution de la situation dans le secteur de New Coven. Puis Gataaz se tourne à sa gauche vers le prévôt Guedayrin pour lui demander un bilan des rentrées financières. Les cinq autres convives sont des officiers de l'Empire, reconnaissables aux ailes de chauve-souris qui ornent les côtés de leurs casques. Engoncés dans leurs plastrons ils avalent bruyamment leur soupe.

Le légat essuie sa barbiche et reprend la parole à l'issue du compte-rendu de Guedayrin.

« Nous sommes toujours satisfaits de notre association, bien sûr, seigneur Gataaz. La production de blé est excellente, les Forges donnent à plein. Le Temple de la Traversée est un des joyaux de l'Empire et vous connaissez les liens historiques qui nous unissent à l'Eglise de la Traversée. J'aurais bien voulu rencontrer l'archiprêtre mais ce sera pour une autre fois, je dois quitter la ville demain à l'aube...

Cependant... »

Il marque un silence qui se prolonge pesamment. Un orque apparaît à l'angle sud-est, portant un pichet de

vin, et s'approche prudemment de la table de réception.

« Cependant je suis porteur d'un message de l'Empire. Nous avons noté que dans votre secteur depuis quelques mois les exactions perpétrées par la Guilde des Voleurs se multipliaient. Cette situation pèse sur le climat de confiance et les affaires, bien sûr...

Les notables de Fang sont très inquiets, ils ont le sentiment que vous n'avez pas pris la pleine mesure de la situation. On parle d'incompétence, certaines mauvaises langues évoquent même de la complaisance... »

Le visage de Gataaz blêmit au delà de ce qui paraît humainement possible.

« Eminence, vous savez très bien que nous faisons ce que nous pouvons ! Kemlon et ses hommes nous narguent mais ce gremlin affectionne tellement la provocation qu'il finira par tomber entre nos mains, vous en avez ma parole... »

Le légat claque des doigts et appelle l'un des ses officiers qui se lève en portant une pile de parchemins.

« Commandant, apportez-moi les affiches. Passez m'en une, oui, voilà... »

Le légat brandit l'un des papiers où le portrait d'un homme est tracé dans une encre qui rougeoit comme un tison.

« Voyez, mon cher Gataaz, l'Empire a fait imprimer pour vous ces affiches. Cette encre de feu est terriblement à la mode à Fang, c'est une de nos techniques de Magie Noire les plus raffinées.

Nos informateurs ont appris que Kemlon avait rasé sa tignasse rousse et qu'il était maintenant tondu comme un moine, le portrait est le plus fidèle que l'on puisse faire de lui aujourd'hui. Vous n'avez plus qu'à plaquer ces affiches dans toute la région, la récompense de 40 Pièces d'Or promise par l'Empire devrait faire le reste. Dès que vous aurez mis la main sur ce bandit vous l'expédiez à Fang. »

Gataaz incline la tête en signe d'acquiescement puis demande à l'orque de mettre les affiches en lieu sûr. Notez le mot-clé *Affiche*. Guedayrin étouffe un rot discret au revers de sa manche et demande la permission de se retirer dans son bureau. Gataaz le congédie d'un signe agacé de la main et il quitte la salle par la tour sud-ouest.

Pendant ce temps, l'orque fait le tour de la table, la pile de parchemins entre les bras, mais il trébuche sur le pied d'une chaise et les avis de recherche

s'éparpillent sur le carrelage. L'une d'elles plane doucement sous le rideau et vient mourir à vos pieds. L'orque confus ramasse précipitamment ses documents sous les invectives du Seigneur au cœur de pierre. Il n'a pas remarqué l'affiche manquante et si vous le souhaitez vous pouvez vous en emparer (elle compte pour un objet). Toutefois les lettres de feu imprimées à la Magie Noire vous exposeront à la Magie Noire et vous serez dorénavant sous influence.

Maintenant vous devez décider si vous comptez faire irruption dans la salle de réception pour défier les représentants de l'Empire (425) ou repartir par le couloir en montant dans la tour nord-est (566) ou nord-ouest (473).

529

L'elfe vous trouve visiblement sympathique et engage la conversation en vous demandant ce que vous faites dans le quartier. Vous sautez sur l'occasion pour lui décrire les activités de la Ligue à New Coven et il vous écoute avec attention en bourrant une petite pipe en céramique qu'il a tirée d'une poche. L'odeur de l'herbe brûlée vous picote agréablement les narines et il vous propose d'en tirer une bouffée tandis qu'il s'occupe d'un client.

L'esprit allégé vous continuez votre conversation en vous asseyant sur la charrette et lorsque vous voyez l'obscurité tomber sur la cité vous avez réussi à convaincre l'elfe de vous accompagner au Quartier Général et de rejoindre la Ligue.

Notez les caractéristiques de votre nouveau compagnon. Si vous avez utilisé un sortilège de contrôle, n'oubliez pas que l'elfe n'est pas membre de la Ligue et retirez 1 point de contrôle sur le quartier où vous vous trouvez.

Compagnon ELFE SYLVAIN
CHARISME 4

FORCE 2

Compétences : *lecture, arc, épée*

L'Elfe ne possède aucune arme sur lui. En revanche il possède 6 Pièces d'Or et une gourde d'hypocras (3 P.O.) qui lui reste à la fin de la journée. Ce nouveau compagnon vous fait gagner 1 point de contrôle sur le quartier des elfes. Retournez maintenant au **Obis**.

530

Vous vous précipitez à travers le hall en jetant des regards inquiets dans votre dos. Comme vous le présumiez, l'elfe est trop âgé pour se lancer à votre poursuite, aussi vous choisissez de ralentir le pas et de vous fondre parmi les étudiants qui déambulent dans

les couloir le long du cloître. Vous repérez une porte en fer qui donne derrière le bâtiment et qui vous intrigue. Est-ce que vous souhaitez l'ouvrir pour explorer ce qui se passe derrière (454) ou souffler un instant dans le cloître avant de monter à la bibliothèque (190)

531

Vous parvenez à une gigantesque construction faite de piquets de bois plantés dans le sol surmontés d'un toit de chaume posé à la hâte et à peine étanche. Il s'agit du baraquement collectif du « baron » Mardoch, l'un des plus riches métayers à l'est de New Coven.

Vous pénétrez à l'intérieur et découvrez un spectacle pitoyable. Des êtres à demi-hagards, probablement rongés par la Magie Noire sont pour la plupart allongés sur leur paille ou en train de gratter au fond de leur écuelle en bois pour y arracher quelques morceaux séchés de mélasse. Ils attendent encore quelques semaines en espérant pouvoir participer à la récolte, le seul travail pour lequel Mardoch a encore besoin de main d'oeuvre. Pour le reste il les emploie quasi-gratuitement à entretenir sa propriété dont on dit que la magnificence commence à égaler celle de bien des seigneurs. Il prend soin tout de même de bien marquer son allégeance à Gataaz et de ne pas lui

porter ombrage.

L'atmosphère est pour le moins pesante et vous sentez que les regards qui vous dévisagent sont imprégnés de méfiance.

Si la Magie Noire n'est pas active chez les paysans, allez tout de suite au **415**.

Dans les autres cas, si le charisme de votre groupe ajouté à votre contrôle chez les paysans est au moins égal à 6, allez au **449**; sinon allez au **541**.

532

La porte donne sur un escalier en spirale qui monte dans le Donjon. Vous gravissez rapidement les marches jusqu'au premier étage et une nouvelle porte. Voulez-vous ouvrir cette porte (**477**) ou continuer à suivre l'escalier (**559**) ?

533

Vous vous mettez en travers de la route et retenez la bride du cheval.

— Vieux grigou ! Tu t'en vas voler tout le travail et mettre les copines sur la paille. Mais c'est fini tout ça. Cette charrette appartient à la Ligue Communale, mon gars. Et elle s'en va livrer les bas-quartiers, foi de

puisatière !

Le vieux Galynk ricane en toussant, découvrant son sourire clairsemé. Si la force de votre groupe est au moins égale à 2, allez au **437**. Sinon rendez-vous au **395**.

534

Vous apercevez une silhouette massive en train de jauger une collection de perles de Takio sur un étal voisin. Son crâne rasé et sa nuque de taureau vous évoquent quelque chose sans que vous puissiez d'abord identifier quoi. Puis le portrait apparu sur l'affiche brandie par le légat de Fang vous revient à l'esprit et vous reconnaissez Kemlon, le chef de la Guilde des Voleurs.

Que souhaitez-vous faire ?

Tenter de l'appréhender (**376**) ?

Aller le prévenir que les soldats de Gataaz le recherchent activement et qu'il est en danger (**418**) ?

Ne pas vous occuper de lui et voir si vous pouvez faire quelques emplettes au marché (**430**).

— Laisse-moi donc marmonne Kemlon, tu crois donc que je ne sais pas que l'Empire me cherche ?

Il s'apprête à filer mais vous le retenez en lui faisant entrevoir l'avis de recherche glissé sous votre pourpoint, luisant de l'éclat des lettres de feu. Vous voyez aussitôt qu'il est intrigué.

— Je voudrais quand même te montrer ça. Mais il vaut mieux aller à l'écart.

Kemlon vous suit dans une ruelle moins fréquentée et vous déroulez l'affiche devant ses yeux incrédules.

— Comment diable savent-ils que je me suis tondu le caillou ? Décidément les informateurs de l'Empire sont partout... merci de l'information, en tous cas, je pensais être en sécurité.

Il soupire. Puis reprend un air méfiant.

— Mais dis-moi qui es-tu donc ? Quel intérêt à m'aider ?

Vous lui exposez les objectifs de la Ligue, le projet d'établir une société plus juste à New Coven et même au-delà.

— Hum, une société juste... c'est bien joli tout ça, mais est-ce qu'il y a de la place pour Kemlon et ses

amis dans une société comme ça ?

__ Chacun s'y fait sa place, nous avons pas mal de camarades déjà. Il faut juste se faire à l'idée qu'il n'y aura plus rien à voler puisque tout sera à nous ! Mais je sais que toi et les tiens êtes plein de ressources... et vous serez très utiles dans notre combat.

__ Tu as sans doute raison, ... à vrai dire j'ai déjà réfléchi à ça, les temps changent et l'avenir de la Guilde n'est pas aussi rose que l'état de ma bourse le laisse supposer. J'ai l'impression que pour nous le choix c'est ton truc là, la Ligue, ou alors une bataille perdue d'avance contre Gataaz et l'Empire.

Il pousse un soupir nostalgique puis se reprend.

__ En tous cas passe voir le Quartier Général de la Guilde. On est au 22 de la Rue des Guenilles. Tu leur montres ça de ma part et ils t'aideront.

Il extrait d'une poche de sa bourse un éclat de rubis gravé des trois griffes, le symbole de la Guilde. Lorsque vous vous trouverez Rue des Guenilles ajoutez 22 au numéro où vous serez alors pour vous rendre au Quartier Général de la Guilde (seulement si vous êtes muni de l'éclat de rubis). Ajoutez 1 point à votre contrôle sur les bas-quartiers.

Sans même prendre le temps de vous saluer, Kemlon se faufile entre deux passants et disparaît aussitôt,

avalé par les rues de New Coven. Rendez-vous au **76 - Rencontres**.

536

Vous parcourez les rayons de la bibliothèque au hasard et vous sortez des ouvrages que vous compulsez en regardant les gravures et les enluminures. Rien de tout cela ne vous apprend quoi que ce soit et vous sentez rapidement le regard ironique de la jeune bibliothécaire transpercer votre dos.

Aussi vous décidez de replacer les livres en soupirant et vous reprenez le chemin de la sortie. Cet épisode vous coûte 1 point de contrôle sur le quartier des elfes. Rendez-vous au **76 - Rencontres**.

537

L'escalier en colimaçon mène à une arcade qui donne sur un couloir aveugle éclairé par deux torches fixées au mur de gauche. En vis à vis à l'autre bout du couloir une arcade similaire plonge dans la pénombre de la tour nord-est. Au mur de droite deux piliers en marbre encadrent une tenture de velours rouge.

Si c'est aujourd'hui le jour de la visite du légat de

Fang rendez-vous au **396**. Sinon allez au **393**.

538

Le métayer vous entraîne dans un salon magnifiquement décoré et vous invite à prendre place sur une chaise en rotin. Il demande ensuite à un jeune laquais, posté en silence dans un coin, de venir vous verser une infusion d'herbes de la forêt.

« C'est excellent pour la santé. Je ne bois que ça, vous savez. »

Il s'assoit lui-même en face de vous en sirotant son breuvage.

« Le prévôt Guedayrin m'a parlé de vos projets, comme vous vous en doutez. Et je dois dire que la Ligue m'intéresse beaucoup, même si vous ne serez pas surpris d'apprendre que je ne partage pas tous vos idéaux. »

Il fait claquer sa langue contre son palais avec satisfaction.

« Gataaz est d'une génération révolue, celle du monopole de la Magie Noire et de son utilisation à des fins despotiques. Mais nous ne sommes plus en économie de guerre et la misère de la population prive les citoyens entreprenants comme moi de débouchés

vertigineux. On peut presque tout faire en rendant la Magie Noire accessible à tous, savez-vous ? Vous serez sensible certainement à l'amélioration des conditions de vie de nos citoyens. »

Vous gardez un silence réservé.

« Notre point commun c'est que nous avons besoin de faire chuter Gataaz. Sincèrement vous êtes mieux placé que moi pour le faire. »

Il rit de sa propre plaisanterie et enchaîne.

« Je vous propose de vous livrer de la nourriture en quantité suffisante pour vos besoins. Je promets aussi de payer un salaire de 2 pièces d'or par semaine à mes serfs. En échange vous vous engagez à épargner mon domaine. Et quand vous aurez vaincu Gataaz je vous exposerai mes grands projets pour la cité. Qu'est-ce que vous en dites ? »

Voulez-vous accepter ce marché (469) ou attaquer Mardoeh (582)?

539

Guedayrin congédie les gardes avec un geste d'apaisement et il vous invite à rester avec lui.

« Les camarades de la Ligue. Quel plaisir de vous retrouver... Alors, il semblerait que vous ayez atteint

vos objectifs, n'est-ce pas ? »

Ses doigts filiformes tapotent gaiement sur les nervures du bureau en chêne. Vous vous abstenez de répondre.

« Je n'ai pas de raison de vous retenir au Donjon. A vrai dire une lutte contre la Ligue ne m'intéresse pas. Je pense que pour l'instant nous avons plus matière à coopérer qu'à nous affronter. Pour l'instant... »

Il insiste sur les deux derniers mots. Puis il vous adresse un sourire à la fois froid et amical avant de rappeler deux gardes pour vous escorter jusqu'à l'entrée du Donjon. Guedayrin sait bien que les gardes ne manqueront pas de faire la publicité de votre arrangement. Cela vous coûte 1 point de contrôle sur les bas-quartiers mais vous fait gagner 1 point de contrôle sur le quartier des elfes. Vous retournez au Quartier Général (56).

540

Vous essayez plusieurs clés et vous finissez effectivement par déclencher la serrure. Vous poussez doucement la porte et posez vos pieds sur une peau de mouton moelleuse. Elle fait office de descente pour un large lit à baldaquin surmonté d'un dais couleur ocre. Cette chambre n'est pas celle d'une femme et

paraît trop exigüe pour être celle de Gataaz. Vous en déduisez que c'est probablement l'appartement privé du prévôt Guedayrin.

Si vous avez noté le mot-clé *Alerte*, rendez-vous immédiatement au **421**.

Sinon, si vous n'avez pas noté le mot-clé *Fouille*, vous pouvez choisir de fouiller discrètement la chambre (**472**).

Dans les autres cas vous vous contenterez de la traverser pour écarter le rideau qui la sépare de la pièce voisine (**558**).

541

Vous essayez d'engager la conversation avec un petit bonhomme en haillons qui baille ostensiblement en vous entendant débiter vos phrases trop abstraites sur l'exploitation de la classe paysanne et la nécessité de la lutte pour renverser l'ordre social. Rendez-vous au **460**.

542

Vous avancez vers Gataaz en claudiquant, vos deux têtes déclamant en canon la tirade que vous avez imaginée :

« Gataaz, nous sommes venues pour toi...

__ Nous sommes venues parce que tu es perdu !

__ Nous allons soigner ton âme et ton corps...

__ Tu n'es plus perdu...

__ Non, tu n'es plus perdu ! »

Si vous avez noté le mot-clé *Soeurs* rendez-vous au **501**, sinon allez au **445**.

543

Malheureusement vous avez présumé de vos forces dans ce combat magique. Gataaz pousse un sinistre hurlement de victoire en vous voyant terrassé par ses pouvoirs.

Si vous n'avez pas noté le mot-clé *Assaut Réussi*, tout votre groupe est traîné dans les cachots du Donjon. Il va vous être très difficile d'échapper au sort que le despote vous réserve. Si vous n'aviez pas déjà noté le mot-clé *Alerte*, notez le maintenant.

Si vous avez noté le mot-clé *Assaut Réussi*, Gataaz profite de sa victoire pour prendre la fuite et la population vous évacue vers l'hospice des sœurs Vervère.

Rendez-vous au **0bis**.

544

Le gérant a la mine sombre.

— Je vous préviens, nous avons des difficultés... depuis que la Magie Noire a été désactivée nous sommes victimes d'attaques de rhinoptères. Les récoltes risquent d'être catastrophiques. Qui plus est mes camarades sont assez remontés contre la Ligue.

Alors qu'il vous emmène visiter les champs, vous percevez le vrombissement des ailes des insectes. Un nuage de rhinoptères approche et le gérant pousse un soupir blasé à côté de vous.

Si vous avez un appeau à Sylvires, allez au **467**. Sinon rendez-vous au **507**.

545

Si Guedayrin est mort, allez au **500**. Sinon, rendez-vous au **451**.

546

Vous obliquez le long d'une ruelle qui vous ramène droit vers l'artère principale. Pas mécontent d'être sorti de ce secteur, vous décidez de la suivre. Rendez-vous au **300**.

547

Si la Dame du Donjon (ou un changeur de forme) fait partie de votre groupe vous pouvez aller au **375**.

Si un garde du Donjon (ou un changeur de forme) fait partie de votre groupe vous pouvez aller au **422**.

Sinon rendez-vous au **384**.

548

Vous parvenez à arracher momentanément le Troll à sa besogne :

__ Dis-moi, ça a l'air pénible comme travail...

__ Non, c'est le bonheur... de toutes façons c'est notre lot, à nous les Trolls, non ? Et puis on se fait des amis des fois.

Il part dans un ricanement incompréhensible.

__ Vous êtes de la Ligue, hein ? Ca devrait vous intéresser alors ma petite histoire...

Ses yeux brillants laissent entendre toutefois que l'histoire n'est pas gratuite. Si vous êtes prêt à déboursier 2 Pièces d'Or pour délier sa langue, allez au **580**. Sinon, prenez congé de lui et allez au **76 - Rencontres**.

549

Les vibrations de votre chant font frémir l'autel et l'ostensoir qui brûle d'un éclat solaire. Pour finir un éclair aveuglant emplit la nef, alors que le Témoin de la Traversée s'effondre sur le sol, pantelant. Vous portez les mains à votre front tandis que vos yeux essaient de se réaccoutumer à la lueur des bougeoirs. Vous venez d'être imprégné de l'Esprit de la Traversée et comme à chaque fois vos sensations sont embrouillées. Tout comme vous les autres Frères titubent en frottant leurs yeux douloureux. Lentement le Témoin de la Traversée se relève, un sourire ravi toujours imprimé sur son visage. Il murmure « Merci mes Frères, merci ! »

Vous gagnez 2 points de CHARISME. Après quelques minutes d'un repos silencieux, vous quittez la nef des Initiés en saluant les Frères. Rendez-vous au **76 - Rencontres**.

550

Vous vous dirigez vers la nef des Indigents, une longue pièce sombre imprégnée d'une odeur forte de sueur et de crasse. Elle est occupée par tout ce que la cité peut produire d'êtres déracinés et tourmentés. Les prêtres de la Traversée les recueillent, parfois

sous la contrainte, les hébergent et les nourrissent en les destinant à devenir des adeptes de leur religion.

Si vous comptez un commerçant parmi les membres de la Ligue, allez immédiatement au **584**, sinon continuez à lire.

Ils sont assis sur leurs paillasses en train de mâchonner des quignons de pain et vous dévisagent, les yeux méfiants, tandis que vous avancez entre leurs rangs. L'un d'eux, debout, tend un doigt tremblant vers la minable lucarne par laquelle filtre le résidu de lumière qui éclaire leur dortoir. Il crie comme s'il voulait vous prendre à témoin :

« Le soleil ! Un rayon, seigneur ! Regardez ce rayon, c'est une bénédiction. Il vient pour me sauver. »

Ses joues rubicondes sont inondées de sueur comme son front où sont collées les mèches de ses cheveux. Si vous avez sur vous un os de Snattacat et que vous désirez l'utiliser, allez au **498**. Sinon rendez-vous au **513**.

551

Vous vous apprêtez à attaquer les deux gardes mais dans votre dos une autre patrouille surgit de l'escalier que vous venez d'emprunter. Pris à revers vous n'avez

d'autre choix que de vous constituer prisonniers et d'être descendus aux cachots du Donjon. Rendez-vous au **Obis**.

552

Kemlon vous envoie valser d'un revers de la main sous le regard terrifié des badauds qui n'osent pas s'interposer. Il fait rapidement du regard le tour de la place puis se précipite dans une ruelle en louvoyant entre les étals et il s'est bientôt fondu dans la ville.

Votre personnage le plus faible est envoyé à l'hospice et vous perdez 1 point de contrôle sur les Bas-Quartiers. La mine déconfite vous décidez de ne pas vous attarder par ici et retournez au **Obis**.

553

Le propriétaire du bazar est un humanoïde étrange à face de poulpe que la rumeur présente comme le descendant d'une ancienne expérience de marrangha. D'autres racontars font de lui un pirate rescapé d'une malédiction tentant de racheter sa forme humaine à l'aide de son commerce.

Quoiqu'il en soit les épais tentacules qui noient son visage agrippent avec dextérité les objets qui composent l'amas hétéroclite de marchandises qu'il

met à votre disposition.

Vous en remarquez seulement deux qui pourraient vous être réellement utiles :

- une corde pour 3 P.O. ;
- une lanterne pour 3 P.O. ;

En plus de ce fourre-tout le céphalopode propose quelques services complémentaire pour émliorer ses affaires.

- serrurerie : si vous avez un jeu de clés auquel vous tenez particulièrement, l'homme-poulpe peut vous en fabriquer des doubles pour 5 P.O. l'exemplaire ;
- rémoulage : si vous êtes en possession d'une arme à aiguiser, il peut le faire pour 1 P.O. ;

Si vous souhaitez engager la conversation avec le commerçant pour tenter de le gagner à votre cause, rendez-vous au **490**. Sinon retournez au **108** pour y compléter vos emplettes.

554

Lorsque vous franchissez le seuil vous êtes frappé par l'agitation qui règne parmi les Initiés. L'un d'eux vous agrippe par la manche en désignant l'ostensoir doré

qui trône au fond de la nef sur l'autel de pierre.

« Mon frère ! La spirale de la Traversée est désactivée. C'est une catastrophe... il faut absolument éviter que les fidèles ne l'apprennent... »

A ce moment il est interrompu par le Témoin de la Traversée qui demande à tous les Initiés de se taire. Il se dresse dans sa longue toge violette et lève les bras au ciel.

« Mes Frères ! La période est difficile et la Traversée nous met à l'épreuve. Je vous demande de garder votre calme et de quitter la Nef des Initiés pour aujourd'hui. J'ai besoin de calme pour entrer en contact avec l'Esprit de la Traversée et pouvoir interpréter son message. Gardez la foi, l'Esprit pense à nous à travers cette épreuve... »

Vous suivez les autres frères Initiés et quittez la nef silencieusement. Vous décidez ensuite de mettre fin à votre visite au Temple. Rendez-vous au **76 - Rencontres.**

555

Alors que la tradition des elfes sylvains voulait qu'on brûle leur corps pour répandre les cendres au pied de l'arbre de Galana, les elfes exilés dans les cités ont

reproduit les coutumes humaines d'inhumation.

Des pierres tombales les plus simples jusqu'aux caveaux familiaux, les elfes de New Coven réservent très tôt une place au cimetière des elfes.

Vous déambulez le long des tombes qui sont constamment entretenues et ont été pour la plupart fraîchement fleuries. Un groupe d'elfes est en ce moment même en train de se recueillir autour d'un trou alors que quatre nains portent un cercueil sur leurs épaules. Plus loin, un jardin circulaire découpé entre les tombes vous invite à prendre place sur ses bancs de pierre disposés autour d'un bassin.

Voulez-vous aller rendre un hommage au défunt que l'on est en train d'enterrer (**486**) ou préférez-vous aller vous asseoir sur les bancs (**521**)?

556

Vous avalez les marches deux à deux et vous arrivez à la hauteur d'une arcade qui donne sur un long couloir. L'escalier quant à lui continue d'enrouler sa spirale au-dessus de votre tête.

Souhaitez vous explorer le couloir (**380**) ou continuer votre progression dans la tour (**576**) ?

557

Vous retrouvez ici les insurgés qui avaient grimpé aux créneaux et qui vous accueillent chaleureusement. Ils sont en train de déblayer les corps des gardes victimes de l'assaut qui encombrent le passage. Les survivants ont déjà déposé les armes et la situation semble parfaitement en main.

Vous pouvez profiter de ce ménage pour récupérer des épées des gardes du Donjon. Elles sont dopées à la Magie Noire et ajoutent 1 point de Force d'Attaque à votre personnage si la Magie Noire est active et 2 si elle est inactive. Rendez-vous ensuite au **520**.

558

Si vous avez noté le mot-clé *Assaut Réussi* , allez au **465**. Sinon rendez-vous au **414**.

559

Vous choisissez de continuer votre progression dans l'escalier en colimaçon qui s'assombrit progressivement. Vous avez le net sentiment que votre ascension est plus longue que ce que vous escomptiez mais il est trop tard maintenant pour faire marche

arrière. Rendez-vous au **576**.

560

Vous fracassez un vitrail et accrochez le grappin au parapet de pierre. Vous vous laissez ensuite glisser le long de la corde juste à temps pour échapper à vos poursuivants. Une fois en bas vous détalez à travers les ruelles de la cité. Notez que vous avez perdu la corde et le grappin.

Epuisé par votre incursion dans le Donjon, vous décidez de rentrer au Quartier Général pour vous y reposer. Rendez-vous au **56**.

561

Après avoir jeté un rapide coup d'oeil autour de vous, vous plongez votre bras dans le bassin jusqu'au fond pour y attraper des pièces d'or. Malheureusement vous n'avez pas été assez vigilants. Un vigile nain en pourpoint noir était caché par une pierre tombale. Il a repéré votre larcin et il vous couvre d'injures, attirant l'attention des elfes endeuillés qui étaient en train de se recueillir.

Vous décidez de détaler avant que la situation ne s'envenime. Vous perdez 1 point de contrôle sur le quartier des elfes mais vous avez réussi à ramasser 4

pièces d'or. Rendez-vous maintenant au **76** -
Rencontres.

562

La salle de réception est éclairée par deux candélabres en argent disposés sur la longue table du côté des couverts qui n'attendent plus que les occupants du Donjon. Si vous avez noté le mot-clé *Alerte*, allez au **402**, sinon rendez-vous au **37**.

563

Lorsque vous approchez de la Fosse l'odeur devient difficilement supportable. Vous évitez de risquer un regard vers l'amoncellement de corps en décomposition, de peur de défaillir.

Le Troll fossoyeur vous tourne le dos et à chaque pelletée de terre qu'il envoie dans le trou vous l'entendez répéter comme une comptine :

« Boulot de Troll... Troll de boulot... Boulot de Troll...
Troll de boulot... »

Si le charisme de votre groupe ajouté à votre contrôle sur le quartier des Trolls est au moins égal à 6 rendez-vous au **548**, sinon allez au **34**.

Désormais le Puits aux Illusions n'émet plus les gaz hallucinogènes qui maintenaient la population des Bas-Quartiers sous l'emprise de Gataaz et de Fang.

La place a retrouvé l'activité bruyante et chamarrée qu'elle avait il y a quelques décennies de cela. Une troupe de comédiens a remplacé les spectacles du Donjon. Aujourd'hui elle interprète une scène issue des traditions elfiques de l'Allansia : la mort de la licorne d'Österup.

Plus loin la place grouille encore de badauds, attroupés autour des vendeurs illégaux qui ont déroulé à la hâte leurs nippes sur le sol, recouvertes d'objets hétéroclites. Le marché noir de la place des Puisatiers est une attraction très prisée par ici.

Est-ce que vous souhaitez assister à la saynète des comédiens (599) ou plutôt vous approcher des vendeurs à la sauvette (512)?

565 – Jour de la procession

Tous les ans, pour accompagner les festivités de la Foire aux Monstres, l'Eglise de la Traversée organise une Procession à travers les quartiers de New Coven (sauf le Quartier des Trolls, qui ne seront pas

reconnus le Jour de la Traversée). L'archiprêtre, Témoin de la Traversée, porte au regard de la foule l'ostensoir brillant de mille feux qui trône en général au dessus de la relique de Keridan Virithrion. Le cortège et son dai de velours violet défile solennellement sous l'escorte des prêtres guerriers et c'est l'occasion pour les fidèles de témoigner leur foi au passage du Témoin de la Traversée. Qui plus est, le jour de la Procession les prêtres-guerriers sillonnent la ville pour punir les adorateurs des anciennes idoles.

Si le Temple de la Traversée a été détruit ou si la Magie Noire est désactivée sur le Quartier des Magiciens, la Procession est annulée et vous pouvez ignorer tout ce qui suit en ajoutant 2 points à votre contrôle sur le Quartier des Magiciens.

Si la Procession a lieu, l'Eglise de la Traversée étant historiquement hostile aux idées de la Ligue, il vous faut déployer vos camarades dans tous les quartiers traversés pour contrecarrer l'effet galvanisant de la Procession. Vous perdrez donc 1 point de contrôle sur le quartier des elfes, les bas-quartiers, le quartier des commerçants et chez les paysans sauf ceux où vous avez aujourd'hui envoyé un groupe. Lorsque vous aurez effectué le décompte de vos points, rendez-vous au **0 – Début de journée** pour démarrer une nouvelle journée.

566

Vous gravissez rapidement les marches et vous ressentez bientôt une certaine fatigue qui vous indique que l'ascension est plus longue que prévue. Il est probable que cet escalier ne dessert pas tous les étages du Donjon mais il est trop tard maintenant pour retourner sur vos pas. Rendez-vous au **576**.

567

Le malfrat s'écroule au milieu des détritrus qui jonchent la ruelle et vous entreprenez rapidement de le fouiller. Vous trouvez sur lui 6 Pièces d'Or et vous pouvez également conserver son couteau qui rajoute 1 point de Force à vos personnages si vous n'avez pas déjà d'arme, voire plus si vous disposez de la compétence *Poignard*. Rendez-vous au **546**.

568

Lorsque vous tentez de franchir le seuil de la Nef des Initiés, deux prêtre-soldats surgissent et s'interposent en portant la main à la garde de leur épée recourbée. Ils vous parlent à travers leur casque d'une voix monocorde qui couvre difficilement les chants liturgiques.

« L'accès de la Nef est interdit à ceux qui ne sont pas Initiés. Désolé. Veuillez reculer. »

Ils vous repoussent ensuite fermement de l'autre côté de la porte et vous préférez ne pas insister. Retournez au **220** et faites un autre choix.

569

Lorsque vous pénétrez dans ses appartements, Gataaz est en lévitation sous sa large cape noire. Dans son « autel » l'encens dégage des vapeurs verdâtres au milieu desquelles ondule un visage grimaçant. Vous l'avez dérangé dans sa communication et le Seigneur au cœur de pierre se tourne vers vous en vous foudroyant du regard.

Mais lorsque vous abaissez votre capuche et qu'il vous reconnaît, aussitôt ses traits se décomposent et il balbutie quelques excuses à l'adresse de son Maître :

« Je dois interrompre, Maître... je reviendrai vers vous ! »

Le visage se dissipe peu à peu dans la brume et les vapeurs s'estompent ne laissant subsister qu'une effluve grasse et piquante. Gataaz se laisse glisser jusqu'au sol et se débarrasse de sa cape. Vous retrouvez alors le petit personnage à la démarche pataude qui vous fit prisonnière il y a des décennies...

Vous croyiez devoir le haïr pour ces années de claustration mais vous avez retrouvé maintenant Aydeff et les souvenirs douloureux sont contenus par une digue rassurante. Ce n'est pas que vous pardonniez, non, c'est l'indifférence et l'oubli qui vous envahissent.

Et maintenant cet être ridicule est agenouillé devant vous, il vous supplie de lui rendre sa dignité :

« Ma Dame, s'il vous plaît, revenez à moi. Je sais ce que je vous ai fait souffrir... je connais la haine moi aussi, c'était mon compagnon depuis l'enfance. Regardez-moi... vous m'avez détruit plus que les armes ou les sortilèges pourraient le faire. S'il vous plaît. Restez au moins cette nuit ! »

C'est la pitié qui vous retient maintenant, vous avez devant vous un enfant, et c'est bien la première fois que les paroles de Gataaz résonnent avec sincérité. Un enfant élevé pour devenir un monstre, rompu à l'insensibilité, qui n'a jamais su contenir des sentiments qu'il ne comprenait pas.

Et vous n'avez pas le courage de refuser. Vous lui faites savoir que vous passerez la nuit dans vos appartements mais que s'il vient vous importuner il le paiera sur sa vie. A genoux et muet il s'accroche du regard tandis que vous franchissez le seuil pour

gagner votre chambre.

Vous gagnez 1 point de contrôle sur le Quartier du Donjon.

Le lit et les étagères puent l'absence. Ils n'ont rien conservé de vous, et d'ailleurs ce n'était pas vous. Vous vous allongez sur les draps froids et vous savez que vous ne trouverez pas le sommeil.

Si Guedayrin est vivant et que vous n'avez pas noté le mot-clé *Entrevue*, vous pouvez aller le visiter dans ses appartements (585). Sinon vous attendez l'aube pour quitter le Donjon, les paupières tombantes de sommeil. Vous vous réveillerez tard ce matin. Rendez-vous au **0bis**.

570

En apercevant le cristal noir vous pensez soudain à la larme de licorne de la sorcière. Il est plus que temps de l'utiliser pour enrayer la propagation mortifère de la Magie Noire.

Vous exhibez donc la fameuse larme qui scintille brièvement avant d'éclater en une multitude de fragments aériens. Le nuage vaporeux reste suspendu en l'air un instant avant de fondre comme une boule sur le cristal palpitant. Vous vous projetez sur le côté

pour échapper à la déflagration qui arrache les lattes du parquet sur plusieurs mètres. Lorsque vous vous relevez vous vérifiez par le trou dans le sol que le transmetteur a été désintégré. Le bourdonnement qui vous tenaillait le cerveau a cessé également même si vos oreilles sont un peu étourdies par l'explosion. C'est plein d'un nouvel entrain que vous quittez l'échoppe dévastée. Les commerçants voisins sont tous sortis sur le pas de leur porte inquiétés par l'explosion. Beaucoup d'entre eux vous reconnaissent et vous leur expliquez la raison de votre intrusion et comment vous avez anéanti le cristal qui polluait le quartier.

Vous n'êtes pas complètement sûrs que vos anciens collègues sont convaincus par vos allégations mais ils sont assurément impressionnés par la scène. Vous gagnez 2 points de contrôle sur le quartier des commerçants. En revanche, si vous ne les aviez pas récupérées lors d'une précédente visite, les 15 Pièces d'Or de votre successeur ont été perdues.

Tous vos personnages présents ici sont maintenant sous influence de la Magie Noire. Ceux qui l'étaient déjà doivent aller en décontamination à l'hospice.

Vous retournez ensuite au **76 - Rencontres**. Si vous n'avez plus de personnage dans votre groupe, allez au **Obis**.

571

Vous parvenez à calmer les paysans hostiles en leur rappelant votre exemple : même si le travail est plus difficile sans Magie Noire, ça vaut toujours mieux que de devenir un monstre. Les anciens ont certainement des méthodes éprouvées pour lutter contre les rhinoptères !

Vous retournez ensuite aux baraquements avec le gérant qui vous propose de livrer des provisions à la Ligue. Vous pouvez recevoir autant de provisions que la moitié de vos points de contrôle chez les paysans (arrondie à l'entier supérieur). Malheureusement, comme les rhinoptères s'attaquent aux épis sains en priorité, toutes ces provisions sont contaminées par la Magie Noire. Vous retournez ensuite au **76 - Rencontres**.

572

Vous attachez le grappin et enroulez hâtivement la corde autour d'un créneau alors que les pas se rapprochent. Puis vous vous laissez glisser le long du mur du Donjon jusqu'au sol.

Si la Force cumulée des personnages de votre groupe est au moins égale à 4, vous parvenez au bout de quelques tractions bien dirigées à décrocher le

grappin et à récupérer votre précieux matériel.

Sinon vous êtes obligé d'abandonner ici le grappin et la corde que les gardes ne vont pas tarder à découvrir. Dans ce cas notez le mot-clé *Alerte* (si vous ne l'avez pas déjà fait).

Si vous avez noté le mot-clé *Alerte* dépêchez-vous de fuir le quartier du Donjon au **Obis**.

Sinon rendez-vous au **76 - Rencontres**.

573

Votre adversaire n'est pas très mobile mais il est doté d'une force ravageuse. Vous devez donc redoubler de vigilance dans vos mouvements.

GOLEM DE FER FORCE 20

Si vous êtes vaincu par le Golem et que vous n'avez pas noté le mot-clé *Assaut Réussi*, Gataaz envoie tout votre groupe croupir dans ses cachots. Si vous avez noté le mot-clé *Assaut Réussi*, Gataaz s'enfuit et vos personnages sont évacués vers l'hospice. Dans tous les cas vous retournez au **Obis**

Si vous venez à bout de lui, vous découvrez à l'issue du combat que Gataaz a profité de vos derniers assauts victorieux pour prendre la fuite. Malgré vos efforts vous ne pouvez retrouver sa trace, pas plus que

les habitants de New Coven.

Malgré cette déception votre victoire vous rapporte 4 points de contrôle sur le Donjon. Si vous avez noté le mot-clé *Assaut Réussi*, rendez-vous au **520**, sinon allez au **545**.

574

Une pensée traverse soudain le front plissé du prévôt qui vous fait signe d'attendre un instant alors qu'il gagne sa chambre. Vous l'attendez, un peu inquiète. Après tout ce vieux renard pourrait vous avoir tendu un piège.

Il revient finalement, la mine réjouie, un casque en argent calé sous le bras.

« Voilà, je l'ai retrouvé. Ca fait un sacré bout de temps que je le garde ici. Mon casque... un souvenir de ma jeunesse folle. »

Il le pose sur la table devant lui.

« C'est un vieux sorcier qui me l'a donné... un fou je crois ; enfin pas complètement... mais peu importe! »

Il chasse le souvenir du vieux sorcier d'un revers de main aérien.

« Je l'ai gardé parce qu'il est investi d'une magie

puissante qui peut considérablement affaiblir les pouvoirs de Gataaz... c'était l'époque où j'avais pour ambition de le défier ! Ah ! Ah ! »

Il pousse le casque vers vous.

« Bref ! Aujourd'hui je suis bien top vieux pour ça, donc c'est mieux que ce soit vous et vos camarades qui vous en chargiez. Voilà, il est à vous. »

Si vous désirez prendre le Casque en Argent (8 P.O.), notez-le et notez également le mot-clé *Fouille*. Vous pourrez ensuite quitter Gataaz et attendre l'aube pour quitter discrètement le Donjon et regagner le Quartier Général de la Ligue (**Obis**).

575

Le prévôt est un vieil elfe au visage sec et aux traits émaciés qui a passé la majeure partie de son existence au milieu des livres de compte qui sont empilés au pied de son bureau. Ses lèvres effilées sont aujourd'hui infléchies par un sourire qui trahit son contentement. Il joint ses mains aux doigts noueux par dessus la table et vous l'écoutez, debout, sous la surveillance des gardes.

« Voilà donc à quoi ressemble la Ligue. Je suppose que vous êtes satisfaits de votre exploit ? Il n'était pas donné à tout le monde de pouvoir terrasser Gataaz...

en tous cas pas à moi. »

Il soupire et s'enfonce dans son fauteuil.

« Mais je ne vous cacherai pas que cette situation s'insère particulièrement bien dans mon agenda... Gataaz devenait un poids pour le fonctionnement et le développement de la cité. Malgré tous ses pouvoirs il n'a jamais compris le potentiel de la Magie Noire si on est capable de la démocratiser encore plus. »

Il s'empare d'une plume et griffonne sur une feuille qu'il tend à un garde.

« J'aurais bien envie de vous remercier mais il est évident que je vous place en état d'arrestation. Réjouissez-vous, le règne de Gataaz est fini : vous ne serez pas torturé et vous bénéficierez même d'un procès. Il est probable que vous serez transféré à Fang pour cela. »

Sur ces mots Guedayrin enjoint aux gardes de vous emmener aux cachots. Une cellule spéciale à été réservée à la Ligue pour éviter que vous ne communiquiez avec les autres détenus. Vous passez ainsi la soirée à ruminer cette déconvenue.

C'est alors que les rayons de la lune commencent à baigner votre cellule que vous entendez le cliquetis d'une clé dans la serrure. Un garde orque s'approche de vous, un doigt sur la bouche, puis vous chuchote :

« Suivez-moi, je vais vous libérer. Je ne vous serai jamais assez reconnaissant de nous avoir libérés de Gataaz. »

Vous suivez discrètement votre libérateur le long des couloirs et il vous fait quitter le Donjon en prétendant être chargé de vous transférer à Fang à la faveur de la nuit. Une fois hors de vue vous étreignez chaleureusement l'orque avant de le quitter pour regagner le Quartier Général. Cette soirée vous fait perdre 1 point de contrôle sur le quartier des elfes et gagner 1 point sur les bas-quartiers. Si vous possédez un bracelet des marais du Karcell rendez-vous au **515**, sinon allez au **56**.

576

Après avoir gravi une nouvelle volée de marches, vous voyez poindre la lumière du jour déclinant à travers une arcade qui se découpe au sommet de l'escalier.

Vous prenez à peine le temps de reprendre votre souffle lorsque vous débouchez au sommet du Donjon, sur le chemin de ronde.

Si vous avez noté le mot-clé *Assaut Réussi*, rendez-vous tout de suite au **557**.

Si la Dame du Donjon (ou un changeur de forme) est dans votre groupe et que vous n'avez pas noté le mot-clé *Alerte*, rendez-vous au **595**.

Sinon, vous entendez les pas d'une patrouille qui se rapproche mais l'écho dans le couloir vous empêche de déterminer d'où ces bruits proviennent. Vous devez décider rapidement si vous comptez suivre le chemin de ronde en tournant vers la droite (**250**) ou vers la gauche (**593**)?

577

Les Anciens se sont finalement rangés à l'avis d'Anakor. Lorsqu'il s'aperçoit que le vote lui a donné raison celui-ci vous toise d'un air jubilatoire. Autour de lui d'autres jeunes le félicitent et vous lancent des cris de défi.

Les anciens les obligent à se disperser puis ils reviennent vers vous et vous engagent à quitter le hameau. Cet épisode vous coûte 1 point de contrôle chez les paysans et notez que vous ne pourrez plus revenir au hameau de Petite Loi. Il est trop tard maintenant pour faire des rencontres et vous retournez au **Obis** sous l'éclat blafard de la lune.

578

Gataaz a exploré dans ses jeunes années toutes les arcanes de la Magie en sillonnant les routes d'Allansia à la rencontre des sorciers les plus puissants.

Vous entendez déjà le crépitement des éclairs vibronnant à la pointe de ses ongles tandis que son corps décrit des arabesques entre les piliers de la chapelle.

Rendez-vous au **39**.

579

Vous sentez que la méfiance est de mise parmi les villageois qui vous entourent. Un jeune du nom d'Anakor exhorte les autres à ne pas vous adresser la parole.

Si le charisme de votre groupe est supérieur à 5 rendez- vous au **594**, sinon vous décidez d'abandonner là votre visite. Ce n'est pas la peine d'exciter l'hostilité des habitants. Rendez-vous alors au **76 - Rencontres**.

580

Le Troll fossoyeur renifle les deux pièces comme s'il pouvait les évaluer à l'odeur, puis il les fourre dans sa poche et agrippe le manche de sa pelle. Il continue à

vous parler en jetant des brassées de terre.

__ Ben figurez-vous que l'autre jour mes camarades m'ont amené une pleine fournée. Et au moment de les balancer dans la fosse, il y en avait un là qui n'était pas mort... enfin pas complètement. C'était un nain et il délirait... moi comme je suis respectueux des dernière volontés j'ai tendu l'oreille, vous savez... le nain avait l'air d'un gars haut placé, au Donjon et tout ! Il racontait qu'il avait creusé un tunnel dans les Forges Seigneuriales, un tunnel d'évacuation qui permettait d'accéder au Donjon. Et Gataaz a donné un talisman à sa belle qui permet d'ouvrir la porte du passage.

Le Troll reprend son souffle et essuie les perles de sueur sur sa peau grasse.

__ Mais aussi il a dit qu'il avait un double de ce talisman sur lui. Un double plus important que l'original il disait. Vous pensez bien que je l'ai cherché... mais je n'ai rien trouvé... pour finir il a expiré et est allé rejoindre la foule à vos pieds.

Il crache dans ses mains et reprend la pelle. Cette information vous fait gagner 1 point de contrôle sur le Quartier du Donjon (si vous ne l'aviez pas déjà) et vous notez le mot-clé *Passage2*.

Rendez-vous ensuite au **76 - Rencontres**.

581

Vous tournez la poignée dorée de la porte et la poussez silencieusement. Si la Dame du Donjon fait partie de votre groupe, allez au **598**, sinon rendez-vous au **588**.

582

Pour toute réponse vous vous jetez sur Mardoche qui engage un corps-à-corps acharné. L'homme est vigoureux même s'il n'est pas habitué au combat.

MARDOCH FORCE 2

Si vous l'emportez, ce meurtre inutile vous coûtera 2 points de contrôle sur le Quartier des Commerçants où Mardoche est très apprécié.

Vous regagnez ensuite l'entrée pour en découdre avec le contremaître, déjà alerté par les bruits de lutte, au **484**.

Si vous êtes vaincu, vous perdez 2 points de contrôle chez les paysans pour votre attitude incompréhensible. Les manouvriers découragés par votre défaite battent en retraite vers les baraquements et vous-même ne pourrez plus revenir sur les terres des Barons du Blé. Retournez alors au **0bis**.

583

Vous continuez votre ascension et l'escalier finit par déboucher sur une petite rotonde éclairée par une meurtrière. Les restes des repas éparpillés sur une petite table vous font penser qu'il s'agit d'une salle de gardes. Elle est pour l'instant inoccupée et vous remarquez une malle en osier posée à même le sol de pierre. Si vous souhaitez inspecter la malle, rendez-vous au **173**. Sinon vous pouvez poursuivre l'ascension de la tour au **576**.

584

Alors que vous tentez de vous approcher des indigents, un prêtre guerrier vient s'interposer brutalement. Une voix menaçante s'élève sous son casque.

« La Nef des Indigents vous est interdite ! Eloignez-vous... »

Il semblerait que les prêtres de la Traversée aient peu goûté votre intérêt pour les déshérités qu'ils essaient eux-mêmes de convertir à leur religion. Vous n'avez pas l'intention de provoquer maintenant un esclandre, aussi vous retournez au **220** pour faire un autre choix.

Le prévôt est pour le moins surpris de votre visite. Vous le trouvez en bonnet de nuit et la chandelle à la main, prêt à gagner sa chambre. Aussitôt qu'il vous reconnaît, le vieil elfe se rassoit à son bureau.

« Dame, je croyais que vous aviez disparu. Beaucoup de bruits courent sur vous dans les couloirs du Donjon, vous savez... »

Vous vous empressez de le mettre au courant de vos aventures : le miracle des retrouvailles avec Aydeff, votre décision de rejoindre la Ligue... ce n'est pas que vous ayez confiance en ce personnage pour le moins manipulateur mais vous savez que ses ambitions pourraient servir la Ligue. Et qui plus est vous le soupçonnez d'avoir un faible pour vous.

Il vous écoute avec attention et pose sa main parcheminée sur votre bras.

« C'est une histoire terrible que vous me contez là. Je connaissais déjà la cruauté de Gataaz mais j'étais loin d'imaginer le sortilège qui vous tenait enchaînée... même si votre couple paraissait pour le moins... bizarre... »

Il vous assure ensuite qu'il ne cherchera pas à vous nuire dans le combat de la Ligue. Il est persuadé que

l'urgence pour New Coven est de se débarrasser de Gataaz qui bride le développement de la cité. Et, en continuant de serrer votre bras, il vous supplie aussi de ne pas chercher la confrontation avec lui.

« Pour le bien de tous, vous comprenez ma Dame... et en souvenir de notre amitié. »

Notez le mot-clé *Entrevue* et ajoutez 2 points à votre contrôle sur le Donjon et 1point sur le quartier des elfes.

Si vous n'avez pas noté le mot-clé *Fouille*, rendez-vous au **574**, sinon vous prenez congé de lui sur ces paroles.

Lorsque l'aube point à la fenêtre de votre chambre, vous rassemblez vos affaires pour regagner le Quartier Général de la Ligue avant le réveil de Gataaz (**0bis**).

586

Vous parvenez à blesser le garde qui tentait de donner l'alerte. Il abandonne sa corne pour l'épée et se jette dans la mêlée, quoique diminué. Notez le mot-clé *Alerte* avant de poursuivre le combat.

GARDES

FORCE 8

Si vous êtes vainqueur rendez-vous au **19**. Sinon les

personnages de votre groupe sont transportés inanimés dans les geôles et vous vous rendez au **Obis**.

587

A votre arrivée c'est l'effervescence dans le village. Vous vous rendez compte que la réputation de la Ligue s'est étendue et les habitants du hameau s'en vont chercher le vieux Geïn qui est très respecté ici.

Celui-ci propose de réunir le Conseil des Anciens pour délibérer sur l'intérêt de soutenir la Ligue. Tandis que l'on va chercher tous les sages du village vous êtes invités à vous restaurer.

Le pain et le potage sont excellents et n'ont pas été contaminés par la Magie Noire. Notez que les membres de votre groupe présents ici n'ont pas besoin de manger aujourd'hui.

Enfin, alors que le soleil décline, les anciens sont tous réunis pour tenir assemblée sur la place gravillonneuse. Les plus jeunes forment un cercle autour d'eux et peuvent également intervenir dans les débats. Le jeune Anakor se fait d'ailleurs remarquer par une harangue énergique appelant à préserver la sécurité du village avant tout. Geïn lui demande de se calmer et vous notez qu'il s'efforce de défendre une alliance entre le hameau et la Ligue.

A l'issue des délibérations on procède au vote des Anciens. Pour connaître l'issue du vote, additionnez vos points de contrôle chez les Paysans et sur le Quartier du Donjon puis :

- ôtez 2 points si Inn-Râh est votre allié ;
- ajoutez 2 points si Inn-Râh est mort ou en fuite ;
- ajoutez 2 points si le charisme de votre groupe est au moins égal à 5 ;

Si le total est au moins égal à 7, rendez-vous au **592**, sinon allez au **577**.

588

Le parfum de fleurs qui embaume la pièce et les draps brodés qui recouvrent le lit vous révèlent immédiatement que vous avez pénétré les appartements de la Dame du Donjon.

Si le bébé monstre est au Donjon, rendez-vous au **602**. Sinon, après une rapide fouille des lieux vous concluez qu'il n'y a pas grand chose ici que vous soyez susceptible d'emporter et vous retournez dans le couloir au **380**.

589

Si vous avez une grenouille avec vous, vous pouvez aller au **496**. Sinon rendez-vous au **561**.

590

L'Eglise de la Traversée est renommée entre autres pour ses Prêtres Soldats qui ont combattu aux côtés des armées de Fang en échange de la protection que l'Empire accordait à l'Eglise. Ces guerriers hors-pair ont développé des techniques de combat originales, aussi bien à l'épée qu'à mains nues, techniques qu'ils transmettent de génération en génération. L'ensemble de ces techniques est regroupé sous le terme Voie du Trach.

La Nef des Combattants n'est autre qu'une salle d'entraînement où des Initiés s'affrontent pour perfectionner leur technique. Un prêtre de la traversée circule entre les combattants pour distiller ses conseils. Il accueille aussi des nouveaux-venus pour leur enseigner les premiers rudiments des techniques de combat de la Traversée.

Vos personnages présents, s'il sont marqués du Sceau de la Traversée et qu'ils ne disposent pas déjà de la compétence *Trach*, peuvent suivre cet enseignement aujourd'hui, quel que soit leur âge ou leur corpulence.

Cette initiation leur permet ainsi de gagner 1 point de Force . Notez la Compétence *Trach* à vos personnages ayant suivi l'initiation.

Une fois l'entraînement terminé vous quittez le Temple pour vous rendre au **76 - Rencontres**.

591

Vous arrivez devant l'entrée de la mine où sont installées les Forges Seigneuriales de New Coven. Un orque à la mine patibulaire vous barre la route en disant « La mine est fermée ! » et il vous fait signe de passer votre chemin. Vous vous éloignez prudemment et passez devant une table où un troglodyte à moitié endormi s'occupe à tamponner le bois noir de suie. Vous lui demandez ce qui se passe.

« Bah, c'est simple... on a livré les armes au Donjon et pour l'instant on n'a pas d'autre commande. Donc c'est chômage jusqu'à la fin de la semaine. Pas de recrutement aujourd'hui !

Et pas de salaire évidemment... sauf pour les Nains Forgerons bien sûr, les privilégiés. »

Il soupire bruyamment et un relent de soufre s'échappe de ses narines. Vous n'avez plus rien à faire ici. Si vous le souhaitez, vous pouvez vous rendre au

Donjon au **400**. Sinon retournez directement au **76 - Rencontres**.

592

A votre grand soulagement la sagesse et la force de persuasion de Geïn ont fini par gagner les Anciens à votre cause. A l'issue du vote, le visage d'Anakor se ferme et vous le voyez s'accroupir au pied d'un arbre, en pleine méditation. Pendant ce temps, Geïn vous invite à déguster une coupe de liqueur de poire chez lui pour fêter votre alliance. Ajoutez 2 points à votre contrôle chez les paysans et notez également que les villageois sont désormais vos alliés.

Vous le quittez tout guilleret et, alors que vous reprenez la route de la cité vous entendez une voix vous héler. La silhouette d'Anakor se détache dans l'obscurité et une vague inquiétude vous gagne.

Mais le jeune homme n'est pas venu pour vous défier, au contraire.

« J'ai réfléchi. Les Anciens ont toujours raison, et je m'excuse de vous avoir provoqués. Puisque nous sommes alliés maintenant, je voudrais me mettre au service de la Ligue. Je ne suis pas le moins habile et je suis courageux ! »

Ce revirement inattendu vous réjouit parce que vous devinez que le caractère impétueux du jeune homme pourrait effectivement être utile à votre cause. Aussi vous acceptez ses excuses avec le sourire et il marche à vos côtés jusqu'au Quartier Général.

Notez les caractéristiques du nouveau membre de la Ligue :

Compagnon	ANAKOR	FORCE	3
	CHARISME	3	

Retournez ensuite au **0bis**.

593

Vous avancez d'un pas pressé mais en essayant de rester discret et vous constatez que vous vous êtes éloigné du bruit de pas. Vous avez donc gagné un peu de répit et il va vous falloir le mettre à profit pour vous échapper. Il n'est plus question pour vous d'essayer de retourner à l'intérieur du Donjon.

Si vous disposez d'un grappin et d'une corde rendez-vous au **572**. Sinon allez au **12**.

594

Un homme à la stature imposante fend le groupe qui s'est constitué autour de vous et intime à Anakor

l'ordre de se taire.

« Dis-moi, mon garçon, tu aurais oublié nos traditions d'hospitalité ? Il ne faut pas confondre la prudence et l'effronterie... »

L'homme s'excuse au nom de la communauté du hameau de Petite Loi. Sa barbe épaisse et sa peau burinée témoignent de la force de l'âge et il jouit visiblement d'un statut élevé dans le village. Il répond au nom de Geïn.

« Ceux qui s'opposent à Gataaz ne peuvent pas être nos ennemis... soyez les bienvenus ! »

Il vous invite alors à le suivre dans sa ferme pour discuter avec lui. Il semble très fier de son potager et vous propose d'y faire un tour d'abord.

Si la Magie Noire est active chez les paysans, rendez-vous au **241**, sinon allez au **64**.

595

Vous décidez d'aller à la rencontre de la patrouille, deux gardes qui déambulent en devisant sur les épreuves de la Yaz Champions Cup qui doit se tenir à Fang dans les prochaines semaines.

En vous apercevant ils rectifient aussitôt leur tenue et vous saluent avec empressement. Vous devinez que

Gataaz n'a pas osé annoncer à ses hommes que sa Dame a déserté le Donjon. Si vous avez des compagnons, vous en profitez donc pour demander aux gardes de les raccompagner jusqu'à l'entrée du Donjon. Vous attendez vous-même quelques minutes avant de redescendre tranquillement.

Si vous êtes la Dame du Donjon, vous pouvez décider de rendre une visite à votre époux en vous rendant au **569** (notez alors que vos compagnons sont déjà retournés au Quartier Général). Si vous ne le souhaitez pas ou si vous n'êtes pas la Dame du Donjon, vous quittez l'édifice pour vous rendre au **76 - Rencontres**.

596

Les deux soldats vous jettent des regards méfiants mais bientôt ils trouvent une autre victime pour décharger leur mauvaise humeur et vous en profitez pour vous éloigner discrètement. Rendez-vous au **0bis**.

597

Geïn vous accueille chaleureusement et vous invite dans sa ferme pour discuter de l'avancée des opérations de la Ligue à New Coven. Comme à

l'accoutumée sa femme vous prépare une pitance de première qualité et tous vos personnages présents ici n'ont pas besoin de manger aujourd'hui.

Après votre compte-rendu, Geïn vous propose également d'emporter avec vous quelques vivres. Vous pouvez ramener au Quartier Général jusqu'à l'équivalent de 4 Repas (non contaminés évidemment) qui ne seront sans doute pas de trop. Vous quittez ensuite à regret cette famille attachante en promettant de donner bientôt des nouvelles et vous vous rendez au **76 - Rencontres**.

598

Votre chambre est plongée dans la pénombre et elle a été laissée dans l'état où vous l'avez quittée mais vous constatez que les draps aux fines broderies ont été changés. Gataaz a toujours l'espoir que vous reviendrez à lui.

Il n'y a rien de bien intéressant que vous puissiez récupérer ici, vous refermez la porte avec un certain soulagement et retournez au couloir. Rendez-vous au **380**.

599

Vous vous approchez du spectacle, votre curiosité

aiguisée par les éclats de rire de la foule. La troupe de comédiens produit une interprétation bouffonne du mythe de la licorne d'Österup. Les trois chasseurs, l'humain Alderic, le nain Garathon et l'elfe Affydor rivalisent de bêtise dans les sous-bois avant qu'Affydor ne décoche sa flèche maudite dans le flanc de la licorne.

C'est spécialement le personnage de cet elfe, dont les Elfes Noirs sont supposés descendre, qui suscite les esclaffements du public. Chez lui la lâcheté le dispute à la bêtise mais il est incarné de manière tellement brillante que la dimension tragique du mythe perce à travers la bouffonnerie. Vous êtes convaincu que l'acteur possède véritablement du sang d'elfe noir ce qui rend sa prestation encore plus énigmatique.

Quant à la femme d'Affydor, tiraillée entre son amour et le dégoût que provoque la malédiction, elle est interprétée par une femme dont la beauté glaçante n'est pas sans rappeler celle de la Dame du Donjon.

Une fois le spectacle terminé sous les applaudissements unanimes de la foule, les acteurs se retirent dans leur roulotte parquée sur la place.

Si vous avez l'étoile d'ambre rouge allez au **605**, sinon vous reprenez votre chemin au **76 - Rencontres**.

600 – Fin de la semaine

Voilà donc une semaine que vous avez entamé votre Longue Marche vers la libération du peuple de l'Empire. C'était le délai que fixait le Manuel pour faire votre preuve en tant que représentant de la Ligue. Ce matin donc vous décidez de réunir tous vos compagnons pour tirer un bilan des activités de la Ligue à New Coven et délibérer sur vos orientations futures (si vous êtes enfermé au cachot ou à l'hospice, l'esprit de la Ligue vous permet d'assister à cette réunion, bien que n'y étant pas présent physiquement).

Pour évaluer votre progression dans la prise de contrôle de la Cité vous allez comptabiliser vos points de développement comme suit :

- 3 points par membre de la Ligue actuel ;
- 20 points si vous avez tous les Elus comme membres de la Ligue ;
- 5 points pour chaque point de contrôle sur le Quartier du Donjon ;
- 4 points pour chaque point de contrôle sur le quartier des magiciens et le quartier des elfes ;
- 3 points pour chaque point de contrôle sur le quartier des paysans et les bas-quartiers ;

- 2 points pour chaque point de contrôle sur le quartier des commerçants ;
- 1 point pour chaque point de contrôle sur le quartier des trolls ;

Si vous avez moins de 60 points, rendez-vous au **604**.

Si vous avez entre 60 et 120 points, allez au **606**.

Si vous avez plus de 120 points, allez au **607**.

601

Le combat atteint une intensité telle que l'air est saturé d'éclairs aveuglants à travers lesquels vous entrapercevez les grimaces de douleur du Seigneur du Donjon. Puis les éclairs cèdent la place à un crépitement assourdissant et vous vous jetez à terre pour vous mettre à l'abri des explosions qui projettent des fragments de dalle contre les murs.

Lorsque vous vous relevez c'est pour constater que Gataaz au Cœur de Pierre s'est purement et simplement volatilisé ! Seul un cratère creusé dans le sol témoigne que sa présence n'était pas une illusion. Vous ne savez pas dans quelles limbes vous avez projeté le Seigneur nécromant mais vous espérez

ardemment qu'il y demeure jusqu'aux dernières heures de Titan.

Cette victoire légendaire vous rapporte 6 points de contrôle sur le Donjon. Si vous avez noté le mot-clé *Assaut Réussi*, rendez-vous au **520**, sinon allez au **545**.

602

« Ah, les gars vous voilà ! Je vous attendais moi... »

Allongé sur le tapis, le ventre ballonné et le sourire béat, le bébé monstre n'a pourtant pas tellement l'air de vouloir quitter sa prison dorée. La réputation de la Dame du Donjon n'est pas usurpée, elle sait s'occuper d'un monstre mieux que personne !

A force de persuasion, vous finissez par traîner votre camarade dans le couloir et lorsqu'il se dresse enfin de tout son long sa vigueur nouvelle vous surprend. Vous ne savez pas de quelle sorte de philtre magique il a été gavé mais votre compagnon a gagné 1 point de Force et 1 point de Charisme durant son séjour forcé au Donjon. Voilà qui pourra certainement vous être utile. Notez le mot-clé *Familier* et allez maintenant au **380**.

Oui, c'est vrai... ce garçon s'est retrouvé dans une sale situation. Mais notez bien que je lui avais dit : attention à ne pas renverser le produit. Mais que voulez-vous, aujourd'hui c'est difficile de trouver des assistants de qualité. D'ailleurs je n'en ai plus, je suis réduit à tout faire moi-même, c'est pour cela que je suis débordé. C'est bien que vous ayez trouvé cette algue, j'avais oublié ce pauvre garçon. Donnez-la moi. Il tend la main et vous lui donnez l'algue, il continue à parler pour lui-même et émiette l'algue qu'il verse dans un mortier. Puis il se met à piler.

— En la réduisant en poudre, on excite les vertus curatives de l'algue. Ensuite il faut la mélanger à une huile végétale. Je vais trouver ça.

Il agrippe un bocal d'huile sur une étagère, le pose devant lui puis s'empare d'une fiole en terre cuite dont il vide d'abord le contenu dans la cheminée.

— Voilà. Je vous le mets dans cette fiole. D'abord l'huile... ensuite l'algue pilée. Et on secoue pendant quelques minutes.

Il rebouche la fiole et l'agite régulièrement en continuant son monologue.

— Faites attention... l'algue n'est pas bouillie, ses

propriétés sont très violentes. Pour votre camarade c'est ce qu'il faut, mais si quelqu'un d'autre consomme cette potion ce sera catastrophique...

Lorsque vous retournerez au quartier général vous pourrez alors faire boire cette potion au monstre vagabond et tenir votre promesse. Notez alors que pour les prochaines journées votre compagnon est maintenant le Paysan.

Compagnon PAYSAN FORCE 2 CHARISME 2

Ce nouveau compagnon vous fait également bénéficier d'1 point de contrôle supplémentaire chez les paysans. Le Paysan est bien entendu maintenant sensible à la Magie Noire.

Vous empochez la fiole et prenez finalement congé de l'alchimiste. Retournez au **76 - Rencontres**.

604

Incontestablement les fruits de vos activités cette semaine n'ont pas été à la hauteur des espoirs que vous avez suscités chez vos compagnons en les recrutant. Vous sentez une pointe de découragement gagner le groupe au fur et à mesure que vous énumérez les tentatives faites par la Ligue pour accroître son influence à New Coven.

Si vous avez plus de 25 Pièces d'Or, allez au **608**.

Sinon vous devez user de toute la force de persuasion que vous avez développée pour remotiver vos troupes. Oui, le chemin vers la libération du peuple est difficile, peut-être que la Magie du Manuel vous a amenés à sous-estimer l'ampleur de la tâche, mais bien sûr il est hors de question d'abandonner au commencement de votre aventure ! Il faut maintenant reposer sur les acquis de cette semaine, aussi fragiles soient-ils, pour édifier la base du mouvement qui portera la Ligue jusqu'au repaire de Gataaz, et peut-être même ébranlera l'Empire de Fang...

Mus par un regain d'enthousiasme, vos compagnons décident de vous réélire en tant que représentant et détenteur du Manuel. Bien conscient que cette reconduction est aussi un choix par défaut, vous vous promettez de faire définitivement vos preuves dans les semaines à venir !

605

Un jeune garçon qui fait partie de la troupe de comédiens vous attrape par la manche alors que vous étiez sur le point de partir.

« Maynaar veut vous parler ! »

Vous lui demandez qui est Maynaar mais il ne vous

répond pas et vous entraîne vers la roulotte. Il frappe à la porte trois coups et vous pénétrez tous les deux dans une pièce plongée dans la pénombre. L'acteur qui jouait Affydor vous fait face, debout, en train d'essuyer son fard, et les autres comédiens sont assis derrière lui sur une paille, en train de fumer une herbe narcotique dont les effluves vous piquent le nez.

« Où tu as eu ça ? »

L'homme au nez d'elfe doit être celui que le gamin appelait Maynaar, instinctivement vous portez la main à l'étoile accrochée à votre cou. Son regard d'aigle est vissé sur elle et les autres membres de la troupe vous dévisagent maintenant avec curiosité.

Vous contez à Maynaar les circonstances dans lesquelles vous êtes entré en possession de l'étoile d'ambre rouge et les traits de Maynaar se détendent. Alors qu'il murmure pensivement « Bien, bien... », la jeune actrice qui interprétait l'épouse d'Affydor se lève de la couche et exhibe de son corset une étoile en tous points similaires à la votre.

« La jeune Kalyn que voici m'a été confiée par son père alors qu'elle avait à peine cinq ans, et avant de la laisser il lui a transmis ce pendentif et il m'a raconté son histoire. Il m'a fait jurer de la laisser partir le jour

où la Ligue se reformerait... sincèrement je pensais qu'il divaguait ! Mais vous savez, même si j'ai du sang d'elfe noir qui court dans les veines, je n'ai jamais pu supporter la morgue de ces troupes impériales.

Kalyn, tu es libre de partir si tu veux ! »

La jeune fille est troublée et elle rejoint votre groupe un peu timidement. Mais vous sentez que sous cette retenue se dissimule une volonté d'acier. Encore une fois vous constatez qu'elle est d'une beauté saisissante.

Notez les caractéristiques de votre nouveau compagnon.

Compagnon KALYN FORCE 1 CHARISME 5

Kalyn dispose d'une étoile d'ambre rouge que vous compterez pour un objet. Par ailleurs ses talents de comédienne et sa ressemblance avec la Dame du Donjon pourraient vous être utile. Au début d'une journée vous pourrez choisir de la maquiller et dans ce cas, lorsque l'on vous demandera si vous utilisez un changeur de forme à place de la Dame du Donjon (et seulement à la place de celle-ci) vous pourrez considérer que Kalyn est un changeur de forme. Malheureusement sa trousse de maquillage n'est pas inépuisable et vous ne pourrez avoir recours à ce stratagème que pour une seule journée.

Lorsque vous quittez les comédiens après avoir

partagé leur dîner (notez que les personnages présents ici n'ont pas besoin de manger aujourd'hui), le soir est déjà tombé. Il est trop tard pour faire une rencontre et vous retournez au **Obis**.

606

Après avoir fait le point sur les activités de cette semaine, plus ou moins fructueuses, vous en concluez que le bilan est pour le moins encourageant.

Si vous avez noté le mot-clé *Assaut Réussi*, allez au **609**.

Sinon, vous convenez tous que vous avez incontestablement développé l'influence de la Ligue dans la cité et vous et vos compagnons vous promettez de redoubler d'efforts dans les semaines qui viennent pour saper encore plus violemment le pouvoir de Gataaz.

Vous êtes naturellement reconduit comme représentant de la Ligue et détenteur du Manuel et vous ressentez une certaine fierté (un peu puérile peut-être), celle d'avoir été digne de la confiance du sorcier...

Si vous avez noté le mot-clé *Assaut Réussi*, allez au **610**.

Sinon c'est avec une joie non dissimulée que vous énumérez les succès engrangés par la Ligue Communale durant toute la semaine. A vrai dire vous n'espérez pas que le mouvement se développe aussi rapidement, incontestablement la population de New Coven est mûre pour de grands changements !

Certains regrettent que vous n'ayez pas pu aller jusqu'à expulser Gataaz de la Cité, mais avec un peu de recul cette situation a certains avantages. Le Seigneur au Cœur de Pierre ne voudra pas perdre la face en faisant savoir à l'Empire qu'il est en train de perdre le contrôle de la situation. Et la Ligue est maintenant tellement implantée qu'il hésitera aussi à l'affronter directement.

Vous avez donc un peu de temps devant vous pour faire essaimer la Ligue et propager la révolte qui sait jusque dans des cités voisines. Lorsque l'Empire prendra la mesure de la situation vous espérez bien être alors en mesure d'allumer des foyers dans tout l'Allansia pour prendre ses armées à revers !

Bien entendu vous êtes reconduit à l'unanimité comme représentant de la Ligue et détenteur du

Manuel.

Excités par ces perspectives vous et vos compagnons aurez bien du mal à trouver le sommeil cette nuit...

608

Pour ragaillardir le moral de vos compagnons, vous désignez la cassette où est entreposé le trésor de la Ligue. L'un de vos compagnons se lève et va l'ouvrir sous les yeux ébahis des autres membres.

« Vous voyez, on n'a peut-être pas encore beaucoup avancé mais au moins on a des ressources financières ! Ca nous ouvre des perspectives... »

A ce moment une silhouette se profile dans le cadre de la porte grillagée, une silhouette chétive, drapée d'un manteau de lin effilé et arc-boutée sur une canne. Vous reconnaissez immédiatement le sorcier qui vous avait confié le Manuel l'année dernière.

Sa voix chevrotante transperce le brouhaha :

« Et tu es fier de toi ? Tout cet argent amassé et tu n'as rien réussi à en faire... Je me suis trompé sur toi je crois, tu étais taillé pour les affaires pas pour la justice. Tant pis, la Ligue trouvera une autre occasion pour se réincarner ! »

A ce moment, le Manuel s'échappe de vos mains dans

un saut fulgurant pour s'en aller rejoindre celles de son ancien propriétaire. Médusés vos compagnons attendent votre réaction mais vous-même êtes trop désespéré et vous laissez le vieux mage disparaître dans la poussière du Quartier des Trolls...

Alors que dépités tous les membres de la Ligue la pièce un à un, réfléchissant aux méandres de leur avenir, vous-mêmes restez plongé dans vos méditations.

Oui, peut-être que vous n'étiez pas fait pour cela, peut-être que vous êtes plus doué pour vendre des monstres à la criée. C'est le destin des troglodytes en général...

Lorsque vous émergez de vos pensées une voix vous interpelle en grognant :

« Bon, et on fait quoi maintenant ? »

Le bébé monstre est toujours là, près de la porte...

609

Il serait facile de vous gargariser du prestige que confère à la Ligue la destitution de Gataaz et la prise du Donjon. Mais vous êtes bien forcé d'admettre que vous voilà maintenant face à un double défi : d'une part il vous reste à convaincre une bonne partie de

New Coven que ce renversement ne constitue pas un simple coup d'état destiné à accaparer le pouvoir pour le compte de la Ligue ; d'autre part les armées de Fang ne tarderont pas à converger vers la cité pour mater la rébellion naissante et incontestablement vous n'êtes pas suffisamment préparés pour un tel affrontement.

C'est donc à la fois remplis de fierté pour vos succès et tiraillés par l'appréhension de la lutte qui s'annonce que vous concluez le bilan de cette première semaine de lutte. Vous savez tous au fond de vous-mêmes que si les premiers compagnons de la Ligue ont fini en martyrs il se pourrait que vous suiviez leur destin. Mais servir d'exemple pour les générations futures est déjà une noble ambition...

Vous êtes solennellement reconduit comme détenteur du Manuel et représentant de la Ligue, mais ce n'est qu'un détail...

610

Incontestablement la Ligue a remporté une victoire éclair en une semaine et la chute de Gataaz va résonner jusqu'au palais impérial à Fang ! Pleins de joie vous et vos compagnons délaissez rapidement le sujet de la réunion pour ouvrir des gourdes

d'hydromel et fêter la renaissance de la Ligue.

Mais malgré l'alcool et les chants cette victoire vous pèse secrètement... S'il n'est pas l'heure de partager votre inquiétude avec vos compagnons, vous savez que les succès trop précoces sont souvent porteurs de lendemains difficiles.

Vous êtes maintenant à la tête d'une révolte et d'une cité qui ne jure que par la Ligue. Déjà certainement l'Empire prépare ses armées pour marcher sur New Coven et faire un exemple comme il le fit jadis. Et dès demain il vous faudra mobiliser la population pour ériger des défenses, préparer un plan de bataille en tentant le plus rapidement possible de rallier d'autres cités à votre cause.

Il est trop tard pour reculer, la Ligue n'a plus d'autre choix maintenant que d'accélérer le mouvement de l'histoire en espérant qu'elle ne se répétera pas. Une dernière gorgée d'hydromel achève de brouiller vos pensées et vous vous allongez en songeant simplement que demain est un autre jour.

Personne n'a même songé à proposer un vote pour vous reconduire en tant que détenteur du Manuel et représentant de la Ligue, mais si rien ne s'est passé c'est sans doute que le vieux sorcier et l'esprit de la Ligue ont été comblés !

