

# *Chroniques des Trois Royaumes*

## *1-L'empreinte du mal*

**Texte : T. Dicule  
Illustrations : Nano**



## **Préambule**

Avant tout, je vous remercie de vous être procuré ce livre et j'espère qu'il vous plaira !

Ce premier tome de la collection *Chroniques des Trois Royaumes* se découpe comme suit :

- une première moitié de l'ouvrage est consacrée aux règles du jeu (dans lesquelles viennent s'insérer des passages narratifs)
- une seconde moitié constitue la partie ludique du recueil

En raison de ce découpage et de l'importance de la première partie, je vous encourage fortement à aborder ce qui suit plus comme un roman traditionnel que comme un livre-jeu. C'est à cette condition que vous aurez le plus de chance de l'apprécier et, je l'espère, d'en redemander !

Je vous souhaite une bonne lecture et un bon jeu,

Ludiquement vôtre,

T.D.

## **Proposition de règles simplifiées**

Bienvenue dans les *Chroniques des Trois Royaumes*. Cette série de livres, dans lesquels vous allez être le héros (ou l'héroïne), se parcourt comme un jeu qui, comme tout jeu qui se respecte, comporte des règles. Voilà pourquoi ce premier volume, *L'empreinte du mal*, n'est ni plus ni moins qu'un descriptif des règles du jeu. Les différentes étapes qui vous mèneront à leur assimilation, plus précisément les chapitres 1, 3, 5 et 7, seront entrecoupées de récits divers et variés, ce sont les chapitres 2, 4, 6 et 8 de ce livre. Ces chapitres romancés, racontés au passé et à la troisième personne, vous permettront de vous imprégner de l'atmosphère qui règne dans les trois royaumes, vous saurez ainsi à quoi vous attendre lorsque le moment sera venu pour vous de fouler la terre de ces contrées fantastiques : c'est à la moitié de ce premier livre, dans le cadre d'un prologue dont vous serez le héros, que vous entrez en action. L'aventure se poursuivra ensuite dans les volumes suivants.

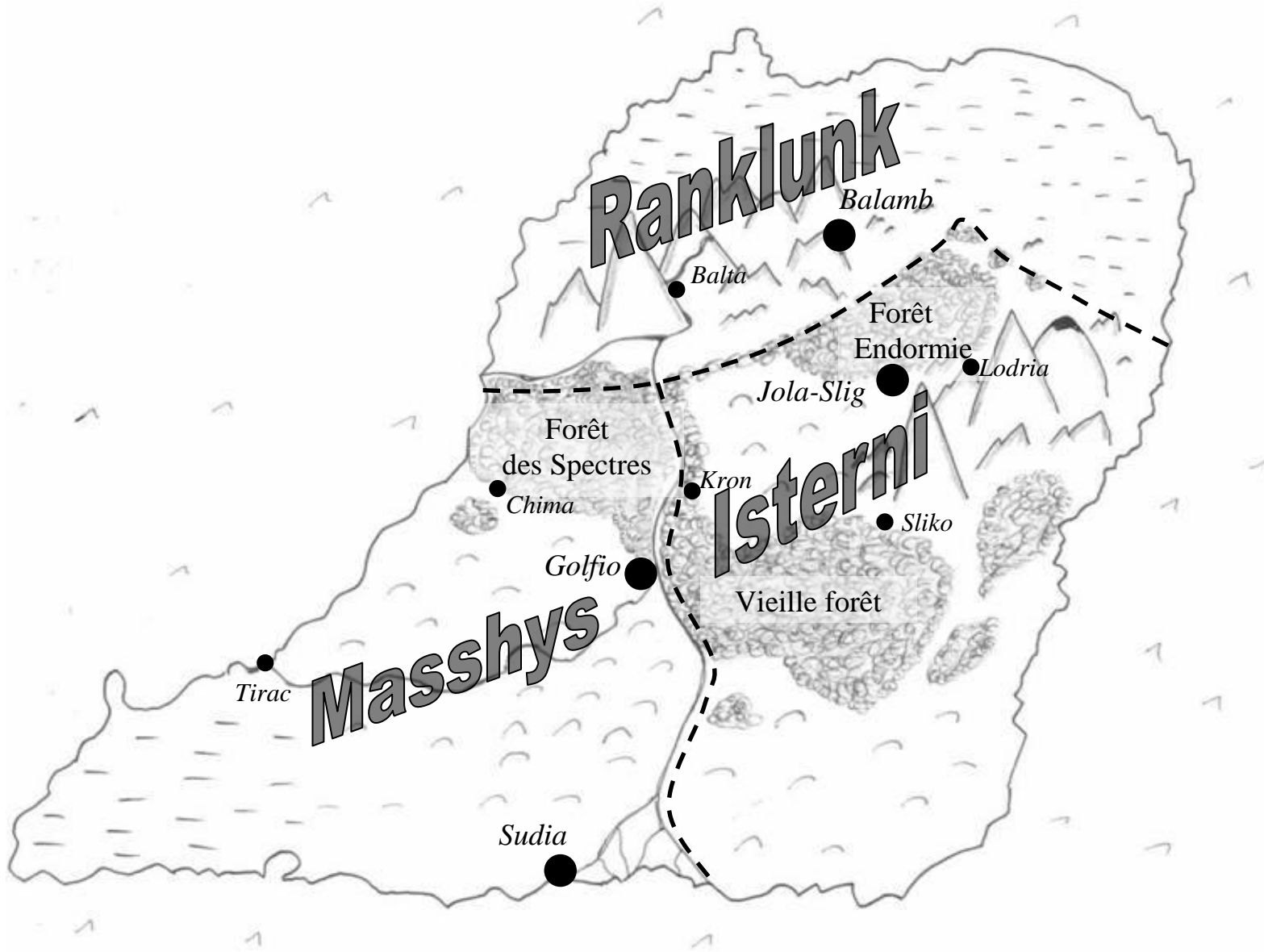
Avant tout, munissez-vous d'un crayon, d'une gomme, de papier et de deux dés à six faces (si vous n'avez pas de dés à portée de main, vous trouverez des « tables de hasard » équivalentes en toute fin de recueil). Ce sont les seules armes dont vous aurez besoin pour traverser tous les périples qui se dresseront sur votre route. Ensuite, jetez un coup d'œil à la carte des trois royaumes, un peu plus loin. Ça y est ? Comme vous le pressentez, les trois royaumes sont le Masshys, territoire des Hommes, le Ranklunk, territoire des Nains et l'Isterni, territoire des Elfes. En passant, vous pouvez noter qu'une saga intitulée *Chroniques des Trois Royaumes* sonne quand même mieux que *Chroniques de Masshys, Ranklunk et Isterni...*

À présent, si vous avez déjà lu des livres dont vous êtes le héros, vous êtes invité à vous rendre immédiatement au chapitre 1, un peu plus loin. Dans le cas contraire, la variante simplifiée qui va suivre est toute indiquée pour une première partie « en douceur » : poursuivez alors votre lecture.

Un livre dont vous êtes le héros se compose de paragraphes numérotés qui se lisent dans le désordre, en suivant les instructions données dans le texte, en faisant régulièrement des choix. L'histoire commence au premier paragraphe.

Simultanément à votre lecture interactive, il vous faudra tenir à jour une *feuille d'aventure*, dont vous trouverez un exemplaire juste après la carte des trois royaumes : munissez-vous dès à présent de ce document.

Dans cette variante simplifiée, vous êtes caractérisé par un unique critère : l'endurance. Vous démarrez avec un total de 20 points (inscrivez « 20 » dans les rubriques *Endurance* et *EMax* de votre *feuille d'aventure*). Le nombre dans la case *Endurance* détermine votre état de santé. Il fluctuera beaucoup pendant vos péripéties mais s'il tombe à zéro ou moins, ce sera synonyme de mort et donc de fin de partie. Il vous faudra recommencer votre lecture au début du livre où vous serez tombé. Veillez bien à avoir suffisamment d'endurance, par exemple en consommant des fioles et potions adéquates. Votre endurance ne peut en aucun cas dépasser votre limite, indiquée dans la case *EMax*. Sous certaines conditions, vous pouvez augmenter la valeur de *EMax*.



## FEUILLE D'AVENTURE

### règles simplifiées

ENDURANCE :	EMax:	EXPÉRIENCE :	ÉQUIPEMENT :	
			OBJETS SPÉCIAUX :	

100 points d'expérience dépensés = augmentation de *EMax* de 5 points

Combat = *Endurance* moins 2 dés pour chaque adversaire rencontré

FLÈCHES (Arc/Carquois :                    )	
---	--

NOTES	OR

Dans toutes les situations où il vous est demandé de faire appel à une autre caractéristique que l'endurance, par exemple lorsque vous lisez « si votre total de dextérité est supérieur à 7, rendez-vous au **100** », il vous est aussi proposé un choix du type « si vous jouez avec la variante simplifiée, rendez-vous au **50** ». Dans un tel cas, suivez les indications du texte.

Dans toutes les situations où il vous est demandé de diminuer un autre critère que votre endurance (si par exemple vous faites une mauvaise chute et que vous perdez 2 points de dextérité), vous devez reporter cette perte sur votre endurance. Attention, cette règle ne s'applique pas pour les effets bénéfiques : si vous gagnez des points de dextérité par exemple, vous ne devez pas en tenir compte du tout !

Dans cette variante, vous êtes inapte à la magie et ne pouvez maîtriser aucun sort. Vous pouvez, en revanche, trouver des livres de magie pour les revendre par la suite mais, en aucun cas, pour les lire.

Vous pouvez accumuler des points d'expérience tout au long de votre parcours. À ce sujet, sachez que :

- vous débutez avec un total de zéro (n'inscrivez rien dans la rubrique *Expérience* de votre *feuille d'aventure*)
- vous ne pouvez dépenser votre expérience que pour améliorer votre endurance et ceci moyennant un coût plus important que dans le jeu de base, afin de conserver le même niveau de difficulté (ici, une dépense de 100 points d'expérience fera augmenter les valeurs inscrites dans les cases *EMax* et *Endurance* de cinq points chacune)
- vous ne pouvez apprendre aucune compétence (quand il vous sera demandé si vous maîtrisez telle ou telle compétence, la réponse sera systématiquement « non »)

Concernant votre équipement, votre sac à dos peut contenir jusqu'à dix objets et, contrairement au jeu de base, vous ne pouvez pas être en surcharge si vous dépassez un nombre déterminé d'objets (ce nombre correspond à votre *Force* dans le jeu de base). En d'autres termes, vous êtes apte à stocker jusqu'à dix objets sur vous. Malheureusement, vous débutez l'aventure sans rien dans votre besace...

Les cases *Objets spéciaux* et *Or* obéissent aux règles suivantes :

- la quantité d'or et d'objets spéciaux que vous pouvez transporter est illimitée
- vous débutez avec 20 pièces d'or (inscrivez ce nombre dans la case *Or* de votre *feuille d'aventure*)
- tout objet trouvé est normalement à ranger dans la rubrique *Équipement* sauf indication contraire

À propos des flèches, vous débutez votre périple sans arc : inscrivez « Arc/Carquois : non » dans la rubrique *Flèches* de votre *feuille d'aventure*. Par la suite, si vous faites l'acquisition d'un arc, vous noterez « oui » dans cette rubrique et pourrez alors stocker des flèches dans votre carquois.

Dans cette variante, vous devez stocker vos fioles et potions dans votre sac à dos (rubrique *Équipement*), chacun de ces éléments occupant un emplacement. Leurs effets sont inchangés par rapport au jeu de base mais seules les fioles et potions d'endurance, l'élixir et les fioles et potions explosives vous sont utiles. Tous ces éléments ne sont utilisables que hors combat, pour vous guérir pour les premières, dans des situations particulières précisées

par le texte pour les explosives (exemple : détruire un obstacle). En revanche, n'ayant pas de ceinture, vous ne pouvez pas en utiliser pendant un affrontement.

Lorsque vous utilisez une fiole ou potion, son effet est le suivant :

- fiole d'endurance : vous gagnez 10 points d'endurance
- fiole explosive : vous pouvez détruire certains obstacles
- potion d'endurance : vous gagnez 20 points d'endurance
- potion explosive : vous pouvez détruire certains obstacles (plus efficace que la fiole)
- élixir : vous gagnez 20 points d'endurance (dans le jeu de base, l'élixir est plus performant car il agit aussi sur d'autres critères)

À propos des combats, vous n'avez pas à vous soucier des caractéristiques de votre (vos) ennemi(s) lors d'une mauvaise rencontre. Par mesure de simplification, vous pouvez considérer que vous venez à bout de chaque ennemi rencontré, moyennant une perte en endurance qui s'élève à la valeur d'un jet de deux dés.

Si vous affrontez plusieurs ennemis simultanément, lancez deux dés pour chacun d'eux et soustrayez le total obtenu de votre endurance. Vous pouvez alors considérer que vous êtes venu à bout de vos adversaires. N'oubliez pas que, dans cette variante, vous ne pouvez pas consommer de fioles et potions pendant le combat !

Enfin, à propos des paragraphes dans lesquels vous pouvez acheter des objets, sachez que vous pouvez implicitement vendre des éléments. Voici un exemple de paragraphe où vous pouvez commercer :

### 60

Le marchand de fioles et potions vous propose les éléments suivants :

- fiole d'endurance ( $endurance=endurance\ actuelle+10$ ) : 12 pièces d'or
- fiole de magie ( $magie=magie\ actuelle+10$ ) : 12 pièces d'or
- fiole de dextérité ( $dextérité=dextérité\ actuelle+2$ ) : 12 pièces d'or
- fiole d'éther : 4 pièces d'or
- potion d'endurance ( $endurance=endurance\ actuelle+20$ ) : 16 pièces d'or

Achetez ce que vous voulez parmi ces produits, puis allez dans un autre endroit en vous rendant au **250**.

Dans un tel paragraphe, vous pouvez :

- acheter un ou plusieurs objets, sachant que le marchand a du stock et que vous pouvez prendre un objet en plusieurs exemplaires (par exemple, vous pouvez acheter deux fioles d'endurance, si votre budget vous le permet).
- vendre un ou plusieurs objets en votre possession, sachant que :
  - un commerçant n'achète que des objets qu'il propose à ses clients, autrement dit l'objet que vous cédez doit figurer dans la liste des objets qu'il vous est possible d'acheter.
  - un commerçant achète toujours un objet en vous payant le quart du prix de l'objet. Par exemple, si vous souhaitez vendre un cuir matelassé à un marchand qui le propose à 36 pièces d'or, vous recevrez la somme de 9 pièces d'or. Dans l'exemple de paragraphe vu plus haut, il vous est impossible de vendre cet élément puisque le magasin n'en propose pas.

Exception : il vous est impossible de vendre des repas, qui constituent une marchandise périssable.

Pour terminer, sachez que certains paragraphes sont dits « de repos ». Ces derniers sont identifiables à leur numéro, qui est encadré. Voici un exemple :

**61**

Vous avancez dans les bois pendant plusieurs heures. Enfin, vous débouchez sur une nouvelle clairière. Depuis celle-ci, il n'y a qu'une seule voie qui part, serpentant en direction du nord. Vous pouvez rester ici aussi longtemps que voulu, reprenez ensuite votre route en vous rendant au **300**.

Les paragraphes de repos sont les seuls où vous avez la possibilité de consommer des repas. Chaque repas vous fait gagner 10 points d'endurance.

Voilà, vous savez tout sur la variante simplifiée... À présent, vous pouvez lire les chapitres narratifs, c'est-à-dire ceux portant un chiffre pair. Lorsque vous aurez terminé le chapitre 8, vous pourrez entamer l'aventure et irez pour cela au paragraphe **1**...



## **Chapitre 1 : Règles du jeu – La feuille d'aventure**

Si vous lisez ces lignes, c'est que vous avez décidé de vous lancer dans le jeu avec les règles complètes. Vous pourrez, tout au long de vos péripéties, prendre et utiliser des objets et des armes, acquérir des points d'expérience qui vous donneront droit à des compétences et des améliorations de vos caractéristiques, bref tout un tas de joyusetés qui sont là pour pimenter l'aventure. Pour répertorier l'ensemble de ces critères, la *feuille d'aventure*, un peu plus loin, doit être recopiée ou imprimée par vos soins. Ne vous en séparez pas tout au long de votre périple, ses bonne tenue et mise à jour garantiront le plaisir qui sera le vôtre, espérons-le, à chaque nouvelle étape franchie. Les quatre chapitres de règles qui composent ce livre vont vous aider à la remplir et à en comprendre le fonctionnement. Ensuite, après un résumé des règles, l'aventure commencera.

Alors allons-y, voici les règles du jeu. Avant tout, sachez que si vous les respectez à la lettre, votre plaisir et votre satisfaction n'en seront que plus intenses lorsque vous refermerez le dernier tome, un sourire béat s'étalant sur votre visage. À ce sujet, il faut savoir que chaque volume est équipé d'un détecteur de tricherie qui sonnera bruyamment à la moindre tentative. Certes, il est possible qu'il vous faille plusieurs essais pour arriver au bout de l'aventure mais pas de panique puisque vous trouverez, au début de chaque livre (à partir du deuxième), en plus d'un résumé succinct des règles du jeu, une marche à suivre pour entamer l'aventure non pas au commencement, c'est à dire ici, mais au début du livre concerné. Cela vous permettra, si vous perdez une partie, de reprendre au début du livre dans lequel vous aurez failli avec autant de compétences et d'améliorations que si vous aviez lu tout ce qui précède.

À présent, place à l'action. Pour commencer, inscrivez le chiffre 5 dans les cases *Dextérité* et *DMax* de votre *feuille d'aventure*. Le chiffre inscrit dans la case *Dextérité* représente votre aptitude à manier une arme efficacement et détermine vos chances de toucher un ennemi en combat. En cas de blessures graves sur votre personne (bras cassé, empoisonnement, sortilèges, etc.) vous pouvez être amené à perdre des points de dextérité. Dans ce cas, vous devez réduire votre total de dextérité du nombre de points indiqué dans le texte. Vous pouvez tomber à zéro mais en aucun cas avoir une dextérité négative. Si, par exemple, vous affrontez un serpent et qu'il vous mord, le poison qu'il vous injecte vous oblige à réduire votre dextérité de 1 (ce genre d'éventualité étant indiquée dans le texte). Admettons que vous ayez zéro en dextérité au moment de l'attaque. Il vous faut conserver « 0 » dans la case *Dextérité* de votre *feuille d'aventure*. Avoir zéro en dextérité risque de compromettre sérieusement vos chances de gagner un combat mais ne met pas fin à l'aventure.

Pour regagner des points de dextérité perdus, il y a plusieurs moyens qui seront détaillés plus tard. En cas d'augmentation de votre dextérité, vous ne pouvez pas dépasser votre dextérité maximale, représentée par la case *DMax*. Ce chiffre indique la limite que vous atteignez quand vous êtes au sommet de votre forme, sans blessure handicapante. Il vous est possible de faire augmenter la valeur de *DMax* sous certaines conditions (grâce à l'accumulation de points d'expérience par exemple).

## FEUILLE D'AVENTURE

DEXTÉRITÉ :	DMax:	ENDURANCE :	EMax:	MAGIE :	MMax:
FORCE :					

Progression : 40 points d'expérience = « Une compétence »

30 points d'expérience = « Magie Max +5 »

20 points d'expérience = « Force +1 » ou « Dextérité Max +1 » ou « Endurance Max +5 »

EXPÉRIENCE :	COMPÉTENCES :

NOTES

ÉTAT ACTUEL
Casque porté :
Armure portée :
Main gauche :
Main droite :
Ceinture :
Arc/Carquois :

COMBATS		
<b>Précision :</b> (2 dés + Dextérité + Bonus Dextérité - Surcharge)	<b>Défense :</b>	<b>Dégâts :</b> (Force + Puissance)
2 dés +		(+1 ou 2 si Faiblesse)

MAGIES MAITRISÉES (LIVRES LUS)

OR

FIOLES ET POTIONS	
Si vous avez une ceinture normale	
Si vous avez une ceinture elfique	

<b>FLÈCHES</b> (Si vous avez un carquois...)	
--	--

ÉQUIPEMENT	
(Le nombre d'objets que vous pouvez porter au maximum sans handicap correspond à votre force)	

OBJETS SPÉCIAUX

Passons à l'endurance. Inscrivez « 20 » dans les cases *Endurance* et *EMax*. Le nombre dans la case *Endurance* détermine votre état de santé. Il fluctuera beaucoup pendant vos péripéties mais s'il tombe à zéro ou moins, ce sera synonyme de mort et donc de fin de partie. Il vous faudra recommencer votre lecture au début du livre où vous serez tombé. Veillez bien à avoir suffisamment d'endurance, par exemple en consommant des fioles et potions adéquates. Comme pour la dextérité, votre endurance ne peut en aucun cas dépasser votre limite, indiquée dans la case *EMax*. Sous certaines conditions, vous pouvez augmenter la valeur de *EMax*.

Votre total de magie n'a d'importance que si vous décidez d'orienter votre personnage vers un profil de magicien en lui faisant apprendre des sorts. Au début de l'aventure, vous avez cinq points de magie (inscrivez « 5 » dans les cases *Magie* et *MMax* de votre *feuille d'aventure*). Comme vous vous en doutez à présent, votre total de magie, indiqué dans la case *Magie*, ne peut pas dépasser votre limite, indiquée dans la case *MMax*. Si votre magie tombe à zéro, vous ne pouvez plus pratiquer de sortilèges jusqu'à ce que vous ayez regagné des points de magie ; avoir zéro point de magie n'a pas d'impact autre que celui-là. Enfin vous pouvez, en acquérant assez d'expérience, augmenter votre capacité magique (case *MMax*).

Passons à la case *Force*, qui est directement liée à votre musculature. Inscrivez « 2 » dans cette case. Si vous pratiquez le bodybuilding, inscrivez « 5 ». Non c'est pour rire, notez « 2 » dans cette case, qui sert à déterminer quels dégâts vous causez à un adversaire lorsqu'un de vos coups l'atteint. Votre force ne peut varier que grâce à l'expérience accumulée. Voilà pourquoi il n'y a pas de case *FMax*, étant donné que vous êtes toujours au maximum de votre force.

La valeur de votre force vous permet aussi de savoir quelle quantité d'équipement vous pouvez transporter dans votre sac à dos sans être ralenti. Vous en saurez plus lorsque nous parlerons de la case *Équipement*, un peu plus loin. Enfin, votre force peut vous servir dans des circonstances particulières (si l'envie vous prend de défoncer une porte par exemple).

Pendant l'aventure, vous pourrez évoluer en acquérant de nouvelles capacités ou en augmentant les valeurs maximales de votre dextérité, votre endurance, votre magie et votre force. Pour cela, il vous faudra accumuler puis dépenser des points d'expérience, qui figurent dans la case *Expérience* de votre *feuille d'aventure*. Au départ, vous disposez de 50 points que vous pouvez utiliser comme bon vous semble (inscrivez « 50 » dans la case *Expérience* ; lorsque vous en saurez plus sur les compétences, vous pourrez dépenser partiellement ou totalement ces points).

Durant votre périple, vous pourrez obtenir des points d'expérience de deux façons :

- en gagnant des combats
- en menant à bien des actions audacieuses

Attention, la confrontation n'est pas toujours la meilleure solution : vous gagnez autant de points en remportant un combat qu'en trouvant un moyen judicieux de l'éviter...

Chaque action que vous réussissez fait augmenter la valeur de votre expérience de un à trois points selon la difficulté de l'épreuve et selon l'ingéniosité avec laquelle vous avez agi. Lorsque vous souhaitez dépenser des points d'expérience, réduisez de la valeur nécessaire votre total. Par exemple, pour acquérir une compétence, vous devez dépenser 40 points d'expérience. Pour améliorer votre dextérité, votre endurance ou votre force, vous devez dépenser 20 points d'expérience. Votre valeur maximale augmente alors respectivement de 1, 5 et 1 point(s). Pour améliorer votre magie, il vous faut dépenser 30 points d'expérience et *MMax* augmente alors de 5 points.

Important : vous avez 70 points d'expérience, vous décidez d'en dépensez 40 pour améliorer votre dextérité. Vous devez donc remplacer « 70 » par « 30 » dans la case *Expérience*. Ensuite, augmentez de 2 la valeur de *DMax*. Ce n'est pas tout : augmentez aussi de 2 la valeur de votre dextérité actuelle (case *Dextérité*). Il en va de même pour toutes les améliorations de critères comportant une valeur maximale : dextérité, endurance et magie.

Nous en reparlerons ultérieurement mais sachez que vous ne pouvez pas améliorer vos caractéristiques n'importe quand. En effet, il est possible de dépenser des points d'expérience uniquement dans les paragraphes où vous n'avez pas à combattre.

\* \* \*

Continuons à décortiquer la *feuille d'aventure* avec la rubrique *Compétences*, qui sert simplement à répertorier les compétences qui sont les vôtres. Au départ, vous n'avez aucune compétence particulière mais, rappelons-le, vous disposez de 50 points d'expérience à utiliser comme bon vous semble. Les différentes compétences, qui sont au nombre de six, vous seront explicitées plus tard. Elles ont pour noms *Marchandage*, *Agilité*, *Savoir*, *Télékinésie*, *Expérience* et *Constitution*.

Passons rapidement sur la case *Notes*, dans laquelle vous pouvez noter ce qui vous paraît important. Il est conseillé par exemple d'y écrire le numéro du paragraphe où vous arrêtez votre lecture, ce qui sera encore plus efficace que d'utiliser un marque-page (puisque'il y aura souvent plusieurs paragraphes par page)...

Poursuivons avec la case *État Actuel*. C'est là que vous allez inscrire tout ce que vous portez sur vous. Attention à ne pas confondre avec la case *Équipement*, qui renseigne les différentes armes et les objets qui se trouvent dans votre sac à dos. Au début de l'aventure, vous n'avez ni arme ni moyen de protection, voilà pourquoi vous ne devez rien écrire dans les rubriques *Casque porté*, *Armure portée*, *Main gauche* et *Main droite*. Comme vous le verrez par la suite, les différents moyens de protection sont les casques, les armures et les boucliers. Comme vous vous en doutez, si vous décidez de porter tel ou tel casque, il vous faudra inscrire son nom dans la rubrique *Casque porté* (exemple : « heaume »). L'armure que vous avez éventuellement sur vous est écrite dans la rubrique *Armure portée*. Si vous vous munissez d'un bouclier, inscrivez son nom dans la rubrique *Main gauche* ou *Main droite*, à votre convenance (exemple : « bouclier en bois »).

Passons aux armes offensives, qui seront détaillées plus tard. Comme vous le verrez, il y a des armes qui se manipulent avec une main et des armes plus lourdes qui doivent être tenues avec les deux mains. Si vous utilisez une arme à une main, inscrivez son nom dans la rubrique *Main gauche* ou *Main droite*, au choix (exemple : « dague »). Si vous utilisez une arme à deux mains, inscrivez son nom à cheval sur les rubriques *Main gauche* et *Main droite* (exemple : « massue »). Bien évidemment, une même main ne peut pas tenir à la fois une arme offensive et un bouclier. De même, votre tête ne peut être protégée que par un seul casque, cela va de soi. En revanche, rien ne vous empêche de manier deux armes offensives en même temps, si elles s'utilisent normalement à une main (exemple : une dague dans votre main gauche et un glaive dans votre main droite). Cette pratique, tout comme l'utilisation d'armes à deux mains, vous interdit de porter un bouclier. Si vous êtes un adepte du bouclier, seule une arme à une main pourra être utilisée en attaque (avec l'autre main). Et si vous êtes un adorateur du bouclier, rien ne vous empêche de porter deux boucliers, un dans chaque main !

Concernant votre ceinture, dont vous connaîtrez plus loin l'utilité (hormis celle de tenir votre pantalon), sachez qu'il en existe deux types très à la mode sur les terres des trois

royaumes. Au départ, vous avez sur vous une ceinture dite « normale », inscrivez donc ce terme dans la rubrique *Ceinture*. Par la suite, vous pourrez faire des emplettes et vous munir d'une ceinture elfique, vous remplacerez alors « normale » par « elfique » dans la rubrique *État Actuel - Ceinture* de votre *feuille d'aventure*.

Pour terminer avec la case *État Actuel*, écrivez « non » dans la rubrique *Arc/Carquois*. Cela signifie que vous n'avez pas d'arc. Si vous en acquérez un, vous inscrirez « oui » dans cette rubrique. Sachez qu'un arc se vend toujours avec son carquois. Lorsque vous avez ces éléments, vous les portez tous deux sur votre épaule et ils ne sont pas à renseigner dans la rubrique *Équipement*. La légèreté de l'ensemble et sa forme parfaitement adaptée à votre épaule font qu'il ne peut pas être une source de déséquilibre (ces éléments n'interviennent pas dans la surcharge).

Les flèches en votre possession se notent sous forme de « bâtons » dans la case *Flèches* de votre *feuille d'aventure*. Par mesure de simplicité, un carquois n'est pas limité en nombre de flèches. Sachez tout de même qu'avoir une dizaine de flèches est largement suffisant pour faire face à une menace lointaine (l'arc ne s'utilise pas au corps à corps).

Continuons le descriptif des règles du jeu avec la case *Équipement* de votre *feuille d'aventure*. Cette rubrique contient tout ce dont vous disposez dans votre sac à dos. Il peut s'agir d'objets en tout genre : armes (qu'elles soient offensives ou défensives), provisions, fioles et potions, etc. Chaque élément que vous glissez dans votre sac occupe un peu de place et alourdit la charge que vous portez. Votre sac à dos peut contenir jusqu'à dix objets. Dans un souci de simplicité, chaque objet occupe un emplacement dans votre besace même s'il semble plus imposant qu'un autre (une massue et une fiole occupent une case chacune par exemple).

Vous pouvez glisser jusqu'à dix objets dans votre sac à dos mais plus la charge est lourde plus vous risquez d'être déséquilibré. Ainsi, si le nombre d'objets transportés excède la valeur de votre force, vous avez des pénalités en cas de combat. De plus, avoir trop d'objets sur le dos par rapport à ce qu'on est capable de porter annule la compétence *Agilité*. Enfin, dans certaines situations, cet encombrement peut être dangereux (traversée d'un pont nécessitant de l'équilibre par exemple).

Au début de l'aventure, vous n'avez aucun objet dans votre sac à dos. Vous n'avez donc rien à inscrire dans la rubrique *Équipement*. Par contre, votre force est de 2. Vous pouvez donc repasser les lignes en pointillés des deux premières cases de votre équipement. Cela signifie que vous pouvez porter jusqu'à 2 objets dans votre sac sans être surchargé (bien sûr rien ne vous interdit d'en porter davantage, même s'il est conseillé de résister à la tentation). Si vous augmentez votre force durant l'aventure, vous pourrez surligner d'autres cases dans la rubrique *Équipement* (une par point de force supplémentaire). Si vous avez plus de dix points de force, vous serez tout de même limité par la contenance de votre sac à dix objets maximum.

Pour vous débarrasser d'un objet contenu dans votre sac à dos, effacez-le simplement de la rubrique *Équipement*. Cette opération peut être effectuée n'importe quand, sauf dans les paragraphes contenant des combats. Vous en saurez davantage dans le chapitre sept.

Intéressons-nous à présent au rangement des fioles et des potions. Ces deux éléments vous serviront surtout à vous régénérer en dextérité, endurance et magie. Vous pouvez placer des fioles et potions dans votre sac à dos et, dans ce cas, chaque fiole et chaque potion occupera un emplacement de la rubrique *Équipement*. En procédant ainsi, il vous sera impossible d'utiliser ces éléments en plein combat. Par contre, si vous glissez une fiole ou une potion dans votre ceinture, vous pourrez l'utiliser lors d'un affrontement. Comme vous

vous en doutez, chaque fiole ou potion ainsi rangée occupera un emplacement sur les deux que compte la rubrique *Fioles et Potions*.

Les plus grands maroquiniers des trois royaumes ont pensé à vous. Ainsi, il existe des ceintures spécialement conçues pour accueillir des fioles et potions. Si vous obtenez une « ceinture elfique » pendant votre quête, vous pourrez avoir à portée de main jusqu'à quatre fioles et/ou potions (dans ce cas, vous noterez « elfique » dans la rubrique *État Actuel - Ceinture* et, d'autre part, vous repasserez les deux cases en pointillés de la rubrique *Fioles et Potions*). Peut-être trouverez-vous une troisième ceinture pendant vos péripéties ?

Contrairement à la rubrique *Équipement*, il est impossible d'avoir des fioles ou potions dans les emplacements en pointillés de la case *Fioles et Potions*. D'autre part, en raison de leur localisation, les fioles et potions rangées dans votre ceinture ne peuvent pas vous déséquilibrer et n'entrent pas en compte dans la surcharge.

Au départ, vous ne disposez d'aucune fiole et d'aucune potion...

\* \* \*

Et si nous parlions un peu d'argent ? Ou plutôt d'or, puisque c'est la monnaie en cours sur l'ensemble des trois royaumes. Vous êtes, au début de l'aventure, en possession du modeste butin de 20 pièces d'or. Inscrivez ce nombre dans la case *Or* de votre *feuille d'aventure*. Vous transportez votre monnaie dans une bourse, elle-même glissée dans une poche de vos vêtements. Votre bourse n'est pas limitée en quantité de pièces d'or. Néanmoins, il est fortement recommandé de dépenser votre monnaie aussi souvent que possible pour améliorer votre armement en vous adressant à des commerçants.

Vous trouverez de l'or sur les dépouilles de vos éventuelles victimes, vous pourrez aussi vendre des objets dans tout magasin qui propose le type d'objet concerné.

Si vous jetez un œil à votre *feuille d'aventure*, vous constaterez qu'il ne reste plus beaucoup de cases inexploitées. Nous allons donc terminer ce chapitre en nous intéressant aux dernières rubriques.

Tout d'abord, la case *Combats* permet de renseigner les différentes données qui vous sont utiles lors d'un affrontement. Ainsi, vous savez en un coup d'œil avec quelle précision vous portez vos coups, quelle défense est la vôtre lorsque vous subissez des attaques et, enfin, quels dégâts vous causez en cas d'attaque réussie.

Le déroulement des combats vous sera bientôt expliqué. D'ici là, sachez que votre précision est égale à la valeur indiquée par un lancé de 2 dés plus votre dextérité plus un bonus de dextérité (dû à l'utilisation d'une arme qui vous fait bénéficier de ce bonus ; l'arme ou les armes utilisée(s) pendant un combat est (sont) celle(s) inscrite(s) dans les cases *Main gauche* et *Main droite* de la rubrique *État Actuel*) moins, enfin, la surcharge que vous transportez (le nombre d'objets qui dépassent votre capacité, dans la rubrique *Équipement*). Vous commencez l'aventure sans arme, par conséquent votre bonus de dextérité est nul. En revanche, votre dextérité de départ est de 5. Pour cette raison, inscrivez « 2 dés + 5 » dans la case *Combats – Précision*.

Votre défense dépend des équipements protecteurs que vous avez sur vous. Il s'agit des éventuels casque, armure et bouclier(s) inscrits dans les cases *Casque porté*, *Armure portée*, *Main gauche* et *Main droite* de la rubrique *État Actuel*. Au départ, vous n'avez aucune protection. Inscrivez par conséquent « 0 » dans la case *Combats – Défense*.

Les dégâts causés à l'ennemi en cas d'attaque réussie sont égaux à la somme de votre force et de la puissance de l'arme utilisée (au cumul des puissances des deux armes si vous combattez avec deux armes à une main). À ce total peut s'ajouter un bonus d'un ou deux point(s) si votre adversaire est vulnérable à votre équipement offensif : vous en saurez plus



au chapitre trois. N'ayant aucune arme au départ, inscrivez « 2 » dans la case *Combats – Dégâts*.

Plus loin, vous trouverez un tableau récapitulatif des armes offensives et défensives que vous pourrez obtenir pendant vos péripéties. C'est à ce tableau que vous vous réfèrerez pour connaître le bonus de dextérité, la puissance et la défense de votre armement.

Si vous vous équipez correctement, en vous dotant des armes les plus dévastatrices, vous aurez un profil de guerrier. Si vous optez pour un profil de magicien, vous devrez acheter des livres et non des armes pour devenir plus fort. C'est en lisant ceux-ci que vous apprendrez de nouveaux sorts... Chaque fois que vous lirez un livre, vous pourrez inscrire son titre dans la rubrique *Magies maîtrisées* de votre *feuille d'aventure*. Comme vous le verrez bientôt, vous ne pourrez pas bouquiner n'importe quand, voilà pourquoi vous devrez peut-être stocker vos livres dans votre sac à dos en attendant de pouvoir les lire (en toute logique, un livre occupe un emplacement dans la case *Équipement*).

Un petit conseil : si vous lisez un livre, par exemple le livre « Magie Blanche », vous devez inscrire son nom dans la case *Magies maîtrisées*. Il est alors inutile de conserver le recueil ! Jetez-le pour avoir plus de place dans votre sac ou vendez-le auprès d'un marchand qui peut vous l'acheter.

Bien que, comme beaucoup de gens, vous ayez un potentiel suffisant pour apprendre des sorts basiques (vous avez 5 points de magie), vous démarrez l'aventure en ne maîtrisant aucune magie.

Pour terminer, passons rapidement sur la dernière case de votre *feuille d'aventure*, nommée *Objets Spéciaux*, qui sert à répertorier tous les objets qui peuvent être portés en permanence et donc à ne pas ranger dans votre sac à dos. Ces objets vous seront décrits comme tels par le texte, par conséquent tout objet trouvé est normalement à ranger dans la case *Équipement* sauf indication contraire. Le nombre d'objets spéciaux que vous pouvez avoir sur vous n'est pas limité. Les objets qualifiés de « spéciaux » seront des bagues magiques, que vous porterez au doigt, des amulettes, que vous porterez autour du cou, des clés ou d'autres objets de petite taille, que vous glisserez dans vos poches.

## **Chapitre 2 : Récits – La grande bataille**

Le jour se levait sur Jola-Slig. Le silence qui régnait dans la capitale de l'Isterni, territoire des Elfes, pouvait laisser penser que ses habitants dormaient encore. Il n'en était rien. Ce jour là, le destin des trois royaumes allait se jouer ici. Les armées ennemies allaient surgir de la Forêt endormie en milieu de journée, d'après les prévisions des guetteurs envoyés dans les bois une semaine auparavant. Dans le même temps, de nombreuses troupes alliées étaient en chemin depuis le Masshys et le Ranklunk. Elles auraient déjà dû arriver mais, par un procédé magique, l'ennemi avait retardé son cheminement en jouant avec le climat. Une tempête s'était déchaînée deux jours durant, à l'ouest de Jola-Slig.

La cité elfique était en ébullition. Des centaines d'archers préparaient consciencieusement leurs flèches, qu'ils disposaient dans leurs carquois, et se dispersaient silencieusement en haut de la muraille qui encerclait la ville. Ils scrutaient alors la lisière de la forêt en quête de cibles. La ruse de l'adversaire le conduirait à tenter de passer par-dessus la muraille ; les archers seuls ne pourraient pas empêcher cela... Voilà pourquoi, avec eux, des magiciens se préparaient aussi à repousser l'ennemi. D'autres soldats, armés de glaives et de boucliers, combattaient en cas de franchissement du gigantesque portail qui fermait la ville. Ils se groupaient sur le parvis, à l'entrée de la cité. Tous nourrissaient l'espoir que les alliés, menés par Menco hun, le roi des Hommes, arriveraient les premiers. Sans eux, c'était perdu d'avance.

Parmi les elfes de Jola-Slig, le jeune Bling se préparait, comme ses confrères. Il faisait partie des soldats au corps à corps positionnés derrière le portail de la citadelle. Comme eux, Bling tremblait comme une feuille. Il sentait aussi l'excitation et la colère s'insinuer en lui. Tous ses proches, qui habitaient jusqu'il y a peu dans la ville de Lodria, au nord-est de Jola-Slig, n'étaient plus de ce monde. Ils avaient péri lors d'une attaque de l'ennemi, qui avait ravagé Lodria au début de la guerre, un an auparavant. Bling sentait une envie de vengeance monter en lui. Il se battrait jusqu'au bout, faisant tout pour protéger sa reine et son roi, qui eux aussi allaient participer à la bataille et se trouvaient parmi les combattants. Sylfidio, roi des Elfes, et sa compagne, Ferrone, étaient les seuls magiciens à se trouver parmi les guerriers au corps à corps.

Ils se tinrent prêts en silence. La tension était de plus en plus palpable à mesure que les heures s'écoulaient. Quelques corbeaux se mirent à voler au-dessus de la ville, attendant que leur tour vienne de passer à l'action. La plaine qui entourait la cité allait bientôt être souillée.

Bling attendit ainsi, immobile et silencieux, pendant un temps qu'il n'arrivait pas à évaluer. Quand il levait la tête, il n'apercevait que la muraille et les corbeaux, dont il ne distinguait que des formes floues bougeant dans le ciel, sous un soleil de plomb. Ne pas voir ce qui se passait dans la plaine amplifiait son inquiétude. C'était la première fois qu'il participait à une bataille. Il ramena ses longs cheveux bruns en arrière et les noua en catogan. Ses mains tremblaient légèrement... Soudain, un cor retentit. Puis un autre. Un cor de quel camp ? Autour de Bling résonnèrent des cris nerveux, des rires crispés et des exclamations :

- Qui est à nos portes ?
- Nos amis sont arrivés les premiers ?

Ces quelques secondes de désarroi furent stoppées par un archer qui hurla du haut de la muraille :

- Ennemi en vue ! Ennemi en vue !

La main droite de Bling se crispa sur son glaive. Dans quelques instants, il entendrait leurs rugissements.

\* \* \*

Voilà près de quatre semaines que l'armée des Hommes, menée par leur roi, s'était mise en marche. À leurs côtés, des nains et des elfes, rescapés de la guerre, voyageaient avec eux. Lorsqu'ils reprirent leur route, à l'aube de cette journée décisive, ils savaient tous qu'ils arriveraient à Jola-Slig avant la nuit. Ce périple n'avait pas été de tout repos : une tempête torrentielle les avait retardés la semaine précédente, décalant leur arrivée à aujourd'hui. Or, un tel temps était tout à fait improbable dans cette région. Seul un maléfice très puissant pouvait être à l'origine de ce phénomène. D'après les dires qui circulaient parmi les troupes, c'était la sorcière Tripidia elle-même, reine des armées ennemies, qui était à l'origine de ce déluge.

Otek, un membre du peuple des Nains, en provenance du Mont Ranklunk, n'adhérait pas à cette rumeur. Il était convaincu qu'un être plus malfaisant encore que Tripidia chapeautait la sorcière elle-même. Il était persuadé que Tripidia, bien que très puissante, n'était pas capable d'un tel sortilège. En réalité, il pensait cela pour se rassurer. Les Nains redoutaient la magie plus que tout... Croire en l'existence d'un sorcier plus redoutable lui procurait un sentiment d'assurance pour la bataille qui se préparait, bataille pendant laquelle Tripidia allait lancer ses troupes à l'assaut de Jola-Slig. Une autre rumeur prétendait que Tripidia, en plus de son armée de monstres, avait mis au point une arme qui la rendait invincible. Les rares nains ayant survécu à la bataille de Balamb, qui s'était déroulée voilà maintenant presque un an, parlaient d'un « Sceptre de vie ». Ce dernier, à en croire les exclamations horrifiées des rescapés, permettait à Tripidia de rendre la vie à ses créatures lorsque celles-ci tombaient.

Autour d'Otek, un peu plus de 500 nains, tous aussi barbus et chevelus que lui, armés de haches et de boucliers, avançaient silencieusement. Ils n'avaient plus de roi, ce dernier ayant péri à Balamb. Marchant aujourd'hui avec les Hommes, ils se préparaient mentalement à l'affrontement. Les hommes étaient beaucoup plus nombreux : au moins 4000, dont la moitié à cheval. Il y avait aussi une centaine d'elfes parmi eux, qui avaient rejoint l'armée à Kron, la ville elfe située à la frontière entre le Masshys et l'Isterni. Les Elfes, encore plus que les Nains, avaient subi de lourdes pertes tout au long de cette guerre.

En milieu de journée, l'armée arriva au pied d'une grande butte verdoyante. En son sommet, Jola-Slig serait visible au loin. Tout en parcourant les derniers mètres qui les mèneraient face à la capitale, ils entendirent des sons de cor. Tripidia était aux portes de la ville. Les troupes s'immobilisèrent un instant, parcourues par un grand frisson. Le plan des Hommes était de rejoindre les derniers Elfes dans Jola-Slig et d'affronter l'ennemi de l'intérieur de la cité, ce qui serait un avantage considérable. Malheureusement, Tripidia avait réussi son coup en retardant leur arrivée : elle était déjà là.

Comme tous les autres, lorsque Otek arriva au sommet de la butte et qu'il vit la cité elfique au loin, il fut secoué par la vision qui s'offrit à lui. L'ennemi, émergeant de la Forêt endormie, avait sonné la charge et s'était élancé vers Jola-Slig. Les monstres étaient là par milliers. Otek ne les distinguait pas bien mais il redoutait l'instant où il se trouverait face à l'un d'entre eux. Bien que, comme la plupart des nains autour de lui, il désirait plus que tout venger la mort des habitants de Balamb, parmi lesquels figurait sa femme, il ne pouvait s'empêcher de frissonner...

Le roi des Hommes passa devant ses cavaliers, lui-même sur un destrier. Il avait le visage carré, figé dans une expression sévère. On devinait de courts cheveux blonds sous son casque. Il se lança dans un discours dont Otek ne put percevoir que des bribes. D'après ce qu'il comprit, les cavaliers allaient percer les lignes adverses, suivis par les troupes à pied. Ils étaient en infériorité numérique mais pouvaient gagner : les archers elfes de Jola-Slig, postés au sommet de la muraille qui encerclait la cité, leur apporteraient un soutien

bienvenu. Otek n'entendit pas la fin, noyée dans les acclamations et les cris de fureur des hommes, décidés à en découdre. Il s'imagina que le roi des Hommes devait rappeler à ses troupes les horreurs qu'elles avaient subies pour les exhorter à donner le meilleur d'elles-mêmes cet après-midi. Le roi fit face à Jola-Slig et sonna la charge : la bataille commençait.

Tandis que l'armée de Tripidia arrivait devant Jola-Slig, sous une pluie de flèches tirées par les archers du haut de leur muraille, les hommes, nains et elfes s'élançaient. Otek était largement distancé par les cavaliers. Puis, peu à peu, des hommes et des elfes le dépassèrent. La descente vers le champ de bataille était à moitié parcourue lorsqu'il entendit un cri venant de l'avant :

- Flèches !!!

Il ralentit et se protégea avec son bouclier. Une volée venait d'être décochée par les monstres. Il n'en reçut aucune mais, juste à côté, un homme s'effondra, mort. Otek reprit sa course, comme les autres. Un peu plus loin, il enjamba un corps d'elfe puis doubla un nain, blessé au bras. Il s'attendait à recevoir une deuxième volée mais ce ne fut pas le cas. Un énorme fracas retentit plus loin, à l'avant du cortège. Les cavaliers venaient certainement de s'engloutir dans les lignes ennemies. Otek entendit des cris et des chocs. Il brandit sa hache et se mit à hurler comme un fou. Il passa à côté d'un cadavre d'homme et, un peu plus loin, se trouva au cœur du combat. À quelques mètres de lui, le roi des Hommes se démenait face à deux adversaires. Il n'était plus sur son cheval, qui gisait à côté de lui. Le roi des Hommes paraissait mal en point. Otek hurla de plus belle et courut lui prêter main forte. L'un des adversaires se retourna. Otek ne lui laissa aucune chance et porta son coup en plein visage. L'homme lézard fut tué sur le coup.

\* \* \*

Cela ne faisait que quelques instants que la bataille avait commencé et déjà les corps jonchaient le sol par dizaines. Au centre des affrontements, Menco hun, roi des Hommes, venait d'occire son sixième adversaire. Sa grande épée légendaire, qu'il aimait appeler Liberté, était bien plus qu'une simple lame. C'était un symbole pour tous ses guerriers, une espèce de porte-bonheur qui menait à la victoire. Au temps où le peuple des Nains était entré en guerre contre celui des Hommes, le général Menco hun et sa précieuse épée avaient conduit les Hommes à gagner ce conflit, repoussant les Nains dans les régions montagneuses du Ranklunk. À présent, Menco hun n'était plus général mais roi et, désormais, Nains et Hommes combattaient côte à côte, contre un ennemi commun dont la force et la bestialité dépassaient tout ce qu'ils avaient vu jusque là : les armées de la sorcière Tripidia. Dans les rangs de ces légions redoutables, on trouvait des créatures qui étaient autrefois de simples animaux. Grâce à sa magie, Tripidia était parvenue à contrôler, modeler et muter chaque membre du monde animal. Ainsi il y avait, parmi les adversaires de Menco hun, de nombreux hommes lézards, qui constituaient le gros des troupes de la sorcière. Ils étaient à peu près de la même taille que les hommes mais la comparaison s'arrêtait là tant les différences étaient importantes : ils étaient beaucoup plus musclés et puissants que les hommes, les nains et les elfes. Ils se battaient généralement avec des haches ou des épées, en poussant des hurlements d'intimidation. La force des hommes lézards, ainsi que leur résistance, ne les empêchait pas d'être extrêmement agiles. Ils pouvaient sauter par-dessus des ennemis et en un clin d'œil se trouver dans leur dos. De plus, leur queue leur permettait d'un simple mouvement de frapper quelqu'un qui les surprendrait par derrière. D'autres lézards, plus petits que les premiers et dépourvus d'armes, étaient des sorciers : munis d'une simple baguette magique, ils avançaient dans les rangs ennemis tout en arrosant nains et hommes de sortilèges tels que des jets de boules de feu. Certains sorciers lézards étaient capables d'invoquer une créature magique (un golem), qui se battait alors aux côtés du mage

qui l'avait créée, avec autant de hargne et de force que n'importe lequel de ses compatriotes lézards. On trouvait aussi, parmi les rangs ennemis, des araignées géantes, qui arrivaient presque à hauteur d'homme. Non seulement elles étaient fortes mais en plus elles pouvaient cracher des fils de soie qui immobilisaient leurs adversaires. Enfin, il y avait quelques minotaures parmi l'armée de Tripidia, des créatures grandes comme deux hommes, dont chaque coup était si puissant et avait une telle envergure qu'il endommageait plusieurs ennemis à la fois. Ils étaient généralement munis d'armes contondantes telles que des massues, ils se battaient parfois avec des haches à double tranchant. Auparavant, ces créatures furent des taureaux, il ne restait plus de leur ancienne existence que leurs cornes et leurs sabots ; ils se tenaient désormais debout et ne mangeaient plus d'herbe mais de la chair humaine.

C'était contre ces ennemis que Mencoahun se battait avec fougue. L'affrontement avait lieu aux pieds de Jola-Slig, l'immense cité fortifiée qui servait de capitale au peuple des Elfes. Celui-ci était présent dans les rangs des nains et des hommes mais en petite proportion, tant ils avaient été décimés par la guerre contre Tripidia. Ils avaient été en effet les premiers à subir l'offensive de cette armée barbare, qui avait surgi de la Forêt endormie un an auparavant.

Sur la muraille de Jola-Slig, plusieurs centaines d'archers elfes envoyaient sur les rangs ennemis de nombreuses salves de flèches meurtrières. Le long du mur, des araignées géantes avaient entrepris de grimper jusqu'aux tireurs. Les magiciens elfes s'occupaient d'elles en leur lançant des sorts déstabilisants comme la formation de bourrasques. Pour l'instant, aucune araignée n'était parvenue à atteindre le sommet de la muraille. Dans le même temps, en bas, devant l'immense portail boisé qui barrait l'entrée de la ville à l'armée de la sorcière, plusieurs lézards s'étaient munis d'un grand tronc d'arbre qui leur servait de bélier. Chaque coup qu'ils portaient contre les battants fermés faisait trembler le portail dans un bruit sourd et lugubre, bruit qui terrifiait certainement les derniers soldats elfes, armés de glaives, qui se tenaient à l'intérieur de la cité, attendant le moment où le portail céderait. Les Elfes n'étaient pas doués pour le combat rapproché ; ils excellaient en revanche au tir à l'arc et comptaient parmi eux de grands magiciens. Les dernières fines lames elfes étaient là, soit au côté des hommes et des nains, dans la mêlée, soit dans l'enceinte de Jola-Slig, prêts à défendre leur roi et leur reine jusqu'à la mort.

Mencoahun se battait à proximité des deux immenses portes de Jola-Slig. Il savait qu'il fallait à tout prix qu'elles restent fermées : une fois ouvertes, les lézards pourraient s'engager dans les tours de guet qui formaient les angles de la citadelle. Ils n'auraient alors aucun mal à accéder au sommet de la muraille et à décimer les archers qui étaient d'une efficacité redoutable. Leurs tirs faisaient mouche à tous les coups et, jusqu'ici, leur soutien avait été très précieux pour les hommes, les nains et les quelques elfes de Kron. C'est à cet instant là que Mencoahun le vit : aussi grand qu'un minotaure, le roi des Lézards avançait dans la mêlée en faisant de grands moulinets avec sa gigantesque épée, la terrifiante Faucheuse. Peu de soldats avaient pu voir la Faucheuse en action et y survivre : cette arme meurtrière était impressionnante ; une épée noire, une épée pourvue de pouvoirs magiques destructeurs... une épée dentelée, plus grande et plus large qu'un homme, une épée que le roi des Lézards maniait avec tant d'aisance et d'assurance... C'était stupéfiant. Chacun de ses coups mettait à terre deux ou trois ennemis, il paraissait invincible. Aussi dévastateur qu'une tornade, le roi des Lézards évoluait dans les rangs adverses en pulvérisant tout sur son passage. Son casque de fer, un masque hideux pourvu de pics sur les côtés, ne laissait entrevoir que ses yeux, rouges. Un cri de contentement résonnait sous son casque chaque fois que son épée s'abattait sur une cible. Le roi des Lézards recevait de nombreuses flèches tirées par les archers elfes mais il y semblait insensible. Elles s'enfonçaient dans sa peau sans effet apparent ou bien venaient se planter dans son bouclier, qu'il maintenait horizontal

au-dessus de sa tête avec son bras gauche. C'était bien cela, le plus impressionnant de tout : le roi des Lézards manipulait son épée avec une seule main. Il paraissait tout simplement irréel.

Quelques sorciers lézards, qui jusqu'ici avaient employé leur temps à lancer des boules de feu sur tout ce qui leur passait sous la main, commencèrent à pratiquer des sortilèges sur le portail de Jola-Slig. C'étaient pour la plupart des sortilèges incendiaires, consumant peu à peu et fragilisant les grandes portes de bois. Les lézards qui manipulaient le bélier sentirent petit à petit les portes perdre en résistance...

Malgré leurs efforts, les archers elfes n'atteignaient ni les lézards sorciers, ni ceux utilisant le bélier contre les battants. Ceux-ci étaient en fait protégés par des sorts de déviation, lancés par un autre groupe de mages lézards. Mencoahun l'avait compris et tentait de se frayer un chemin jusqu'à ce groupe de sorciers. Lorsqu'il ne fut plus qu'à quelques mètres d'eux, un minotaure lui barra la route. Mencoahun était moins combatif qu'en début de bataille, il sentait ses forces diminuer à mesure que le nombre de ses ennemis terrassés augmentait. Le taureau était armé d'une grande hache à double tranchant qu'il dressa au-dessus de sa tête. Mencoahun pouvait gagner cet affrontement : son adversaire était en effet criblé de flèches, il était sans doute aussi frêle que lui-même. Dans un souffle de colère, le minotaure abattit sa hache droit sur le roi des Hommes qui l'évita en se précipitant sur le côté. L'arme du monstre s'enfonça avec fracas dans le sol, sur une dizaine de centimètres. Mencoahun ne lui laissa pas le temps d'attaquer à nouveau : il le frappa avec Liberté au niveau de l'abdomen, de toutes ses forces, l'épée s'enfonçant dans le taureau qui vacilla. Mencoahun aussi était mal en point et posa un genou à terre, essoufflé. Il releva la tête pour regarder son ennemi mais il avait sous-estimé l'endurance de ce dernier : le minotaure s'était ressaisi et, en grognant de douleur, il s'empara de son arme et l'arracha du sol, s'appêtant à tuer Mencoahun. Une flèche s'abattit dans la nuque de la bête, tirée par un archer elfe du haut de sa muraille. Le monstre ne parut pas s'en soucier, comme s'il avait juste ressenti une légère chatouille dans le cou. Il fixait son adversaire et dans une fraction de seconde allait brandir sa hache pour assener un coup que, cette fois-ci, Mencoahun serait trop affaibli pour esquiver. C'est alors que, derrière eux, le portail de Jola-Slig céda. Quelques lézards se précipitèrent à l'intérieur, suivis de près par des araignées. Le roi des Lézards prit un cor, fixé à sa ceinture, dans lequel il souffla de toutes ses forces. Tout le monde dans la vallée d'Isterni, jusque dans la ville de Sliko, entendit le son incroyablement puissant que le roi des Lézards provoqua. Un son qui dura une dizaine de secondes et qui signifiait « prenons la citadelle ».

Une véritable flopée de lézards s'engouffra dans Jola-Slig, bondissant habilement jusqu'aux derniers bataillons elfes qui les attendaient dans la cité. Au sommet de la muraille, les archers tiraient désormais vers l'intérieur de la ville, faisant tout leur possible pour retarder le moment inévitable où ils seraient à la portée de l'ennemi. À l'extérieur, Mencoahun fixait toujours le minotaure qui, lui, regardait maintenant en direction de Jola-Slig. Le roi des Lézards passa tout près d'eux avec une vitesse impressionnante compte tenu de sa taille:

- Tous en pièces ! hurlait-il.

Le minotaure se tourna vers Mencoahun. Celui-ci avait profité de l'inattention du taureau pour prendre une potion explosive qu'il gardait toujours fixée à sa ceinture. Les Hommes étaient moins doués que les Elfes dans le domaine de la confection de potions ; celle que le roi des Hommes s'appêtait à jeter sur son ennemi lui avait été offerte par Sylfidio, le roi des Elfes, voilà presque un an, lorsque Hommes et Elfes avaient conclu une alliance face à la menace des Lézards. Mencoahun lança la potion contre le torse du minotaure, elle explosa bruyamment et tua sur le coup le taureau dont le corps (ou plutôt ce qu'il en restait) tomba

en arrière. Menco hun aussi avait subi le souffle brûlant de l'explosion, qui venait de le blesser... Il perdit connaissance.

### **Chapitre 3 : Règles du jeu – Les combats**

Ami lecteur, une partie très importante de la règle du jeu vous attend maintenant. Si vous venez d'engloutir ce qui précède d'une seule traite et que vous avez mal aux yeux, alors mieux vaut reporter la lecture de ce qui suit à plus tard. Autrement, poursuivez.

Durant votre périple, vous allez être amené à plusieurs reprises à croiser le fer avec des adversaires divers et variés. Il faut donc que vous appreniez à vous battre. Pour commencer, parlons de votre armement. Il y a deux types d'armes : les armes offensives et les armes défensives. Les armes offensives sont caractérisées par un *Bonus de Dextérité* et par une *Puissance*. Les armes défensives sont caractérisées par une *Défense*. Ces trois critères interviennent dans les combats, dont vous connaîtrez le déroulement juste après.

En cas de combat, il y a des armes offensives qui s'utilisent à une main, d'autres à deux mains. De plus, ces équipements se divisent en plusieurs catégories :

- les armes tranchantes, redoutables si votre adversaire ne porte pas de protection
- les armes perçantes, particulièrement efficaces pour atteindre un ennemi bien protégé
- les armes contondantes, très puissantes mais peu maniables (pas ou peu de *Bonus de Dextérité*)
- les armes de jet, conçues pour causer des dégâts à distance
- les armes magiques, avec lesquelles vous pouvez lancer des sorts (attention, sachez dès à présent que vous pouvez lancer des sorts uniquement si vous vous battez avec une arme magique)

Une arme offensive peut appartenir à plusieurs familles à la fois (par exemple, une lance est à la fois une arme perçante et une arme de jet).

Dans le *tableau des armes* qui suit, vous trouverez l'ensemble des armes que vous pourrez obtenir durant l'aventure. Imprégnez-vous de ces deux pages avant de passer à la suite.



## TABLEAU DES ARMES

### ARMES OFFENSIVES :

Nom	Main(s)	Tranchante? Perçante? Contondante? de Jet? Magique?	Bonus de Dextérité	Puissance
Dague	1	TJ	0	1
Poignard	1	T	1	1
Baguette magique	1	M	0	0
Rapière	1	P	1	3
Glaive	1	T	2	2
Sabre	1	T	3	3
Lance	2	PJ	3	6
Bâton	2	M	3	3
Épée	2	T	5	5
Massue	2	C	0	10
Hache	1	T	4	4
Masse d'armes	2	CP	4	10
Fléau d'armes	1	CJ	2	8
Hallebarde	2	TPJ	7	7
Épée magique	2	TM	5	5
Hache double	2	T	9	9

### SPÉCIAL (inutilisable en combat) :

Nom
Arc
Flèche

ARMES DÉFENSIVES :

Nom	Catégorie	Défense
Cabasset	Casque	1
Camail	Casque	2
Heaume	Casque	3
Cuir matelassé	Armure	1
Cotte de mailles	Armure	2
Armure de plaques	Armure	3
Bouclier en bois	Bouclier	1
Bouclier en fer	Bouclier	2
Bouclier en acier	Bouclier	3

Combinaisons défensives spéciales :	Défense
Cabasset + Cuir matelassé + Bouclier en bois	4
Camail + Cotte de mailles + Bouclier en fer	7
Heaume + Armure de plaques + Bouclier en acier	10



(9=2+7) mais 10. Vous comprenez donc que si vous vous battez avec deux armes à une main, ce bonus peut passer à deux points si votre adversaire craint chacune de vos deux armes.

Important : si vous combattez quelqu'un dont la faiblesse est une arme magique, alors les dégâts que vous causez en frappant votre adversaire avec une arme magique sont augmentés mais pas ceux que vous infligez en pratiquant des sortilèges.

Revenons au combat. Dans certaines situations, vous pourrez prendre la fuite. Ce cas particulier sera précisé dans le texte. Si vous fuyez, sachez que le fait de ne pas être en surcharge, ainsi que la maîtrise de la compétence *Agilité*, sont déterminants pour réussir votre fuite sans dommages.

Rappel : la surcharge est égale au nombre d'objets « en trop » dans la rubrique *Équipement* de votre *feuille d'aventure* (inscrits dans des cases en pointillés).

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas fuir, il vous faut combattre. Dans ce cas, le combat se décompose en une série d'assauts qui peuvent être précédés d'une action de votre part. Le combat se termine par la mort ou la fuite de vous ou de votre (vos) adversaire(s).

#### Exemple de combat :

Début du combat

Action

Assaut

Action

Assaut

Fin du combat

Au début du combat, il est conseillé de recourir à l'usage d'un brouillon pour y répertorier les éléments clés au sujet de votre (vos) adversaire(s) et de vous. Une fois l'affrontement terminé, vous n'aurez plus qu'à modifier ce qui devra l'être sur votre *feuille d'aventure*.

Comment se déroule un assaut entre un adversaire et vous ? Et bien ce n'est pas plus compliqué que ça :

#### **Déroulement d'un assaut :**

- lancez 2 dés pour vous et calculez votre précision pour cet assaut (2 dés plus votre *Dextérité* plus votre éventuel *Bonus de Dextérité* moins votre surcharge)
- lancez 2 dés pour votre adversaire et calculez sa précision
- comparez les 2 précisions
- si vous êtes plus précis que votre adversaire, ce dernier est touché et perd autant de points d'endurance que vous avez de points de dégâts (pensez à la *Faiblesse* de l'adversaire)
- si votre adversaire est plus précis que vous, vous perdez les points d'endurance suivants : *Dégâts de l'ennemi* moins votre *Défense*
- si vous et votre adversaire êtes autant précis, ni l'un ni l'autre ne perd de points d'endurance car chacun des deux a évité l'attaque de l'autre

Remarque : vous voyez qu'il n'y a pas de calcul à faire par rapport à la défense de l'adversaire (paramètre qui n'apparaît même pas dans son descriptif). En réalité, la plupart de vos ennemis portent des protections mais, dans un souci de simplicité, vous n'avez pas à vous en soucier : leur effet est directement « représenté » par l'endurance plus ou moins importante des adversaires.

**Important :** si vous menez un assaut face à plusieurs ennemis, il vous faut choisir l'adversaire que vous attaquez en début d'assaut. Contre cet ennemi, la règle d'assaut décrite ci-dessus est valable. Par contre, elle diffère face aux ennemis non ciblés par votre attaque : ceux-ci vous blessent si leur précision (que vous calculez en lançant 2 dés) est plus grande que la vôtre mais, si vous êtes plus précis (ou autant précis) qu'eux, vous ne faites qu'esquiver leur attaque et ne leur infligez aucun dégât.

Au cours d'un affrontement, dès qu'un combattant atteint zéro ou moins en endurance, il est mort. Si c'est vous qui périssez, cela met fin à l'aventure. Si vous êtes le seul debout, vous avez gagné le combat. Ces deux possibilités sont synonymes de fin du combat. Il est possible de finir l'affrontement autrement (fuite de l'ennemi par exemple) mais cette éventualité est précisée dans le texte.

\* \* \*

Avant chaque assaut, vous avez la possibilité de réaliser une et une seule des quatre actions suivantes :

**Actions possibles avant un assaut (une seule par assaut) :**

- pratiquer une magie (uniquement si vous avez une arme magique en main)
- jeter une arme, que vous avez en main, sur un adversaire
- prendre une fiole ou une potion fixée à votre ceinture et l'utiliser (case *Fioles et Potions* de votre *feuille d'aventure*)
- prendre une arme offensive et une seule dans votre sac à dos (l'effacer de la case *Équipement* et l'écrire dans la rubrique *État Actuel-Mains*)

Ces quatre actions, qui sont à utiliser avec subtilité pour gagner un combat, vont être détaillées dans le reste de ce chapitre. Commençons par l'action *Magie*, qui fait l'objet des pages suivantes.

Avant tout, rappelons que pour pouvoir jeter un sort avant un assaut, il faut que vous ayez en main une arme magique. Il faut aussi, bien sûr, maîtriser cette magie (case *Magies maîtrisées*). Comme vous allez le voir, chaque sort coûte un certain nombre de points de magie. À chaque recours à la sorcellerie, vous devez donc réduire d'autant que nécessaire votre total de magie. Vous pouvez jeter un sort par action.

**Important :** Comme vous allez le voir, il y a trois actions, le jet d'arme (ou de fiole ou potion explosive) et les sorts *Bourrasque* et *Boule de Feu*, qui permettent d'enchaîner avec une autre action. Ce sont les trois seules exceptions.

Il existe six familles de magies, chaque famille comportant trois sorts. Ces six magies sont *Eau*, *Feu*, *Air*, *Terre*, *Magie Blanche* et *Magie Noire*. Lorsque vous lisez un livre sur le sujet, vous acquérez la maîtrise d'une magie, c'est à dire la possibilité de lancer trois nouveaux sorts. Ainsi, lorsque vous écrivez « Feu » dans la case *Magies Maîtrisées* de votre *feuille d'aventure*, cela sous-entend que vous pouvez lancer les sorts *Boule de feu*, *Chaleur* et *Incendie*. Chaque sort a un coût en points de magie, un effet (sur l'adversaire, sur les adversaires ou/et sur vous-même) et des circonstances d'utilisation. Sachez aussi que, bien que le texte explicatif qui suit va vous donner une orientation très « combat » de l'emploi des magies, vous pouvez en utiliser la totalité hors combat, dans ce cas le texte proposera cette option.

Le *tableau des magies*, que vous trouverez en fin de chapitre, condense tout ce qu'il faut savoir sur les 18 sorts que vous pouvez acquérir si vous lisez tous les ouvrages correspondants. En attendant, nous allons détailler un par un ces sorts.

Les 18 sorts à acquérir (répartis en 6 Magies) :

Nom de magie : *Eau*

Nom du sort : *Endurance*

Coût : ? points de magie

Effet : Une partie de votre total de magie est convertie en énergie. Voilà pourquoi votre endurance augmente du nombre de points de magie que vous dépensez pour pratiquer ce sort. C'est vous qui fixez ce nombre, en fonction de votre besoin et, bien sûr, de vos points de magie. Bien entendu, vous devez veiller à ne pas dépasser votre endurance maximale.

Circonstances d'utilisation : Ce sort est utilisable aussi hors combat, c'est à dire dans tout paragraphe qui ne comporte pas d'affrontement. Dans certaines circonstances, vous pourrez l'utiliser sur d'autres personnes mais ce cas sera précisé dans le texte.

Nom de magie : *Eau*

Nom du sort : *Dextérité*

Coût : ? points de magie

Effet : Votre dextérité augmente du nombre de points de magie que vous dépensez pour pratiquer ce sort. Là encore, c'est vous qui fixez ce nombre, en fonction de votre besoin et de vos points de magie. Veillez à ne pas dépasser votre dextérité maximale.

Circonstances d'utilisation : Ce sort est utilisable aussi hors combat, c'est à dire dans tout paragraphe qui ne comporte pas d'affrontement.

Nom de magie : *Eau*

Nom du sort : *Précision*

Coût : ? points de magie

Effet : Votre précision, pour l'assaut qui suit le sort, est majorée du nombre de points de magie que vous avez dépensés pour pratiquer ce sort. Si vous affrontez plusieurs ennemis en même temps, ce sort vous donne un bonus pour tous les adversaires (pour blesser celui que vous ciblez et pour esquiver les attaques des autres).

Circonstances d'utilisation : Dans certaines circonstances, ce sort peut être utilisé hors combat mais ce sera précisé dans le texte (exemple : améliorer votre visée momentanément).

Nom de magie : *Feu*

Nom du sort : *Boule de feu*

Coût : 2 points de magie

Effet : Vous projetez une boule de feu sur un et un seul adversaire. Celle-ci, qui jaillit de votre arme, se comporte exactement comme une arme de jet de puissance 10. Ainsi, l'ennemi visé perd 10 points d'endurance plus votre force. De plus, vous pouvez enchaîner avec une autre action (exactement comme pour une arme de jet). Vous pouvez même enchaîner autant de boules de feu que voulu, dans ce cas seul l'épuisement de votre magie mettra fin au carnage. Vous en saurez plus sur les armes de jet juste après.

Circonstances d'utilisation : Dans certaines circonstances, ce sort peut être utilisé hors combat mais ce sera précisé dans le texte (exemple : endommager un élément qui n'est pas à votre portée).

Nom de magie : *Feu*

Nom du sort : *Chaleur*

Coût : 2 points de magie

Effet : Ce sort permet d'attaquer un et un seul adversaire et cause chez lui une bouffée de chaleur. L'adversaire visé perd pour le reste du combat 2 points de précision. Un même adversaire ne peut subir qu'un sort *Chaleur* maximum pendant le combat.

Circonstances d'utilisation : Dans certaines circonstances, ce sort peut être utilisé hors combat mais ce sera précisé dans le texte (exemple : augmenter la température d'un matériau).

Nom de magie : *Feu*

Nom du sort : *Incendie*

Coût : ? points de magie

Effet : Des flammes enveloppent tous vos opposants et leur infligent de lourds dégâts. Chacun de vos adversaires perd 3 fois le nombre de points de magie dépensés pour mettre en œuvre ce sort.

Circonstances d'utilisation : Dans certaines circonstances, ce sort peut être utilisé hors combat mais ce sera précisé dans le texte (exemple : allumer un feu).

Nom de magie : *Air*

Nom du sort : *Foudroiement*

Coût : 5 points de magie

Effet : Ce sort permet d'attaquer un et un seul adversaire en déchaînant la foudre sur lui. L'adversaire visé perd 40 points d'endurance.

Circonstances d'utilisation : Dans certaines circonstances, ce sort peut être utilisé hors combat mais ce sera précisé dans le texte (exemple : faire fondre du métal).

Nom de magie : *Air*

Nom du sort : *Bourrasque*

Coût : 5 points de magie

Effet : Ce sort provoque un coup de vent si violent qu'il touche tous vos adversaires. Chacun d'eux perd 15 points d'endurance. De plus, vos adversaires sont désarçonnés par la bourrasque et, si vous le souhaitez, vous pouvez enchaîner avec une autre action. Donc, comme pour le sort *Boule de feu*, vous pouvez cumuler les bourrasques si le cœur vous en dit. Mais si vous êtes réputé gentil, vous préférerez enchaîner boules de feu et bourrasques pour échauffer vos ennemis avant de les rafraîchir.

Circonstances d'utilisation : Dans certaines circonstances, ce sort peut être utilisé hors combat mais ce sera précisé dans le texte (exemple : faire avancer une embarcation).

Nom de magie : *Air*

Nom du sort : *Vol*

Coût : 5 points de magie

Effet : Ce sort vous permet de voler sur de courtes distances pendant la durée du combat. Vos adversaires ont alors plus de mal à vous atteindre et vous gagnez en précision. Ainsi, votre précision est augmentée de 1 pour la durée du combat. Vous pouvez utiliser ce sort une seule fois maximum par combat. Si vous affrontez plusieurs ennemis en même temps, ce sort vous donne un bonus pour tous les adversaires (pour blesser celui que vous ciblez et pour esquiver les attaques des autres).

Circonstances d'utilisation : Dans certaines circonstances, ce sort peut être utilisé hors combat mais ce sera précisé dans le texte (exemple : survoler un ravin).

Nom de magie : *Terre*

Nom du sort : *Tremblement*

Coût : 10 points de magie

Effet : Une violente secousse blesse gravement tous vos ennemis, qui perdent chacun 40 points d'endurance.

Circonstances d'utilisation : Ce sort est inefficace contre des adversaires qui volent. D'autre part, dans certaines circonstances, ce sort peut être utilisé hors combat (exemple : provoquer un éboulement). Ces éventualités seront précisées dans le texte.

Nom de magie : *Terre*

Nom du sort : *Golem*

Coût : 10 points de magie

Effet : Vous invoquez un golem qui se bat pour vous. Pendant que ce dernier se bat, vous restez en retrait pour lui donner des ordres (c'est vous qui décidez qui le golem attaque et les règles d'assauts sont celles que vous connaissez). La créature est donc seule contre votre ou vos adversaires. Le golem a les caractéristiques suivantes :

GOLEM : Précision=2dés+10 Dégâts=10

Endurance=30

Le golem a une défense nulle et ne fait aucune action avant les assauts (vous-même ne pratiquez aucune action pendant le combat du golem). Si votre créature meurt, vous reprenez le combat par un assaut sans avoir le temps de réaliser une action. Si c'est le golem qui gagne, il se dissipe juste après l'affrontement. Dans ce cas, c'est vous qui empochez les points d'expérience gagnés.

Circonstances d'utilisation : Dans certaines circonstances, ce sort peut être utilisé hors combat mais ce sera précisé dans le texte (exemple : ralentir des poursuivants trop difficiles à affronter).

Nom de magie : *Terre*

Nom du sort : *Déséquilibre*

Coût : 10 points de magie

Effet : Vos adversaires perdent tous le sens de l'équilibre, ce qui se traduit par une chute de leur précision de 3 points pour le reste du combat. Vous ne pouvez pas utiliser ce sort plusieurs fois durant un même combat.

Circonstances d'utilisation : Ce sort est inefficace contre des adversaires qui volent. D'autre part, dans certaines circonstances, ce sort peut être utilisé hors combat (exemple : provoquer l'évanouissement d'un être faible). Ces éventualités seront précisées dans le texte.

Nom de magie : *Magie Blanche*

Nom du sort : *Endurance*

Coût : 5 points de magie

Effet : Ce sort permet à ceux qui le maîtrisent de se régénérer de façon moins coûteuse que le même sort avec usage de la magie *Eau*. En revanche, vous êtes limité dans la dépense de vos points de magie. Ainsi, ce sort *Endurance*, qui coûte 5 points de magie, vous fait récupérer 10 points d'endurance. Bien entendu, vous devez veiller à ne pas dépasser votre endurance maximale.

Circonstances d'utilisation : Ce sort est utilisable aussi hors combat, c'est à dire dans tout paragraphe qui ne comporte pas d'affrontement. Dans certaines circonstances, vous pourrez l'utiliser sur d'autres personnes mais ce cas sera précisé dans le texte.



Nom de magie : *Magie Blanche*

Nom du sort : *Pulsation*

Coût : 5 points de magie

Effet : Votre endurance est multipliée par 2. Veillez bien à ne pas dépasser votre endurance maximale.

Circonstances d'utilisation : Ce sort est utilisable aussi hors combat, c'est à dire dans tout paragraphe qui ne comporte pas d'affrontement.

Nom de magie : *Magie Blanche*

Nom du sort : *Déviaton*

Coût : 5 points de magie

Effet : Une aura protectrice vous entoure pour le reste du combat, déviant légèrement les attaques de vos ennemis. Votre défense est augmentée de 1 jusqu'à la fin de l'affrontement. Vous ne pouvez pas cumuler plusieurs sortilèges de déviation lors d'un même combat.

Circonstances d'utilisation : Dans certaines circonstances, ce sort peut être utilisé hors combat mais ce sera précisé dans le texte (exemple : dévier un projectile).

Nom de magie : *Magie Noire*

Nom du sort : *Maléfice aveuglant*

Coût : 15 points de magie

Effet : Un maléfice très puissant frappe tous vos ennemis, dont la vue se trouble fortement. Chacun d'eux perd 4 points de précision pour le reste du combat. Vous ne pouvez pas utiliser ce sort plusieurs fois durant un même combat.

Circonstances d'utilisation : Certains adversaires ne craignent pas les sorts de Magie Noire. D'autre part, dans certaines circonstances, ce sort peut être utilisé hors combat (exemple : aveugler quelqu'un qui s'apprête à vous tirer dessus). Ces éventualités seront précisées dans le texte.

Nom de magie : *Magie Noire*

Nom du sort : *Transfert*

Coût : 15 points de magie

Effet : Ce sort vous permet d'aspirer la vitalité d'un et un seul adversaire. L'ennemi ciblé perd 40 points d'endurance, vous gagnez 40 points d'endurance. Veillez à ne pas dépasser votre endurance maximale. Si votre adversaire a plus d'endurance que vous ne pouvez en absorber (par exemple, il a 50 en endurance et vous 15 sur 20), il perd 40 points d'endurance et vous retrouvez votre valeur maximale *EMax*. Si l'adversaire ciblé a moins de 40 en endurance, il meurt et vous gagnez les points d'endurance qu'il avait avant de trépasser.

Circonstances d'utilisation : Certains adversaires ne craignent pas les sorts de Magie Noire. D'autre part, dans certaines circonstances, ce sort peut être utilisé hors combat (exemple : absorber la vitalité de tout être vivant, comme les plantes ou les animaux). Ces éventualités seront précisées dans le texte.

Nom de magie : *Magie Noire*

Nom du sort : *Mort*

Coût : 20 points de magie

Effet : Le sortilège ultime, qui permet de tuer instantanément un et un seul de vos adversaires.

Circonstances d'utilisation : Certains adversaires ne craignent pas les sorts de Magie Noire. D'autre part, dans certaines circonstances, ce sort peut être utilisé hors combat (exemple : faire mourir une végétation qui vous gêne). Ces éventualités seront précisées dans le texte.

Vous savez maintenant tout sur les magies. Le tableau des magies, que vous trouverez en fin de chapitre, résume ce qu'il faut retenir des 18 sorts que nous venons de détailler. À présent, place à un petit bonus avec, en totale exclusivité, les 1563 sorts imaginés à la base et qui n'ont pas abouti... Allons-y :

#### Sorts abandonnés :

Nom de Magie : *Cirque*

Nom du sort : *Le Clown Fatal*

Coût : 1 point de magie

Effet : tous vos adversaires sont saisis d'un fou rire et perdent un point de précision chacun. Un seul Clown Fatal par combat maximum.

Circonstances d'utilisation : Ce sort n'est utilisable qu'en cas de combat dans une foire.

Nom de magie : *Cirque*

Nom du sort : *Force de l'Éléphant*

Coût : en fait cela prendrait trop de temps de passer en revue ces sortilèges abandonnés, nous allons donc arrêter là. Peut-être qu'ils seront un jour compilés sous le titre « Les réveils difficiles de T. Dicule ».

\* \* \*

Nous allons à présent parler de l'action « Jet d'arme » que vous pouvez réaliser avant un assaut. Vous pouvez lancer n'importe quelle arme sur un adversaire dès l'instant qu'elle se trouve sur vous (case *État Actuel-Mains* de votre *feuille d'aventure*).

Comme vous allez le voir, il existe des armes de jet qui sont conçues pour cette action et sont plus efficaces que les armes classiques. Ces armes sont au nombre de quatre (dague, lance, fléau d'armes, hallebarde) mais des éléments comme le sort *Boule de Feu* ou les fioles et potions explosives fonctionnent plus ou moins comme des armes de jet (vous en saurez plus sur les fioles et potions juste après). Ces armes peuvent être lancées sur un adversaire pendant un combat, dans ce cas elles toucheront leur cible à tous les coups.

Si vous décidez, lors d'une phase d'action pendant un combat, de jeter une arme sur un adversaire, voici la marche à suivre :

- déterminez quelle arme vous lancez et sur quel adversaire vous la lancez. Cette arme doit figurer dans la rubrique *État Actuel-Mains* de votre *feuille d'aventure* ou dans la rubrique *Fioles et Potions* s'il s'agit d'une fiole ou potion explosive.
- lancez 2 dés et comparez le résultat obtenu à votre total de dextérité moins votre surcharge : si vous obtenez un nombre inférieur ou égal, votre jet d'arme est réussi. Dans le cas contraire, l'adversaire ciblé a évité l'arme. Si vous avez lancé une arme de jet, votre tir est automatiquement réussi (il est inutile de lancer les dés).
- si votre tir est réussi, l'adversaire touché perd les points d'endurance suivants : *Puissance* de l'arme + votre *Force*. De plus, cette action crée un effet de surprise chez l'ensemble de vos adversaires, ce qui vous permet si vous le voulez d'enchaîner immédiatement avec une autre action.
- si votre tir est raté, vous devez passer à l'assaut suivant sans avoir le temps de prendre une autre arme dans votre sac à dos

- que votre tir soit réussi ou raté, vous devez modifier votre précision et vos dégâts en conséquence puisque vous n'avez plus l'arme lancée en main
- en fin de combat, si bien sûr vous êtes toujours vivant, vous pouvez récupérer toutes les armes jetées pendant l'affrontement

Important :

- si l'adversaire touché est sensible à la catégorie d'arme que vous lancez (rubrique *Faiblesse* des caractéristiques des ennemis), la puissance de l'arme doit être majorée d'un point lors du calcul des pertes.
- si vous maîtrisez la compétence *Télékinésie*, vous pouvez contrôler très précisément la trajectoire de l'arme lancée, par conséquent vos tirs sont toujours réussis, y compris ceux effectués avec des armes autres que les armes de jet.
- vous pouvez lancer un bouclier si vous le souhaitez. Pour le faire, il faut que l'arme figure dans les cases *Main gauche* ou *Main droite* de la rubrique *État Actuel*. Dans le cas d'un tel lancé, les dégâts causés par votre tir s'il est réussi seront égaux à la somme de votre force et de la défense de l'arme jetée. Veillez bien à modifier votre défense en conséquence.

Continuons avec une autre des quatre actions que vous pouvez réaliser avant un assaut : l'utilisation de fioles et potions. Il existe quatre types de fioles et cinq types de potions (peut-être en découvrirez-vous d'autres pendant l'aventure ?). Vous pouvez utiliser une fiole ou une potion par action, dès l'instant qu'elle est fixée à votre ceinture (avant un assaut, vous avez le temps de prendre un de ces éléments et de l'utiliser sans risquer d'être blessé). La consommation de ces éléments n'exige pas d'avoir une de vos deux mains « disponible ». En effet, au moment des actions, une arme à deux mains peut être tenue à une main pour vous permettre de réaliser l'opération ; de même, toutes les autres combinaisons possibles dans la case *État Actuel* ne vous empêchent pas de réaliser cette action.

Lorsque vous utilisez une fiole ou potion, son effet est le suivant :

- fiole de dextérité : vous gagnez 2 points de dextérité
- fiole d'endurance : vous gagnez 10 points d'endurance
- fiole de magie : vous gagnez 10 points de magie
- fiole explosive : cette fiole agit comme une arme de jet mais sans tenir compte de votre force. La puissance de la fiole explosive est de 40 (l'adversaire qui reçoit la fiole perd 40 points d'endurance ; il n'y a pas de dés à lancer puisque le tir est automatiquement réussi pour les armes de jet). De plus, vous pouvez enchaîner avec une autre action.
- potion de dextérité : vous gagnez 4 points de dextérité
- potion d'endurance : vous gagnez 20 points d'endurance
- potion de magie : vous gagnez 20 points de magie
- potion explosive : cette potion agit comme la fiole explosive mais la déflagration qu'elle provoque touche tous vos adversaires, qui perdent chacun 40 points d'endurance. Là encore, vous pouvez enchaîner avec une autre action.
- élixir : vous gagnez 4 points de dextérité, 20 points d'endurance et 20 points de magie

Terminons avec la dernière action possible avant un assaut : vous pouvez prendre une arme offensive et une seule dans votre sac à dos, pour cela effacez-la de la case *Équipement* et écrivez-la dans une rubrique libre de la case *État Actuel-Mains*. Veillez bien à augmenter

vos précision si cet objet est pris dans une case en pointillés de la rubrique *Équipement* (car vous diminuez ainsi votre surcharge). De même, tenez compte des effets de l'arme.

Important : vous ne pouvez prendre que des armes offensives car, par simplification, celles-ci dépassent du sac et sont atteignables (en réalité, on peut imaginer que certaines sont rangées dans des fourreaux). Aucun autre élément ne peut être attrapé.

Exemple : vous prenez une hache dans votre sac en l'effaçant de la case *Équipement* et en l'écrivant dans la rubrique *Main gauche* de la case *État Actuel*. Cette opération prend du temps et vous devez ensuite procéder à l'assaut qui vient.

Vous savez à présent tout sur les combats, qui se composent d'assauts, chacun d'entre eux pouvant être précédé d'une action parmi les quatre possibles : magie, jet d'arme, fiole ou potion, prendre une arme offensive dans votre sac à dos. Vous êtes quasiment prêt pour commencer l'aventure...

Complément : tableau des magies

Eau	Endurance ( ? points)	$Endurance\ Nouvelle = Endurance\ Actuelle + ?$
	Dextérité ( ? points)	$Dextérité\ Nouvelle = Dextérité\ Actuelle + ?$
	Précision ( ? points)	Pour l'assaut qui suit, $Précision + ?$
Feu	Boule de feu (2 points)	Arme de jet de puissance 10 (autre action possible)
	Chaleur (2 points)	Un adversaire a $Précision - 2$ (un sort <i>Chaleur</i> par adversaire maximum)
	Incendie ( ? points)	Tous les adversaires ont $Endurance - 3 \times ?$
Air	Foudroiement (5 points)	Un adversaire a $Endurance - 40$
	Bourrasque (5 points)	Tous les adversaires ont $Endurance - 15$ (autre action possible)
	Vol (5 points)	$Précision + 1$ pour la durée du combat (un <i>Vol</i> maximum par combat)
Terre	Tremblement (10 points)	Tous les adversaires ont $Endurance - 40$ (ennemis volants non touchés)
	Golem (10 points)	GOLEM : $Précision = 2dés + 10$ $Dégâts = 10$ $Endurance = 30$ Le golem se bat seul puis vous reprenez par un assaut
	Déséquilibre (10 points)	Tous les adversaires ont $Précision - 3$ (un <i>Déséquilibre</i> maximum par combat, ennemis volants non touchés)
Magie Blanche	Endurance (5 points)	$Endurance\ Nouvelle = Endurance\ Actuelle + 10$
	Pulsation (5 points)	$Endurance\ Nouvelle = Endurance\ Actuelle \times 2$
	Déviaton (5 points)	Pour le reste du combat, $Défense\ Nouvelle = Défense\ Actuelle + 1$ (un sort <i>Déviaton</i> maximum par combat)
Magie Noire	Maléfice aveuglant (15 points)	Tous les adversaires ont $Précision - 4$ (un <i>Maléfice aveuglant</i> maximum par combat, ennemis immunisés non touchés)
	Transfert (15 points)	Un adversaire a $Endurance - 40$ Vous avez $Endurance\ Nouvelle = Endurance\ Actuelle + 40$ (attention aux limites de l'ennemi et de vous-même, ennemis immunisés non touchés)
	Mort (20 points)	Un adversaire meurt (ennemis immunisés non touchés)

## **Chapitre 4 : Récits – La sorcière**

Bling sentait son cœur palpiter depuis un certain temps. Il ne voyait pas ce qui se passait derrière le grand portail de Jola-Slig mais il pouvait facilement le deviner. Voilà une vingtaine de minutes, en tout cas à ce qui lui semblait, il avait entendu les hordes ennemies arriver aux portes de la ville. Par la suite, nettement couverts par le sifflement des flèches décochées par les archers du haut de leur muraille, il avait entendu les cris rageurs des lézards qui essayaient de détruire le portail de la ville. Celui-ci tremblait sous les coups que lui assenaient les monstres. Ensuite, l'elfe avait perçu une vague de silence s'installer chez les armées de Tripidia, comme si elles retenaient leur souffle. Cette absence de rugissement avait été très brève. En même temps, Bling sentait un tremblement sous ses pieds, un martèlement. C'est à cet instant, en entendant le grand vacarme qui suivit, qu'il comprit que les armées alliées venaient de percuter les lignes adverses. La suite fut très rapide : il entendit Sylfidio, son roi, s'exclamer :

- Soyez prêts à combattre, les portes vont céder !

Bling serra plus fort que jamais son glaive, les yeux rivés sur l'entrée de la citadelle. Les battants du portail bougeaient dangereusement à cause des coups assenés par l'ennemi. Au choc suivant, celui-ci s'ouvrit à la volée.

Un véritable flot de lézards franchit les portes désormais ouvertes de la cité. Les derniers soldats elfes se tenaient à une vingtaine de mètres de l'entrée, cette distance permettant aux archers de viser les ennemis qui franchissaient le seuil sans risquer de toucher leurs compatriotes. Lorsque les lézards furent à la portée des soldats elfes, les lames et les boucliers s'entrechoquèrent. Bien que ce fût sa première bataille, Bling était suffisamment entraîné pour se débrouiller dans la mêlée. Il ne fit qu'une bouchée du premier adversaire qui se rua sur lui, un grand lézard qui utilisait une hache et un bouclier. Bling esquiva le coup que celui-ci tenta de lui porter, lui trancha la main avec laquelle il tenait sa hache, dégagea le bouclier du monstre d'un coup de pied et planta sa lame en plein cœur. Il retira son glaive d'un coup sec et n'accorda pas un regard au corps de l'homme lézard qui s'effondrait avec lourdeur à côté de lui. Bling faisait déjà face à un nouvel adversaire, un lézard muni d'une épée. Se laissant gagner par la rage, Bling frappa de toutes ses forces en visant son torse. Le lézard eut un réflexe incroyable et sauta en arrière. Il avait évité l'attaque... Il retomba quelques mètres plus loin et se précipita en avant. Lors de ce deuxième assaut, il frappa l'elfe sur le côté mais celui-ci para le coup avec son bouclier. La lame du monstre se trouva prise dans le bouclier de bois de Bling. Ce dernier ne lui laissa pas le temps de frapper à nouveau et fut plus rapide que son adversaire : il tendit son bras en arrière et le ramena rapidement et impitoyablement vers l'avant, décapitant le lézard au moment même où celui-ci parvenait à extraire son épée du bouclier. Un autre lézard courait vers Bling. L'elfe n'hésita pas et lui lança son glaive dessus. Le lézard le reçut en pleine tête alors qu'il lui restait quelques mètres à parcourir pour atteindre son adversaire. La bête chuta en arrière. Bling quitta son bouclier et s'empara de l'épée que sa deuxième victime, inerte à ses pieds, tenait encore fermement dans ses mains froides. À peine avait-il pris cette nouvelle arme qu'il vit une araignée géante se précipiter sur lui. Il était prêt à l'affronter mais, juste avant qu'elle ne soit à sa portée, celle-ci projeta des fils de soie qui se prirent dans les jambes de l'elfe. Il vacilla et faillit tomber à la renverse. L'araignée s'avança vers lui en faisant claquer ses mandibules, qui dégoulaient de bave. Bling avait entendu parler d'un poison que pouvaient sécréter les araignées et il se débattit pour libérer ses jambes. Au moment où ce nouvel adversaire s'apprêtait à frapper Bling, le roi Sylfidio, qui se battait à quelques mètres de là, lança un sort de foudroiement sur l'araignée. Elle s'écroula, carbonisée.

Bling se dégagait de son entrave et continua à se battre. Il était trop jeune et inexpérimenté pour maîtriser la magie mais ce que venait de faire le roi le confortait dans son désir, qu'il avait depuis tout petit, de devenir un jour un grand magicien. À ses yeux, la sorcellerie était la plus puissante des armes. Ce que Tripidia était parvenue à faire, en créant une armée à partir de sa magie, le montrait bien.

Instinctivement, les soldats elfes s'étaient scindés en deux groupes, progressant peu à peu vers les deux tours les plus proches, qui permettaient d'accéder au sommet de la muraille. Les deux groupes diminuaient en taille petit à petit... Des lézards se jetaient contre les elfes avec férocité, d'autres tentaient de courir vers les tours et se faisaient clouer au sol par les archers. L'inévitable arriva : quelques ennemis arrivèrent au pied d'une des deux tours, au moment même où les soldats elfes y parvenaient aussi. Un lézard tourna la poignée de la porte qui donnait accès, via un escalier en colimaçon, au sommet de la muraille. La porte était fermée à clé.

- Qu'ils sont idiots ! lança Sylfidio en envoyant une boule de feu sur une araignée.

Ils étaient peut-être idiots mais ils étaient nombreux. Rapidement, il n'y eut plus que quelques elfes devant les entrées des deux tours convoitées par les lézards. D'un côté, la reine Ferrone se déchaînait en lançant des sorts à tour de bras, aidée par une dizaine de soldats. De l'autre côté, le roi Sylfidio faisait ce qu'il pouvait et était épaulé par une poignée de guerriers, dont Bling.

À l'entrée de la ville, le roi des Lézards fit son apparition, entouré de quatre minotaures. Ils se dirigèrent vers la tour gardée par Ferrone en faisant vibrer le sol sous leurs pas. Tous les archers tirèrent en même temps sur le roi. La plupart des projectiles se plantèrent dans le bouclier du chef lézard, quelques tirs aboutirent mais ne semblèrent pas affoler leur destinataire. À côté de Bling, Sylfidio paraissait désespéré. Il ne pouvait rien faire, bloqué par les lézards, pestant de fureur qu'il en arrivait encore et encore... Pourtant leur nombre semblait diminuer aux yeux de Bling, qui avait le sentiment que la bataille tournait à leur avantage. En tout cas de ce côté-ci du parvis...

De l'autre côté, Ferrone et ce qui restait de sa garde étaient au bord de l'épuisement. Ça n'allait pas s'arranger avec ce qui s'approchait d'eux à grands pas. Pour couronner le tout, au même moment, une araignée arriva en haut de la muraille. Elle fut rapidement pulvérisée par un magicien elfe mais deux autres parvinrent aussitôt en haut. Petit à petit, elles avaient gagné du terrain et gênaient dangereusement les archers...

Tandis que le roi des Lézards et ses quatre acolytes atteignaient Ferrone et ses soldats, une dizaine de chevaliers aux ordres de Mencoahun déboulèrent dans la cité. Ils chargèrent aussitôt en direction des géants, bientôt suivis par des fantassins. Un minotaure fracassa sa massue sur un elfe, avant de recevoir un coup de sabre bien placé d'un chevalier. Un autre cavalier fut désarçonné par le roi des Lézards qui le piétina féroce. En se tournant violemment, il projeta plusieurs fantassins en l'air avec sa queue. Il évita ensuite le corps d'un minotaure qui s'effondrait à ses pieds, criblé de flèches. En face, Sylfidio, Bling et un troisième elfe étaient seuls désormais, de nombreux cadavres ennemis gisants à leurs pieds. Tout en courant secourir la reine, ils virent un autre minotaure tomber. Bientôt, il n'y eut plus que le roi lézard, combattant une poignée d'hommes, la reine Ferrone et quatre elfes. Tandis que Sylfidio, Bling et le dernier elfe de leur groupe les rejoignaient, le géant, sentant que le vent ne tournait pas en sa faveur, s'accroupit puis sauta dans les airs, réalisant un bond prodigieux qui le mena directement à l'entrée de la cité. Il se jeta hors de la citadelle et les quelques flèches décochées par les archers n'eurent pas raison de lui. Il s'enfuit si vite, enchaînant des bonds avec une agilité étonnante, qu'aucun des cavaliers encore présents ne put le rattraper.

Le groupe de survivants ouvrit la porte de la tour devant laquelle ils se trouvaient.

- C'est plus simple avec une clé ! s'exclama le roi des Elfes en regardant les corps de lézards qui gisaient devant le bâtiment.

Ils ne prirent pas la peine de refermer la porte, la bataille était finie. En haut de la muraille, ils secoururent les archers et magiciens elfes, qui s'en sortaient plutôt bien face aux dernières araignées de Tripidia. Bling était décidément admiratif devant l'art de la magie. Bien qu'il avait à le faire, il détestait combattre avec une lame.

Une fois les araignées vaincues, Bling s'autorisa un regard vers le champ de bataille. Ce qu'il vit en premier, ce furent les cadavres. Des corps de lézards, d'araignées, de minotaures, mêlés à ceux d'elfes, d'hommes et de nains. Il vit ensuite les derniers combattants encore debout. Il restait une centaine de lézards et une poignée de minotaures, d'après ce qu'il pu voir. La masse compacte que formaient les alliés semblait cinq fois plus importante. Les lézards reculaient peu à peu vers la Forêt endormie. Cette fois ça ne faisait aucun doute, c'était fini.

Sylfidio interrompit ses pensées :

- Mencoahun, le roi des Hommes, est à terre. Va le secourir s'il te plaît.

Étrangement, le roi ne semblait pas le moins du monde satisfait de cette fin. Il regardait en direction de la forêt avec une expression craintive.

- Tu sens son aura, toi aussi ? lui demanda sa compagne.

Le roi hochait la tête avec gravité. Puis, semblant retrouver ses esprits, il se tourna vers Bling et lui tendit une potion. En regardant la direction que lui désigna ensuite son roi, l'elfe vit au premier coup d'œil qui était Mencoahun : ce dernier était étendu, une dizaine de cadavres adverses autour de lui. Il correspondait bien à la description qu'on en avait toujours faite à Bling : un barbare sanguinaire. Le roi des Hommes était un peu à l'ouest de la cité. Au nord, Bling voyait les derniers lézards se replier vers la forêt. Sylfidio se dirigea soudain vers l'escalier qu'ils avaient emprunté pour monter.

- Tu devrais te dépêcher, Mencoahun est mal en point... De mon côté, je vais voir ce que je peux faire là-bas.

Peu importe la raison pour laquelle le roi ne souhaitait pas secourir lui-même son allié, Bling était heureux d'en avoir fini et il descendit d'un bon pas les marches qui le mèneraient auprès de Mencoahun. Il se dit que son roi ne manifestait aucune joie à cause du nombre de pertes, ce qui était compréhensible. De son côté, Bling était vivant, ce qui suffisait à le contenter. Tandis que le jeune elfe cheminait vers Mencoahun, Sylfidio se dirigeait vers la Forêt endormie.

\* \* \*

Le roi des Hommes, malmené par un minotaure, tomba à quelques mètres d'Otek. Ce dernier était en train de rosser un lézard. Les guerriers adverses, qu'ils soient à sa hauteur ou pas, n'effrayaient pas Otek. C'était la magie qu'il redoutait et ce qu'il voyait à quelques mètres de lui, à savoir un groupe de sorciers lézards occupés à lancer des sortilèges de déviation, n'était pas fait pour le rassurer. Pourtant, après avoir vu la détermination avec laquelle le roi des Hommes avait essayé d'approcher ces individus, Otek était persuadé qu'ils étaient d'une importance capitale pour l'ennemi. D'ailleurs, le fait qu'un minotaure ait tenté de bloquer le roi des Hommes montrait bien la valeur accordée à ce groupe de sorciers. Ce qui soulageait Otek, c'était le fait que les sorciers lézards étaient scindés en deux groupes, comme s'ils étaient spécialisés dans une catégorie de magie bien précise. Il y avait l'un des deux groupes qui avait appuyé les soldats lézards dans la destruction du portail de Jola-Slig ; à présent, ce groupe jetait sur les hommes, nains et elfes des boules de feu qui jaillissaient de leurs baguettes magiques. L'autre groupe lançait des sorts de déviation. Et les sorts de déviation, le nain ne les craignait pas : « qu'ils dévient ma hache, elle ne se plantera



pas au sommet de leur crâne mais sur leur épaule », pensait-t-il. Il espérait juste que ces sorciers ne savaient rien faire d'autre...

Alors qu'il arrivait à leur niveau, Otek vit un peu plus loin le roi des Lézards qui atteignait presque les portes ouvertes de Jola-Slig. À gauche du colosse, un groupe de cinq minotaures avançait vers l'entrée et allait bientôt rejoindre le lézard. Visiblement, le groupe de sorciers près d'Otek était en train d'aider ces six géants à progresser : tous les mages regardaient en direction du roi et des minotaures en fredonnant des incantations. Otek ne leur laissa pas la moindre chance : tandis que les magiciens étaient absorbés par leur tâche, le nain leur bondit dessus par surprise. Il trancha d'un coup sec la main de l'un d'entre eux, qui se trouva donc sans baguette. Otek n'en fit qu'une bouchée. Hurlant comme un dément, le nain s'élança alors au cœur du groupe en frappant tout ce qui se présentait devant lui. Les lézards tombaient un à un, impuissants face à la hache ensanglantée du fou furieux qui venait de les surprendre. Tandis que le nain terrassait les mages avec brutalité, un sorcier lézard appartenant à l'autre groupe, celui dont les membres avaient l'air de bien maîtriser le feu, lança une boule enflammée en direction d'Otek. Ce dernier la vit arriver de justesse et se jeta en arrière. La boule de feu lui passa sous le nez, grillant quelques poils de sa longue barbe. Le nain se trouva étalé au sol, sur le dos. Le projectile continua sa course et percuta de plein fouet un sorcier lézard dont Otek n'avait pas encore réglé le sort. Le monstre fut tué sur le coup par l'explosion de la boule. Quand le nain se redressa péniblement, ralenti par le poids de son équipement, il vit que la déflagration n'avait laissé du lézard qu'une masse noirâtre recroquevillée à terre, entourée de quelques flammes qui s'étaient étalées sur un cercle de plusieurs mètres de diamètre.

Otek reprit sa lutte, rapidement rejoint par des hommes et d'autres nains. Tout en se battant, il vit le roi des Lézards, au loin, s'engouffrer dans la citadelle. À ses côtés, quatre minotaures faisaient de même. Le cinquième taureau, qui les accompagnait jusque là, était à terre. Les archers elfes, en haut de la muraille, pouvaient désormais tirer sans embûche et venaient de lui régler son compte. Otek était fier de lui : l'issue de la bataille venait certainement de se jouer ici.

Le nain avait raison : le nombre de lézards diminua sensiblement après la neutralisation des sorciers qui déviaient les projectiles elfes. Assez rapidement, les monstres se replièrent en direction de la Forêt endormie. Otek était dans la foule des guerriers alliés, avançant avec la vague qu'ils formaient à présent par leur surnombre. Plus loin devant lui, un nombre impressionnant de cavaliers venaient d'en finir avec le deuxième groupe de magiciens lézards. Il ne restait qu'un élément magique en vue : un golem, qui fut bien vite mis à terre par une poignée de nains. Otek se sentit pousser des ailes : c'en était fini de la magie. À partir de maintenant, seules les lames allaient décider de l'issue de la bataille... Et vu la différence numérique qui était flagrante à présent, il était plutôt confiant.

À la lisière de la forêt, les derniers lézards avaient distancé les troupes alliées. Même les cavaliers ne pouvaient suivre le rythme imposé ; les monstres bondissaient très vite et passaient devant les premiers arbres avec une grâce inattendue. Les hommes, nains et elfes réduisirent leur allure. Bien que la victoire était incontestable, la Forêt endormie faisait peur. Il y avait tant d'histoires et de contes qui circulaient sur les créatures qui la hantaient... La plupart de ces légendes étaient apparues voilà dix ans, lorsque Tripidia avait quitté le peuple des Elfes pour s'y exiler. Depuis un an, c'est à dire depuis le début de la guerre entre la sorcière et les trois royaumes, le nombre de ces histoires n'avait cessé d'augmenter. Ce qui s'y était passé, à savoir la croissance du pouvoir de Tripidia et la création de son armée, ainsi que l'obscurité même de ces bois, rendait le lieu repoussant.

Comme tous les individus qui l'entouraient, Otek ralentit sa course jusqu'à être quasiment arrêté. La fraîcheur de la forêt lui parvenait à présent, ce qui le fit frissonner. Il voyait les derniers lézards disparaître progressivement dans les bois. L'épais feuillage des

arbres, ainsi que leurs troncs massifs, donnaient une impression d'oppression, d'étouffement. Il faudrait pourtant bien s'aventurer dans ces lieux obscurs, jusqu'à trouver le repaire de Tripidia, jusqu'à clore définitivement cette période sombre. L'un des cavaliers prit alors la parole et, à en juger par le silence qui s'installa tandis qu'il parlait, Otek en déduisit que cet homme devait être un gradé. Le roi des Hommes n'étant pas là, c'est lui qui prenait le commandement :

- Nous allons nous replier vers Jola-Slig. La journée a été éprouvante et nous sommes tous exténués. Dès demain, nous nous préparerons à cheminer dans la forêt pour y débusquer les survivants et en terminer avec la sorcière. Bravo pour votre bravoure !

Cette intervention fut suivie de quelques applaudissements pour les uns, mêlés à des exclamations de déception pour les autres. Otek était de ces derniers et il ne se priva pas de le signaler :

- Ha ! Les hommes sont vraiment des petites natures !

Il se rendit compte qu'il n'y avait pas de nain à proximité et se hâta de rebrousser chemin, ouvrant ainsi la marche vers la ville.

Alors que les guerriers des trois royaumes se mettaient en marche, ils furent rejoints par un grand elfe aux cheveux bruns. Les quelques soldats elfes qui restaient s'inclinèrent en le voyant. Visiblement, il s'agissait du roi des Elfes. Alors qu'il n'était plus qu'à quelques mètres des troupes victorieuses, ce dernier s'arrêta, comme muet. Soudain, il se tourna et regarda à sa gauche, un peu plus loin le long de la lisière. Faute de mieux, puisque deux hommes se tenaient à sa droite et qu'il ne voyait pas grand chose, Otek tendit l'oreille. Un bruissement de feuilles se fit entendre dans cette direction. Bien qu'il ne les distingua pas clairement, le nain vit des lézards surgir des bois, à une centaine de mètres d'eux. À leur tête, le roi des Lézards avançait tout en soufflant dans son cor. Les hommes, nains et elfes se figèrent. Visiblement, les survivants adverses avaient contourné l'armée en se cachant dans la forêt. Ils revenaient à présent mais, au lieu de se diriger vers leurs ennemis, ils retournaient sur le champ de bataille. Ce qui frappa Otek, ce fut leur lenteur : ils ne bondissaient plus comme lors de leur fuite mais marchaient normalement. Otek avait du mal à distinguer ce qui se passait. L'un des deux hommes qui se trouvaient devant lui se mit à hurler :

- La sorcière !... La sorcière est avec eux !

En effet, tandis que les lézards descendaient la pente qui les ramènerait à proximité de la citadelle, le nain vit qu'il y avait un espace sans lézard au centre de leur cortège, une zone où l'on apercevait distinctement une silhouette féminine. La sorcière paraissait glisser sur le sol.

- Elle flotte dans les airs ! s'exclama un nain abasourdi à gauche d'Otek.

Effectivement, grâce à sa magie, elle se trouvait à une dizaine de centimètres du sol. Otek sentit son estomac se nouer et fut parcouru par un frisson de panique.

\* \* \*

Mencohun ressentait un picotement dans les yeux. Peu à peu, il revenait à lui, le soleil juste au-dessus de sa tête. Autour de lui, trois de ses soldats s'affolaient en lui posant des questions qu'il n'entendait pas. Il se redressa sur ses coudes mais retomba aussitôt, couché sur le côté cette fois-ci. Une douleur intense lui tenaillait les épaules. Les yeux entrouverts, il distingua une silhouette qui approchait petit à petit. Le roi des Hommes reconnut la démarche d'un elfe. Ce dernier tenait dans sa main droite quelque chose qui n'était pas une arme. L'individu avançait dans sa direction, en enjambant les nombreux corps étendus qui parsemaient la plaine. Mencohun fut surpris par le calme qui régnait à présent sur le champ

de bataille. Quand il s'était évanoui, c'était dans le tumulte le plus total. Maintenant, tout paraissait figé et inerte. Seules les personnes qui l'entouraient étaient en mouvement.

Dans cette position, le mal que Mencoahun ressentait s'atténuait un peu. Il retrouva progressivement l'usage de ses sens. Les voix des soldats qui tentaient de le secourir arrivèrent jusqu'à ses tympans. Sa vue cessa d'être trouble et il vit distinctement, à quelques mètres de lui à présent, l'elfe qui arrivait, une potion à la main. Le roi des Hommes sentit le sol sous son corps. Des brins d'herbe lui chatouillaient les narines. Il respira profondément et fut envahi par une odeur forte et désagréable, qui le fit déglutir : l'odeur de la mort. Il réalisa que sa bouche était pâteuse, comme s'il était resté à terre un certain temps. Enfin, l'elfe arriva devant lui et se pencha. Il passa sa main gauche derrière la tête du roi et l'aida à se redresser. Mencoahun grimaca de douleur. L'elfe fourra l'orifice de la potion dans la bouche du blessé, sous le regard féroce des trois guerriers, qui s'étaient avancés pour empêcher ce geste, comme si leur roi allait être attaqué. Mais l'elfe avait été très rapide et l'élixir fut vite englouti par Mencoahun. Le roi sentait la vie revenir en lui, ses muscles retrouvaient de la vigueur et, assez vite, il parvint à se lever, un peu chancelant.

Après avoir remercié chaleureusement l'elfe, Mencoahun regarda aux alentours. Les abords de Jola-Slig étaient jonchés de cadavres. Plus au nord de la cité, les derniers lézards semblaient se diriger vers le champ de bataille. Plus loin, à la lisière de la Forêt endormie, les troupes alliées étaient bien plus nombreuses que les lézards. À leur tête, les cavaliers chargeaient en direction des ennemis. Le roi des Hommes ne comprenait pas pourquoi les combattants s'étaient déplacés de la sorte mais il ramassa son épée, restée plantée dans l'abdomen du minotaure qu'il avait affronté, et se dirigea vers la zone de combat. Ses trois fidèles le suivaient, ainsi que l'elfe qui l'avait secouru. En passant à proximité de Jola-Slig, ils furent rejoints par la reine des Elfes et quelques soldats de son peuple, pour la plupart des magiciens. De nombreux archers elfes demeuraient en haut de la muraille où ils seraient en sécurité. Ils pourraient peut-être même décocher quelques flèches si les lézards s'approchaient suffisamment. Mencoahun et la reine des Elfes se saluèrent, puis leur petit groupe reprit son chemin en accélérant le pas.

Sous leurs yeux, les cavaliers percutèrent les lignes adverses au moment où celles-ci atteignaient l'extrémité de la zone où la grande bataille avait eu lieu quelques instants auparavant. Le roi des Hommes remarqua alors la présence de Tripidia, qu'il n'avait pas vue jusque là. Il s'immobilisa. Mencoahun sentit les trois hommes qui l'entouraient faire de même. Bien qu'il n'ait jamais vu la sorcière, il sut avec évidence que c'était elle : c'était la seule silhouette humaine au milieu des monstres. Mencoahun était très étonné : Tripidia était d'une beauté déconcertante. En apparence très jeune (une vingtaine d'années tout au plus mais c'était certainement la magie qui la conservait ainsi), elle avait de longs cheveux blonds qui ondulaient jusqu'au bas de son dos. D'une pâleur éclatante, son visage semblait rayonner et, ce qui frappait le plus Mencoahun, c'était le léger sourire qu'elle affichait. La sorcière était vêtue d'une grande robe blanche qui magnifiait ses formes avantageuses. D'apparence fragile, elle tenait pourtant fermement dans ses mains ce qui ressemblait à un sceptre. Elle arriva au niveau des premières dépouilles. Son sourire se changea en grimace lorsqu'elle tendit son sceptre vers le corps d'un minotaure qui gisait à côté d'elle. Une boule lumineuse jaillit de l'extrémité de son arme et pénétra le cadavre visé, au niveau du cœur. La dépouille fut secouée d'un long spasme puis s'anima. Le minotaure se leva, bien vivant.

Mencoahun était resté captivé par la scène mais il se ressaisit. À cent mètres de lui, la bataille reprenait et ce n'était pas le moment de traîner. Il se mit à courir. Se faisant, il réalisa que ses combats précédents avaient laissé des traces : malgré la potion administrée par l'elfe, ses muscles le tiraillaient par endroits...

Tout en courant, le roi des Hommes voyait les cavaliers se démener face aux ennemis, avec bientôt des nains et des elfes. Au centre des affrontements, Tripidia ressuscitait ses

troupes à tour de bras. Quand un lézard tombait, un autre se levait. Le roi des Hommes arriva dans la mêlée et se rua sur le premier lézard venu. Tout en combattant, il entendit la reine des Elfes lui crier :

- Contenez-les ! Empêchez-les d'approcher d'autres cadavres !

Mencohun comprit rapidement le bien-fondé de cette recommandation : les ennemis faisaient tout leur possible pour revenir en plein centre du champ de bataille initial, où les nombreux corps à ressusciter leur donneraient un avantage certain. Et comme leur seule barrière était Mencohun, trois soldats, Ferrone et ses magiciens (ainsi que le jeune elfe qui avait soigné le roi), l'objectif n'était pas difficile à atteindre. De l'autre côté des troupes lézardes, les derniers guerriers hommes, nains et elfes profitaient de leur supériorité numérique pour avancer dans les rangs adverses. Là-bas, le roi des Elfes hurla à tous les alliés un ordre que même Mencohun, de là où il était, entendit :

- Neutralisez Tripidia ! Elle seule compte !

Cette requête était justifiée : avec l'utilisation du Sceptre de vie, le nombre de lézards ne diminuait pas ; ce n'était pas du tout la même situation dans l'autre camp...

Peu à peu, Mencohun et le jeune elfe qui l'avait sauvé avancèrent jusqu'à être tout prêts de Tripidia. Ils étaient aidés par Ferrone et ses magiciens qui restaient en retrait et bloquaient l'ennemi (avec l'aide des soldats de Mencohun) ; en même temps, ces mages lançaient des sorts de déviation à l'attention de Mencohun et du guerrier elfe, ce qui était décisif pour que ces derniers atteignent leur but. Enfin, Mencohun et son sauveur se trouvèrent nez à nez avec la sorcière. Mencohun vit avec surprise un sourire se dessiner sur le visage de Tripidia, comme si elle était ravie de les voir. Elle était vraiment belle. Elle s'exclama :

- Le roi des Hommes en personne, quel honneur !

Elle fit mine de s'incliner respectueusement. Le roi leva son épée au-dessus de sa tête et se jeta sur elle. Tandis que Tripidia se redressait, un lézard bondit de sa droite et s'interposa entre elle et le roi. Cet adversaire portait des marques noircies sur le torse ; il avait été blessé mortellement avant d'être ressuscité. Mencohun ne fit qu'une bouchée du lézard mais ce bref combat avait laissé le temps à la sorcière de pointer son arme en direction de l'elfe, qui semblait à présent figé. Il se mit à trembler tandis que Tripidia marmonnait des paroles incompréhensibles, puis fut saisi de convulsions, toujours debout.

- Laisse-le, sorcière ! hurla Mencohun en avançant vers elle.

Il tenta de la frapper sur le côté mais elle le vit arriver et se propulsa en arrière, aidée par un sortilège de vol, obligée de relâcher son emprise sur l'elfe. Mencohun fendit l'air avec son arme et pesta de colère. Il fit volte-face et courut à sa rencontre. Derrière lui, il entendit le corps de l'elfe tomber lourdement à terre. Tripidia pointa son sceptre vers Mencohun et lui jeta un sort de bourrasque. Le roi fut projeté en arrière et chuta, lâchant Liberté, son épée légendaire. Il se releva aussi vite qu'il le put mais ce laps de temps gagné par la sorcière avait permis à cette dernière de ressusciter un minotaure, qui avançait vers Mencohun en traînant une massue derrière lui. Pendant ce temps, Tripidia s'était remise à sa tâche de résurrection. Toutefois, cette confrontation entre elle et Mencohun avait duré quelques instants, un temps suffisant pour que les alliés gagnent du terrain et se rapprochent de la sorcière, désormais au centre d'un cercle de lézards qui luttaient pour leur survie : la bataille semblait tourner en la faveur des trois royaumes, grâce à ce moment perdu par Tripidia.

Mencohun courut vers son adversaire. Ce dernier souleva lentement son arme, qu'il tenait de ses deux mains sur son côté droit. Le minotaure tenta de donner un coup de massue sur le flanc gauche du roi des Hommes, en frappant horizontalement, coup évité de justesse par un bond sur la droite. Mencohun se jeta en avant pour toucher la bête avant qu'elle ne frappe à nouveau. Mais le minotaure avait prolongé son mouvement tout en pivotant et tenait à présent sa massue au-dessus de lui, faisant face au roi. Au moment où Mencohun

plantait sa lame dans le ventre de son ennemi, ce dernier abattait son arme sur le roi. Menco hun, qui était penché en avant, son genou gauche fléchi et sa jambe droite tendue en arrière, reçut le coup sur la nuque et le dos. L'impact le fit lâcher son arme et chuter face contre terre. Une nouvelle fois, il s'évanouit.



## **Chapitre 5 : Règles du jeu – Exemples de combats**

Cher aventurier, ce que vous avez lu précédemment à propos des combats vous a peut-être paru compliqué. Voilà pourquoi, dans ce chapitre, nous allons suivre deux exemples de combats qui mettent en œuvre toutes les règles vues jusqu'ici. Chacun de ces combats est basé sur une *feuille d'aventure* ; sur les pages suivantes, vous trouverez une *feuille d'aventure* qui représente votre état supposé lorsque vous rencontrez votre adversaire.

Dans l'exemple considéré ici, vous vous trouvez face à un minotaure et, lorsque le combat débute, vous n'avez pas le droit de modifier votre *feuille d'aventure*. En effet, comme vous le verrez plus tard, vous pouvez modifier votre *feuille d'aventure* uniquement dans les paragraphes qui ne comportent pas de combat (à moins, comme vous l'avez vu dans le chapitre trois, de réaliser des actions qui provoquent des changements). Venons-en à l'exemple.

Comme vous le voyez sur la *feuille d'aventure*, vous êtes muni d'une dague. Étant donné que vous avez dans votre sac à dos une hache, qui est nettement plus performante, mieux vaut utiliser cette dernière contre votre adversaire. Voilà pourquoi, comme vous allez le voir juste après, le combat va débiter par un jet d'arme.

## FEUILLE D'AVENTURE

<b>DEXTÉRITÉ :</b>  <b>7</b>	<b>DMax:</b> <b>7</b>	<b>ENDURANCE :</b>  <b>28</b>	<b>EMax:</b> <b>35</b>	<b>MAGIE :</b>  <b>10</b>	<b>MMax:</b> <b>10</b>
<b>4</b>	<b>FORCE :</b>				

Progression : 40 points d'expérience = « Une compétence »

30 points d'expérience = « Magie Max +5 »

20 points d'expérience = « Force +1 » ou « Dextérité Max +1 » ou « Endurance Max +5 »

<b>EXPÉRIENCE :</b>  <b>5</b>	<b>COMPÉTENCES :</b>  <b>Marchandage</b> <b>Savoir</b>
-------------------------------------	---

<b>NOTES</b>
<i>C'est comme si c'était fait.</i>



<b>ÉTAT ACTUEL</b>
Casque porté : <b>Camail</b>
Armure portée : <b>Cotte de mailles</b>
Main gauche : <b>Bouclier en fer</b>
Main droite : <b>Dague</b>
Ceinture : <b>Normale</b>
Arc/Carquois : <b>Oui</b>

<b>COMBATS</b>		
<b>Précision :</b> (2 dés + Dextérité + Bonus Dextérité - Surcharge)	<b>Défense :</b>	<b>Dégâts :</b> (Force + Puissance)
2 dés + <b>6</b>	<b>7</b>	<b>5</b> (+1 ou 2 si Faiblesse)

<b>MAGIES MAITRISÉES (LIVRES LUS)</b>
<b>Eau</b> <b>Feu</b> <b>Terre</b> <b>Magie blanche</b>

<b>OR</b>
<b>15</b>

<b>FIOLES ET POTIONS</b>	
<b>Fiole explosive</b>	
<b>Potion d'endurance</b>	

Si vous avez une ceinture normale  
 Si vous avez une ceinture elfique

<b>FLÈCHES</b> (Si vous avez un carquois...)	
--	--



Exemple de combat :

Le minotaure que vous combattez a les caractéristiques suivantes :

MINOTAURE : Précision=2dés+10    Dégâts=20  
 Endurance=60                      Faiblesse=M

Action : vous décidez de lancer votre dague sur votre adversaire. **Comme il s'agit d'une arme de jet, le minotaure est automatiquement touché.** Si ça n'avait pas été le cas, il aurait fallu lancer deux dés et comparer le résultat à votre dextérité moins votre surcharge pour savoir si le tir était réussi (le tir est réussi si le score est inférieur à votre dextérité moins votre surcharge). Le taureau perd donc les points d'endurance suivants :

Dégâts=votre force+puissance de l'arme jetée=4+1=5

L'endurance du minotaure passe donc de 60 à 55.

D'autre part, votre précision est toujours de 2dés+6, tandis que vos dégâts ont maintenant pour valeur 4. Vous pouvez rayer la *dague* de votre *Main droite*.

Votre tir étant réussi, vous pouvez enchaîner avec une autre action.

Vous décidez de lancer votre fiole explosive sur le taureau. Notons en passant que vous auriez pu faire cette action avant le jet de la dague, le fait que vos deux mains étaient occupées n'ayant pas d'impact pour une telle manœuvre.

La fiole explosive, comme vu précédemment, diminue l'endurance de l'ennemi ciblé de 40 points. Par conséquent, le minotaure voit son endurance passer de 55 à 15. De votre côté, vous devez gommer de votre ceinture la fiole lancée.

Ce n'est pas terminé puisque vous avez la possibilité de réaliser une autre action ! En effet, le jet d'une fiole explosive, comme le jet d'arme, permet de le faire.

Vous décidez de prendre la hache qui se trouve dans votre sac à dos. Par conséquent, vous pouvez l'effacer de la case *Équipement* et l'inscrire dans la rubrique *Main droite* de la case *État Actuel*. Vous pouvez faire cela uniquement parce que cette arme s'utilise avec une seule main. Si vous aviez eu par exemple une épée, une telle action n'aurait pas été possible tout de suite (il aurait d'abord fallu délaissier votre bouclier en fer, en le lançant sur votre adversaire en respectant les règles du jet d'arme).

L'action n'est pas tout à fait terminée : il vous faut modifier vos caractéristiques de combat. Ainsi, votre précision est maintenant de 2dés+11 (11=7+4 car désormais votre surcharge est nulle) et vous infligez au taureau des dégâts qui s'élèvent à 8 (8=4+4).

**Si votre surcharge avait été plus importante, on aurait pu imaginer une précision du type «2dés-2 » par exemple.**

Il vous faut mener le premier assaut de ce combat.

Assaut : vous lancez deux dés pour calculer votre précision pour cet assaut. Vous faites un 7. Votre précision est donc de 18 (18=11+7). Vous lancez deux dés pour le taureau et obtenez 9. La précision du minotaure est donc de 19 (19=10+9). Vous perdez cet assaut. Vous devez réduire votre endurance de 13 points (13=20-7, où 20 est la valeur des dégâts causés par l'ennemi et 7 la valeur de votre défense). Vous avez désormais 15 points d'endurance (15=28-13). Avant de passer à l'assaut suivant, vous pouvez réaliser une action.

Action : comme votre précision est proche de celle de votre adversaire, le combat va être serré. Dans une telle situation, pratiquer une magie peut s'avérer payant. Ainsi, l'usage d'un sortilège de chaleur (que vous maîtrisez puisque ce sort fait partie de la magie *Feu*) ferait perdre 2 points de précision au taureau. Sauf que **sans arme magique en main, il est impossible de pratiquer une magie !** N'oubliez jamais ce point très important...

Vous décidez par conséquent de passer directement à l'assaut suivant.

Assaut : vous lancez deux dés pour calculer votre précision pour cet assaut. Vous faites un 9. Votre précision est donc de 20 ( $20=11+9$ ). Vous lancez deux dés pour le taureau et obtenez 9. La précision du minotaure est donc de 19 ( $19=10+9$ ). Vous gagnez cet assaut. Vous devez réduire l'endurance du taureau de 8 points. Par conséquent l'endurance du taureau passe à 7.

Action : vous utilisez la potion d'endurance fixée à votre ceinture. Votre endurance passe de 15 à 35. Pensez à supprimer la potion de la case concernée. Vous n'avez pas le droit de réaliser une autre action.

Assaut : vous lancez 2 dés et faites un 12. Il est inutile de lancer les dés pour le minotaure qui, dans le meilleur des cas, fera 12 et ne vous égalera pas. Il perd l'assaut et voit son endurance passer de 7 à zéro : il est mort et vous avez gagné l'affrontement. Ce combat vous rapporte 2 points d'expérience. Vous trouvez également sur la dépouille du monstre 5 pièces d'or ainsi que, derrière lui, un bâton et un vase bleu.

Important : après le combat, pensez à ramasser la dague que vous aviez lancée. Vous pouvez la glisser dans votre sac à dos ou la garder à la main. Comme vous le verrez bientôt, une fois un combat terminé, vous avez la possibilité de réaliser des modifications dans votre *feuille d'aventure*.

Rappel : pendant le combat, s'il y avait eu égalité lors d'un assaut, chacun des deux adversaires aurait évité l'attaque de l'autre.

Remarque : dans le cadre de cet exemple, une fois le combat terminé, votre *feuille d'aventure* pourrait être la suivante (selon ce que vous avez fait de la dague, ainsi que des modifications de votre feuille que vous faites ou pas, elle peut différer) :

## FEUILLE D'AVENTURE

<b>DEXTÉRITÉ :</b>  <b>7</b>	<b>DMax:</b> <b>7</b>	<b>ENDURANCE :</b>  <b>35</b>	<b>EMax:</b> <b>35</b>	<b>MAGIE :</b>  <b>10</b>	<b>MMax:</b> <b>10</b>
<b>4</b>	<b>FORCE :</b>				

Progression : 40 points d'expérience = « Une compétence »

30 points d'expérience = « Magie Max +5 »

20 points d'expérience = « Force +1 » ou « Dextérité Max +1 » ou « Endurance Max +5 »

<b>EXPÉRIENCE :</b>  <b>7</b>	<b>COMPÉTENCES :</b>  <b>Marchandage</b> <b>Savoir</b>
-------------------------------------	---

<b>NOTES</b>
<p><i><b>Il est sacrément bon ce bouquin.</b></i></p>

ÉTAT ACTUEL
Casque porté : <b>Camail</b>
Armure portée : <b>Cotte de mailles</b>
Main gauche : <b>Bouclier en fer</b>
Main droite : <b>Dague</b>
Ceinture : <b>Normale</b>
Arc/Carquois : <b>Oui</b>

COMBATS		
Précision : (2 dés + Dextérité + Bonus Dextérité - Surcharge)	Défense :	Dégâts : (Force + Puissance)
2 dés + <b>5</b>	<b>7</b>	<b>5</b> (+1 ou 2 si Faiblesse)

MAGIES MAITRISÉES (LIVRES LUS)
<b>Eau</b> <b>Feu</b> <b>Terre</b> <b>Magie blanche</b>

OR
<b>20</b>

FIOLES ET POTIONS	
<b>Fiole de magie</b>	
Si vous avez une ceinture normale	
Si vous avez une ceinture elfique	

FLÈCHES (Si vous avez un carquois...)	
---------------------------------------	--



Pour compléter ce chapitre, voici un deuxième exemple de combat, cette fois-ci contre plusieurs adversaires. Vous devez affronter, en même temps, trois hommes lézards et un minotaure. Votre situation au moment de cette mauvaise rencontre est celle que vous venez de parcourir (indiquée sur la *feuille d'aventure* qui précède).

Exemple de combat :

Vos ennemis ont les caractéristiques suivantes :

HOMME LEZARD N°1 : Précision=2dés+6 Dégâts=15  
Endurance=30 Faiblesse=T

HOMME LEZARD N°2 : Précision=2dés+8 Dégâts=12  
Endurance=40 Faiblesse=T

HOMME LEZARD N°3 : Précision=2dés+8 Dégâts=15  
Endurance=25 Faiblesse=T

MINOTAURE : Précision=2dés+10 Dégâts=20  
Endurance=50 Faiblesse=M

Action : vous lancez votre dague sur le minotaure. Comme il s'agit d'une arme de jet, le taureau est automatiquement touché. Il perd donc les points d'endurance suivants :

Dégâts=votre force+puissance de l'arme jetée=4+1=5

L'endurance du taureau passe donc de 50 à 45.

Dans le cadre d'une deuxième action (due au fait que votre tir est réussi), vous jetez votre bouclier sur le minotaure, libérant ainsi votre main gauche. Votre but est de prendre ensuite le bâton qui se trouve dans votre sac afin de pouvoir lancer des sorts.

Vous jetez deux dés et obtenez 8. Ce chiffre est supérieur à votre dextérité moins votre surcharge (5=7-2). Votre tir est donc raté et vous devez passer au premier assaut. Si votre tir avait été victorieux, le minotaure aurait perdu 6 points d'endurance (4 pour votre force et 2 pour la défense de l'arme jetée) et vous auriez pu enchaîner avec une autre action.

Votre défense et vos dégâts s'élèvent à 4 désormais (vous n'avez plus votre bouclier donc plus votre bonus défensif, vous n'avez plus la dague).

Il vous faut à présent mener le premier assaut de ce combat.

Assaut : vous devez avant tout choisir quel ennemi vous attaquez et vous optez pour le minotaure. Vous lancez deux dés pour calculer votre précision pour cet assaut. Vous faites un 9. Votre précision est donc de 14 (14=5+9). Vous lancez deux dés pour l'homme lézard n°1 et obtenez 6. Sa précision est donc de 12 (12=6+6). Vous évitez donc son attaque mais ne le blessez pas, en effet ce n'est pas lui que vous cherchiez à atteindre. Vous lancez deux dés pour l'homme lézard n°2 et faites 6. Il est aussi précis que vous (14=8+6), par conséquent vous esquivez son attaque. Les deux dés du lézard n°3 donnent 3, sa précision est de 11 donc vous évitez son coup. Il est inutile de lancer deux dés pour le minotaure, qui gagnera forcément l'assaut compte tenu de votre précision. Vous perdez donc 16 points d'endurance (16=20-4) et avez désormais 19 en endurance.

Action : vous prenez votre bâton dans votre sac à dos. Comme il s'agit d'une arme à deux mains, vous écrivez son nom à cheval sur les rubriques *Main gauche* et *Main droite* de la



case *État Actuel*. Votre précision est désormais de 9 ( $9=7+3-1$ ) et vos dégâts s'élèvent à 7 ( $7=4+3$ ). Vous devez passer à l'assaut suivant en ne pouvant rien faire d'autre.

Assaut : vous choisissez à nouveau d'attaquer le minotaure. Vous lancez deux dés pour calculer votre précision pour cet assaut. Vous faites un 7. Votre précision est donc de 15 ( $16=9+7$ ). Vous lancez deux dés pour chaque homme lézard et obtenez 8, 5 et 9. Vous évitez donc les attaques des deux premières créatures mais encaissez le coup de la troisième (sa précision est de 17) qui vous fait perdre 11 points d'endurance ( $11=15-4$ ). Vous avez donc maintenant 8 en endurance. Vous lancez les dés pour le taureau et faites un 4. Vous le touchez car sa précision est de 14 ( $14=10+4$ ). **Il perd 8 points d'endurance ( $8=7+1$  car le minotaure craint les armes magiques)** et passe à 37.

Action : vous décidez de pratiquer le sortilège *Tremblement* (qui fait partie de la magie *Terre*). Votre magie passe de 10 à 0 mais les hommes lézards et le minotaure meurent tous (puisque'ils perdent chacun 40 points d'endurance). Vous gagnez donc cet affrontement et avez 8 en endurance et 0 en magie. Vous recevez 3 points d'expérience. Vous trouvez sur les dépouilles de vos adversaires une épée, deux haches et un bouclier en bois.

Remarques :

- une fois le combat terminé, il peut être judicieux de consommer une fiole de magie et d'enchaîner les deux sortilèges suivants : *Endurance (Magie blanche)* et *Pulsation (Magie blanche)*. Vous avez donc 0 point de magie mais passez de 8 points d'endurance à 35 ( $36=2x[8+10]$ , vous retrouvez donc votre endurance maximale).
- ce combat vous rapporte de nombreuses armes, qu'il peut être intéressant de conserver pour les vendre ultérieurement, mais plus vous en portez plus vous êtes surchargé ! C'est là une des difficultés du jeu qui va suivre : vous allez devoir sélectionner vos acquisitions raisonnablement, en laissant de côté certaines trouvailles...

## Chapitre 6 : Récits – La victoire

Après avoir fait boire l'élixir au roi des Hommes, Bling se redressa et le laissa reprendre ses esprits. Le roi se leva et le remercia, tout en prenant sa main droite pour l'étreindre de ses deux poignes calleuses. Bling trouva ce cérémonial ridicule mais ne dit rien et se contenta d'incliner poliment la tête.

Ils se mirent en marche en direction de la Forêt endormie, accompagnés de trois soldats hommes. Bling voyait un groupe de personnes sortir de Jola-Slig, il regarda attentivement mais ne devina pas leur identité. À l'approche de la cité, il reconnut sa reine. Ferrone les rejoignit devant les portes de la ville, avec à ses côtés des magiciens. Ils accélèrent leur allure puis coururent jusqu'au nouveau champ de bataille. Pendant les quelques instants que dura ce trajet, Bling fut impressionné par la sagesse qu'il percevait chez les différents mages qui l'entouraient.

Ils arrivèrent au niveau des premiers lézards et, après une vingtaine de minutes d'interruption, la lutte reprit pour Bling.

L'elfe et le roi des Hommes progressèrent dans les rangs ennemis avec l'appui des magiciens, qui demeurèrent en retrait pour contenir les lézards. Bling entendit distinctement son roi, qui se trouvait de l'autre côté de la mêlée, hurler :

- Neutralisez Tripidia ! Elle seule compte !

Le cœur du jeune soldat fit un bond dans sa poitrine. La sorcière était là !

Bling continua à avancer avec Menco Hun à ses côtés. Plus loin, il fut attaqué par un lézard ; l'elfe dévia la frappe de son ennemi avec sa propre épée avant de porter un coup fatal au monstre. Lorsque ce dernier tomba, Bling se trouva nez à nez avec la sorcière. Il eut un très bref moment d'hésitation. Certes, Tripidia avait tué et détruit, à cause d'elle il n'avait plus de famille, pourtant en cet instant, pendant une fraction de seconde, il fut séduit par son ennemie jurée. Ce ne fut pas sa seule beauté physique qui frappa l'elfe mais surtout sa présence, son charisme, sa force. Même en étant un vulgaire soldat, Bling percevait sans difficulté la puissance magique dont Tripidia était investie.

Le regard de l'elfe croisa celui de la sorcière. Elle sembla deviner son hésitation, même si celle-ci fut très courte. Subrepticement, elle parut hésiter aussi. Le temps, dont on aurait dit qu'il s'était arrêté, reprit son cours. Bling s'élança en poussant un cri de rage. La sorcière tendit son arme dans sa direction et marmonna une formule magique. L'elfe sentit tous ses muscles se raidir d'un seul coup, il lâcha malgré lui son épée et se trouva immobile, dans une position de course inconfortable. Il se mit à trembler, bougeant frénétiquement de façon désordonnée, ne parvenant pas à contrôler ses membres. Son cœur battait de plus en plus vite, il paraissait cogner littéralement sa poitrine. Impuissant face à la sorcière, qui était en train de le tuer avec sa magie noire, Bling essaya de crier mais aucun son ne sortit de sa bouche. Sa gorge était asséchée, il se sentait rougir du visage, tout en éprouvant une immense douleur dans sa tête. Alors qu'il croyait être au paroxysme de la souffrance, le mal redoubla d'intensité. Il ferma les yeux et eut l'impression d'exploser.

Tout s'arrêta d'un seul coup. Ses muscles se détendirent et la douleur quitta instantanément son crâne et sa poitrine. Il chuta sans pouvoir réagir ni même ouvrir les yeux. Tandis qu'il reprenait ses esprits, incapable de bouger et très affaibli, une boule lumineuse l'atteignit sur le torse et il fut envahi d'une énergie intense. Il ne pouvait s'agir que d'un sort régénérant, lancé par un magicien elfe ou peut-être même par sa reine en personne. Il se sentit nettement revigoré et se redressa, encore sous le choc. Tout en se relevant péniblement et en ramassant son arme, Bling entendit un coup sourd et un craquement. Quand il regarda en direction de Tripidia, il vit un minotaure armé d'une massue qui avançait vers lui. Le monstre avait une épée plantée dans le ventre, elle oscillait à chacun de ses pas. L'elfe

reconnut Liberté, identifiable grâce aux nombreux bijoux étincelants qui en sertissaient le manche. Du sang coulait le long de l'arme et tombait au goutte à goutte par terre. Aux pieds de la bête, un peu en arrière, Bling vit le corps inerte de Mencoahun.

L'elfe repéra la dépouille d'un homme dont l'arme, un fléau, se trouvait à mi-chemin entre le minotaure et lui-même. Il se précipita vers cet équipement et l'atteignit avant le taureau, ralenti par sa blessure. Bling planta son épée dans le sol et attrapa le manche de l'arme contondante. Il souleva sa nouvelle acquisition et fit tourner la boule métallique au-dessus de lui, tandis que son adversaire se rapprochait et brandissait lentement son arme au-dessus de sa tête. Bling lâcha le fléau d'armes qui vola vers le torse du minotaure. Ce dernier abattit sa massue en avant, tentant de détourner le projectile. Il n'y parvint pas, trop lent face à la vitesse de celui-ci. Le fléau atteignit le taureau dans un bruit sourd puis tomba à terre, laissant apparaître un creux dans le pelage du monstre. Le minotaure s'était arrêté, sa massue sur le côté droit. Il respira profondément et cracha du sang. Pendant ce temps, Bling avait repris son épée et se dirigeait vers la bête, aussi vite que le lui permettait son corps fatigué. Il porta son coup en plein cœur, ce qui acheva le taureau.

Le corps du minotaure tomba à côté de Bling, qui eut alors une vue directe sur Tripidia. Elle ressuscitait des lézards aussi vite que possible, tournant le dos à l'elfe. Bling troqua son épée contre celle du roi des Hommes, Liberté. « Ce n'est qu'un emprunt », songeait-il. Alors qu'il avançait vers la sorcière, le roi des Lézards s'interposa entre eux et se rua sur lui, brandissant son arme terrifiante. Il était criblé de flèches et semblait dans le même état que lorsque Bling l'avait vu précédemment. L'elfe esquiva son coup en faisant un pas chassé vers la gauche et s'apprêta à planter sa lame sur le côté du monstre. Le lézard fut le plus rapide et pivota, rasant le sol avec sa queue, qui percuta les jambes de Bling et le fit chuter. Le géant poursuivit son mouvement jusqu'à être face à l'elfe. Il brandit son épée magique et frappa de toutes ses forces. Bling, toujours à terre, roula sur le côté et évita le coup de justesse. Le lézard retira la Faucheuse du sol et, très vite, frappa à nouveau. Instantanément, Bling, qui était allongé sur le dos, plaça Liberté horizontalement au-dessus de son buste, sa main droite fermement serrée sur le pommeau, la paume de sa main gauche retenant le plat de sa lame de l'autre côté de l'arme. La Faucheuse se cogna contre l'épée du roi des Hommes. L'impact fut si intense que Bling plia un peu les bras mais tint bon, puisant dans ses dernières ressources. La lame dentelée de son adversaire se trouvait à quelques centimètres de son visage... Le lézard poussa de toutes ses forces pour défigurer son ennemi mais Bling résista et parvint même à étirer ses bras vers l'arrière, sa lame entraînant la Faucheuse dans son mouvement, grâce à l'accrochage des dentelures de cette dernière sur Liberté. Ce geste fut si rapide que le lézard lâcha son épée, qui se trouva projetée loin des deux adversaires. Le monstre, pris par son élan, termina son mouvement les genoux à terre, les deux mains au sol, juste au-dessus de l'elfe. Bling poussa sa lame avec sa main gauche et amena sa pointe contre la poitrine du lézard. Pendant ce laps de temps, le monstre se pencha brusquement et lui mordit l'épaule. Inévitablement, l'épée de Bling s'enfonça dans la chair du lézard. Les deux adversaires hurlèrent de douleur. Le lézard relâcha son étreinte et commença à se redresser. Malgré le mal qu'il ressentait, Bling se hissa sur son coude gauche tout en enfonçant un peu plus l'épée dans la poitrine de la bête. Le lézard retomba en arrière, dans un long râle rauque. Il s'immobilisa, mort. Bling, désormais assis, appuya sur sa plaie. Du sang se mit à couler le long de son bras. Il avait du mal à respirer et sa vue se troublait, il était proche de l'évanouissement. Il entendit un sifflement sur sa gauche et tourna la tête en grimaçant. Une nouvelle fois, il vit une boule lumineuse l'atteindre et constata que sa plaie cessa presque instantanément de saigner. Ce regain d'endurance lui permit même de retrouver suffisamment d'énergie pour se lever.

Affaibli mais bien décidé à se battre, Bling balaya les alentours du regard. Il constata que la boule avait été lancée par sa reine, Ferrone. La reine des Elfes avançait dans sa

direction mais regardait plutôt derrière lui. Bling se tourna et vit que Tripidia et ce qui restait de son armée étaient maintenant à une vingtaine de mètres : ils tentaient de regagner la forêt. Le cercle qu'ils formaient se déplaçait assez vite, entouré d'hommes, de nains et d'elfes qui en réduisaient un peu plus la taille à chaque mètre franchi. Tripidia se trouvait au centre du cercle, tentant de ressusciter ses lézards aussi rapidement que ceux-ci tombaient. Les alliés étaient non seulement en surnombre mais, en plus, ils ne laissaient aucune chance aux lézards : désormais, dès que l'un d'eux périsait, ils lui ôtaient son arme pour qu'il soit inoffensif en cas de réveil. Soudain, Bling aperçut la sorcière dresser son sceptre au-dessus de sa tête, son visage déformé par la rage. Elle hurla une incantation et le sol se mit à trembler. Tripidia se courba en avant, en s'appuyant sur son arme, comme épuisée par cette action. Puis, lentement, une masse rocailleuse s'éleva de la foule. L'accumulation de rochers formait petit à petit une silhouette humaine... de plusieurs mètres de hauteur ! La créature n'avait pas de mains mais deux énormes rocs à la place. L'absence de visage (qui était remplacé par des crevasses dans l'énorme rocher qui surplombait le tronc de la créature) n'enlevait rien à la vie qu'on sentait chez ce gigantesque golem. Un peu partout sur son corps de pierre, on voyait de grandes plaques de mousse, à d'autres endroits une branche ou bien un buisson étaient restés pris dans la terre durant son élévation. Bling n'avait jamais vu une telle invocation, d'ordinaire les golems étaient de même taille que leur créateur. Bien plus grand qu'un minotaure, le golem se mit soudain en mouvement, avec une agilité insoupçonnée. Il se mit à marcher sur les ennemis de sa maîtresse, qui se bousculèrent pour éviter d'être dans son sillage. Se faisant, il dégagea un passage en direction de la Forêt endormie, avec à sa suite les derniers lézards et la sorcière. Tripidia ne ressuscitait plus personne, elle avançait aussi vite que possible en titubant, exténuée par le sortilège surpuissant qu'elle venait de jeter. Le golem écrasait tout ce qu'il pouvait écraser et projetait des victimes en l'air à chacun de ses pas. Les hommes, elfes et nains s'écartaient du mieux qu'ils pouvaient puis tentaient de frapper les lézards qui passaient à leur portée.

Bling se précipita à la suite du géant, Ferrone à ses côtés. Ils rejoignirent Sylfidio, qui venait d'éviter le golem et se lançait à présent à la poursuite de Tripidia. Il hurla :

- Stoppez Tripidia !!!

C'était en effet ce qu'il y avait de mieux à faire : comme beaucoup le savaient, y compris parmi les non-magiciens, bien que les golems avaient une durée de vie qui dépendait de la puissance du sortilège (et cela pouvait atteindre plusieurs centaines d'années avec un sorcier d'exception !), ils s'effondraient instantanément en cas de décès de leur créateur.

Très vite, le golem parvint au niveau des premiers arbres. Il n'avait alors plus aucun gêneur devant lui et se retourna. Les derniers lézards et la sorcière passèrent entre les jambes écartées du géant, laissant celui-ci seul face aux guerriers des trois royaumes. Tripidia et les lézards disparurent dans la forêt. Bling vit alors le golem donner des coups de pieds dans les cavaliers qui tentaient de l'atteindre. Les assaillants n'étaient pas tous touchés et le géant recevait de nombreux coups. Il y avait aussi tout un tas de projectiles qui étaient lancés sur la créature. Bling était presque au niveau du golem quand il vit un elfe voler dans sa direction, projeté en l'air par un coup de pied du géant. Il l'évita de justesse en faisant un pas de côté, la dépouille tombant très près de lui. Il passa à proximité d'un autre corps, un homme avec à côté de lui une masse d'armes. Bling hésita un instant et lâcha Liberté au profit de cette arme contondante. Il courut alors vers le golem, dont le pied gauche fut très vite à sa portée. Avec l'énergie du désespoir, l'elfe leva sa nouvelle arme tout en continuant sa course chancelante et l'abattit avec fracas sur le pied du monstre, qui se disloqua. Poursuivant son mouvement de marche, le golem posa son genou à terre et tomba vers l'avant, s'étalant de tout son long, écrasant au passage ceux qui ne purent pas l'éviter. Tout le monde se rua alors sur le corps allongé de la créature et, avant que celle-ci n'ait pu faire le

moindre mouvement pour se redresser, elle fut réduite en miettes. Bling s'était mis sur le côté juste après son coup d'éclat et, à présent, les restes du monstre se trouvaient devant lui.

La confusion et le désordre laissèrent place instantanément à un grand silence. Bling n'entendait plus que la respiration des guerriers qui l'entouraient, tous essoufflés. Une voix joviale s'éleva au-dessus de la foule :

- Je l'ai ! Je le lui ai pris !

Tous les regards se tournèrent vers un nain, qui avait les mains dressées au-dessus de sa tête. Il tenait un grand bâton dont le bout, noueux, enfermait une boule de verre. Bling dut s'approcher pour mieux voir puis, les yeux écarquillés, il reconnut sans nul doute possible le Sceptre de vie.

\* \* \*

Otek n'avait pas bougé pendant quelques instants, pétrifié à la vue de la sorcière. Autour de lui, la tension des troupes était palpable. Le roi des Elfes prit alors la parole, sa voix s'élevant sans difficulté au-dessus de la foule compte tenu du silence de cette dernière :

- En formation ! Les cavaliers devant, parés à charger, allez !

Tandis que les derniers chevaliers hommes se positionnaient, Otek leva sa hache vers le ciel en poussant un hurlement. Les quelques nains qui se trouvaient là firent de même, sous le regard dédaigneux des derniers elfes encore présents.

L'un des cavaliers (il s'agissait de celui qui avait pris la parole auparavant, juste avant que le roi des Elfes eut fait irruption), à l'avant des troupes, fit tourner son épée au-dessus de sa tête et hurla :

- À l'attaque !

Joignant les actes à la parole, il se cramponna à son destrier en le cognant sur les flancs et le cheval partit au galop en direction des lézards. Les autres cavaliers le suivirent immédiatement, devant les hommes à pied, les elfes et les nains. Comme lors de la bataille qui avait précédé, Otek entendit les chevaliers percuter les lignes ennemies. Très vite, il se trouva lui-même dans le feu de l'action.

De nombreux guerriers étaient éprouvés par les combats de la première bataille ; ce n'était pas le cas d'Otek, qui était doté d'une excellente constitution et récupérait très vite. L'interruption des affrontements avait profité au nain, qui avait fait le plein d'endurance. Il se déchaînait à présent en abattant de nombreux lézards, dont certains portaient étrangement des marques de blessures mais bougeaient normalement. Otek approchait du centre des affrontements et il aperçut Tripidia, un peu plus loin. C'était une grande dame blonde tout de blanc vêtue mais il était trop loin pour mieux la voir. Elle utilisait une arme qu'elle pointait vers des cadavres de lézards, jusqu'à ce que ces derniers se lèvent. Le nain resta bouche bée. Alors qu'il comprenait que le Sceptre de vie n'était pas une rumeur mais une arme bien réelle, un minotaure lui fit face. Ce dernier utilisait une hache à double tranchant, qu'il dressa au-dessus de sa tête. Otek, malgré sa corpulence, était très agile. Il se précipita et avant même que le taureau n'ait pu amorcer un mouvement offensif, passa entre les jambes du monstre tout en assenant un violent coup de hache dans l'entrejambe de son adversaire. L'impact fut si important que l'arme du nain traversa la chair du géant comme s'il s'était agi de beurre. Otek se retourna vivement et frappa le minotaure au niveau de son genou gauche. Il retira sa lame et du sang gicla de la plaie. La bête, qui hurlait de douleur, posa son genou à terre et lâcha son arme, portant les mains sur chacune de ses deux blessures. Le nain s'apprêtait à achever son adversaire quand un cavalier passa à leur niveau et abattit sa masse d'armes sur le crâne du taureau. Ce dernier s'écroula, mort. Pour éviter de prendre des coups en cas d'une éventuelle résurrection, le nain s'empara de l'arme du taureau et la lança plus loin.

Otek réalisa que Tripidia et ses lézards tentaient de se diriger vers la Forêt endormie. Ils étaient à présent à une dizaine de mètres de lui. Le cercle qu'ils formaient diminuait à mesure qu'ils avançaient : la bataille semblait tourner en la faveur des alliés. Le nain estima qu'il valait mieux contourner le champ de bataille et qu'il serait plus efficace de l'autre côté, parmi ceux qui bloquaient le passage de la sorcière. Il se mit à courir dans cette optique, zigzagant entre les hommes, nains et elfes qui formaient une véritable ceinture autour des lézards. Otek atteignit son objectif et se retourna pour faire face, avec les personnes qui l'entouraient, aux hommes lézards. L'un d'entre eux fonçait sur lui. Alors que le nain n'en faisait qu'une bouchée, un grand fracas résonna tout autour de lui, puis une forme rocailleuse émergea au-dessus de la foule. Il s'agissait d'un gigantesque golem, qui se mit à cheminer vers la Forêt endormie.

Le nain se trouvait sur la trajectoire du colosse, qui arrivait droit sur lui. Il fit une roulade sur le côté et évita de justesse le pied gauche du géant, qui se posa bruyamment à terre, faisant voler tellement de poussière que Otek fut complètement submergé. Tandis que le géant avançait son pied droit et poursuivait sa marche, le nain se redressa un peu. Les lézards passaient rapidement sans le voir, profitant de la panique causée par le golem pour fuir le plus vite possible. Tripidia passa aussi à son niveau, un peu chancelante apparemment. Elle tenait le Sceptre de vie dans sa main gauche. Otek n'écoula que son courage et se leva complètement. Terrifié à l'idée des représailles qu'elle pourrait lui infliger, il ferma les yeux et frappa horizontalement juste au moment où la sorcière passait devant lui. Il sentit sa lame traverser quelque chose pendant son coup, ouvrit les yeux et fut stupéfait : Tripidia s'éloignait en criant, elle n'allait rien lui faire ! Plus incroyable encore, elle laissait derrière elle une traînée de sang. Aux pieds d'Otek, il y avait une main tranchée, une main qui était serrée autour d'un long bâton dont l'extrémité, noueuse, contenait une boule scintillante.

Otek s'empara du sceptre et regarda en direction de la forêt : il ne voyait plus de lézards mais le golem était toujours là, il avançait à présent vers lui en fracassant tout sur son passage. D'un coup de pied, le géant envoya en l'air un cavalier, qui tomba à quelques mètres du nain. Otek reconnu le chevalier qui avait achevé le minotaure. Il était inconscient ou mort, à présent.

Il fallait bouger de là ; alors qu'Otek amorçait un décalage vers le côté, un elfe passa très rapidement près de lui et prit l'arme du cavalier propulsé. Le nain continua sa course et ne vit pas la suite. Il sentit le corps du golem chuter dans un grand vacarme, il entendit des bruits de fracas de toute part puis, petit à petit, le silence revint. Lentement, il brandit alors son trophée au-dessus de lui en s'exclamant :

- Je l'ai ! Je le lui ai pris !

Il sentit les gens s'approcher pour mieux voir, certains d'entre eux s'exclamant « mais comment est-ce possible ? » ou encore « comment a-t-il fait ? ». Au fond de lui, Otek avait la réponse : « c'est la chance légendaire des nains, mes amis ».

Cette journée historique arriva vite à sa fin. Otek eut beaucoup de mal à se séparer du sceptre, qu'il donna à contrecœur aux elfes. Eux seuls avaient suffisamment de connaissance magique pour peut-être parvenir à en faire quelque chose. Les troupes victorieuses se séparèrent en deux. Les cavaliers partirent à la poursuite de Tripidia et des derniers lézards, menés par le roi des Hommes qui, étrangement, brandissait son épée légendaire et la montrait du doigt dans une posture qui semblait lui rendre grâce. Le reste des soldats passa la soirée à brûler les cadavres ennemis, entassés en un immense charnier. Cette nuit là, sous l'une des tentes dressées sur la plaine de la bataille, Otek dormit paisiblement. Il avait bon espoir que le Sceptre de vie permettrait la résurrection de toutes les victimes de Tripidia. De plus, il était probable que cette dernière fut en ce moment même entre les mains des

hommes. C'était une bonne fin. Ce qui arriva par la suite ne fut pas en tout point conforme à ces douces rêveries...

\* \* \*

Le calme était revenu. Dans le donjon de Jola-Slig, à l'intérieur d'une très grande pièce magnifiquement décorée par de nombreuses tapisseries, avec en son centre une imposante table circulaire, Mencoahun bavardait avec Sylfidio et Ferrone. Ils étaient tous trois assis autour de la table, dans des fauteuils, côte à côte. Mencoahun ne portait plus son casque et son armure, à présent on voyait distinctement ses cheveux blonds et ses yeux bleus. Sylfidio était vêtu d'une grande cape verte qui l'entourait complètement. Ferrone, aussi brune que son compagnon, paraissait fluette et fragile, on imaginait difficilement qu'elle ait pu participer et survivre à une grande bataille. Elle portait le même genre de cape que Sylfidio et paraissait songeuse.

La longue réunion qui allait avoir lieu dans cette salle intervenait un mois après ce qu'on appelait déjà « la grande bataille de Jola-Slig ». Lorsque cette dernière s'était achevée, Mencoahun avait été ranimé par Ferrone en personne, qui lui avait fait boire un élixir. Le roi des Hommes, après avoir récupéré son épée qu'il déclara « majoritairement responsable de la fin du roi des Lézards », était parti, avec ses cavaliers, à la poursuite de Tripidia.

La traversée de la Forêt endormie avait été éprouvante. Il y faisait si sombre qu'on différenciait mal le jour de la nuit. Mencoahun avait espéré que le fait d'être à cheval leur aurait permis de rattraper les fuyards mais ça n'avait pas été le cas : la végétation était si dense qu'il était impossible d'avancer à vive allure. Les cavaliers avaient suivi les traces laissées par les hommes lézards : branches cassées et taches de sang. Ils avaient même trouvé un cadavre de lézard, sans doute ce dernier s'était-il écroulé d'épuisement pendant la fuite. Après une semaine de chevauchée, les hommes avaient atteint, en plein centre de la forêt, une immense clairière. Là, les traces se dispersaient dans tous les sens.

Mencoahun n'avait pas trouvé Tripidia. Pas plus que son repère d'ailleurs. Lui et ses hommes avaient passé trois autres semaines à sillonner la forêt, sans succès. Ils étaient alors rentrés, bredouilles.

Pendant l'absence des hommes, les elfes avaient essayé de maîtriser le Sceptre de vie. C'était une arme avec laquelle on pouvait pratiquer des magies, comme une baguette magique. Autrement dit, on ne pouvait réaliser des magies que si on savait les pratiquer. Le sceptre ne semblait pas avoir, à première vue, de « pouvoir spécial ». Durant ces quatre semaines d'entraînement, les cadavres alliés, conservés dans l'espoir d'une possible résurrection, avaient pourri. Au retour des hommes, ils furent tous brûlés ou enterrés.

À présent, toutes les troupes étaient à Jola-Slig ou aux alentours, dans des tentes. La victoire, bien qu'incontestable, était fragile. La sorcière était en liberté, qui sait ce qu'elle pouvait bien préparer ? Les rumeurs les plus folles circulaient à ce sujet. On entendait régulièrement quelqu'un affirmer que Tripidia avait profité de ces quelques semaines pour reconstituer une armée encore plus importante. Mencoahun savait que c'était impossible. La sorcière avait mis plusieurs années pour créer son armée ; alors même si elle n'avait pas cessé de progresser pendant cette ascension, elle ne pouvait pas tout refaire en un mois, un mois pendant lequel la forêt avait été quadrillée en plus. Et puis il lui manquait une main, désormais !

Mencoahun s'étira et bailla discrètement. Il attendait, avec Sylfidio et Ferrone, l'arrivée du roi des Nains, choisi en ce moment même par les guerriers survivants. Le nouveau roi Nain serait un combattant, comme ses prédécesseurs, et ne serait pas un parent de l'ancien, ce dernier n'ayant pas de descendant vivant. Seul un vote, plus ou moins démocratique, devait décider de l'issue. La table allait être beaucoup trop grande pour quatre personnes

mais l'important était ailleurs : cette discussion allait décider de l'avenir et de l'évolution des trois royaumes.

Mencohun prit la parole :

- Quand cela va-t-il commencer ?
- Dans quelques instants, lorsque nous serons tous là, répondit Ferrone.

Sylfidio intervint :

- En attendant que le roi des Nains arrive, il y a un point que j'aimerais soulever. Une question, plus exactement, que je me pose depuis un mois maintenant. Qu'avez-vous pensé de Tripidia pendant la bataille ?
- Plutôt mignonne, répondit Mencohun en souriant.

Ferrone sourit également mais Sylfidio garda son sérieux :

- Je vous en prie, nous parlons de quelqu'un qui a tué et saccagé. Ma question est : qu'avez-vous pensé de son attitude ? Vous n'avez pas trouvé cela étrange qu'elle arrive une fois la bataille finie, après que ses troupes se soient repliées une première fois ? Pourquoi est-elle intervenue quand tout était perdu ?
- Et bien, dit Mencohun en réfléchissant à voix haute, elle était peut-être occupée ailleurs pendant la bataille ?
- Exactement ! s'exclama Sylfidio. Précisément, je pense à une nouvelle arme. Tripidia avait des marques sur les mains, des écorchures, comme si elle s'était battue avant de venir. Je suis quasiment sûr qu'elle avait mis au point une nouvelle créature et qu'elle comptait l'utiliser pendant la bataille. Pour une raison que j'ignore, ça a mal tourné et elle a été retardée. Peut-être que la créature s'est rebellée ? La sorcière aurait été blessée, évanouie peut-être même, avant de reprendre ses esprits plus tard. Peut-être a-t-elle été contrainte de tuer sa créature ?
- Tu réfléchis trop, l'interrompit sa compagne. Je vais te dire ce qui s'est passé : Tripidia était sûre d'elle après qu'elle ait retardé les renforts en déclenchant une tempête. Elle n'a pas jugé utile de se déplacer et n'est venue que bien après, pensant trouver une cité complètement détruite. Elle aurait alors ressuscité ses troupes décédées et aurait attendu le reste de notre alliance le plus sereinement du monde. Quand aux écorchures sur ses mains, il suffit de voir dans quel état les hommes sont sortis de la forêt pour comprendre qu'elle s'est égratignée en venant.
- C'est possible, concéda Sylfidio. Et vous, qu'en pensez-vous ? demanda-t-il à Mencohun.
- À vrai dire, je suis partagé entre vos deux points de vue. Je vous rejoins, Sylfidio, quand vous soupçonnez Tripidia de s'occuper de quelque chose d'urgent et secret, bien que je ne pense pas qu'il s'agisse d'une nouvelle créature. De plus, que pourrait-elle ajouter à son bestiaire ? Non, je pense plutôt qu'il y a quelqu'un au-dessus de la sorcière, quelqu'un qu'il était plus important de voir que de se rendre à la bataille. Cette mystérieuse personne voulait lui donner quelque chose ? Lui confier une mission ? Je ne sais pas trop... Bref, en même temps, ce que vous avez dit me paraît intéressant, Ferrone, parce que je vois mal ce qui aurait pu justifier l'absence de Tripidia à la bataille la plus décisive de cette guerre à part le fait qu'elle n'était pas consciente de son importance. Là encore, je ne sais pas trop...
- Je suis convaincue qu'il n'y a personne au-dessus de Tripidia, affirma Ferrone. Elle a quitté le peuple des Elfes et s'est exilée pour développer sans contrainte éthique le côté sombre et malsain de la magie. C'est une personne qui aime le pouvoir et la domination. Elle n'a pas de maître, j'en suis sûre.

Mencohun se cala au fond de son fauteuil, l'air pensif. Avant de s'autoproclamer « reine des trois royaumes », Tripidia avait été une elfe. Ferrone avait dû entendre parler de l'enfance de la sorcière, peut-être même l'avait-elle connue personnellement ? Les paroles



de la reine des Elfes résonnèrent dans la tête de Mencoahun. Effectivement, Tripidia ne pouvait pas avoir de chef. Il en était convaincu maintenant.

Sylfidio reprit la parole :

- Cette question restera visiblement sans réponse, pour l'instant en tout cas. Bien, puisque les nains semblent toujours indécis, je me pose une autre question en attendant de vraiment commencer. Cette question est la suivante : comment cela se fait-il que le repère de Tripidia n'ait pas été découvert ? Une armée aussi importante devait venir d'une ville immense ou d'un endroit qui comporterait une trace de leur vécu, où donc résidaient ces monstres ? D'autre part, nous savons que la sorcière fabriquait ses créatures à partir d'êtres vivants, des lézards, des araignées et des taureaux. Je veux bien admettre qu'elle ait pris les lézards et les araignées qui lui tombaient sous la main mais qu'en est-il des taureaux ? On en trouve quelques-uns au nord de la Forêt endormie, aux portes du désert, mais ils sont très peu nombreux ! Mon idée, c'est que Tripidia s'est constituée un véritable élevage de taureaux, avec des parcs immenses pour qu'ils puissent se dépenser et se muscler à leur guise, avant d'être transformés en minotaures par la sorcière. Alors nous avons une zone de vie, des parcs d'élevage, cela fait beaucoup de superficie mystérieusement cachée !
- En effet, dit Mencoahun, mais je peux affirmer qu'il n'y avait rien de tel dans la forêt. J'envisage de poursuivre ces recherches encore un peu, on ne sait jamais. Mais d'après ce que j'ai vu, il me semble que...

Le roi des Hommes fut interrompu par le grincement de la lourde porte à double battant qui était la seule voie d'accès de cette salle (hormis les nombreuses ouvertures qui baignaient la pièce de soleil, de même que les superbes vitraux elfiques). Un nain franchit cette porte et se tourna pour la refermer. Vu de la table, il paraissait minuscule tant la salle était immense. Cette impression était accentuée par la présence de la grande porte d'entrée.

Le nain s'avança vers eux. Sylfidio l'accueillit :

- Soyez le bienvenu, Seigneur Nain. Comment vous nommez-vous ?
- Mon nom est Otek, répondit d'un ton bourru le gros nain en s'asseyant maladroitement sur un siège.
- Parfait, alors nous pouvons commencer, poursuivit Sylfidio. La première chose dont nous devons parler, c'est de l'attitude à adopter vis à vis de Tripidia.
- Il faut la traquer ! dit aussitôt le nouveau roi des Nains en se levant d'un bond.
- Qu'en pensez-vous, Mencoahun ? demanda Sylfidio.
- Je suis pour, dit ce dernier. Et vous ?
- Je pense qu'une telle action sera vaine, répondit Sylfidio, la sorcière est trop maligne pour se laisser prendre. En revanche, je suis pour que nous établissions et maintenions une surveillance constante de la forêt. La Forêt endormie fait partie de notre royaume mais nous avons perdu énormément d'elfes pendant la guerre. Voilà pourquoi je propose une surveillance composée de patrouilles de chacune de nos armées.
- Soit, je propose que les Hommes surveillent l'ouest de la forêt, déclara Mencoahun.
- Les Elfes peuvent s'occuper du sud et de l'est, dit Sylfidio. J'espérais cependant que nos patrouilles seraient communes...
- Patrouiller avec des elfes ! s'indigna le nain, qui était resté debout depuis son intervention précédente. Nous, nous surveillerons le nord ! s'exclama t-il.

Il était de notoriété publique que les nains et les elfes éprouaient une répulsion réciproque. Peut-être était-ce dû au goût prononcé de ces derniers pour la magie, pratique à laquelle les nains étaient inaptes. En tout cas, les différences qui opposaient ces deux peuples auparavant avaient été oubliées pendant cette année.

- Calmez-vous, Otek, dit doucement Ferrone, souvenez-vous de ce que nous avons traversé ensemble. Allez, asseyez-vous.

- Terminons-en avec ce point, poursuivit Sylfidio tandis qu'Otek se rasseyait, apaisé par la douceur de la reine. Ces patrouilles dureront tant que la sorcière n'aura pas été trouvée. Si, dans quelques années, lorsque les Elfes se seront remis de la guerre, Tripidia court toujours, la forêt redeviendra tout de même elfique et nous seuls pourrons nous y rendre. Nous continuerons à surveiller les bois seuls. Êtes-vous d'accord ?
- C'est entendu ! dit Menco hun.
- Ça me va aussi, s'exclama Otek.
- Point suivant, continua Sylfidio, les trésors !

Menco hun vit les yeux du nain s'illuminer à cette annonce. Sylfidio reprit :

- Nous avons en notre possession trois armes étonnantes et il me semble qu'il serait logique d'en octroyer une à chacun de nos trois peuples. Qu'en pensez-vous ?
- Nous avons eu plus de pertes que vous deux, dit Otek sur un ton de défi, il serait donc normal que les trois armes nous reviennent !
- Quel gourmand ! dit Menco hun avec amusement, dans ce cas moi je pense que sans les Hommes cette guerre était perdue, il ne serait donc que justice que ces trois trésors nous appartiennent.
- Très bien, bougonna le nain, partageons ces trésors.
- Excellent ! dit Ferrone, qui paraissait ravie d'entendre Otek dire cela.
- Bien, reprit Sylfidio, allons-y. D'abord, le Sceptre de vie.

Il plongea une main dans sa grande cape et en sortit le sceptre.

- Je l'ai trouvé, il est à moi ! cria Otek en tapant du poing sur la table.
- Maître nain, dit patiemment Sylfidio, j'ai passé un mois à tenter de l'utiliser et je peux vous assurer que vous, vous n'en tirerez rien.
- Il est à vous, dit Menco hun à l'attention de Sylfidio. Mais soyez prudent, cette arme a appartenu à Tripidia et j'ai le sentiment qu'elle est capable de choses terribles.
- Oui, répondit Sylfidio avec gravité. Consentez-vous à me laisser ce trésor, Otek ?
- Gardez-le, répondit le nain, de toute façon il y en a un qui me tente beaucoup plus.
- Je pense qu'il s'agit de celui-ci, dit Sylfidio tout en plongeant à nouveau la main sous sa cape. Cette fois-ci, il en sortit un arc superbe, de couleur noire.
- Mais je n'ai pas entendu parler de cette arme ! s'exclama le nain.
- Prenez-le en main, Otek, lui suggéra Ferrone.

Sylfidio donna l'arc à Otek. Dès que ce dernier toucha l'arme, elle se déforma et parut plus lourde, s'entourant d'un halo de lumière intense. Le nain dû fermer les yeux, ébloui. Menco hun en fit autant et, lorsqu'il les rouvrit, il fut surpris de voir le nain tenir dans ses mains... une hache à double tranchant. L'arme, de couleur noire, semblait faite pour Otek. Sylfidio prit la parole :

- Cette arme n'est autre que la Faucheuse, autrement dit l'épée du roi des Lézards. Comme vous pouvez le voir, cette arme magique change de forme et s'adapte selon la personnalité de son propriétaire. Je pense qu'elle doit revenir aux Nains, compte tenu du fait que le troisième et dernier trésor me paraît... comment dire... inadapté pour vous, Seigneur Nain.
- D'accord ! jubila Otek, qui paraissait ravi de sa nouvelle acquisition.
- Je ne pensais pas que la répartition serait aussi simple ! déclara Menco hun.

Sylfidio plongea une dernière fois la main sous sa cape et en sortit une bague. En la tendant à Menco hun, il lui dit :

- Prenez cette bague magique, qui a été trouvée au doigt de Tripidia, sur la main de cette dernière. Ce bijou permet non seulement d'accroître votre capacité magique mais, en plus, il permet de lancer des sorts même si vous n'avez pas d'arme magique en main. Je sais bien que la magie n'est pas la spécialité des Hommes mais j'ai le sentiment que

vous vous êtes améliorés ces dernières années en la matière. Je suis convaincu qu'un jour, vous compterez parmi vos compatriotes de grands magiciens. Qu'en dites-vous ?

- Cette bague est parfaite, répondit Menco hun en la passant au doigt. Instantanément, il ressentit une grande énergie magique l'envahir.
- Parfait ! s'exclama Sylfidio, qui souriait et paraissait satisfait. Nous allons pouvoir continuer avec le point suivant, à savoir notre organisation immédiate.

Ils poursuivirent ainsi cette discussion toute la journée, en commençant par décider qu'il était inutile que les troupes des Nains et des Hommes restent plus longtemps à Jola-Slig. Il fut convenu que la Forêt endormie serait partagée en trois parties dont chacune serait sous la responsabilité d'un royaume. À terme, seuls les Elfes pourraient s'y rendre. Le découpage de la forêt en trois zones prit un certain temps...

Lorsque la réunion s'acheva, les quatre participants se séparèrent et retournèrent auprès de leurs. La guerre était terminée et les trois royaumes entraient dans une période de paix.

## Chapitre 7 : Règles du jeu – Paragraphes et compétences

Et bien nous y voilà, voici le dernier chapitre de cette règle du jeu. Ensuite, vous trouverez un ultime chapitre narratif, suivi d'un résumé des règles (celui-là même qui figurera au début de chaque tome à venir). Juste après, l'histoire dont vous serez le héros (l'héroïne) débutera, dans le cadre du prologue intitulé *L'empreinte du mal*.

Pour en terminer avec la règle du jeu, il reste deux points à préciser :

- le déroulement de l'aventure, autrement dit l'organisation de ce livre
- quelles sont les différentes compétences que vous pouvez acquérir

Dans le livre dont vous êtes le héros (l'héroïne) que vous tenez entre les mains, il y a trois types de paragraphes :

- les paragraphes avec combat (c'est un paragraphe qui comporte un affrontement, il y a donc au moins un ennemi dont les caractéristiques sont détaillées dans le texte)
- les paragraphes sans combat dits « normaux » (c'est un paragraphe qui ne comporte pas de combat)
- les paragraphes sans combat dits « de repos » (c'est un paragraphe qui ne comporte pas de combat et dont le numéro est encadré)

Voici l'exemple de cinq paragraphes qui illustrent ce dont nous parlons ici :

**1**

Vous êtes perdu dans une forêt dont vous cherchez la sortie. Après avoir tourné en rond pendant un certain temps, en luttant pour cheminer à travers la végétation, vous aboutissez à une clairière traversée par un cours d'eau. Rendez-vous au **3**.

**2**

Vous marchez un certain temps avant de déboucher sur une autre clairière. Vous n'êtes pas le seul ici ! Au centre de la clairière se trouve un homme lézard ! Ce dernier fonce vers vous dès qu'il vous voit ! Il va falloir vous battre :

HOMME LÉZARD : Précision=2dés+7    Dégâts=12  
 Endurance=30                      Faiblesse=T

Le lézard prend la fuite dès que vous avez mené votre premier assaut, que celui-ci soit gagné ou perdu. Vous gagnez alors un point d'expérience. Rendez-vous au **5**.

**3**

La clairière dans laquelle vous vous trouvez est vraiment calme et ne comporte aucun danger. Vous pouvez vous y reposer aussi longtemps que vous le souhaitez. De cet endroit partent deux chemins, l'un vers le nord et l'autre vers le sud. Lequel allez-vous suivre ? Si vous voulez aller vers le nord, rendez-vous au **2**. Si vous préférez vous diriger vers le sud, allez au **4**.

**4**

Vous suivez cette voie un certain temps. À mesure que vous avancez, le chemin décrit une courbe et, au bout d'un certain temps, vous réalisez que vous vous dirigez à présent vers le nord. Vous continuez ainsi jusqu'à ce que votre chemin passe à proximité d'une clairière. En son centre, vous apercevez un homme lézard. Vous vous arrêtez net et faites preuve de

discrétion. Le lézard se dirige vers le sud, sans se rendre compte de votre présence, et emprunte un chemin qui part de la clairière. Vous gagnez un point d'expérience pour avoir évité une confrontation. Lorsque la créature est suffisamment loin, vous reprenez votre route mais, très vite, la voie se rétrécit et est de plus en plus envahie par la végétation, elle est si dense que vous avancez lentement, jusqu'à être complètement arrêté. Vous décidez d'aller dans la clairière du lézard et, ne voulant pas tomber sur lui, vous cherchez une autre solution. Soudain, devant vous, un peu cachée par la végétation, vous voyez une issue. Rendez-vous au **5**.

### 5

De la clairière où vous vous trouvez part un chemin, que vous empruntez. Après une courte marche, vous parvenez à sortir de la forêt. Vous avez réussi ! Rendez-vous au **43**.

Dans cet exemple, le paragraphe 2 est un paragraphe avec combat. Les paragraphes 1, 4 et 5 sont des paragraphes normaux. Enfin, le paragraphe 3 est un paragraphe de repos. Voici maintenant ce que vous pouvez faire dans chacun de ces paragraphes :

- dans un paragraphe avec combat, vous devez livrer bataille et n'avez pas le temps de faire autre chose : pas de modifications de votre *feuille d'aventure* comme vous pouvez le faire dans un paragraphe normal... Par contre, lorsque le combat est terminé, si bien sûr vous avez survécu, le paragraphe « devient » un paragraphe normal et vous pouvez faire tout ce qu'on peut y faire (voir juste après).

Important : avant d'entamer un combat, lisez bien tout ce qui est écrit, y compris ce qui suit la description des adversaires ; il peut y avoir des instructions liées à la résolution de l'affrontement (dans l'exemple, il est dit que le combat prendra fin après un seul assaut).

- dans un paragraphe normal, vous avez le temps de réaliser certaines actions sans encourir un quelconque danger. Ainsi, vous pouvez modifier votre *feuille d'aventure* à votre guise en faisant autant de choses que voulu parmi les suivantes :
  - jeter les objets qui vous encombrant en les rayant des rubriques *Équipement* ou *État Actuel* (évités tant que possible d'être en surcharge)
  - dépenser des points d'expérience pour améliorer vos caractéristiques ou acquérir des compétences
  - réaliser des changements d'équipement pour être plus performant en jouant avec le contenu des rubriques *État actuel* et *Équipement*
  - utiliser des fioles et/ou potions, qu'elles se trouvent dans votre sac à dos ou sur vous
  - réaliser des changements entre les rubriques *Fioles et Potions* et *Équipement*
  - pratiquer des magies si celles-ci sont réalisables, à condition de disposer d'une arme magique
- dans un paragraphe de repos, vous pouvez faire tout ce qui est autorisé dans un paragraphe normal et, en plus, vous avez les possibilités suivantes (autant d'actions que voulu) :
  - manger : vous pourrez, durant l'aventure, acheter ou trouver des repas et les stocker dans votre sac à dos (un repas occupe un emplacement de la rubrique *Équipement*) ; vous pourrez aussi manger dans une auberge par exemple. Chaque repas consommé vous rapporte 10 points d'endurance.

- faire appel à votre compétence *Constitution* : comme vous le verrez un peu plus loin, cette compétence vous permet de récupérer des points de dextérité, endurance et magie à chaque fois que vous lisez un paragraphe de repos.
- faire appel à votre compétence *Savoir* : comme vous le verrez plus loin, cette compétence vous permet de confectionner vous-même des fioles et potions, à partir d'ingrédients bien précis. Cette opération prend du temps et c'est seulement dans les paragraphes de repos que vous pouvez la mener à bien.
- lire un livre : tout livre acheté ou trouvé ne peut être lu que dans un paragraphe de repos car cette action prend du temps. Lorsque vous lisez un livre (qui, jusque là, figurait dans la rubrique *Équipement*), vous maîtrisez une nouvelle magie que vous pouvez inscrire dans la case *Magies maîtrisées* de votre *feuille d'aventure*. Le livre lu ne vous sert alors plus à rien et vous pouvez le jeter (pour avoir plus de place disponible) ou le conserver pour le vendre ultérieurement (voir juste après).

\* \* \*

Il reste deux particularités à voir concernant les actions possibles selon le type de paragraphe. Parfois, vous rencontrerez des marchands et vous pourrez acheter et/ou vendre des objets. Le paragraphe est considéré comme normal, voici un exemple :

**6**

Vous pénétrez dans la boutique d'armes de cette petite ville et le vendeur qui tient le magasin vous propose les objets suivants :

- dague (*une main, TJ, bonus de dextérité=0, puissance=1*) : 12 pièces d'or
- poignard (*une main, T, bonus de dextérité=1, puissance=1*) : 12 pièces d'or
- cabasset (*casque, défense=1*) : 12 pièces d'or
- cuir matelassé (*armure, défense=1*) : 36 pièces d'or
- lot de 5 flèches : 4 pièces d'or

Réalisez toutes les emplettes que vous souhaitez puis retournez sur la place du village en vous rendant au **50**.

Dans un tel paragraphe, vous pouvez réaliser n'importe quelle action possible pour un paragraphe dit « normal » avec, en plus, les possibilités de :

- acheter un ou plusieurs objets, sachant que le marchand a du stock et que vous pouvez prendre un objet en plusieurs exemplaires (par exemple, vous pouvez acheter deux dagues, si votre budget vous le permet).
- vendre un ou plusieurs objets en votre possession, sachant que :
  - un commerçant n'achète que des objets qu'il propose à ses clients, autrement dit l'objet que vous cédez doit figurer dans la liste des objets qu'il vous est possible d'acheter.
  - un commerçant achète toujours un objet en vous payant le quart du prix de l'objet (sauf si vous avez la compétence *Marchandage*, que vous découvrirez juste après). Par exemple, si vous souhaitez vendre un cuir matelassé à un marchand qui le propose à 36 pièces d'or, vous recevrez la somme de 9 pièces d'or. Dans l'exemple de paragraphe vu plus haut, il vous est impossible de vendre un camail puisque le magasin n'en propose pas.

Exception : il vous est impossible de vendre des repas, qui constituent une marchandise périssable.

**Important :** certains objets n'ont pas d'intérêt pour l'aventurier que vous êtes (des objets décoratifs par exemple, comme des vases). En revanche ces éléments peuvent vous intéresser pour leur valeur marchande : vendez-les dans la boutique appropriée et vous en tirerez profit.

Dans d'autres paragraphes, vous avez la possibilité de dormir. Une nuit de sommeil vous permet de récupérer des points de dextérité, endurance et magie exactement comme si vous aviez consommé une fiole de chacune de ces trois caractéristiques : vous gagnez donc 2 points de dextérité, 10 points d'endurance et 10 points de magie. Bien sûr, vous devez veiller à ne pas dépasser vos valeurs maximales. Voici un exemple de paragraphe où vous pouvez dormir :

**7**

Vous payez les 12 pièces d'or que réclame l'aubergiste et ce dernier vous donne les clés de votre chambre. Vous profitez d'une nuit de sommeil et gagnez donc 2 points de dextérité, 10 points d'endurance et 10 points de magie. Le lendemain matin, c'est en pleine forme que vous reprenez votre route. Rendez-vous au **150**.

**Important :** que ce soit dans des auberges, dans des magasins ou auprès de vendeurs ambulants, les tarifs pratiqués peuvent varier légèrement. Ainsi, les fioles et potions sont moins chères qu'ailleurs et plus variées en Isterni ; l'armement est moins coûteux et plus varié au Ranklunk.

\* \* \*

Pour en terminer avec la règle du jeu, nous allons parler des compétences. Elles sont au nombre de six et chacune d'elles s'obtient en dépensant 40 points d'expérience. Rappelons que vous pouvez dépenser vos points d'expérience dans tous les paragraphes normaux (et tous les paragraphes de repos).

Venons-en au détail des six compétences que vous pouvez acquérir :

**Marchandage :** cette compétence est synonyme d'une grande aisance verbale et vous est utile dans toute situation que le dialogue peut faire basculer en votre faveur. En particulier, la maîtrise du marchandage vous permet de bénéficier de réductions dans n'importe quel magasin que vous visitez (c'est valable dans toute situation où il vous est demandé de payer quelque chose) : tous les prix indiqués dans le texte sont réduits implicitement du quart. Par exemple, si vous louez une chambre pour la nuit et que l'aubergiste vous réclame 12 pièces d'or, vous n'en payez que 9. Vous profitez aussi d'avantages en cas de vente d'objets dans un magasin approprié (c'est à dire qui propose cet objet dans ses étalages) : tout objet vendu ne vous rapporte pas le quart du prix, comme c'est le cas normalement, mais la moitié. Ainsi, si vous vendez un glaive dans une boutique qui le propose à 28 pièces d'or, vous récupérez en échange 14 pièces d'or.

**Agilité :** vous êtes très habile. À condition de ne pas être en surcharge, vous êtes capable de réaliser des actions telles que : sauts hauts ou longs, passage par des ouvertures étroites, esquive de projectiles, bonne cadence en matière de tir à l'arc (le succès de vos tirs dépendant de votre dextérité), etc. Votre agilité est aussi utile en milieu aquatique : vous savez très bien nager. Toutes les occasions où vous pouvez faire appel à cette compétence sont précisées dans le texte.

Savoir : vous avez une connaissance inégalée dans tous les domaines : vous êtes incollable sur l'histoire des trois royaumes, vous connaissez tous les animaux qu'on peut y rencontrer, vous êtes capable de comprendre n'importe quel dialecte, etc. L'utilisation de cette compétence, lorsqu'elle vous permet de vous sortir d'un mauvais pas, est indiquée dans le texte.

De plus, votre connaissance des plantes et baies sauvages vous permet de confectionner vous-même vos fioles et potions, à partir d'éléments achetés ou trouvés dans la nature grâce à cette compétence. Cette opération est réalisable uniquement dans les paragraphes de repos et met en œuvre les ingrédients suivants : l'éther (qui est la base de tout produit magique), les feuilles de Marfité (également appelée « plante d'endurance »), les racines de Crouzzy (familièrement désignées par le terme « plante magique »), les baies des princes (communément nommées « plantes de dextérité ») et, enfin, les graines de Tindron (généralement appelée « plante explosive »). Avec ces ingrédients, voici toutes les possibilités qui s'offrent à vous :

Fiole d'éther + plante d'endurance = fiole d'endurance (endurance+10)

Fiole d'éther + plante magique = fiole de magie (magie+10)

Fiole d'éther + plante de dextérité = fiole de dextérité (dextérité+2)

Fiole d'éther + plante explosive = fiole explosive (endurance d'un adversaire-40)

Potion d'éther + plante d'endurance = potion d'endurance (endurance+20)

Potion d'éther + plante magique = potion de magie (magie+20)

Potion d'éther + plante de dextérité = potion de dextérité (dextérité+4)

Potion d'éther + plante explosive = potion explosive (endurance de tous les adversaires-40)

Potion d'éther + plante d'endurance + plante magique + plante de dextérité = élixir (endurance+20, magie+20, dextérité+4)

#### Important :

- Il n'existe pas de « petit élixir » qui mettrait en œuvre une fiole d'éther. En effet, un tel produit serait imbuvable car pas assez liquide.
- Confectionner des fioles et potions est une opération délicate qui exige de maîtriser la compétence *Savoir*. Même si vous achetez tous les ingrédients nécessaires dans un magasin, il vous est impossible d'en fabriquer sans cette compétence.
- Les fioles et potions d'éther, comme n'importe quelles fioles ou potions, peuvent être fixées à votre ceinture. Elles ne servent alors à rien en cas de combat mais cela évite de trop charger votre sac.

Télékinésie : vous êtes capable de déplacer des objets par la pensée. Cette faculté peut être utile dans diverses situations (vous n'arrivez pas à atteindre un objet mais vous pouvez le faire venir à vous, etc.). Ces éventualités seront précisées dans le texte.

En particulier, vous contrôlez parfaitement la trajectoire de vos armes lorsque vous décidez de les lancer durant un combat. Cela se traduit par le fait que vos jets d'arme sont toujours réussis, quelle que soit l'arme lancée (arme de jet ou non). De plus, vous êtes très performant au tir à l'arc.

Expérience : vous apprenez vite et tous les évènements traversés vous apportent plus d'expérience que normalement. Ainsi, lorsque vous gagnez des points d'expérience, le chiffre indiqué dans le texte est implicitement majoré de un. Par conséquent, à chaque fois que vous obtenez un, deux ou trois point(s) d'expérience, vous majorez le nombre inscrit dans la case *Expérience* respectivement de deux, trois ou quatre.



Constitution : vous êtes doté d'une faculté de récupération hors du commun ; à chaque paragraphe de repos que vous lisez, vous récupérez l'équivalent d'une fiole d'endurance, une fiole de magie et une fiole de dextérité (10 points d'endurance, 10 points de magie et 2 points de dextérité). Bien évidemment, vous ne pouvez en aucun cas dépasser les valeurs maximales correspondantes.

De plus, vous êtes naturellement immunisé contre de nombreux types de poisons ou de maladies.

Pour terminer : vous venez de lire le dernier chapitre de la règle du jeu. Avant d'aller plus loin, pensez à dépenser vos points d'expérience : vous disposez de 50 points au départ. Utilisez-les partiellement ou totalement. Ensuite, après avoir lu le dernier chapitre romancé et, éventuellement, le résumé des règles, rendez-vous au **1**...

## **Chapitre 8 : Récits – La menace réapparaît**

La paix s'installa durablement sur les trois royaumes. Très vite, un nouveau calendrier fut mis en place, avec pour origine la grande bataille de Jola-Slig. Avant cet étonnant changement, chacun des trois royaumes avait sa propre façon de compter le temps qui passe. Le temps, justement, passa très vite et cent années s'écoulèrent. Ceci nous amène à aujourd'hui : les trois royaumes ont traversé un siècle entier de tranquillité, une période au cours de laquelle leurs habitants ont tenté de tourner la page et de se remettre de tous ces troubles. Et bien malgré ces cent années écoulées, le nom de Tripidia est encore sur toutes les lèvres et, très récemment, une série d'évènements l'ont remise sur le devant de la scène.

Avant de parler de ces évènements, il faut savoir que durant la longue période de calme qui a fait suite à la guerre, il y a quelques faits notables qui se sont produits et qui valent la peine d'être relatés. Le premier de ces faits, dans l'ordre chronologique, fut le mariage du roi des Hommes, Mencoahun. Ce dernier, qui traînait une réputation d'éternel enfant, s'était trouvé une compagne en la personne de Gloria, riche noble de Sudia, la capitale du Masshys. Mencoahun était alors âgé de 40 ans, un âge avancé chez les hommes. Tous les habitants du Masshys, qui estimaient Mencoahun comme rarement un roi l'avait été dans toute leur histoire, espèrent que cette union donnerait un héritier au trône. Quelques années plus tard, la petite Micoré vit le jour. Elle était peut-être le début d'une grande famille ?

Une deuxième anecdote, surprenante, a fait le tour des trois royaumes : en l'an huit après la grande bataille, le roi des Elfes, Sylfidio, décida d'enfermer le Sceptre de vie dans un bâtiment qui serait érigé à cet effet. À l'origine de cette mesure, un comportement troublant depuis plusieurs années du roi, qui utilisait régulièrement le sceptre et était devenu violent avec ses proches, allant jusqu'à faire usage de magie noire à leur rencontre. Ferrone, sa compagne, réussit à lui faire admettre que c'était le sceptre qui avait une influence négative sur lui. Il prit donc la décision de s'en séparer, non sans déception puisqu'il était parvenu, après ces huit années de pratique, à maîtriser le sortilège de résurrection qui avait fait jadis la force de Tripidia. L'arme maléfique fut placée provisoirement dans une salle secrète du château de Jola-Slig, alors que débutaient des travaux au sud de Kron, dans la Vieille forêt. Bien que sa compagne désirait la destruction du sceptre, Sylfidio ne pouvait l'accepter et préférait le placer dans une forteresse imprenable, recelant de nombreux pièges et gardiens magiques (des golems), afin qu'en cas de besoin, il puisse s'y rendre et utiliser le pouvoir qu'elle contiendrait.

Du côté du Ranklunk, cette nouvelle eut l'effet d'une potion explosive : Otek, le roi, avait lui aussi un comportement particulièrement étrange, bien que ce fut très récent. Alors que des travaux de reconstruction avaient été entrepris dès la fin de la guerre à Balamb, il avait ordonné subitement leur arrêt et la mise en ordre de marche de tous les nains sachant se battre vers l'Isterni. Il avait justifié son comportement belliqueux par le fait que Tripidia était une elfe au départ et qu'il ne voulait pas voir apparaître une deuxième sorcière. Otek ne quittait jamais son arme, la hache double qui fut quelques années auparavant l'épée du roi des Lézards. En apprenant ce qui arrivait aux Elfes, quelques nains faisant partie de la garde rapprochée du roi lui tendirent une embuscade et confisquèrent son arme. Otek sembla alors changer subitement d'attitude. L'épée du roi des Lézards paraissait, tout comme le Sceptre de vie, avoir agi lentement sur son propriétaire. Otek décida que, comme le sceptre, elle serait mise en lieu sûr. Il ne put se résoudre à la détruire, pour les mêmes raisons que Sylfidio vis à vis du sceptre. Cette arme était en effet tellement redoutable qu'il était intéressant de la garder sous la main en cas de besoin. Il ordonna l'enfouissement de l'arme sous la montagne et les nains creusèrent de nombreuses galeries dans les massifs proches de

Balta. Ils avaient l'intention de placer l'arme dans un véritable labyrinthe dont l'entrée serait scellée. Dans le même temps, les travaux de rénovation se poursuivaient à Balamb.

Les Hommes ne semblaient pas avoir le même problème puisque Menco hun nageait dans le bonheur et passait plus de temps, ces derniers temps, avec sa fille et son épouse, plutôt qu'à diriger le Masshys. Il faut dire que le roi n'utilisait pas sa bague magique, qu'il avait mise dans le tiroir d'une commode dès son retour dans son château voilà huit ans. Par mesure de précaution, lorsqu'il eut vent des déboires des deux autres rois, il fit promettre à sa femme qu'elle lui confisquerait la bague s'il venait à perdre le contrôle de lui-même.

En l'an 15 après la grande bataille, les nains firent une découverte inédite dans les entrailles de la montagne. En creusant profondément dans le cadre de l'isolation de la Faucheuse, ils parvinrent à une gigantesque caverne qui contenait les ruines d'une cité. Étonnés par l'architecture des bâtiments qu'ils trouvèrent, ils en conclurent qu'il s'agissait de vestiges remontant à une époque antérieure aux trois royaumes. Alors qu'ils s'apprêtaient à creuser encore plus loin, les mineurs furent attaqués par une énorme créature qui devait vivre là et prirent la fuite. Plus tard, ils réussirent à placer la Faucheuse dans les ruines de la citadelle en trompant la vigilance du monstre. Ils scellèrent alors l'entrée des tunnels, où se trouvait désormais l'arme du roi des Lézards, quasiment imprenable si on ignorait l'endroit exact où elle était cachée.

En l'an 24, Menco hun perdit la vie (les hommes n'ont pas une longévité très importante dans l'univers des trois royaumes, en revanche les nains décèdent rarement avant 100 ans et les elfes, eux, vivent éternellement). La succession de Menco hun fut assurée par sa femme, Gloria, qui dirigea le Masshys. Ce fut la première fois de toute l'histoire des trois royaumes qu'une femme eut une telle responsabilité. Il était communément admis, en effet, que le pouvoir soit exercé exclusivement par la gente masculine. Cette exception marqua le début d'une véritable révolution en la matière puisque, quelques années plus tard, Gloria partit à son tour, laissant la couronne à sa fille unique, Micoré.

Lorsque Micoré arriva au pouvoir, c'était une jeune femme très douée en magie. Depuis son plus jeune âge, elle avait été entraînée par les quelques magiciens que comptait le royaume. L'une de ses premières décisions fut d'instaurer des formations en sorcellerie, dans les trois complexes militaires du Masshys (un à Sudia, un à Golfio et le troisième à Tirac). Conjointement à cette mesure, une démarche de scolarisation, inédite jusqu'alors, fut entamée. L'objectif était de généraliser, à plus long terme, l'usage de la magie. Les mauvais souvenirs de cette pratique étaient encore bien présents et cette perspective fut mal accueillie. On raconte que la reine utilisait très souvent la bague magique de son défunt père et que c'est pour cela qu'elle eut ce comportement. Par la suite, elle tomba amoureuse d'un garde royal de Sudia et se maria avec lui. Ils donnèrent naissance à deux fils. Le goût de Micoré pour la magie sembla s'atténuer un peu et elle devint alors une reine exemplaire. La rumeur prétend que Micoré, grâce à l'intervention de son époux, se serait débarrassée de la bague. Certains récits vont plus loin et évoquent l'existence de plusieurs puits sous le château royal de Sudia, formant un profond labyrinthe dans lequel la bague serait conservée. On raconte même qu'un groupuscule militaire secret, spécialisé dans la pratique de la magie, entretiendrait année après année les secrets permettant de trouver le trésor sans y laisser la vie... Quoiqu'il en soit, aujourd'hui, il reste de cette période deux héritages. D'une part, la magie est enseignée à certaines recrues de l'armée du Masshys ; d'autre part, une partie relativement importante de la population est lettrée, la démarche de scolarisation s'étant poursuivie jusqu'à maintenant dans un effort constant.

En l'an 58, après un demi-siècle de travaux, les Elfes terminèrent la construction d'une immense tour, au nord-ouest de la Vieille forêt. Cette construction colossale fut baptisée Tour sans fin, en référence au fait qu'on n'en voyait pas la cime quelle que soit la distance de laquelle on la regardait. En son sommet fut placé le Sceptre de vie puis Sylfidio,

accompagné de neuf personnes de confiance, disposa des pièges, des créatures diverses et des trésors (destinés à faciliter l'ascension) dans les nombreuses salles que comptait la bâtisse. Chacune des dix personnes ayant contribué à cette mise en place ignorait tout des pièges disposés par les autres. Ainsi, seuls ces dix individus ensemble pourraient, en cas de besoin, arriver au sommet. Les deux entrées de la tour circulaire furent laissées libres d'accès. Pendant longtemps on a raconté que, de tous les aventuriers qui y entraient, que ce soit pour y trouver des trésors ou pour s'emparer du sceptre, aucun n'en réchappait. Maintenant, bien que ce bâtiment démesuré alimente encore certains récits au coin du feu, il est plutôt considéré comme un monument prestigieux admirable.

Pendant ce siècle qui nous amène jusqu'à aujourd'hui, les patrouilles sillonnant la Forêt endormie n'ont pas cessé de faire ce pourquoi elles avaient été initiées par Mencoahun, Sylfidio et Otek. Bien que les Elfes se soient remis de la guerre, la forêt est demeurée divisée en trois parties, chacune d'entre elles étant sous la responsabilité d'un royaume. En l'an 76, une découverte a remis Tripidia sur le devant de la scène : au nord-est de la forêt, quasiment aux portes du désert, une patrouille de nains a découvert une zone dont le sol avait été sans aucun doute, quelques décennies auparavant, le siège d'explosions. Les fouilles entreprises par la suite ont révélé que cet emplacement était à l'origine l'entrée du repère de Tripidia et que celui-ci, à la surprise générale, était sous-terrain. La sorcière avait probablement condamné l'entrée après la grande bataille de Jola-Slig, avant de disparaître on ne sait où. La végétation a alors repris ses droits et ces vestiges n'ont été découverts que bien plus tard. À l'intérieur, les nains n'ont pas trouvé âme qui vive mais ce que tout le monde a retenu de cette découverte, ce sont les kilomètres de galeries, les nombreuses salles obstruées par des toiles d'araignée, les forges et, enfin, les grands enclos au sol magiquement recouvert de verdure, éclairés par une source de lumière n'ayant rien de naturel, rendant ce parc d'élevage sous-terrain aussi ensoleillé que s'il avait été situé en plein air.

Cette trouvaille a eu deux impacts notables. Le premier, c'est qu'à partir de là les patrouilles se sont intensifiées et se sont concentrées sur la fouille minutieuse du sol de la forêt. Le second, c'est que tout le monde s'est remis à parler de Tripidia, son retour apparaissant comme proche et inéluctable. Jusqu'à aujourd'hui, les rumeurs n'ont pas cessé de s'amplifier et de parcourir de long en large les trois royaumes. On a ainsi entendu parler d'un nouveau repère souterrain dix fois plus étendu que le précédent. De nombreux témoignages affirment que Tripidia a été vue un peu partout dans les trois royaumes : dans les montagnes à l'est de Jola-Slig, dans la Forêt endormie, dans la Vieille forêt et même dans la Forêt des spectres. Le danger est partout et la peur a gagné les trois royaumes. On annonce le retour de la sorcière, avec en sa possession un nouveau Sceptre de vie encore plus puissant que par le passé. Tout le monde fantasme sur de nouvelles créatures plus angoissantes les unes que les autres. On raconte que Sylfidio, le roi des Elfes, tente de récupérer le Sceptre de vie enfermé dans la Tour sans fin. Il paraît qu'Otek, le vieux roi des Nains, mourant, réclame sans cesse sa hache magique depuis son lit de souffrance et envoie régulièrement des soldats la quêrir dans les tunnels sous la montagne, sans résultat. Le roi des Hommes, Aaron, qui n'est autre que l'arrière petit-fils de Micoré, essaierait de son côté de récupérer la bague magique de Tripidia. Le principal intéressé n'arrête pas de lancer des appels au calme et fait tout son possible pour enrayer ces rumeurs.

Très récemment, ces bruits ont été complétés par d'autres racontars plus ou moins crédibles : d'immenses créatures volantes ont été aperçues à l'est de Jola-Slig, d'autres ont été soi-disant vues à proximité de Kron. On parle de disparitions et d'enlèvements, qu'ils soient civils ou militaires : patrouilles retrouvées décimées un peu partout dans la Forêt endormie, villageois enlevés dans toutes les villes et villages en bordure de forêt. Rien de tout cela n'est certain mais il y a fort à parier que ces dires proviennent de bases solides. En

tout cas, c'est dans ce climat de peur et de panique que les trois royaumes sont plongés aujourd'hui...

\* \* \*

Vilky est un jeune soldat elfe qui officie à Jola-Slig. Son rêve est de devenir l'un des dix guetteurs qui sont en charge de la surveillance permanente des environs de la cité. Pour faire partie des guetteurs, il faut remplir de nombreuses conditions parmi lesquelles on trouve : voir aussi bien la nuit que le jour et être capable de devenir invisible (seuls des sorciers émérites y parviennent, après de nombreuses années d'entraînement). L'invisibilité n'est pas la spécialité de notre ami elfe et il lui faut une torche pour marcher de nuit. Alors en attendant de devenir un guetteur, Vilky fait partie des équipes qui surveillent le sud et l'est de la Forêt endormie.

Voilà deux semaines que Vilky a quitté Jola-Slig, dans le cadre d'une mission d'un mois. Avec ses quatre compagnons de ronde, ils doivent aller jusqu'aux portes du désert et revenir en ville, tout en longeant les massifs en bordure de forêt. L'aller s'est bien passé et la patrouille est sur le chemin du retour. Rien d'inhabituel n'a été relevé jusque là mais, alors que les soldats passent à proximité d'un immense rocher plat couché sur la pente caillouteuse du flanc de la montagne, des voix parviennent aux oreilles de Vilky. Elles semblent venir de derrière le rocher. Les autres aussi ont entendu puisque toute la patrouille s'est arrêtée. Les phrases que les elfes perçoivent sont trop étouffées pour être distinctement entendues, néanmoins il est certain qu'il s'agit d'une discussion dans la langue des hommes.

Le plus discrètement possible, Vilky et les autres s'approchent du rocher et amorcent son contournement. Ils ont parcouru la moitié du chemin quand, brusquement, les voix se taisent. Instinctivement, la patrouille arrête d'avancer et tend l'oreille. Sont-ils repérés ? La réponse arrive vite puisque trois hommes lézards déboulent de derrière le roc et leur foncent dessus. Stupéfaits, les elfes mettent une fraction de seconde à réaliser ce qui leur arrive et un affrontement débute. L'un des lézards saute en direction de Vilky, une hache dressée au-dessus de sa tête. L'elfe évite l'attaque de justesse en se jetant sur le côté. Une pensée lui traverse l'esprit : « ils sont trois et nous sommes cinq... » Vilky et son adversaire se ruent l'un sur l'autre pour en découdre. Derrière le lézard, Vilky voit qu'un elfe est au sol et qu'un autre est en difficulté ; les deux derniers se battent contre le troisième monstre.

Vilky pare avec son bouclier le coup que le lézard lui assène, puis plante son glaive dans le ventre de son adversaire. Il repousse alors le monstre d'un coup d'épaule et celui-ci tombe par terre, inanimé. Lorsque l'elfe s'avance pour aider ses camarades, il réalise que trois d'entre eux sont au sol. Un lézard aussi est à terre. Le dernier monstre est en train de blesser le soldat encore debout et domine visiblement le combat. Vilky s'élance vers la créature et après quelques enjambées, il est trop tard : le lézard a gagné l'affrontement et se tourne à présent vers lui. Vilky poursuit sa course tout en lui lançant son bouclier dessus, pour le déstabiliser. Cela marche plutôt bien puisque le lézard se protège le visage avec ses avant-bras, contre lesquels vient se cogner le projectile. Vilky arrive alors sur son ennemi et, tandis que ce dernier déplie ses bras, l'elfe ne lui laisse pas la moindre chance de comprendre ce qui lui arrive et lui tranche la tête.

Le silence est revenu. Vilky est désormais le seul debout, à ses pieds se trouvent les cadavres de sept individus. L'elfe ne s'attendait pas à une telle rencontre et encore moins à ce que les hommes lézards soient des êtres aussi forts. La panique est en train de s'emparer de lui : d'où venaient ces créatures ? Y en a-t-il d'autres dans les parages ? Ne sachant pas vraiment ce qu'il convient de faire, Vilky contourne le grand rocher : si d'autres monstres sont dans les environs, mieux vaut rester caché un moment. Une fois derrière le roc, il réalise qu'il y a un trou béant à la base du rocher, un trou qui marque l'entrée d'une grotte.

Tout est en ébullition dans sa tête et l'évidence apparaît alors : ces créatures cherchaient à se cacher dans cette cavité pour éviter la mauvaise rencontre qui a eu lieu. Vilky entend un bruissement de feuilles, en provenance de la forêt, et se tétanise. Il tend l'oreille tout en essayant de se calmer... Il n'entend rien, rien mis à part les battements de son cœur, plus forts et cadencés qu'à l'accoutumée. Un autre bruissement de feuilles : cette fois c'est sûr, il y a du monde pas très loin. Effrayé, il s'engouffre dans la grotte et avance de quelques mètres. À sa grande surprise, il ne règne qu'une semi-obscurité dans la caverne : les parois semblent scintiller et on y voit très bien à l'intérieur. Les lumières qui illuminent la roche proviennent de tout petits insectes fixés sur les murs et au plafond, sans doute des sortes de vers luisants. Il y a aussi des champignons fluorescents un peu partout sur les côtés, profitant de l'humidité qui règne ici pour se développer. Une autre surprise attend Vilky : le tunnel dans lequel il s'est engagé continue et s'enfonce sous terre. Un autre bruit, derrière lui, le fait se retourner, son glaive à la main. Horrifié, il voit ramper dans sa direction, depuis l'entrée de la grotte, l'un des trois hommes lézards vaincus. Visiblement, celui-ci n'a pas été achevé. Il avance péniblement vers lui, sa hache à la main. À la stupéfaction de Vilky, le monstre prend la parole, dans un grognement sauvage :

- Te voilà pris au piège, gamin...

Ces mots résonnent dans la tête de Vilky et la conclusion s'impose d'elle-même : d'autres lézards arrivent et lui réservent un mauvais quart d'heure... Saisi de panique, l'elfe fait volte-face et se met à courir dans la grotte, s'enfonçant dans les profondeurs du tunnel, fuyant ses terribles poursuivants en espérant les semer. Ses pas résonnent dans la caverne et il n'entend rien d'autre pendant un bon moment. Le tunnel décrit un coude et se poursuit sur une très grande distance. À présent, il doit se trouver sous la montagne. Les éléments lumineux sont toujours là et parsèment les parois qui l'entourent. L'elfe continue encore un peu et arrive à une intersection : le tunnel qu'il suit se sépare en trois. Au hasard, Vilky s'engage dans celui du milieu et continue sa course. Progressivement, le souterrain s'élargit, jusqu'à devenir une immense galerie. Cette dernière n'est pas seulement éclairée par les vers luisants mais aussi par des torches, fixées sur les parois. L'elfe ralentit son allure et réalise qu'il y a de nombreuses ouvertures sur les côtés. Il ralentit encore, jusqu'à être complètement arrêté. Il est essoufflé... Soudain, sur sa gauche, des voix hargneuses lui parviennent de l'un des orifices :

- L'intrus est parr là !

Immédiatement, il se précipite dans la première ouverture qu'il voit, sur sa droite. Il se trouve dans un nouveau tunnel lumineux, étroit, qu'il longe précipitamment mais silencieusement, son cœur battant la chamade. Il arrive alors dans une grande caverne, fermée, traversée en tout sens par ce qui semble être des toiles d'araignée. Apeuré, il fait demi-tour et revient vers la galerie. En approchant de l'allée principale, il ralentit et écoute. N'entendant rien, il bondit dans le passage et avance d'une dizaine de mètres, avant de bifurquer à nouveau à droite, dans un tunnel choisi au hasard.

Tremblant de peur, Vilky avance dans cette nouvelle grotte jusqu'à une caverne, similaire à la précédente, elle aussi encombrée par des toiles d'araignée. Là, il marque une pause, essayant tant bien que mal de se calmer. Qu'il est idiot de s'être engagé dans le tunnel, il aurait mieux fait de fuir dans la forêt, il se trouve à présent dans le repère de la sorcière, au cœur du danger ! Vilky regarde autour de lui, désemparé. Au centre de la salle, l'elfe voit quelque chose bouger puis avancer vers lui. Dans un craquement de toile, il voit avec dégoût une patte noire et velue jaillir des fils de soie. Une araignée vient vers lui ! Sans demander son reste, il fait demi-tour et retourne dans la galerie... où il n'est pas seul ! À sa gauche, il y a une dizaine d'hommes lézards, à quinze mètres de distance. L'un d'eux l'aperçoit et pousse un cri effrayant en le voyant, tout en le montrant du doigt. Vilky court alors à sa droite, le long de la galerie. Derrière lui, il entend les lézards se mettre en

mouvement. Ils vont le rattraper, c'est sûr... Se sentant perdu, Vilky se jette dans une sortie, sur sa droite, et court, court le long d'un nouveau tunnel. Il arrive assez vite dans une autre caverne, bien plus étendue et haute que les salles aux araignées. De nombreuses stalactites pendent dans le vide, perchées à une dizaine de mètres de hauteur. Le sol de cette salle est jonché de morceaux de bois de toutes tailles, ceux-ci s'amoncellent un peu partout en désordre et abritent, Vilky en voit quelques-uns, d'énormes œufs de divers coloris. Cette salle est fermée, c'est la fin... Vilky se retourne pour faire face à ses assaillants et voit avec surprise une jeune femme surgir du tunnel et le rejoindre dans la caverne, suivie par quelques hommes lézards qui se groupent à ses côtés. La fille a les cheveux blancs, elle est d'une pâleur morbide et, malgré son jeune âge (une vingtaine d'années probablement), son visage comporte de petites rides et ses yeux surplombent des cernes impressionnantes. Elle porte une robe grisâtre et sale, tient dans sa main gauche une baguette magique. Sa main ! En la voyant, Vilky déglutit et détourne le regard. La main de cette personne n'a rien d'humain, elle est verte, pourvue de grands ongles, recouverte de ce qui ressemble à des écailles. Vilky recule, titube et tombe assis, se trouve adossé contre un tas de bois. Tout est clair maintenant : il est face à Tripidia, la terrifiante sorcière disparue voilà près d'un siècle. Il ne servirait à rien de lutter... Désespéré, il lâche son glaive.

Tripidia s'avance vers Vilky et prend la parole :

- Voilà bien longtemps que je n'ai pas vu quelqu'un d'en haut...
- Laissez-moi m'en charger, ma reine ! intervient un lézard.
- Oh, je lui réserve un tout autre sort, lui répond-elle. Jeune elfe, savez-vous où vous êtes ?
- Chez vous, répond Vilky, la voix tremblante.

Tripidia éclate de rire, un rire aigu, un rire méchant, avant de reprendre avec fierté :

- Oui, vous êtes chez moi, au cœur de mon antre, où résident cent mille lézards qui n'attendent que mon ordre pour monter à la surface et se délecter de vos chairs. Ma question, voyez-vous, porte plutôt sur cette salle, qui est unique. Savez-vous où vous êtes ?
- Non... répond Vilky dans un souffle, imaginant le pire.
- Vous êtes dans ma salle de création, poursuit la sorcière, je suis sur le point d'achever ce que j'avais commencé voilà cent ans, je suis sur le point de voir naître le guerrier parfait, indestructible, inatteignable, une créature gigantesque, ailée, capable des pires ravages, qui m'assurera la suprématie sur la totalité des trois royaumes. Cet être bestial, que je baptise « dragon », devrait naître dans quelques semaines, en même temps que cent autres comme lui.
- Vous êtes dingue, lui dit Vilky.
- Fermez-là ! hurle Tripidia, les yeux exorbités. Vous ne devriez même pas être là, petit insolent ! Cette terre aurait dû me revenir il y a un siècle ! Si mes dragons avaient été prêts à temps, vous n'existeriez même pas ! Ils se sont avérés imparfaits, trop sauvages. Cette fois c'est différent, je les ai fait autrement, ils m'obéiront au doigt et à l'œil !
- Finissons-en, achevez-moi.
- Ah, ah, ah ! Vous n'y êtes pas du tout, j'ai mieux pour vous. Emmenez-le et enfermez-le !

Quatre hommes lézards s'avancent et, sans rencontrer la moindre résistance, ils l'emmènent à travers les tunnels en le tenant chacun par un membre... Personne, à la surface, n'imaginera jamais les tortures mentales et les mutilations qu'il subira par la suite, jusqu'à devenir bientôt une nouvelle créature au service de Tripidia...

## Résumé des règles du jeu

### La feuille d'aventure :

Cette série de livres dont vous êtes le héros repose sur une *feuille d'aventure* dont vous avez un exemplaire dans le chapitre un.

Au départ, vous avez 5/5 en dextérité, 20/20 en endurance, 5/5 en magie et 2 en force. Vous avez un certain nombre de points d'expérience à dépenser, ce nombre dépendant du tome que vous vous apprêtez à lire (**pour ce premier tome : 50 points**). Vous pouvez dépenser ces points de la façon suivante :

- 20 points pour améliorer votre force, votre dextérité ou votre endurance de, respectivement, 1, 1 et 5 point(s)
- 30 points pour améliorer votre magie de 5 points
- 40 points pour acquérir une nouvelle compétence

Votre *État Actuel* dépend aussi du tome que vous vous apprêtez à lire (**pour ce premier tome : pas d'armement au départ, ceinture normale, pas d'arc**). Vous pouvez avoir une ceinture « normale » ou « elfique », ce qui détermine la quantité de fioles et potions transportables sur vous (case *Fioles et Potions*). Si vous avez un arc et un carquois, vous pouvez transporter vos flèches à l'intérieur (case *Flèches*).

Remplissez la case *Combats* selon ce que vous avez sur vous (case *État Actuel*), conformément au *tableau des armes* (disponible dans le chapitre trois). À retenir :

- la *surcharge* est le nombre d'objets que vous avez en trop, c'est à dire qui sont inscrits dans les cases en pointillés de la rubrique *Équipement*
- vous pouvez repasser autant de cases en pointillés dans la rubrique *Équipement* que vous avez de points de force
- si vous avez deux armes d'attaque (une dans chaque main, sous réserve que ces armes soient des armes à une main), leurs effets se cumulent

L'or que vous avez dans votre bourse (rubrique *Or*) dépend du tome que vous vous apprêtez à lire (**pour ce premier tome : 20**).

Lorsque vous lisez un *livre de magie*, vous apprenez une magie, que vous inscrivez dans la case *Magies Maîtrisées*. Vous disposez alors de trois nouveaux sorts, récapitulés dans le *tableau des magies* (disponible dans le chapitre trois).

Enfin, certains objets doivent se noter dans la rubrique *Objets Spéciaux*. Ces objets seront décrits comme tels par le texte (des clés par exemple).

### Les combats :

Quand vous rencontrez un adversaire, il est caractérisé par un *Nom*, une *Précision*, des *Dégâts*, une *Endurance* et une *Faiblesse* ; si « Faiblesse=- » alors votre ennemi n'a aucun point faible. Si vous causez des dégâts avec une arme à laquelle votre adversaire est sensible, les blessures occasionnées par l'arme sont majorées de 1.

Un combat se décompose en une série d'assauts qui peuvent être précédés d'une action de votre part. Le combat se termine par la mort ou la fuite de vous ou de votre (vos) adversaire(s).

#### Déroulement d'un assaut :

- lancez 2 dés pour vous et calculez votre précision pour cet assaut (2 dés plus votre *Dextérité* plus votre éventuel *Bonus de Dextérité* moins votre surcharge)
- lancez 2 dés pour votre adversaire et calculez sa précision
- comparez les 2 précisions



- si vous êtes plus précis que votre adversaire, ce dernier est touché et perd autant de points d'endurance que vous avez de points de dégâts (pensez à la *Faiblesse* de l'adversaire)
- si votre adversaire est plus précis que vous, vous perdez les points d'endurance suivants : *Dégâts de l'ennemi* moins votre *Défense*
- si vous et votre adversaire êtes autant précis, ni l'un ni l'autre ne perd de points d'endurance car chacun des deux a évité l'attaque de l'autre

Important : si vous menez un assaut face à plusieurs ennemis, il vous faut choisir l'adversaire que vous attaquez en début d'assaut. Contre cet ennemi, la règle d'assaut décrite ci-dessus est valable. Par contre, elle diffère face aux ennemis non ciblés par votre attaque : ceux-ci vous blessent si leur précision (que vous calculez pour chacun d'eux en lançant 2 dés) est plus grande que la vôtre mais, si vous êtes plus précis (ou autant précis) qu'eux, vous ne faites qu'esquiver leur attaque et ne leur infligez aucun dégât.

Avant chaque assaut, vous avez la possibilité de réaliser une et une seule des actions suivantes:

**Actions possibles avant un assaut (une seule par assaut) :**

- pratiquer une magie (uniquement si vous avez une arme magique dans l'une de vos deux mains)
- jeter une arme sur un adversaire
- prendre une fiole ou une potion fixée à votre ceinture et l'utiliser (case *Fioles et Potions* de votre *feuille d'aventure*)
- prendre une arme offensive et une seule dans votre sac à dos (l'effacer de la case *Équipement* et l'écrire dans la rubrique *État Actuel-Mains*)

**Action Magie :**

Voir le *tableau des magies* (disponible dans le chapitre trois).

**Action Jet d'arme :**

- déterminez quelle arme vous lancez et sur quel adversaire vous la lancez. Cette arme doit figurer dans la rubrique *État Actuel-Mains* de votre *feuille d'aventure* ou dans la rubrique *Fioles et Potions* s'il s'agit d'une fiole ou potion explosive.
- lancez 2 dés et comparez le résultat obtenu à votre total de dextérité moins votre surcharge : si vous obtenez un nombre inférieur ou égal, votre jet d'arme est réussi. Dans le cas contraire, l'adversaire ciblé a évité l'arme. Si vous avez lancé une arme de jet, votre tir est automatiquement réussi (il est inutile de lancer les dés).
- si votre tir est réussi, l'adversaire touché perd les points d'endurance suivants : *Puissance* de l'arme + votre *Force*. De plus, cette action crée un effet de surprise chez l'ensemble de vos adversaires, ce qui vous permet si vous le voulez d'enchaîner immédiatement avec une autre action.
- si votre tir est raté, vous devez passer à l'assaut suivant sans avoir le temps de prendre une autre arme dans votre sac à dos
- que votre tir soit réussi ou raté, vous devez modifier votre précision et vos dégâts en conséquence puisque vous n'avez plus l'arme lancée en main
- en fin de combat, si bien sûr vous êtes toujours vivant, vous pouvez récupérer toutes les armes jetées pendant l'affrontement

**Important :** si l'adversaire touché est sensible à la catégorie d'arme que vous lancez (rubrique *Faiblesse* des caractéristiques des ennemis), la puissance de l'arme doit être majorée de 1 lors du calcul des pertes.

**Action *Fiole ou Potion* :**

- fiole de dextérité : vous gagnez 2 points de dextérité
- fiole d'endurance : vous gagnez 10 points d'endurance
- fiole de magie : vous gagnez 10 points de magie
- fiole explosive : cette fiole agit comme une arme de jet mais sans tenir compte de votre force. La puissance de la fiole explosive est de 40 (l'adversaire qui reçoit la fiole perd 40 points d'endurance). De plus, vous pouvez enchaîner avec une autre action.
- potion de dextérité : vous gagnez 4 points de dextérité
- potion d'endurance : vous gagnez 20 points d'endurance
- potion de magie : vous gagnez 20 points de magie
- potion explosive : cette potion agit comme la fiole explosive mais l'explosion qu'elle provoque touche tous vos adversaires, qui perdent chacun 40 points d'endurance. Là encore, vous pouvez enchaîner avec une autre action.
- élixir : l'élixir vous fait gagner 4 points de dextérité, 20 d'endurance et 20 de magie

**Les paragraphes :**

Dans un livre dont vous êtes le héros, vous lisez les paragraphes qui le composent dans le désordre, en suivant les indications du texte. Ici, il y a trois types de paragraphes :

- les paragraphes avec combat (c'est un paragraphe qui comporte un affrontement, il y a donc au moins un ennemi qui est détaillé dans le texte)
- les paragraphes sans combat dits « normaux » (c'est un paragraphe qui ne comporte pas de combat)
- les paragraphes sans combat dits « de repos » (c'est un paragraphe qui ne comporte pas de combat et dont le numéro est encadré)

**Paragraphe *avec combat* :**

Vous devez livrer bataille et n'avez pas le temps de faire autre chose. Lorsque le combat est terminé, le paragraphe est considéré comme normal.

**Paragraphe *normal* :**

Vous pouvez :

- jeter les objets qui vous encombrant en les rayant de la rubrique *Équipement* ou *État Actuel*
- dépenser des points d'expérience
- réaliser des changements d'équipement pour être plus performant en jouant avec le contenu des rubriques *État actuel* et *Équipement*
- utiliser des fioles et/ou potions, qu'elles se trouvent dans votre sac à dos ou sur vous
- réaliser des changements entre les rubriques *Fioles et Potions* et *Équipement*
- pratiquer des magies si celles-ci sont réalisables, à condition de disposer d'une arme magique

**Paragraphe *de repos* :**

Vous pouvez faire tout ce qui est autorisé dans un paragraphe normal et, en plus, vous pouvez :

- manger : un repas vous rapporte 10 points d'endurance

- faire appel à votre compétence *Constitution*
- faire appel à votre compétence *Savoir* pour confectionner des fioles et potions
- lire un livre

**Lorsque vous rencontrez un vendeur :**

- achetez des objets, en un ou plusieurs exemplaires
- vendez des objets : ils doivent figurer dans la liste des objets proposés et vous recevez en échange le quart du prix

**Lorsque vous dormez :**

Vous gagnez 2 points de dextérité, 10 points d'endurance et 10 points de magie.

**Les compétences à acquérir :**

**Marchandage :** vous disposez d'une grande aisance verbale et, entre autres, vous bénéficiez de réductions : tous les prix indiqués dans le texte sont réduits implicitement du quart. De plus, toute vente d'objet vous rapporte la moitié du prix auquel le vendeur vend l'article.

**Agilité :** vous êtes très habile. Attention, cette compétence ne fonctionne pas si vous êtes en surcharge.

**Savoir :** vous avez une connaissance incroyable et, entre autres, vous fabriquez vous-même vos fioles et potions (uniquement dans les paragraphes de repos) :

Fiole d'éther + plante d'endurance = fiole d'endurance

Fiole d'éther + plante magique = fiole de magie

Fiole d'éther + plante de dextérité = fiole de dextérité

Fiole d'éther + plante explosive = fiole explosive

Potion d'éther + plante d'endurance = potion d'endurance

Potion d'éther + plante magique = potion de magie

Potion d'éther + plante de dextérité = potion de dextérité

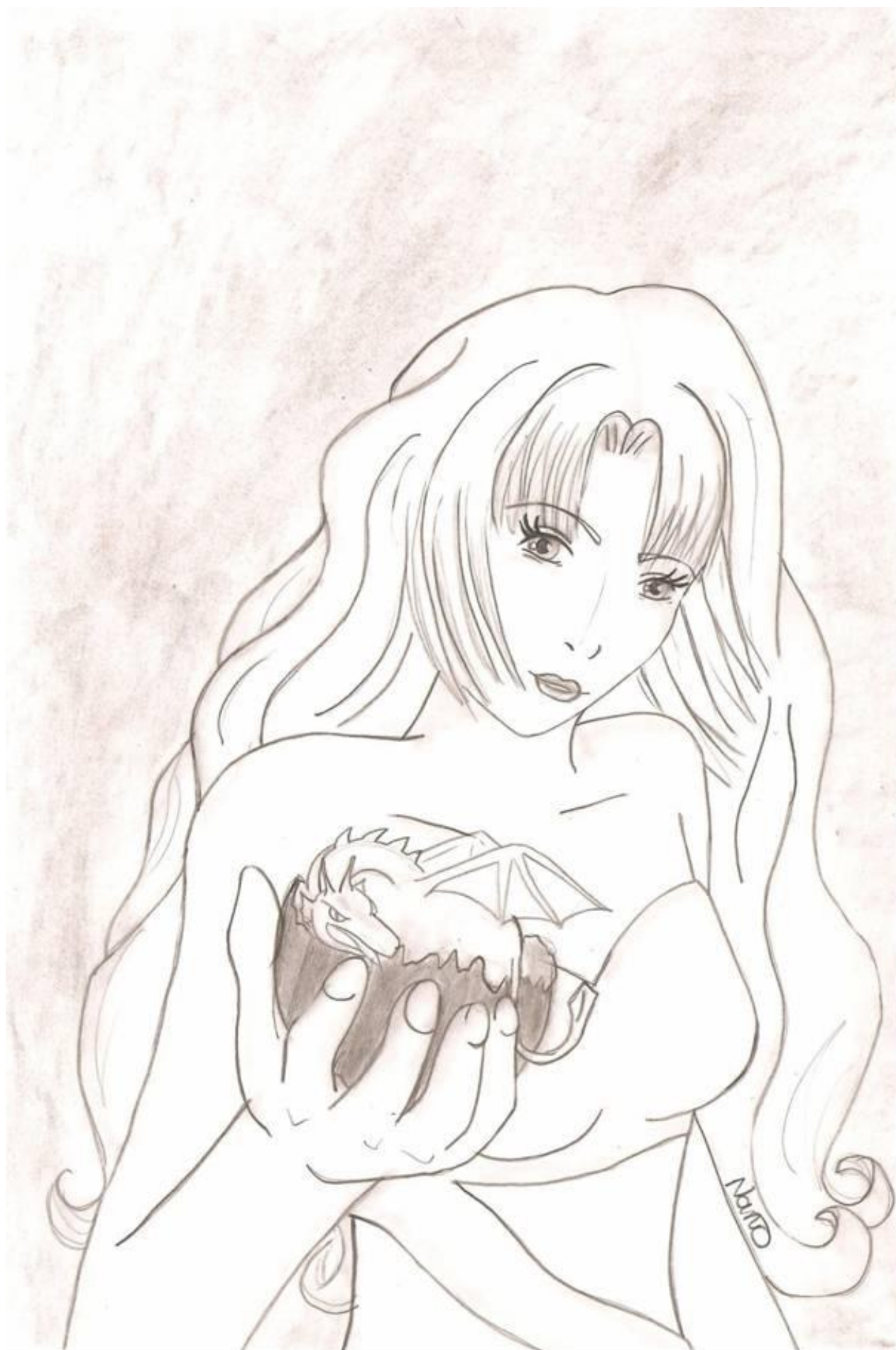
Potion d'éther + plante explosive = potion explosive

Potion d'éther + plante d'endurance + plante magique + plante de dextérité = élixir

**Télékinésie :** vous êtes capable de déplacer des objets par la pensée. Vos jets d'armes sont toujours réussis, quelle que soit l'arme lancée.

**Expérience :** vous apprenez plus vite que la moyenne : l'expérience que vous gagnez est systématiquement et implicitement majorée de un.

**Constitution :** vous récupérez vite, en particulier chaque paragraphe de repos lu vous rapporte 10 points d'endurance, 10 points de magie et 2 points de dextérité.



**Prologue : L'empreinte du mal****1**

Vous ouvrez peu à peu les yeux, après une nuit agitée et troublée par des rêves angoissants. Il faut dire que ces derniers temps, de nombreux évènements inquiétants se sont succédés et ont pour point commun la Forêt endormie : disparitions, qu'il s'agisse de militaires ou de civils, témoignages troublants relatifs à des hommes lézards aperçus ici ou là, bref rien de très rassurant. De plus, en tant qu'habitant de Chima, si l'on en croit les rumeurs, vous êtes quasiment aux portes du danger.

Vous vous redressez, à présent assis dans votre lit. Aujourd'hui, c'est votre anniversaire. Alors peu importe que la plupart des gens aient la mine grisâtre et l'humeur morose, vous êtes plutôt réjoui à l'idée de retrouver vos amis et de passer du temps avec eux. Ce soir, vous avez un repas prévu avec votre famille, ici même, à Chima.

Autour de vous, votre petite chambre est bien là, sans trace du moindre monstre comme c'était le cas dans vos songes. Une fois debout, vous faites un tour dehors. C'est dimanche aujourd'hui, jour de repos et, surtout, jour de marché. De nombreux étalages s'amoncellent sur la minuscule place du village, il y a foule dans les rues qui convergent vers le centre et rien ne semble menacer la quiétude de ce dimanche ensoleillé. Vous profitez de cette belle journée en vous baladant et en chinant. Où souhaitez-vous aller :

- sur la place du marché, faire quelques achats : rendez-vous au **20**
- au bar, voir si vous y trouvez vos amis : allez au **60**
- vous n'avez pas envie de vous promener et préférez rentrer chez vous : rendez-vous au **228**

**2**

Vous marchez en direction de la forme noire étendue sur le sol jusqu'à en être tout près. Il s'agit du corps d'un chien, à première vue endormi, pourtant... La bête ne respire pas et est complètement immobile. Cet animal est mort, ça ne fait aucun doute. Quelques traces de sang ont rougi l'herbe et sont disséminées sur le sol en direction de l'est. Elles sont particulièrement visibles à proximité de la dépouille, où l'herbe est un peu moins drue que sur le reste de la clairière. Ce qui est étrange, c'est que le cadavre ne comporte aucune blessure. Ce sang appartient certainement à quelqu'un d'autre, peut-être le lézard qui vous a fui dans la clairière précédente. Quoi qu'il en soit, il faut vous remettre en marche, sachant que la voie qui part vers le nord semble plus large. Vous pouvez poursuivre votre route dans cette direction, rendez-vous alors au **14**. Vous pouvez aussi aller vers l'est, allez dans ce cas au **210**.

**3**

Vous suivez le cousin de Fancil dans sa maison, il s'approche d'un buffet et en sort deux verres. Il vous offre à boire, ce qui vous rapporte trois points d'endurance. Ensuite, il vous dit :

- Vu votre attirail, vous semblez partir en voyage. Laissez-moi vous donner deux trois bricoles à manger, juste pour la route. Tenez, regardez, j'ai pas mal de vivres et y en aura trop pour mon cousin et moi...

Il vous prépare un ensemble conséquent de provisions et vous le tend. Il y a là l'équivalent de deux repas, que vous pouvez ajouter à votre équipement partiellement ou totalement. Vous pouvez d'ailleurs en consommer immédiatement si vous avez faim. Par contre, il vous est impossible de marchander pour tenter de vous faire offrir plus de denrées, en effet votre interlocuteur n'a pas le négoce facile...

Après avoir dit au revoir à votre hôte, vous sortez de sa demeure et quittez la cité. Rendez-vous au **87**.

#### **4**

Vous jetez un coup d'œil aux alentours et constatez que le seul danger potentiel, à savoir le couple assis un peu plus loin sur un banc, est trop occupé pour vous voir faire. Vous en profitez donc pour cueillir la plante d'endurance convoitée : ajoutez cet élément dans la rubrique *Équipement* de votre *feuille d'aventure*. Pour avoir fait preuve d'audace et de rapidité, *vous gagnez un point d'expérience*. Ensuite, vous pouvez vous asseoir un moment sur un banc, en allant au **103**, ou quitter le parc, en vous rendant au **195**.

#### **5**

Bien que vous ne dormiez que d'un œil, en raison des risques que présente une nuit passée dans cette forêt, vous vous réveillez au matin sans avoir été dérangé. Vous gagnez 10 points d'endurance, 10 points de magie et 2 points de dextérité, cependant tenez compte des indications suivantes :

- si vous n'avez pas allumé de feu, le froid vous a affecté et vous ne gagnez que la moitié de ces points (si vous avez une écharpe, vous gagnez respectivement 6, 6 et 1 points).
- au réveil, vous *devez* consommer un repas qui ne vous procure pas, exceptionnellement, les points d'endurance habituels (il suffit juste à apaiser votre faim) ; si vous ne vous alimentez pas vous perdez 5 points d'endurance.
- vous pouvez ensuite consommer des repas supplémentaires en respectant les règles habituelles.

À présent, il est temps de vous remettre en route. Alors que vous traversez la clairière pour poursuivre, vous remarquez avec surprise que l'arbre qui vous a intrigué hier est maintenant totalement noirci, comme si le phénomène responsable s'était reproduit pendant la nuit. Laissant ce végétal derrière vous, vous continuez : si vous souhaitez vous diriger vers le nord, rendez-vous au **137**. Si vous préférez aller vers l'est, allez au **174**.

#### **6**

Vous marchez dans Golfio à vive allure, convergeant avec d'autres personnes vers la place principale de la ville. Lorsque vous parvenez à destination, vous constatez qu'une foule impressionnante s'est massée ici, autour d'une estrade qui n'était pas là lorsque vous aviez quitté les lieux. Il y a aussi une grande tente, en bordure de la place, qui n'était pas ici auparavant.

Sur l'estrade se trouvent plusieurs personnes, quelques soldats dont un plus âgé que les autres, ainsi qu'un homme qui n'a pas l'air plus militaire que vous-même. Ce dernier s'avance un peu et demande à la foule de faire silence. À côté de vous, un enfant demande à sa mère qui est ce monsieur :

- C'est le seigneur de la cité, lui répond celle-ci avec une certaine tension dans la voix.
- Mes chers concitoyens, clame le seigneur de Golfio, le signal d'alerte a été sonné, phénomène qui n'était pas arrivé depuis plus de 100 ans. Je vais vous livrer la raison de cet appel et vous demande, autant que possible, de garder votre calme. Le village de Chima a été attaqué et est complètement détruit...

L'orateur marque une pause, inévitable en raison de la surprise et du brouhaha qui font suite à cette annonce. Le seigneur reprend :

- Je sais que nous avons tous des attaches dans Chima et je partage le chagrin qui est le vôtre. Toutefois, nous ne pouvons pas nous permettre de pleurer nos proches : cette attaque est l'œuvre des créatures de la sorcière Tripidia, par conséquent nous...

Une nouvelle pause est de mise car la foule ne peut pas contenir son émotion à cet instant du discours. Le nom « Tripidia » est murmuré avec effroi tout autour de vous...

Tandis que les personnes sur l'estrade attendent patiemment l'attention de leur auditoire, vous voyez quelques soldats circuler parmi la population en distribuant des sortes de tracts. L'un des guerriers passe près de vous et vous tend l'un de ces papiers. Si vous souhaitez le prendre, rendez-vous au **82**. Si vous préférez refuser poliment, vous attendez que le seigneur de Golfio reprenne son discours, dans ce cas allez au **199**.

## 7

Vous vous éloignez du village, avançant tristement vers l'inconnu. Très vite, vous ne voyez plus du tout Chima. Vous longez la lisière de la Forêt des spectres pendant le reste de la journée, sans vous arrêter, dégoûté par cette journée rouge. Alors que la nuit commence à tomber, vous décidez de faire une halte. Vous êtes fatigué et, de toute façon, vous n'avez rien sur vous qui vous permette d'avancer convenablement dans le noir. La nuit risque d'être fraîche et le léger vent qui souffle depuis la plaine ne va pas arranger les choses... Vous repérez un petit bosquet sur votre droite, à une centaine de mètres de la forêt. Vous y serez probablement à l'abri du vent. Si vous souhaitez y passer la nuit, rendez-vous au **42**. Si vous préférez vous allonger ici même, sur l'herbe de la plaine, allez au **59**.

## 8

Vous passez devant le poste de garde, qui marque l'entrée de la ville, et pénétrez dans Golfio. Cette cité est vraiment immense, entourée d'une haute palissade en bois aux bouts acérés. Régulièrement, le long de ce rempart, il y a une tour de guet. En traversant la ville, vous constatez à quel point elle est fleurie. Chacune des innombrables maisons de bois qui la constituent est accompagnée d'un petit jardin ou d'un massif de fleurs. À mesure que vous approchez du centre, des bâtiments en pierre font leur apparition. Enfin, vous parvenez au donjon de cette citadelle, situé en plein cœur de Golfio, au sommet d'une légère butte. Il est vraiment majestueux : il s'agit d'un imposant bâtiment entouré d'une muraille crénelée, ouverte en une seule issue protégée par un pont-levis. Autour de cet édifice abritant le seigneur de Golfio, une douve plutôt profonde dissuade de toute intrusion. À proximité du donjon se trouve une grande place depuis laquelle partent de nombreuses voies. En bordure de cette place, il y a un panneau recouvert d'un plan détaillé de la ville. En le parcourant, vous repérez plusieurs endroits potentiellement intéressants... Où souhaitez-vous vous rendre :

- si vous voulez entrer dans un magasin d'armes, rendez-vous au **46**
- si une boutique de plantes vous intéresse, allez au **166**
- si ce sont des fioles et potions qu'il vous faut, rendez-vous au **83**
- un magasin, pas très loin d'ici, propose toutes sortes d'objets magiques, pour y faire un tour allez au **260**
- une autre boutique, proche de la précédente, s'intitule « objets divers et décoratifs », si vous êtes tenté rendez-vous au **112**
- si c'est plutôt une virée dans le plus grand bar de la ville qui vous intéresse, allez au **120**
- Golfio est même dotée d'un hôpital. Si par hasard vous souhaitez le voir, rendez-vous au **133**.
- vous pouvez aussi, si vous êtes fatigué, vous rendre à l'hôtel pour récupérer, rendez-vous alors au **241**

Faites tout ce que vous voulez parmi les possibilités précédentes, puis terminez votre visite de Golfio par un petit tour dans le parc de la ville, en allant au **148**.





clairière que vous aviez quittée. Pour avoir fait preuve d'une telle prudence, *vous gagnez un point d'expérience.*

Parmi les trois chemins qui partent de cet endroit, un vers le sud-ouest, un vers le nord et un vers l'est, vous empruntez le dernier, vous disant que vous irez plus vers le nord quand l'occasion se présentera : rendez-vous au **155**.

#### 14

Vous vous dirigez vers le nord et marchez plus d'une heure le long d'un sentier envahi par des arbustes en tout genre. Vous débouchez alors sur une clairière superbement fleurie, qui paraît être le lieu idéal pour faire une pause. Sur les trois chemins qui quittent l'endroit, celui d'où vous venez, un vers l'ouest et un autre, très tortueux, vers l'est, seul le dernier semble approprié. Malheureusement, si voyager de nuit serait faisable sur une allée assez large, il n'en est pas de même avec cette voie sinueuse. Vous vous asseyez donc dans l'herbe, sous un ciel désormais nocturne. Le silence qui règne ici est très reposant et ne vous motive pas vraiment à poursuivre... C'est pourtant ce qu'il faudra faire après cette nuit de halte. Vous allez vous dissimuler dans les fourrés, en bordure de clairière. Si vous n'allumez pas de feu, vous devriez gagner en discrétion mais être plus vulnérable au froid. Pour savoir comment se déroule votre nuit, lancez un dé en ajoutant 2 au résultat si vous allumez un feu (pour ce faire, il vous faut disposer d'un briquet ou bien pratiquer le sortilège *Incendie* en dépensant un point de magie) :

- si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au **33**
- si vous totalisez 4 ou 5, allez au **200**
- si vous obtenez 6, 7 ou 8, rendez-vous au **235**

#### 15

- Avant tout, vous dit le sergent Defta, je souhaite vous dire que vous avez tous fait des progrès importants depuis votre arrivée. Pour cette raison, vous avez amplement mérité votre solde hebdomadaire !

Votre supérieur passe parmi vous en distribuant à chacun cinq pièces d'or (*augmentez de cette valeur l'or en votre possession*). Tout en faisant cela, le sergent poursuit :

- Le moment est venu de passer à la vitesse supérieure. Je vais vous attribuer des missions, assez basiques pour l'instant, en formant des groupes de trois pour chacune d'elles. Comme vous vous en doutez, ces groupes et ces missions ne sont pas arbitraires, ils sont le résultat de votre comportement depuis votre arrivée. Soyez certains que si vous êtes affecté à une tâche, c'est que vous êtes à la hauteur !

Le sergent constitue quatre groupes tout en continuant :

- Chaque objectif durera une journée, ensuite vous me ferez un rapport... Profitez bien de cette expérience et soyez efficaces !

En ce qui vous concerne, il vous demande de vous rendre dans les bourgs situés au sud de Golfio, afin de collecter des denrées pour l'armée. Pour cela, il vous confie une charrette et deux chevaux. Il vous donne aussi une pile de tracts à distribuer aux villageois, afin d'accroître les recrutements. Ces éléments ne sont pas à noter sur votre *feuille d'aventure*.

Vous vous mettez en action avec vos deux compagnons, qui se nomment Cardo et Salvo. Ces derniers n'étaient pas en formation avec vous et vous ne les avez vus jusque là que dans la tente. Cette mission va être l'occasion de mieux les connaître !

Vous sortez du camp militaire avec l'attelage. Vous cheminez vers le sud de la ville, décidés à vous arrêter à chaque hameau rencontré. Vous discutez avec vos collègues de la répartition des tâches : il en ressort que l'un d'entre vous distribuera les tracts, les deux autres chargeront la charrette et la dirigeront. Si vous maîtrisez la compétence *Marchandage*, vous décidez de votre activité. Sinon, lancez un dé : si vous obtenez « un » ou « deux » vous

distribuez les prospectus, si vous obtenez un autre chiffre vous vous occupez des chargements. Si vous distribuez les tracts, rendez-vous au **114**. Si vous vous occupez de l'attelage, allez au **198**.

### 16

Stupéfaite par votre réflexion, la voyante ouvre les yeux et vous lance un regard noir, sous les éclats de rire des nombreuses personnes qui avaient arrêté leurs conversations pour profiter de cette distraction. Elle se lève brusquement et vous dit :

- Il n'est pas nécessaire d'avoir les yeux ouverts pour voir que vous êtes une personne d'une insolence rare et d'une grossièreté affligeante.

Elle récupère alors sa boule et vous plante là, quittant l'établissement presque en courant. Vous ne saurez rien de votre avenir mais, en même temps, auriez-vous vraiment appris quelque chose avec elle ?

Autour de vous, progressivement, les conversations reprennent leur cours. Vous entendez des discussions sur des sujets qui vous paraissent insignifiants : l'arrestation d'un groupe de brigands qui s'en prenaient régulièrement aux voyageurs traversant la forêt, le charcutier du quartier qui vient juste de prendre sa retraite, les rumeurs insistantes mais peu probables autour du retour de la sorcière. Ces gens ne savent pas encore, ils ignorent que la guerre est imminente. Vous vous demandez ce que vous allez faire à présent. Dans cette ville, vous ne connaissez personne, vous n'avez nulle part où aller, où dormir, vous êtes définitivement seul.

Une serveuse s'approche de vous et demande avec un large sourire ce que vous désirez commander. Elle vous propose un repas complet sur place ou à emporter pour huit pièces d'or ou une consommation pour quatre pièces d'or. Si vous désirez manger (et que vous êtes en mesure de régler l'addition), rendez-vous au **11**. Si vous préférez boire quelque chose (et ainsi gagner quelques points d'endurance), allez au **106**. Dans chacun de ces deux cas, la serveuse vous quitte et revient quelques instants plus tard avec votre commande. Si vous ne souhaitez ou ne pouvez rien prendre, il ne vous reste plus qu'à quitter cet établissement en vous rendant au **25**.

### 17

Vous marchez le long de la lisière du bois et, alors que vous êtes presque revenu sur le sentier qui conduit à Chima, un bruissement de feuilles sur votre gauche vous arrête net : surgissant des buissons, un serpent ondule vers vous en émettant un sifflement strident. Il va falloir vous battre :

SERPENT : Précision=2dés+1    Dégâts=3  
                   Endurance=8            Faiblesse=T

Si le serpent vous blesse, vous perdez un point de dextérité en plus des points d'endurance normalement perdus (à cause du venin que le serpent vous injecte ; vous perdez un point de dextérité pour chaque attaque réussie de votre adversaire). Si vous jouez avec la variante simplifiée, ne vous souciez pas de cette indication (vous avez juste à lancer deux dés pour savoir quelle endurance vous est nécessaire pour gagner).

Si vous sortez victorieux de cet affrontement, *vous gagnez un point d'expérience* (pensez à utiliser la compétence *Expérience* si vous la maîtrisez). Rendez-vous alors au **244**.

### 18

Vous courez le plus vite possible, prenant la tête du groupe, aux côtés de Marcus. Malgré l'angoisse de la situation, vous n'avez qu'une idée en tête : vous surpasser dans cette

accélération. Vous enchaînez les foulées à un rythme effréné, avalant la courte distance qui vous sépare de la clairière. Lorsque vous débouchez sur celle-ci, vous êtes aveuglé pendant une fraction de seconde par un rayon de soleil. Au même instant, derrière, vous entendez Milla crier d'une voix saccadée :

- Je peux les retarder !

Une fois l'éblouissement dissipé, vous réalisez que devant vous, la tour trône au centre de cet espace dégagé : dans d'autres circonstances, vous auriez aimé vous attarder devant ce monument colossal... Non seulement la Tour sans fin est incroyablement large mais, en plus, sa légendaire hauteur donnerait le vertige à n'importe qui : au-dessus de votre tête, vous ne distinguez pas la cime, la tour s'élève bien au-delà des premiers nuages. De là où vous êtes, vous voyez une entrée juste en face. Alors que vous foncez vers cette dernière, vous entendez Cappelli s'exclamer :

- Maintenant, Milla !

Vous ignorez ce qui se passe derrière mais avez autre chose à penser : vous sentez du mouvement sur les côtés ! En tournant la tête, vous voyez avec horreur des hommes lézards converger vers vous, émergeant des bois qui bordent la clairière. Visiblement, ces monstres attendaient votre venue...

- Oh non ! s'exclame le sergent Defta, juste derrière vous.

Vous entendez aussi le caporal Milla, dont la voix est plus lointaine, déclamer quelque chose qui ressemble à un sortilège. Cependant, vous ne connaissez pas cette incantation. Si vous stoppez votre course pour revenir en arrière, allez au **181**. Si vous continuez dans votre lancée, en direction de la porte, rendez-vous au **252**.

## 19

Vous attaquez sauvagement le petit lézard ! Ce combat débute exceptionnellement par un assaut, qui est automatiquement gagné par vous si vous n'avez pas pratiqué de magie à l'instant (car vous bénéficiez d'un effet de surprise) :

HOMME LÉZARD : Précision=2dés+10    Dégâts=5  
 Endurance=22                    Faiblesse=T

Attention, avant chaque assaut mais après que vous ayez réalisé, éventuellement, une action, le lézard réalise lui aussi une action. Pour connaître laquelle, lancez un dé à chaque fois et appliquez l'effet du chiffre obtenu :

- 1 : le lézard vous lance une boule de feu causant 15 points de dégâts, autrement dit vous perdez automatiquement des points d'endurance qui s'élèvent à : 15 moins votre défense. De plus, la créature enchaîne avec une autre action : lancez à nouveau le dé.
- 2, 3, 4 ou 5 : le lézard ne fait aucune action
- 6 : le lézard vous lance le sortilège « Chaleur », vous perdez donc 2 points de précision pour la durée de cet affrontement. Si vous faites par la suite un nouveau 6 au dé, relancez.

Si vous avez pratiqué une magie tout en courant, tenez compte des indications suivantes :

- s'il s'agit d'un sort pratiqué sur vous ou votre adversaire, appliquez son effet en considérant qu'il s'agit d'une action initiant le combat (s'il s'agit d'une boule de feu, vous pouvez enchaîner avec une autre action)
- si vous avez pratiqué un sort d'endurance ou de dextérité sur Milla ou Cappelli, son effet est vain : il se trouve que vos deux compagnons sont actuellement en pleine forme ; s'il s'agit d'un sort de précision, ce dernier va aider la personne visée : inscrivez le symbole « + » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*, ceci pour chaque tranche de 3 points de magie dépensés

- si vous avez pratiqué une magie destinée à Defta, seul un sort d'endurance lui est utile dans sa situation : inscrivez un « + » par tranche de 3 points de magie dépensés
  - si vous avez pratiqué un sort contre le second lézard, inscrivez un « + » dans vos *Notes*. S'il s'agissait d'une boule de feu, débutez le présent affrontement par une action.
- Si vous venez à bout de votre adversaire, *vous gagnez 2 points d'expérience*. Ensuite, rendez-vous au **254**.

## 20

La place du village est noire de monde. Vous repérez plusieurs stands qui peuvent être intéressants :

- si vous voulez voir ce que vous propose le marchand d'armes, allez au **64**
- si l'étalage de l'herboriste vous intéresse, rendez-vous au **136**
- vous repérez aussi un stand de fioles et potions, pour y faire un tour allez au **182**
- juste à côté se trouve un établi recouvert d'objets ayant trait à la magie, pour y aller rendez-vous au **50**
- enfin, une dame propose divers objets décoratifs, allez au **233** si vous êtes tenté

Vous pouvez également quitter la place du marché et faire un tour au bar (rendez-vous au **60**) ou tout simplement rentrer chez vous (rendez-vous au **228**).

## 21

Vous n'êtes pas dérangé et la nuit se passe très bien... Vous dormez paisiblement, sans ressentir le froid qui vous entoure. Vous vous levez le lendemain en pleine forme, comme si vous aviez dormi dans un lit douillet. *Vous gagnez deux points de dextérité, dix points d'endurance et dix points de magie*. Bien sûr, veillez à ne pas dépasser vos valeurs maximales correspondantes. À présent, il ne vous reste plus qu'à rassembler vos affaires et à quitter cet endroit venteux, rendez-vous pour cela au **73**.

## 22

- Bien, continue le sergent Defta, vous vous demandez sans doute ce qui vous attend maintenant. Je pensais vous confier, aujourd'hui, une seconde mission dans la lignée de celle effectuée hier, toutefois ce ne sera pas possible. Pour tout vous dire je me suis entretenu, hier soir, avec le seigneur de Golfio ainsi que les militaires à la tête de ce camp. Il en ressort qu'une mission exceptionnelle a été votée, mission qui sera sous la responsabilité du Major Cappelli et dans laquelle je suis engagé. Voilà pourquoi je vais céder ma place de formateur au caporal Nox, dont certains d'entre vous ont déjà fait la connaissance. Pour ma part, j'ai pour objectif de me rendre à la Tour sans fin, au sein d'une équipe de cinq personnes, et d'y épauler un groupe d'elfes envoyés par l'Islandi pour récupérer le Sceptre de vie. Comme vous le savez, les...

À cet instant et malgré le protocole, plusieurs soldats ne peuvent retenir un petit cri de surprise. Vous-même n'en revenez pas : alors que vous en rêviez il n'y a pas si longtemps et que vous avez, depuis, choisi une autre voie, voilà que le sceptre revient sur le devant de la scène.

- ... Comme vous le savez, reprend votre supérieur, les relations entre les Elfes et nous sont assez saines. Ceci explique la volonté de notre roi de leur prêter main forte dans cette quête. En tout cas, je constate que cette mission fait son petit effet sur vous. Ça tombe bien car, après en avoir discuté longuement, nous avons décidé d'impliquer deux d'entre vous, puisque nous les pensons à la hauteur de la tâche. Le caporal Milla, que certains ont déjà vu, se joindra également à notre escouade. Je vais maintenant désigner les deux personnes choisies...

Consultez la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*. Si le symbole « \* » y est inscrit au moins une fois, rendez-vous au **206**. Dans le cas contraire, allez au **248**.

### 23

Le Sceptre de vie est l'arme qu'utilisait autrefois la sorcière Tripidia pour ressusciter ses troupes lorsque celles-ci tombaient. Le roi des Elfes, Sylfidio, a récupéré l'arme après la grande bataille de Jola-Slig et est parvenu à utiliser le sceptre lui aussi. Il a mis huit ans pour cela mais, on ne sait jamais, peut-être pourriez-vous en faire autant ? Il est possible que l'idée de revoir vos proches ne soit pas si folle que cela... En devenant un magicien talentueux, si vous mettez la main sur le sceptre, peut-être parviendrez-vous à ramener les morts à la vie ? Tout en poursuivant votre route, vous vous imaginez gravissant la Tour sans fin à la recherche de l'arme... Vous vous voyez en train de serrer votre entourage dans vos bras, après de dures épreuves traversées... À mesure que la journée s'écoule, de nombreuses visions d'espoir traversent votre esprit... Vous continuez à avancer, la tête en l'air... Soudain, au loin, longeant la forêt dans votre direction, vous voyez un nuage de poussière se déplacer à vive allure. Petit à petit, ce dernier avance et vous discernez bientôt un groupe de cavaliers galoper dans votre direction. Ils sont cinq et semblent aussi humains que vous-même. Que souhaitez-vous faire ? Si vous restez immobile, rendez-vous au **61**. Vous pouvez aussi vous montrer méfiant et vous dissimuler dans les bois pour les laisser passer sans vous montrer, rendez-vous alors au **81**.

### 24

Vous grimpez sans difficulté le long de l'arbre puis vous vous immobilisez, tendant l'oreille et regardant en bas. Votre sang se glace à la vue de deux créatures verdâtres qui s'avancent et s'immobilisent à quelques mètres du noyer dans lequel vous êtes caché. Chacun des deux monstres est armé d'une épée. Bien que vous n'en ayez jamais vu, vous savez sans nul doute possible que ces deux êtres sont des hommes lézards. Ce que vous ignoriez jusqu'à maintenant, c'est que ces créatures sont dotées de parole :

- Tu vois, y a perronne.
- Peut-être un oiseau...
- Avons terminé avec ce bois, rejoignons les autres.

Les deux monstres, dont la corpulence ne vous inspire rien de bon, font volte face et se remettent en marche. Que voulez-vous faire ? Vous pouvez descendre de votre cachette et vous mesurer aux deux créatures avant qu'elles se soient trop éloignées, allez dans ce cas au **30**. Vous pouvez également attendre un moment pour descendre quand il n'y aura plus de danger, rendez-vous alors au **212**.

### 25

À présent, où souhaitez-vous vous rendre :

- si vous voulez entrer dans un magasin d'armes, rendez-vous au **46**
- si une boutique de plantes vous intéresse, allez au **166**
- si ce sont des fioles et potions qu'il vous faut, rendez-vous au **83**
- un magasin, pas très loin d'ici, propose toutes sortes d'objets magiques, pour y faire un tour allez au **260**
- une autre boutique, proche de la précédente, s'intitule « objets divers et décoratifs », si vous êtes tenté rendez-vous au **112**
- si c'est plutôt une virée dans le plus grand bar de la ville qui vous intéresse, allez au **120**
- Golfio est même dotée d'un hôpital. Si par hasard vous souhaitez le voir, rendez-vous au **133**, si toutefois vous n'y êtes pas déjà allé.

- vous pouvez aussi, si vous êtes fatigué, vous rendre à l'hôtel pour récupérer, rendez-vous alors au **241**

Faites tout ce que vous voulez parmi les possibilités précédentes puis terminez votre visite de Golfio par un petit tour dans le parc de la ville, en allant au **148**.

### 26

- Je suis content de voir toutes ces provisions et je constate en plus que vous avez distribué la totalité des tracts, c'est excellent ! Je suis très content de vous trois, vous êtes de bons éléments. Vous avez bien mérité votre repas aujourd'hui. Allez bon appétit, soyez en forme demain car une nouvelle mission vous attend ! Bonsoir !

Plutôt fier de vous, vous profitez d'un bon repas à la cantine (vous gagnez dix points d'endurance) puis vous rejoignez votre lit, endormi. Vous vous endormez paisiblement, vous demandant ce qui vous attend le lendemain. Rendez-vous au **116**.

### 27

Vous vous accoudez au bar, assis sur un tabouret, entre deux hommes aux regards embués. Le tenancier se tourne vers vous pour vous servir et, alors que vous vous apprêtez à répondre, Camilla, qui s'est levée sans que vous ne vous en rendiez compte, vous attrape par l'épaule et vous lance :

- Ah je vois, on fait comme si nous n'étions pas là ! Ce n'est pas joli-joli, tout ça ! Elle tourne les talons et quitte précipitamment l'établissement, suivie par Fargo qui vous fait de grands signes voulant dire « je suis désolé ».

Voulez-vous toujours commander quelque chose ? Le serveur vous propose un repas sur place ou à emporter pour quatre pièces d'or. Si vous êtes tenté (et que vous êtes en mesure de régler l'addition), rendez-vous au **76**. Autrement, il ne vous reste plus qu'à quitter le bar pour vous rendre sur la place du marché (allez au **20**) ou pour rentrer chez vous (rendez-vous au **228**).

### 28

Vous marchez vers le nord pendant plusieurs heures, jusqu'à déboucher sur une nouvelle clairière, depuis laquelle votre chemin continue à zigzaguer, toujours vers le nord. Vous pouvez stationner ici aussi longtemps que vous le souhaitez, ensuite il faudra poursuivre dans la même direction : peut-être aurez-vous l'occasion par la suite de rectifier votre trajectoire pour l'orienter plus vers le nord-est ? Pour le savoir, rendez-vous au **102**.

### 29

Vous demandez poliment à la diseuse de bonne aventure ce qu'elle voit. Cette dernière garde les yeux fermés et vous dit, dans un murmure :

- Attendez, je me concentre... Mmm... Vous venez de subir une épreuve pénible... Mmm... Malheureusement ça ne devrait pas s'arranger... Une période de grands troubles vous attend... Je vois des arbres... Une forêt... Vous êtes blessé... Vous vous battez ! Attention !

La voyante ouvre les yeux, comme choquée par ce qu'elle vient de voir. Elle vous regarde avec gravité, essoufflée. Elle reprend :

- Je suis désolée, je ne peux rien vous dire de plus. Soyez sur vos gardes durant les jours qui viennent...

Là-dessus, elle se lève et vous salue, prête à partir. Elle contourne la table et passe près de vous, se dirigeant vers la sortie, sous les éclats de rire des nombreuses personnes qui avaient arrêté leurs conversations pour profiter de cette distraction. Avez-vous une écharpe dans

vosre sac à dos ? Si oui, rendez-vous au **101**. Sinon, vous regardez la vieille dame s'éloigner et quitter le bar.

Autour de vous, progressivement, les conversations reprennent leur cours. Vous entendez des discussions sur des sujets qui vous paraissent insignifiants : l'arrestation d'un groupe de brigands qui s'en prenaient régulièrement aux voyageurs traversant la forêt, le charcutier du quartier qui vient juste de prendre sa retraite, les rumeurs insistantes mais peu probables autour du retour de la sorcière. Ces gens ne savent pas encore, ils ignorent que la guerre est imminente. Vous vous demandez ce que vous allez faire à présent. Dans cette ville, vous ne connaissez personne, vous n'avez nulle part où aller, où dormir, vous êtes définitivement seul.

Une serveuse s'approche et vous demande avec un large sourire ce que vous désirez commander. Elle vous propose un repas complet sur place ou à emporter pour huit pièces d'or ou une consommation pour quatre pièces d'or. Si vous désirez manger (et que vous êtes en mesure de régler l'addition), rendez-vous au **11**. Si vous préférez boire quelque chose (et ainsi gagner quelques points d'endurance), allez au **106**. Dans chacun de ces deux cas, la serveuse vous quitte et revient quelques instants plus tard avec votre commande. Si vous ne souhaitez ou ne pouvez rien prendre, il ne vous reste plus qu'à quitter cet établissement en vous rendant au **25**.

### 30

Vous sautez à terre et courez vers les deux créatures, que vous attaquez par derrière. Cet effet de surprise vous permet de blesser l'un des deux hommes lézards, qui hurle de douleur sous l'impact de votre coup. Les deux monstres se retournent et vous font face, il va falloir vous battre en les affrontant simultanément :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2dés+7    Dégâts=8  
Endurance=25                    Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2dés+8    Dégâts=10  
Endurance=15                    Faiblesse=T

Si par chance vous parvenez à les battre, rendez-vous au **63**.

### 31

- Sacrée journée, hein ! vous souffle Marcus en baillant. J'suis pas rassuré par ce genre de rencontre...

Vous murmurez à votre camarade que vous non plus, ce qui a l'air de l'apaiser. Il poursuit :

- Ce qui est bien, c'est qu'on est avec des gradés... En plus, demain on rejoindra les elfes, qui connaissent tous les trucs de la tour... J'ai jamais vu d'elfe...

Marcus marque un temps d'arrêt. Vous sentez qu'il commence à somnoler. Tout en s'endormant, il reprend :

- Mmm... À mon avis... On n'est pas les seuls du Masshys à être en mission spéciale... J'suis sûr que le roi a aussi envoyé quelqu'un... Récupérer la bague magique... Rrr...

Ça y est, votre voisin roupille. De votre côté, vous ne savez pas trop quoi penser de cette histoire de bague. Oui, votre royaume possède une relique magique ayant appartenu à Tripidia. Toutefois, Fargo vous disait toujours que les histoires qui courent à son sujet, comme quoi elle serait cachée en lieu sûr sous le palais de Sudia, n'étaient que des divagations. Avait-il raison ?

Progressivement, le sommeil vous gagne. Pour savoir comment se déroule la nuit, lancez un dé :

- si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au **77**
- si vous totalisez 3 ou 4, allez au **203**
- si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au **232**

**32**

Cette formation très intense vous est profitable compte tenu de votre niveau de départ. Il en est de même pour vos camarades, qui se débrouillent tous très bien. L'ensemble de l'entraînement dispensé par le caporal vous permet sans aucune dépense d'augmenter votre endurance maximale de cinq (augmentez les totaux *Endurance* et *EMax* de cinq points chacun).

Votre supérieur est satisfait de votre progression et décide de terminer la formation en vous offrant un petit bonus : vous allez passer les derniers jours d'entraînement à apprendre à utiliser un arc. À cet effet, le caporal conduit votre groupe sous une longue tente au fond de laquelle se trouvent de nombreuses cibles. Un soldat, responsable de ce stand de tir, vous prête du matériel. Vous passez alors les derniers jours qui restent avant votre première mission à tirer sur des cibles :

- si vous maîtrisez la compétence *Télékinésie* ou bien si votre dextérité est supérieure ou égale à sept ou bien, enfin, si vous avez une arme magique, que vous maîtrisez la magie *Eau* et que vous dépensez quatre points de magie pour utiliser le sort *Précision* afin d'améliorer votre visée, vous prenez cette nouvelle arme en main facilement et profitez pleinement de ces cours : *vous gagnez trois points d'expérience*. De plus, inscrivez le symbole « \* » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*. Enfin, le caporal vous offre un arc, un carquois et cinq flèches pour récompenser vos brillants résultats (inscrivez *Arc/Carquois : oui* dans la rubrique *État Actuel*, notez vos cinq flèches dans la rubrique appropriée).
- sinon, vous passez un peu à côté de ces leçons de tirs mais gagnez tout de même *deux points d'expérience*. Votre maîtrise de l'arc est alors insuffisante pour que votre supérieur vous confie une telle arme !

À présent, votre groupe est prêt à se rendre sur le terrain. Le caporal Nox en fait part au sergent qui reprend les choses en main. Il réunit la douzaine d'élèves soldats arrivés le même jour et s'apprête à vous confier votre première mission. Si vous avez répondu « 7b » au questionnaire d'entrée, rendez-vous au **156**. Dans le cas contraire, si vous avez répondu « 4a », allez au **15**. Enfin, si vous n'avez rien répondu de tout ça, rendez-vous au **196**.

**33**

Bien que vous ne dormiez que d'un œil, en raison des risques que présente une nuit passée dans cette forêt, vous vous réveillez au matin sans avoir été dérangé. Vous gagnez 10 points d'endurance, 10 points de magie et 2 points de dextérité, cependant tenez compte des indications suivantes :

- si vous n'avez pas allumé de feu, le froid vous a affecté et vous ne gagnez que la moitié de ces points (cependant, si vous avez une écharpe, vous gagnez respectivement 6, 6 et 1 points).
- au réveil, vous *devez* consommer un repas qui ne vous procure pas, exceptionnellement, les points d'endurance habituels (il suffit juste à apaiser votre faim) ; si vous ne vous alimentez pas vous perdez 5 points d'endurance.
- vous pouvez ensuite consommer des repas supplémentaires en respectant les règles habituelles.

À présent, il est temps de vous remettre en route. Vous empruntez le chemin qui part vers l'est : rendez-vous au **191**.



**34**

Vous approchez de l'homme penché et lui dites poliment bonjour. L'individu sursaute et tourne la tête vers vous. Il se lève alors dans un mouvement rapide, tout en ramassant son arme. Il se jette sur vous sans vous laisser la possibilité de fuir. Vous devez vous battre, sachant que ce combat débute exceptionnellement par un assaut sans action possible juste avant, en raison de la vivacité de cette attaque :

VOLEUR : Précision = 2 dés + 6    Dégâts = 6  
 Endurance = 14                    Faiblesse = T

Si vous venez à bout de votre adversaire, *vous gagnez un point d'expérience* et trouvez sur lui une dague (*une main, TJ, bonus de dextérité=0, puissance=1*) et une fiole de dextérité. Ensuite, deux options s'offrent à vous : poursuivre vers le nord (rendez-vous au **129**) ou approcher l'arbre auquel s'intéressait votre adversaire afin de l'examiner (rendez-vous au **169**).

**35**

Vous marchez jusqu'à l'arbre, faisant craqueler le tapis de feuilles mortes sous vos pieds. Ce végétal est décidément surprenant : toute une zone est noircie, comme morte, tandis que le reste est intact. Alors que vous vous demandez ce qui a bien pu lui arriver, vous sentez une présence au-dessus de vous, dans les branchages encore fleuris. Il y a *quelque chose*, dans l'arbre, qui vous observe ! Vous levez la tête et restez stupéfait en découvrant qu'il s'agit d'un homme lézard ! Celui-ci, en vous voyant, demeure figé un moment, comme s'il réfléchissait... Pendant ce laps de temps, vous constatez qu'il a une baguette magique dans une main. Après quelques secondes d'observation mutuelle, la créature saute au sol et vous jauge du regard une nouvelle fois. Le lézard semble mal en point, il a d'ailleurs une blessure sur une patte. Soudain, la créature se met en mouvement. Si votre total d'endurance est supérieur ou égal à dix, rendez-vous au **84**. S'il est inférieur à dix, allez au **167**.

**36**

Si vous vous sentez prêt à vivre une aventure ardue, vous avez frappé à la bonne porte... Ou plutôt au bon paragraphe, puisque vous êtes en train de lire l'unique de ce volume, exception faite du tout premier, auquel aucun autre ne permet d'aboutir. Votre curiosité et votre penchant pour l'infraction des règles établies, qui vous ont amené ici, font de vous le candidat idéal pour une courte quête cachée qui débutera dans le deuxième tome de cette collection. Dans cette mini-aventure, qui se déroulera en parallèle de l'histoire principale, vous allez incarner Vilky, le jeune elfe dont vous avez pu suivre les péripéties dans le chapitre huit du présent ouvrage. Pour vous lancer dans cette quête annexe, au cours de laquelle vous allez progressivement devenir une créature au service de Tripidia, vous devez vous rendre au **111** du tome deux de cette collection, intitulé *La Tour sans fin*. Au préalable, munissez-vous d'une *feuille d'aventure* identique à celle que vous aviez établie au début de ce volume. Notez bien les cinq exceptions qui surviennent alors :

- vous n'êtes pas du tout intéressé par l'or : barrez l'intitulé de cette rubrique et considérez que vous n'avez pas de monnaie (la compétence *Marchandage* est alors nettement moins utile que dans le jeu principal et ne coûte que 20 points d'expérience)
- une nouvelle caractéristique doit figurer sur votre *feuille d'aventure* et s'intitule *Soumission* : utilisez l'espace réservé normalement à l'or pour comptabiliser vos points de soumission. Vous débutez avec zéro point. Cette rubrique n'a pas de limite. Plus votre total de soumission augmentera plus l'emprise de Tripidia sera forte sur votre mental (ce qui conditionnera vos choix)

- vous êtes muni d'une ceinture elfique
- vous ne débutez pas avec 50 points d'expérience à répartir mais 100
- il vous est impossible de jouer cette quête annexe avec la variante simplifiée

En dehors de ces cinq particularités, les règles du jeu sont inchangées. Bonne lecture, bon jeu et bonne chance...

### 37

- Non mais tu plaisantes ou quoi ? ! s'exclame Camilla, visiblement amusée de vous voir vous apprêter à payer.

Joignant les actes à la parole, elle se lève avant que vous n'ayez pu faire le moindre geste et se précipite au bar d'où elle vous ramène un verre.

- Et voilà, joyeux anniversaire ! vous dit-elle en vous donnant votre boisson.
- Alors, quoi de neuf pour toi ? vous demande Fargo tout en sirotant le contenu de sa chope.

Vous lui racontez que vous travaillez toujours dans la scierie située au sud du village ; il y a en effet un petit bois, à cet endroit, dans lequel les arbres, aux troncs longs et massifs, sont particulièrement adaptés pour réaliser des habitations. La plupart des maisons du Masshys sont en bois, avec généralement un toit de chaume. On commence à trouver quelques habitations en pierre dans les grandes villes, sans oublier le palais royal de Sudia et la grande enceinte qui entoure la capitale. Votre travail se passe bien même si la paye laisse à désirer.

Vous enchaînez en posant une question à Fargo. Voulez-vous lui demander comment se passe sa formation (rendez-vous pour cela au **149**) ou préférez-vous lui demander des informations sur les disparitions de soldats qui patrouillaient dans la Forêt endormie (allez dans ce cas au **90**) ?

### 38

Vous enjambez la balustrade et pénétrez à pas feutrés dans le salon de cette demeure. Vous saisissez le vase et le glissez hâtivement dans votre sac (inscrivez « vase vert » dans la rubrique *Équipement* de votre *feuille d'aventure*). Ensuite, vous faites volte-face et vous trouvez nez à nez avec un garde ! Ce dernier est en train d'entrer par la fenêtre, comme vous précédemment. Derrière lui, deux autres soldats s'apprêtent à vous rejoindre. L'un d'eux sort un sifflet de sa poche et souffle de toutes ses forces dedans, sans doute pour appeler des renforts. Vous êtes pris la main dans le sac !

Le garde qui vous fait face dégaine un glaive et vous demande de vous rendre. Si vous obtempérez, rendez-vous au **45**. Sinon, vous pouvez vous battre en allant au **105**, ou tenter de fuir en vous précipitant sur la porte du salon, sur votre droite, en espérant qu'elle ne soit pas fermée à clé. À en juger par son aspect, elle est certainement très solide et ne peut pas être détruite par une boule de feu par exemple... Si vous essayez de l'ouvrir, rendez-vous au **180**.

### 39

Vous longez le bois silencieusement jusqu'à retrouver le petit chemin qui conduit à Chima. Vous vous engagez sur ce dernier et accélérez le pas à mesure que vous vous éloignez de la forêt. Vous regardez fréquemment derrière mais ne voyez aucun danger. Peu à peu, devant vous, au loin, vous apercevez un panache de fumée qui s'élève dans le ciel, formant une traînée qui a pour origine... le village ! Il y a le feu au village ! Faisant fi de toute prudence, vous vous mettez à courir vers Chima, secoué à l'idée de ce qui vous attend là-bas. Vos proches sont-ils blessés ? Qu'est-ce qui a pu provoquer cet incendie ?... Ce n'est tout de même pas... Non ! C'est impossible ! Ils ne peuvent pas être de retour, c'est un cauchemar !

Vous courez aussi vite que possible. À présent, le village est en vue. Toutes les habitations, sans exception, sont en feu. D'épaisses volutes de fumée noire s'élèvent en tourbillonnant et se rejoignent en un gros nuage gris. Vous n'êtes plus qu'à quelques centaines de mètres des premières demeures, le souffle des flammes et la chaleur vous parviennent déjà et vous picotent les yeux. Il ne semble pas y avoir âme qui vive. Avec horreur, vous distinguez à présent sur le sol des silhouettes calcinées. Enfin, après vingt minutes de course folle, c'est tout essoufflé que vous pénétrez dans Chima.

C'est en marchant que vous traversez le village sinistré, désesparé face à ce désastre. De nombreux cadavres de villageois gisent un peu partout et, vision qui vous emplit de fureur, tous ne sont pas brûlés : certains portent des blessures d'armes blanches, signe qui confirme bien que le feu n'est qu'un des éléments responsables de ce carnage. Il y a d'autres corps, beaucoup moins nombreux, à la peau verte et comportant une queue. Cela ne fait aucun doute, Chima a été attaqué par les hommes lézards. Les quelques cadavres de monstres portent des blessures qui indiquent que les hommes se sont défendus avec les moyens du bord : fourches, couteaux et pioches étaient leurs seules armes. Désespéré, vous vous demandez quoi faire. La chaleur qui règne ici est étouffante et vous allez devoir rapidement vous éloigner de cette fournaise. Mais peut-être avez-vous mal vu, peut-être y a-t-il des survivants ? Que souhaitez-vous faire ? Vous pouvez rester un peu et chercher quelqu'un à sauver, ce qui vous vaudra certainement quelques brûlures et donc une diminution de votre endurance, rendez-vous dans ce cas au **139**. Vous pouvez vous éloigner un peu du village, quitte à revenir plus tard, lorsque les flammes seront éteintes, allez pour cela au **85**.

#### **40**

Vous vous asseyez sur un banc, repensant à tout ce qui vous est arrivé depuis l'attaque de Chima. Vous êtes en colère contre les monstres qui ont saccagé votre village, vous souhaitez réagir mais, en même temps, vous vous sentez impuissant car vous manquez d'expérience. Pour cette raison, le discours du militaire a quelque chose de séduisant : vous enrôler dans l'armée vous permettrait de lutter, au sein d'un groupe, contre les créatures responsables de votre situation. En même temps, si vous faites cela, il est certain qu'on vous donnera des ordres et que vous ne serez pas libre d'aller où bon vous semblera. Et un endroit qui vous attire particulièrement en ce moment, c'est la Tour sans fin... Si vous en sortiez avec le Sceptre de vie, peut-être que tout pourrait redevenir comme avant ? Ce serait tellement merveilleux... Mais c'est risqué... Voilà pourquoi vous envisagez aussi une troisième voie, celle qui consisterait à rester ici, à Golfio, pour tenter de refaire votre vie, en espérant que d'autres feront pour vous ce que vous vous sentez incapable de mener à bien. Vous ressentiriez peut-être une certaine frustration en restant à l'abri mais, si ça se trouve, vous survivriez à la guerre qui se prépare ?

Réfléchissez aussi longtemps que vous le souhaitez puis quittez ce banc pour l'une des trois possibilités qui se présentent maintenant à vous : vous diriger vers la tente des soldats (allez au **135**), quitter Golfio pour aller dans la forêt en direction de la Tour sans fin (rendez-vous au **193**) ou, enfin, chercher de quoi subvenir à vos besoins dans cette cité où vous comptez bien vous établir (allez au **170**).

#### **41**

Avant de quitter Golfio, vous êtes tenté de chercher le cousin de votre ancien patron. En effet, vous savez qu'il habite à proximité de cette sortie, c'est peut-être l'occasion de trouver sa demeure... Vous demandez à faire une halte et tentez d'en parler au major, qui explose :

- Comment ? Nous ne sommes pas là pour faire du tourisme ! On continue !

Un peu déçu, vous constatez que votre nouveau chef est trop carré pour se détourner de son objectif, même si, éventuellement, vous êtes doué pour le marchandage... Pour vous

consoler, vous vous dites qu'il est probable que le cousin de Fancil soit parti depuis un moment. Vous vous remettez donc en marche avec les autres et quittez Golfio en allant au **87**.

#### 42

Vous allez jusqu'au bosquet, qui constitue comme prévu un abri appréciable contre le vent. Vous vous installez au centre de celui-ci, apercevant la pleine lune entre les branchages des quelques arbustes environnant. Bien que le vent ne vous atteigne pas, il fait plutôt froid ici et il est très tentant d'allumer un feu... Peut-être cela va t-il attirer des bêtes sauvages ? Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, rendez-vous au **225**. Autrement, lisez ce qui suit.

Si vous avez sur vous un briquet, ou bien si vous avez une baguette magique à disposition et que vous maîtrisez le sortilège *Incendie*, vous pouvez allumer un petit feu (ce qui vous coûtera un point de magie si vous utilisez la deuxième solution) : allez au **265**. Si vous ne voulez ou ne pouvez pas allumer de feu, rendez-vous au **68**.

#### 43

Le groupe marque un temps d'arrêt devant ce choix de direction. Le major prend la parole :

- Nous allons suivre les indications du panneau et couper à travers bois en direction du nord-est.
- Quoi ! s'exclame Marcus, mais nous risquons de nous perdre !
- Nous ne risquons rien du tout si nous suivons parfaitement la direction du panneau. Allez, en avant !

Joignant les actes à la parole, votre supérieur ouvre la marche en direction du nord-est. Vous suivez le mouvement, de même que les autres. À côté de vous, Marcus vous souffle :

- Non mais quel bourrin !

Vous cheminez très longtemps hors sentier, les nombreuses racines qui jonchent le sol freinent votre progression, les branchages épineux sont aussi une grosse source de gêne. Les obstacles naturels auxquels vous êtes confrontés vous obligent à faire des détours qui font que, globalement, vous avez l'impression d'aller vers le nord-est mais est-ce vraiment le cas ? Le major, en tout cas, n'a pas l'air d'en douter un seul instant et avance, imperturbable, en tête de peloton.

Après de longues heures de marche, la végétation se fait moins dense et, plus tard, vous débouchez sur une clairière. Vous êtes épuisé et couvert d'égratignures : si vous maîtrisez la compétence *Agilité* et que vous n'êtes pas en surcharge, *vous perdez un point d'endurance*. Sinon, *vous perdez trois points d'endurance et*, de plus, vous vous êtes fait mal à la cheville et perdez *un point de dextérité* (n'oubliez pas de reporter cette perte sur votre endurance si vous jouez avec la variante simplifiée).

Alors que vous opteriez volontiers pour une pause, le major ne semble pas de cet avis et regarde autour de lui. Il y a quatre sentiers qui partent en direction des quatre points cardinaux. Votre supérieur réfléchit un instant, regarde ses troupes, toutes exténuées, puis déclare :

- Bien, comme vous n'avez pas l'air très frais, nous allons suivre un sentier. Prenons celui qui va vers l'est, puis nous ajusterons notre direction dès que l'occasion se présentera.
- Attendez chef, l'interrompt Marcus, tout essoufflé, j'ai entendu dire que le chemin le plus sûr est de suivre le nord puis...
- Dites-donc, coupe le major, auriez-vous peur ?
- Non chef, c'est juste que...
- Nous irons en direction de l'est ! Vous craignez les brigands qui rôdent dans les bois ? N'oubliez pas qui nous sommes ! Vous êtes fatigué ? Nous ferons une pause d'ici une heure ou deux ! Allez, en avant !

Le major ouvre à nouveau la marche et s'engage sur le chemin qui va vers l'est. Vous le suivez en pestant un peu, comme les autres... Rendez-vous au **160**.

#### 44

Vous foncez rejoindre Milla et combattez à ses côtés. Menez l'affrontement qui suit en bénéficiant d'un bonus de précision de deux points, ainsi que d'un bonus de puissance d'un point :

HOMME LÉZARD N°1: Précision=2dés+10 Dégâts=5  
Endurance=22 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2dés+8 Dégâts=7  
Endurance=18 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°3 : Précision=2dés+7 Dégâts=7  
Endurance=16 Faiblesse=T

Attention, avant chaque assaut mais après que vous ayez réalisé, éventuellement, une action, le lézard n°1 réalise lui aussi une action. Pour connaître laquelle, lancez un dé à chaque fois et appliquez l'effet du chiffre obtenu :

- 1 : le lézard vous lance une boule de feu causant 15 points de dégâts, autrement dit vous perdez automatiquement des points d'endurance qui s'élèvent à : 15 moins votre défense. De plus, la créature enchaîne avec une autre action : lancez à nouveau le dé.
- 2, 3, 4 ou 5 : le lézard ne fait aucune action
- 6 : le lézard vous lance le sortilège « Chaleur », vous perdez donc 2 points de précision pour la durée de cet affrontement. Si vous faites par la suite un nouveau 6 au dé, relancez.

Juste avant chaque assaut (mais après votre propre phase d'action puis celle du lézard n°1), Milla réalisera une action. Elle effectuera les gestes suivants durant les trois premières actions, puis réitérera cette séquence si le combat dure plus longtemps :

- première action : le caporal envoie une boule de feu sur l'adversaire le plus mal en point (celui dont l'endurance est la plus faible) : ce dernier perd 11 points d'endurance ; Milla enchaîne en consommant une fiole (ceci n'a pas de conséquence ludique).
- deuxième action : votre voisine envoie une boule de feu sur l'adversaire le plus mal en point ; elle enchaîne en pratiquant un sort d'endurance sur elle-même (ce qui n'a pas de conséquence ludique).
- troisième action : Milla envoie une boule de feu sur l'adversaire le plus mal en point ; elle enchaîne en pratiquant un sort d'endurance sur vous : vous gagnez 10 points d'endurance.

Si vous venez à bout de vos adversaires, *vous gagnez 2 points d'expérience*. De plus, votre geste a permis à Milla de gagner du temps : inscrivez un symbole « + » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*. À présent, la meute de monstres arrive sur vous :

- Vite, foncez dans la tour ! hurle Milla tout en agitant son arme avec détermination.

Visiblement, elle s'apprête à réitérer son geste de tout à l'heure, à savoir invoquer des golems. Vous avez senti au ton employé qu'il ne fallait surtout pas aller contre cet ordre. De plus, des bruits de combat vous parviennent depuis l'intérieur du bâtiment... Avec frayeur, vous foncez donc vers la tour aider Cappelli et Marcus : rendez-vous au **227**.

**45**

Vous dites au soldat que vous n'avez pas l'intention de résister et posez vos armes à terre. Il s'approche de vous et, avec l'aide d'un de ses collègues, vous attache solidement. Par la suite, les gardes vous emmènent dans une geôle du donjon de Golfio, où vous attendez patiemment d'être jugé. Vous risquez de longues années de prison mais vous n'aurez pas à subir cette épreuve. Quelques temps après votre arrestation, la ville est attaquée par les armées de Tripidia. Impuissant dans votre cellule, vous entendez les bruits fracassants de la bataille qui se déroule à l'extérieur, sans pouvoir y prendre part... Bientôt, le donjon reçoit un projectile enflammé qui détruit votre cellule... Vous mourrez et votre aventure prend fin ici.

**46**

Il y a plusieurs magasins d'armes dans Golfio. Vous vous rendez dans chacun d'entre eux et repérez les articles suivants :

- dague (*une main, TJ, bonus de dextérité=0, puissance=1*) : 12 pièces d'or
- poignard (*une main, T, bonus de dextérité=1, puissance=1*) : 12 pièces d'or
- rapière (*une main, P, bonus de dextérité=1, puissance=3*) : 28 pièces d'or
- glaive (*une main, T, bonus de dextérité=2, puissance=2*) : 28 pièces d'or
- sabre (*une main, T, bonus de dextérité=3, puissance=3*) : 40 pièces d'or
- épée (*deux mains, T, bonus de dextérité=5, puissance=5*) : 56 pièces d'or
- cabasset (*casque, défense=1*) : 12 pièces d'or
- cuir matelassé (*armure, défense=1*) : 36 pièces d'or
- bouclier en bois (*bouclier, défense=1*) : 24 pièces d'or

Achetez ce que vous voulez, puis dirigez-vous vers un autre endroit de cette ville, en allant au **25**.

**47**

Vous repérez un petit buisson, produisant des boules jaunâtres, juste à côté de l'arbre au pied duquel vous êtes assis. Il s'agit d'une pousse de Tindron, connue également sous le nom de « plante explosive ». Vous pouvez prendre les quelques graines que ce buisson fournit (inscrivez alors « plante explosive » dans la rubrique *Équipement* de votre *feuille d'aventure* ; lorsque vous lirez un paragraphe de repos, si vous avez une fiole d'éther, vous pourrez faire appel à votre compétence *Savoir* pour combiner ces deux éléments et obtenir une fiole explosive).

Après avoir pris ou non cette plante, vous vous asseyez un moment en regardant l'incendie s'éteindre peu à peu, réfléchissant aux options qui s'offrent à vous maintenant. Rendez-vous au **99**.

**48**

- Il était vraiment terrorisé, vous répond Barrow, les cheveux dans le vent. Il est arrivé en pleine nuit et paraissait affaibli comme après une très longue marche. Il nous a dit s'appeler Brajir. Après avoir écouté son récit, nous l'avons conduit à l'hôpital où il est en ce moment. Si vous voulez le voir, allez là-bas et demandez simplement Brajir à l'accueil...

Ainsi, ce n'est autre que votre patron qui a réussi à s'échapper pendant l'attaque et se trouve dans Golfio. Tandis que vous méditez sur cette nouvelle, vous arrivez à l'entrée de la ville. C'est là que se trouve le poste de garde, un bâtiment de pierre depuis lequel quelques soldats surveillent l'entrée de la cité. Barrow vous laisse ici, allant attacher sa monture dans un espace prévu à cet effet, pour ensuite s'engouffrer dans le bâtiment. Rendez-vous au **8**.

**49**

- Bonjour à vous, je me présente, je suis le sergent Defta. C'est moi qui suis chargé de vous accueillir. Aujourd'hui, je vais vous décrasser un peu, histoire que vous soyez en forme pour la suite. Vous allez en baver mais si après ça vous en voulez encore, je vous conduirai dans vos quartiers et, dès demain, vous recevrez du matériel et votre insigne. Le véritable entraînement débutera alors ! Allez, c'est parti !

Le sergent passe le reste de la journée à vous faire bouger : course à pied, pompes, exercices de gymnastique. Il vous prête aussi des armes en bois de toutes sortes et vous enseigne les positions de base à adopter pour être efficaces lors d'un affrontement. La défense est aussi abordée avec des conseils sur la façon de tenir un bouclier et des démonstrations d'esquives. Le soir venu, tout le monde est épuisé mais ces efforts vous ont renforcé : *vous gagnez un point d'expérience*.

Le sergent Defta vous conduit ensuite à la cantine du camp militaire, où vous profitez d'un repas plutôt copieux (*vous gagnez dix points d'endurance*). Enfin, votre supérieur vous indique une tente dans laquelle sont disposés des lits de camp. Là, vous vous endormez en un clin d'œil, en vous disant que vous n'avez pas eu une minute de tranquillité depuis votre arrivée ici...

À votre grand agacement, vous êtes réveillé en sursaut tôt le matin par le sergent. Cette nuit de sommeil, bien que trop courte à votre goût, vous procure tout de même *un point de dextérité, cinq points d'endurance et cinq points de magie*. À présent, votre supérieur vous demande de sortir de la tente et sépare votre groupe en trois. Si vous avez répondu « 6c » et/ou « 8a » au questionnaire d'entrée, rendez-vous au **97**. Dans le cas contraire, si vous avez répondu « 5b » ou « 5c », allez au **253**. Enfin, si vous n'avez aucune des réponses citées ci-dessus, rendez-vous au **184**.

**50**

Le stand d'objets magiques propose les attributs suivants :

- baguette magique (*une main, M, bonus de dextérité=0, puissance=0*) : 20 pièces d'or
- livre de l'Eau : 20 pièces d'or
- livre du Feu : 20 pièces d'or

Si vous pouvez vous le permettre, achetez ce que vous voulez parmi ces objets (n'oubliez pas que pour lire un livre, vous devez vous trouver dans un paragraphe de repos ; en attendant d'être lu, un livre est conservé dans votre sac à dos). Ensuite, rendez-vous au **20**.

**51**

Maintenant que l'équipe est constituée, il ne vous reste plus qu'à récupérer vos affaires sous la tente et à quitter le campement. Vous vous exécutez et rejoignez les autres à l'entrée de la caserne. Au-dessus de vous, le ciel est assez dégagé, malgré la présence de quelques nuages, ce qui vous laisse penser qu'il risque de pleuvoir pendant la traversée de la forêt. Toutefois, ce ne sont pas quelques gouttes qui vont vous arrêter !

Le caporal Milla est là, rejointe par le sergent Defta et Marcus. Le major Cappelli arrive peu après : il est plutôt âgé tout en étant athlétique. Vous constatez avec surprise qu'il est équipé d'un sabre. Peut-être est-ce une distinction due à son grade, peut-être aussi a-t-il tout simplement une meilleure solde que vous ! En tout cas votre nouveau supérieur prend la parole, sur un ton sérieux :

- Bien, pour les deux qui ne me connaissent pas je suis le major Cappelli. On m'a souvent confié des opérations de ce type, que je qualifierais de missions coup de poing. Nous avons un objectif, plutôt ardu mais tout à fait dans nos cordes à tous les cinq. Alors allons-y, le périple peut commencer !

Le major prend la tête du groupe et pénètre dans Golfio. Il traverse la cité comme une flèche, vous êtes presque obligé de courir pour tenir le rythme imposé ! Rapidement, la sortie est de la cité est en vue. C'est par cette dernière que vous accéderez à la Vieille forêt. Tandis que vous approchez du poste de garde marquant la fin de la ville et, aussi, faisant office de douane, vous sentez la tension monter en vous. Ce que vous vous apprêtez à faire ne sera pas aisé, c'est certain... Néanmoins, cette tentative vous donnera peut-être la possibilité, un jour, de ramener vos proches à la vie... Malgré votre appréhension, vous marchez donc d'un pas décidé vers la sortie de Golfio, qui est rapidement à votre niveau. Vous vous retournez pour poser un dernier regard sur cette citadelle avant de vous lancer dans ce qui risque d'être la période la plus périlleuse que vous ayez connue... Rendez-vous au **87**.

## 52

Cette formation très intense vous est profitable compte tenu de votre niveau de départ. L'efficacité du groupe semble d'ailleurs ravir le caporal, qui décide de vous laisser « quartier libre » pendant les cinq derniers jours. Vous allez pouvoir organiser la fin de votre formation comme bon vous semble, en choisissant une activité par jour parmi les suivantes :

- vous entraîner à l'aide des installations prévues à cet effet : cette activité vous coûte 5 points d'endurance et vous rapporte 1 point d'expérience
- vous entraîner avec un partenaire : cette activité vous coûte 10 points d'endurance et 5 points de magie et vous rapporte 2 points d'expérience
- vous entraîner avec le caporal Milla : cette activité vous coûte 10 points d'endurance et 10 points de magie et vous rapporte 3 points d'expérience

Durant ces cinq journées, vous avez droit à trois repas par jour à la cantine du camp. Cependant, deux de ces repas suffisent simplement à apaiser votre faim (ils ne vous font pas gagner d'endurance). Le troisième, en revanche, vous en procure 10 points. Vous pouvez gagner ces 10 points quotidiens avant ou après l'activité du jour. Vous pouvez également consommer des repas de votre réserve personnelle (chacun rapportant normalement 10 points).

Au sujet des points de magie, ils sont dépensés de façon très brève sans pouvoir les récupérer avant la fin de la journée (en utilisant des fioles par exemple) : vous ne pouvez choisir la troisième option que si vous disposez des dix points nécessaires au préalable. Enfin, si vous maîtrisez la compétence *Constitution*, vous pouvez exceptionnellement y faire appel cinq fois dans ce paragraphe : une fois par jour.

Par ailleurs, les nuits sont très courtes et ne vous permettent pas de récupérer...

Profitez de ces cinq journées comme bon vous semble (vous gagnerez donc entre 5 et 15 points d'expérience, voire 20 si vous maîtrisez la compétence *Expérience*). Une fois l'entraînement terminé, en plus de l'expérience gagnée ci-dessus, l'ensemble de la formation dispensée par le caporal vous permet sans aucune dépense supplémentaire d'augmenter votre magie maximale de cinq (augmentez les totaux *Magie* et *MMax* de cinq points chacun). De plus, inscrivez le symbole « \* » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*.

À présent, votre groupe est prêt à se rendre sur le terrain. Votre supérieure en fait part au sergent Defta qui reprend les choses en main. Il réunit la douzaine d'élèves soldats arrivés le même jour et s'apprête à vous confier votre première mission. Si vous avez répondu « 4a » au questionnaire d'entrée, allez au **15**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **196**.

## 53

Satisfaits, les deux voleurs s'éloignent avec leur butin. Pour avoir évité la confrontation, *vous gagnez deux points d'expérience*. Vous allez jusqu'à votre sac, afin de constater



l'étendue des dégâts. Les gredins vous ont dérobé tous vos repas, votre vin si vous en avez, ainsi que vos éventuels vases ou assiettes. De plus, ils ont pris tout votre or.

À présent, vous regardez rapidement autour de vous, inquiet et totalement réveillé. Il n'y a visiblement plus de danger, néanmoins vous ne parviendrez pas à retrouver le sommeil. Vous attendez donc sur vos gardes les premières lueurs de l'aube : rendez-vous au **209**.

#### 54

Vous avancez le plus silencieusement possible vers l'homme penché. Lorsque vous êtes tout près, vous vous jetez sur lui et le plaquez violemment au sol. Bien que ce n'était pas votre intention, sa tête heurte une grosse racine et il s'évanouit. Vous pouvez alors, si vous le souhaitez, dérober les éléments que cette personne a sur elle, à savoir une dague (*une main, TJ, bonus de dextérité=0, puissance=1*) et une fiole de dextérité. De plus, pour avoir fait preuve de prudence et d'audace, *vous gagnez un point d'expérience*. Ensuite, vous pouvez prendre la fuite vers le nord (rendez-vous au **129**) ou examiner l'arbre auquel s'intéressait votre victime (allez au **169**).

#### 55

Vous fouillez aussi vite que possible les corps qui jonchent le sol de cette clairière. Cette recherche est très pénible car les nombreuses dépouilles dégagent une atmosphère nauséabonde qui vous donne mal au cœur : *vous perdez deux points d'endurance*. Après quelques instants, vous avez terminé et avez réuni les éléments suivants : 16 pièces d'or, un foulard et une fiole d'éther. Conservez ce que vous souhaitez puis reprenez votre route : vous vous dirigez vers le nord-est, en vous rendant au **236**.

#### 56

Deftha revient à lui et évalue la situation en un clin d'œil : la horde d'hommes lézards arrive sur vous ! Votre intervention va lui permettre d'épauler Milla, ce qui constitue un gain de temps précieux dans cette situation périlleuse : dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*, inscrivez un « + » par tranche de 3 points de magie dépensés. De plus, *vous gagnez un point d'expérience*.

Tout en se précipitant vers Milla, toujours en péril face à plusieurs adversaires, le sergent vous ordonne de foncer dans la tour : rendez-vous au **227**.

#### 57

Vous vous dirigez vers le nord et marchez plusieurs heures le long d'un chemin couvert de mauvaises herbes. Vous parvenez alors à une nouvelle clairière, très ensoleillée. Celle-ci est superbement fleurie et paraît être le lieu idéal pour faire une pause. Vous vous asseyez tranquillement dans l'herbe. Le silence qui règne ici est très reposant et ne vous motive pas vraiment à poursuivre... C'est pourtant ce qu'il faudra faire après votre halte ! Restez ici aussi longtemps que voulu, puis levez-vous et reprenez la route de la Tour sans fin : sur les trois chemins qui partent de la clairière, celui d'où vous venez, un vers l'ouest et un vers l'est, seul le dernier se rapproche de la direction que vous suivez depuis votre entrée dans la Vieille forêt. C'est donc en direction de l'est que vous reprenez votre marche, rendez-vous au **191**.

#### 58

Votre interlocutrice consulte un carnet après que vous ayez nommé votre patron :

- Brajir, Brajir... Mmm, ça me dit quelque chose... Ah oui, le voilà ! Il est au troisième étage, chambre 35. L'escalier est juste là.

Vous remerciez la jeune femme et empruntez l'escalier. Une fois au troisième étage, vous trouvez rapidement la chambre et pénétrez dans celle-ci. À l'intérieur, Fancil Brajir est allongé sur un lit, éveillé. Il porte quelques bandages mais ne semble pas gravement blessé. Quand il vous voit, il a dans un premier temps un sursaut de panique, puis se calme en vous reconnaissant :

- Ah c'est vous, c'est vous... Asseyez-vous donc... Moi qui croyais être le seul survivant, je suis bien content de vous voir ! Vous savez, ici, ils disent qu'ils me gardent en observation, en réalité ils me prennent pour un dingue, je suis même sûr qu'ils me croient dangereux !

En repensant à vos conditions de travail à la scierie et avec un certain amusement, vous vous dites qu'ils n'ont peut-être pas tort... Votre interlocuteur reprend :

- Alors vous vous en êtes sorti... Je n'ai rien compris de ce qui nous arrivait, j'étais en train de ramasser des champignons dans la forêt quand j'ai entendu des bruits fracassants. Je me suis approché de la lisière et j'ai vu des boules de feu tomber du ciel et ravager des maisons, j'avais beau être assez loin j'en ai senti la chaleur... C'était atroce... J'ai pris la fuite immédiatement... Et vous, comment l'avez-vous vécu ?

Vous prenez votre souffle pour relater à Fancil vos péripéties. Vous pouvez tout lui raconter en vous rendant au **108** ou bien lui concocter une version allégée en éludant le fait que ce sont des créatures au service de Tripidia qui ont attaqué Chima, afin de préserver un peu ce vieux monsieur, allez dans ce cas au **147**.

## 59

Vous vous allongez dans l'herbe, un vent assez important vous fouettant le visage et sifflant dans vos oreilles. La nuit s'annonce fraîche ! Il est tentant de faire un feu mais, avec ce vent, c'est trop risqué : si vous vous endormez, il se propagera certainement et embrasera la forêt toute entière... Si vous avez une écharpe dans votre sac à dos, vous pouvez l'utiliser pour vous réchauffer un peu en allant au **10**. Autrement, il ne vous reste plus qu'à tenter de trouver le sommeil malgré le froid, rendez-vous alors au **91**.

## 60

Vous pénétrez dans l'unique bar du village. Si vous êtes déjà venu ici, rendez-vous au **204**. Autrement, lisez ce qui suit.

À l'intérieur, vous apercevez vos deux meilleurs amis, Camilla et Fargo, assis à une table. Lorsqu'ils vous voient, ils vous sourient et vous font de grands signes de mains. Les deux autres tables que compte la petite salle sont occupées. Au bar sont accoudés quelques clients, face à un serveur aussi large que grand. Que voulez-vous faire ? Si vous souhaitez rejoindre vos amis, allez au **130**. Si vous préférez vous asseoir au bar, rendez-vous au **27**. Enfin, vous pouvez quitter immédiatement ce lieu pour aller faire un tour au marché (allez au **20**) ou tout simplement rentrer chez vous (rendez-vous au **228**).

## 61

Les cavaliers ralentissent nettement lorsqu'ils vous voient et, à mesure qu'ils s'approchent de vous au trot, vous les distinguez mieux et reconnaissez la tenue réglementaire des soldats de votre royaume : cabasset, cuir matelassé, glaive comportant la lettre « M » gravée sur le pommeau. Votre ami Fargo porte lui aussi le même genre d'accoutrement. Enfin, portait... Les cinq chevaliers arrivent à votre niveau et vous dévisagent, complètement arrêtés à présent. L'un d'eux vous demande avec excitation :

- Vous venez de Chima ?

Sans attendre votre réponse, un autre soldat enchaîne :

- Un homme un peu fou est arrivé dans la nuit au poste de garde, épuisé. Il dit que Chima est attaqué par des boules de feu qui tombent du ciel.

En entendant ces informations, vous sentez votre cœur faire un bond dans votre poitrine. Il y a un autre survivant ! Qui cela peut-il être ? Peut-être le connaissez-vous ?

- Alors, vous venez de Chima ? reprend le premier cavalier, intrigué par votre silence.

Vous acquiescez, l'air sombre, ce qui cause chez les soldats un échange de regards qui en dit long sur leur surprise. Le deuxième cavalier reprend la parole, essayant de parler avec calme mais n'y parvenant pas :

- Je me nomme Vince, je suis le sergent à la tête de cette unité. Le seigneur de Golfio est inquiet et nous envoie à Chima pour vérifier que tout va bien... Il se trouve qu'en plus de ce bonhomme un peu fou, le convoyeur de courrier ne s'est pas présenté ce matin avec les expéditions de Chima... Vous... Vous avez noté quelque chose d'inhabituel avant de venir ici ?

Quelque chose d'inhabituel ? Et bien en dehors d'une attaque d'hommes lézards et, apparemment, d'une créature géante qui semble projeter des boules de feu sur tout ce qui bouge, rien d'inhabituel, non. Bon sang mais il faut réagir au plus vite ! Il n'y a pas plus d'hommes envoyés là-bas ?

Pour répondre à la question de vos interlocuteurs, vous leur racontez tout ce que vous savez, en choisissant mieux vos mots que ci-dessus, et leur réaction est à la hauteur de vos espérances :

- Par le bouclier d'Aaron, c'est dingue ! Barrow, accompagnez cette personne jusqu'au poste de garde et annoncez tout ce qu'elle nous a dit à Cappelli. Nous quatre, nous allons à Chima, apparemment sans danger à présent. Allez, vite, et dites bien à Cappelli que c'est une déclaration de guerre ! Tout le royaume doit être en alerte et tenir ses troupes prêtes ! En avant !

Le sergent Vince part au galop avec trois de ses hommes, vous laissant seul avec le dénommé Barrow. Ce dernier vous invite à monter avec lui sur son cheval et, tandis que vous partez tous deux vers Golfio, vous continuez à penser au sceptre et à son pouvoir magique...

Golfio est rapidement en vue : cette cité fortifiée est bordée par quelques bourgs modestes et un camp militaire, l'ensemble s'étendant sur une surface impressionnante. Le trajet pour vous y rendre est très bref et vous avez le temps, pendant ce cheminement, de poser une question à Barrow. Voulez-vous lui demander qui est l'autre survivant et où pouvez-vous le trouver ? Dans ce cas, allez au **48**. Souhaitez-vous lui demander ce qui, à son avis, va se passer maintenant ? Rendez-vous alors au **70**. Enfin, vous pouvez lui demander comment se rendre à la Tour sans fin. Dans ce cas, allez au **190**.

## 62

- Qu'est-ce que vous me voulez ? demandez-vous abruptement à votre voisin.

Celui-ci paraît surpris et pose sa bière sur le comptoir. Il se tourne vers vous. Malgré son âge, sans doute la trentaine, il a les traits tirés et l'air usé. Il a une énorme balafre sur sa joue gauche. En guise de réponse, il vous adresse un large sourire, dévoilant en passant quelques trous dans sa dentition, et vous demande de sa voix grave :

- Permettez-vous que je vous offre un verre ?

Que voulez-vous lui répondre ? Si vous acceptez, rendez-vous au **124**. Si vous refusez, vous pouvez rester là et commander quelque chose, allez dans ce cas au **261**, vous pouvez aussi choisir de quitter ce bar en vous rendant au **25**.

**63**

Vous trouvez sur les dépouilles des hommes lézards deux épées (*deux mains, T, bonus de dextérité=5, puissance=5*), dont vous pouvez vous emparer (inscrivez-les dans les rubriques *État Actuel* et/ou *Équipement* de votre feuille d'aventure). Vous gagnez également trois points d'expérience.

D'après ce que vous avez entendu avant la lutte, il y a plusieurs groupes de lézards dans les environs. Le plus sûr est de retourner au village et d'avertir tout le monde du danger qui le menace. Vous poursuivez donc votre route en direction de Chima : rendez-vous au **39**.

**64**

Contrairement à d'habitude, le stand du marchand d'armes remporte un franc succès. Il y a foule autour du petit étalage et vous avez bien du mal à vous approcher des produits. Vous entendez quelqu'un s'exclamer, en sortant de la cohue avec un achat en mains (un poignard impressionnant) :

- J'espère que je n'aurai pas à m'en servir !

Visiblement, les rumeurs de disparitions de ces derniers temps sont responsables de ce succès improbable du marchand. Enfin, vous parvenez devant l'étalage, sur lequel il ne reste quasiment plus rien. Les dernières armes proposées sont les suivantes :

- dague (*une main, TJ, bonus de dextérité=0, puissance=1*) : 12 pièces d'or
- poignard (*une main, T, bonus de dextérité=1, puissance=1*) : 12 pièces d'or
- cabasset (*casque, défense=1*) : 12 pièces d'or

Réalisez toutes les emplettes que vous souhaitez, dans la mesure du possible cela va de soi, puis rendez-vous au **20**.

**65**

Les voleurs fuient si vite, au cœur de la nuit, que vous ne pouvez rien tenter pour les rattraper. Vous vous penchez sur votre sac, afin de constater l'étendue des dégâts. Les gredins n'ont eu le temps de vous dérober qu'un seul objet : tirez ce dernier au sort parmi vos possessions qui intéressaient les fuyards (des repas, du vin, des vases ou assiettes). Par chance, ils ne s'en sont pas pris à votre bourse, qui était sur vous. Pour les avoir fait fuir en vous jetant sur eux, vous gagnez deux points d'expérience.

À présent, vous regardez rapidement autour de vous, inquiet et totalement réveillé. Il n'y a visiblement plus de danger, néanmoins vous ne parviendrez pas à retrouver le sommeil. Vous attendez donc sur vos gardes les premières lueurs de l'aube : rendez-vous au **209**.

**66**

Vous vous jetez sur le côté et évitez sans problème l'animal, ce dernier vous frôle et poursuit sa course en longeant la forêt. Il passe loin de Sam et manque de peu Pietro, l'obligeant à se jeter derrière un fourré. Le sanglier continue à avancer à toute vitesse et, une fois qu'il est suffisamment loin, pénètre dans la forêt.

- On a dû l'effrayer et il a chargé, suppose Sam. Le principal, c'est que nous ne soyons pas blessés !

Vous reprenez votre marche vers le camp, encore tout excités par cet imprévu, partagés entre l'amusement et la frayeur.

Une fois de retour, vous avez une entrevue avec le sergent Defta pour faire le point sur cette première mission sur le terrain :

- Je suis content de voir que vous avez de bons réflexes, vous dit-il. L'un des groupes d'élèves soldats était posté en haut d'une tour de guet, ils vous ont vu et m'ont vanté vos prouesses en matière d'esquive ! Je suis très content de vous trois, vous êtes de bons éléments. Pour les indices, je ne m'attendais pas à ce que vous trouviez quelque chose

mais on ne sait jamais, il est bon d'être vigilant et de surveiller ce qui se passe autour de Golfio. Allez, vous avez bien mérité votre repas aujourd'hui. Bon appétit, soyez en forme demain car une nouvelle mission vous attend ! Bonsoir !

Bien que vous n'ayez pas trouvé d'indices, vous êtes plutôt fier du déroulement de cette journée. Vous profitez d'un bon repas à la cantine (*vous gagnez dix points d'endurance*) puis vous rejoignez votre lit, ensommeillé. Vous vous endormez paisiblement, vous demandant ce qui vous attend le lendemain. Rendez-vous au **116**.

### 67

Vous errez dans les rues de Golfio quelques instants. Des retardataires passent près de vous en courant à vive allure puis, un instant plus tard, les allées de la ville sont complètement désertes. Vous marchez encore un peu et passez devant une fenêtre restée ouverte. À l'intérieur, vous distinguez un joli vase vert posé sur un buffet. Ce logement est certainement vide et il peut être tentant de dérober ce bien. Si vous voulez entrer par cette fenêtre et voler cette précieuse décoration, rendez-vous au **38**. Si vous maîtrisez la compétence *Télékinésie* et que vous voulez l'utiliser pour dérober le vase, ce qui vous évitera d'entrer, allez au **157**. Si vous préférez continuer à marcher sans but précis, rendez-vous au **117**.

### 68

Vous vous allongez au pied d'un arbuste, tentant de trouver le sommeil. Si vous avez une écharpe dans votre sac à dos, vous pouvez l'utiliser pour vous réchauffer un peu, allez dans ce cas au **96**. Autrement, il ne vous reste plus qu'à essayer de dormir quelques heures malgré le froid, rendez-vous alors au **10**.

### 69

- Je vais te chercher à boire ! s'exclame Fargo en vous voyant acquiescer.

Il se lève et se dirige vers le bar.

- Tiens, pendant que j'y pense, regarde ce que j'ai trouvé ce matin, par terre ! vous dit Camilla tandis que Fargo revient, un verre à la main.

Camilla vous tend une paire de gants un peu usés, portant la mention « F.B. » imprimée dessus.

- Tu sauras mieux que moi trouver leur propriétaire ! vous dit-elle.

Vous lui souriez tout en rangeant les gants (inscrivez « gants » dans les rubriques *Équipement* ou *Objets Spéciaux* de votre *feuille d'aventure* ; dans le premier cas vous fourrez cet élément dans votre sac, dans le second vous les portez en permanence ; si vous ne voulez pas de cet objet, vous le jetez discrètement en sortant du bar). Fancil Brajir, dont les initiales figurent sur les gants, n'est autre que votre patron. Vous travaillez dans la scierie qu'il dirige, celle-ci étant située au sud du village ; il y a en effet un petit bois, à cet endroit, dont les arbres, aux troncs longs et massifs, sont particulièrement adaptés pour réaliser des habitations. La plupart des maisons du Masshys sont en effet en bois, avec généralement un toit de chaume. On commence à trouver quelques habitations en pierre dans les grandes villes, sans oublier le palais royal de Sudia et la grande enceinte qui entoure la capitale. Chaque ouvrier qui travaille pour Fancil reçoit à son arrivée une paire de gants identique à celle trouvée par Camilla. Après cela, c'en est terminé des cadeaux puisque, il faut bien le dire, même si votre travail se passe bien, la paye laisse à désirer.

Vous prenez le verre que vous tend Fargo en le remerciant. Camilla reprend alors la parole :

- Fargo commençait à me parler de sa formation militaire, ça a l'air éprouvant ! Hein, Fargo ?

- Oui, tout à fait. Je vais vous raconter tout ça mais d'abord, un peu de fraîcheur !

Il boit quelques gorgées de sa boisson, puis pose son verre et vous parle de ce qu'il fait à Golfio. Rendez-vous au **149**.

### 70

- Oh, je n'ai jamais connu la guerre, vous répond Barrow d'un ton mal assuré, les cheveux dans le vent, mais c'est ce qui va arriver à mon avis. J'imagine que tous les soldats du royaume vont se mobiliser et se coordonner avec les guerriers elfes. Peut-être même y aura t-il une alliance avec les nains ? On peut aussi penser que le roi va recruter tout ce qui sait se battre à travers le Masshys... Je ne devrais pas vous le dire mais j'ai très peur... Rrrr, c'est quand même dingue que cette sorcière soit restée introuvable pendant un siècle !

Tandis que vous méditez avec appréhension sur ces hypothèses probables, vous arrivez à l'entrée de Golfio. C'est là que se trouve le poste de garde, un bâtiment de pierre depuis lequel quelques soldats surveillent l'entrée de la cité. Barrow vous laisse ici, allant attacher sa monture dans un espace prévu à cet effet, pour ensuite s'engouffrer dans le bâtiment. Rendez-vous au **8**.

### 71

Dans l'un des massifs du parc, vous notez la présence d'un plant de Marfité, généralement appelée plante d'endurance. Bien sûr, il est interdit de cueillir quoi que ce soit ici. Vous regardez autour et ne voyez pas de surveillant. Seul un couple, assis plus loin sur un banc, est susceptible de vous voir. Si vous souhaitez prendre cette plante et la fourrer rapidement dans votre sac, allez au **4**. Si vous préférez être prudent et renoncer à cet élément, vous pouvez vous asseoir sur l'un des nombreux bancs disposés en bordure des allées, ce qui vous permettra de vous reposer un moment, rendez-vous alors au **103**. Enfin, vous pouvez choisir de quitter cet endroit, allez dans ce cas au **195**.

### 72

La jeune femme vous adresse un large sourire et vous demande qui vous désirez voir. Qui êtes-vous venu voir ici ? Prenez le nom de la personne à qui vous souhaitez rendre visite et faites-en correspondre chaque lettre à un nombre selon le code A=1, B=2, etc. Additionnez les nombres obtenus puis rendez-vous à ce résultat. Attention, vous n'avez droit qu'à un seul essai, après votre interlocutrice s'excuse de ne pas pouvoir vous aider et vous demande poliment de sortir : si la personne que vous nommez n'est pas ici, vous remerciez la jeune femme puis quittez cet établissement en allant au **25**.

### 73

Vous reprenez votre route le long de la Forêt des spectres et marchez sans interruption jusqu'en milieu de journée. Là, vous marquez une pause à l'ombre d'un arbre. Restez ici aussi longtemps que voulu, puis continuez à cheminer vers Golfio en vous rendant au **179**.

### 74

Vous interrompez votre interlocuteur et lui demandez ce qu'il y a dans la Tour sans fin. Il se fige, comme stupéfait par votre question. Crispé, il vous répond très vite et très fort, presque en criant, la voix tremblante :

- Qu'est-ce qu'il y a ? Ce que tout le monde connaît, bien sûr ! Des pièges mortels et des créatures en tout genre : des golems surtout, des monstres bizarres aussi, que je n'ai vu nulle part ailleurs. Notamment celui qui m'a mis dans cet état, une sorte de hérisson mais en plus grand, c'était atroce... J'ai toujours suivi les sigles rouges dans la tour et je suis

tombé sur lui. Je ne veux pas en parler, d'accord ? Je ne veux pas en parler, d'accord ?  
D'accord ?...

Il se calme peu à peu, visiblement affecté par votre question. Puis, lentement, il reprend la parole et poursuit son récit. Rendez-vous au **93**.

### **75**

Vous marchez en direction de la forme noire étendue sur le sol jusqu'à en être tout près. Il s'agit du corps d'un chien, à première vue endormi, pourtant... La bête ne respire pas et est complètement immobile. Cet animal est mort, ça ne fait aucun doute. Quelques traces de sang ont rougi l'herbe et sont disséminées sur le sol en direction de l'est. Elles sont particulièrement visibles à proximité de la dépouille, où l'herbe est un peu moins drue que sur le reste de la clairière. Ce qui est étrange, c'est que le cadavre ne comporte aucune blessure. Ce sang appartient certainement à quelqu'un d'autre. Quoi qu'il en soit, il faut vous remettre en marche, sachant que la voie qui part vers le nord semble plus large. Vous pouvez poursuivre votre route dans cette direction, rendez-vous alors au **57**. Vous pouvez aussi aller vers l'est, allez dans ce cas au **111**.

### **76**

Le repas que vous commandez peut être consommé sur place (vous gagnez dix points d'endurance, sans dépasser *EMax* évidemment) ou à emporter (inscrivez un « Repas » dans la rubrique *Équipement* de votre *feuille d'aventure* ; lorsque vous mangerez ce repas, dans un paragraphe de repos, il vous fera gagner dix points d'endurance). Vous donnez au serveur les quatre pièces d'or qu'il réclame (enlevez-les de la rubrique *Or*) et il vous apporte votre repas. Vous pouvez en acheter autant que voulu en fonction de vos ressources. Vous pouvez aussi, bien sûr, faire appel à la compétence *Marchandage* si toutefois vous la maîtrisez. Vous quittez ensuite l'établissement pour vous rendre sur la place du marché (rendez-vous au **20**) ou pour rentrer chez vous (allez au **228**).

### **77**

Vous dormez en deux temps, en raison de votre tour de garde, qui débute juste après Milla. En vous réveillant, celle-ci vous rassure :

- On est loin du sentier, plutôt bien dissimulés, il n'y a pas de raison qu'on soit dérangés.  
Bon courage.

Effectivement, la nuit est calme. Plus tard, vous permutez avec le suivant puis vous vous rendormez près du feu. Vous vous réveillez au matin sans avoir été dérangé. *Vous gagnez 10 points d'endurance, 10 points de magie et 2 points de dextérité*. Cependant, sachez qu'au réveil, vous devez consommer un repas qui ne vous procure pas, exceptionnellement, les points d'endurance habituels (il suffit juste à apaiser votre faim) ; si vous ne vous alimentez pas, vous perdez 5 points d'endurance. Vous pouvez ensuite consommer des repas supplémentaires en respectant les règles habituelles.

À présent, il est temps de vous remettre en route. Vous rassemblez vos affaires, constatant que le ciel s'est couvert dangereusement pendant la nuit. Le major Cappelli ouvre la marche, empruntant à vive allure le chemin qui part vers l'est : rendez-vous au **215**.

### **78**

Vous vous concentrez et faites léviter le plus d'objets possible parmi ceux en possession du voleur en fuite. Il tient fermement son glaive, qui reste en place, en revanche il laisse échapper sa dague ainsi que sa bourse, qui dépassait d'une poche. Ces éléments s'envolent et se dirigent dans votre direction. Le brigand s'arrête et se tourne, surpris. Il vous fixe d'un regard hébété pendant une fraction de seconde, puis reprend sa course effrénée. Vous

amenez à vous les objets en lévitation et constatez que le fuyard est trop loin pour être rattrapé. *Vous gagnez 1 point d'expérience.*

Tandis que vous saisissez la dague et la bourse, le major Cappelli s'approche et s'en empare, visiblement étonné :

- En voilà une surprise ! vous lance-t-il. Alors là, on n'avait pas soupçonné un tel atout chez vous ! Bon réflexe, en tout cas. Bien, voyons comment se porte votre camarade...

Derrière vous, Marcus se relève avec l'aide du sergent Defta. Il est légèrement blessé au bras mais cette entaille ne l'empêchera pas de poursuivre. Lorsque le major les rejoint, votre camarade adopte une expression honteuse et se confond en excuses :

- Oh désolé chef, je sais que j'ai pas été à la hauteur mais...

- Mais enfin qu'est-ce que vous racontez ? coupe le major. Vous vous doutez bien que si on vous a pris dans le groupe, ce n'est pas pour votre dextérité avec une arme !

En entendant ces mots, Marcus semble se ressaisir. De votre côté, cette phrase vous donne à réfléchir : qu'est-ce que votre compagnon sait donc faire qui pourrait être aussi utile dans la tour ?

- Bon, reprend le major, avant de continuer, je pense qu'une fouille s'impose. Vous avez cinq minutes pour ramasser tout ce qui vous paraît intéressant sur ces corps ! Ensuite, nous partagerons !

Obéissant à votre supérieur, vous inspectez les dépouilles, avec Marcus et le caporal Milla. Cette opération vous fait frissonner de dégoût : *vous perdez 1 point d'endurance.* À l'écart, le sergent Defta et le major consultent une carte tout en faisant des gestes directionnels. Après quelques instants, ils reviennent dans le groupe pour la répartition des trouvailles :

- Bon, déclame Cappelli, normalement tout ça devrait revenir au Masshys... Mais vu la nature de la mission, je pense que personne ne nous en voudra si on fait une petite entorse au règlement.

Là-dessus, il se lance dans le partage de l'armement des brigands. Avec surprise, vous réalisez que cette répartition est plutôt équitable. *Vous recevez 5 pièces d'or* (7 si vous maîtrisez *Marchandage*). De plus, vous pouvez prendre jusqu'à 4 objets (5 si *Marchandage*) parmi les suivants (les armes notées au pluriel sont disponibles en plusieurs exemplaires) :

- deux fioles de dextérité
- une dague (*une main, TJ, bonus de dextérité=0, puissance=1*)
- deux poignards (*une main, T, bonus de dextérité=1, puissance=1*)
- une rapière (*une main, P, bonus de dextérité=1, puissance=3*)
- un glaive (*une main, T, bonus de dextérité=2, puissance=2*)
- un cabasset (*casque, défense=1*)
- un cuir matelassé (*armure, défense=1*)
- un bouclier en bois (*bouclier, défense=1*)
- trois repas
- dix foulards
- une corde

En toute logique, un foulard ou une corde occupent chacun un emplacement dans la rubrique *Équipement*. Faites votre choix, puis poursuivez votre route en allant au **230**.

## 79

Vous vous précipitez sur la cloche et l'actionnez frénétiquement, certain de bien faire. En vous voyant agir, Marcus paraît dubitatif. Il vous demande en criant, pour couvrir les tintements, ce qui se passe, puis regarde à nouveau au loin, anxieux. Vous cessez de sonner l'alarme et entendez, de part et d'autre de vous, les autres tours répercuter votre alerte. Vous rejoignez Marcus et lui indiquez l'endroit à regarder : le lézard a disparu mais le soldat est



toujours là, visiblement sonné. Il est rejoint par deux autres militaires. Marcus vous regarde alors, partagé entre une expression de terreur et un début de fou rire :

- Dis-donc, t'aurais pas des problèmes de vue ? Bon, c'est sûr qu'il était loin mais ce n'était pas un homme lézard ! C'était un sanglier en train de charger ! T'as pas remarqué ? Il était à quatre pattes ! Aïe aïe aë, qu'est-ce qu'il va nous engueuler, le chef ! Je te laisserai lui expliquer, d'ac ?

Plutôt honteux d'avoir réagi aussi précipitamment, vous réalisez l'ampleur des conséquences de votre méprise : tous les soldats du campement vont être sur le qui-vive, prêts à se battre ! Vous descendez de votre perchoir, dans le but de corriger votre erreur, mais n'avez pas le temps de le faire : le sergent Defta arrive au même instant au bas de la tour, le visage figé dans une expression sévère :

- Alors c'est vous ! Moi qui vous estimais beaucoup ! Vous savez j'en ai vu des phénomènes, pendant toutes ces années, mais là quand même, une fausse alerte, c'est fort ! Je n'ai malheureusement pas le temps de vous crier dessus car j'ai un rendez-vous avec le seigneur de Golfio, voulez-vous que je lui touche deux mots sur vous ? Bon allez, retournez au camp et pas de dîner pour vous trois. Je vous veux au rapport demain matin, avec les autres, pour une nouvelle mission. Bonsoir !

Votre supérieur s'éloigne, vous laissant là. Vous retournez alors au camp... Heureusement, Marcus et Chaquor semblent prendre à la rigolade votre maladresse. Vous vous endormez donc à moitié rassuré, vous disant que vous ferez mieux la prochaine fois. Rendez-vous au **171**.

## 80

Avec horreur, vous entendez le voleur qui vient de dérober votre or lancer à son compère :

- Dis-donc, elle est mignonne ! On pourrait peut-être en profiter ?

Vous n'attendez pas la suite pour réagir : vous vous levez d'un bond, surprenant au passage le monstre qui vient de parler d'un violent coup bien placé. Affrontez votre adversaire en considérant que le combat débute par un assaut automatiquement gagné. N'oubliez pas que vous n'avez pas accès à la rubrique *Équipement* :

VOLEUR : Précision = 2 dés + 5    Dégâts = 6  
 Endurance = 9                    Faiblesse = T

L'autre voleur, en retrait, s'enfuit dès le début du combat, abandonnant son camarade. Si vous venez à bout de cet adversaire, *vous gagnez un point d'expérience* et trouvez sur lui 4 pièces d'or ainsi qu'une dague (*une main, TJ, bonus de dextérité=0, puissance=1*). Ensuite, vous examinez le contenu de votre sac, afin de constater l'étendue des dégâts. Le fuyard n'a eu le temps de dérober qu'un seul objet : tirez ce dernier au sort parmi vos possessions qui intéressaient ce gremlin (des repas, du vin, des vases ou assiettes).

À présent, vous regardez rapidement autour de vous, inquiète et totalement réveillée. Il n'y a visiblement plus de danger, néanmoins vous ne parviendrez pas à retrouver le sommeil. Vous attendez donc sur vos gardes les premières lueurs de l'aube : rendez-vous au **209**.

## 81

Vous vous précipitez dans les fourrés qui bordent la forêt. Les cinq cavaliers passent à proximité, au galop, sans vous voir. De votre côté, vous avez le temps de distinguer clairement l'uniforme des soldats du Masshys : cuir matelassé, cabasset et glaive portant un « M » gravé sur le pommeau.

Les chevaliers s'éloignent et vous pouvez quitter votre cachette pour poursuivre votre route vers Golfio. Vous cheminez ainsi plus d'une heure, jusqu'à ce que la grande cité soit en

vue : cette ville fortifiée est bordée par quelques bourgs modestes et un camp militaire, l'ensemble s'étendant sur une surface impressionnante. Vous traversez assez vite ces quelques habitations éparses et, enfin, vous parvenez au pied de la citadelle. Rendez-vous au **8**.

### 82

Vous remerciez le soldat tout en prenant la feuille qu'il vous propose et la consultez rapidement. Le document s'intitule « Forces armées du Masshys : conseils succincts de base », il comporte une liste de techniques de combat, avec des illustrations indiquant certaines postures à adopter selon l'armement utilisé. Visiblement, les dirigeants de la ville souhaitent préparer la population au pire...

Tandis que la foule retrouve peu à peu son calme, vous parcourez intégralement ce tract très intéressant, *ce qui vous fait gagner trois points d'expérience*. Vous jetez ensuite le papier dans la poubelle la plus proche. Lorsque vous regardez à nouveau en direction de l'estrade, c'est pour y voir le seigneur de Golfio reprendre la parole : rendez-vous au **199**.

### 83

Le marchand de fioles et potions est un peu plus fourni que son feu collègue de Chima, il vous propose :

- fiole d'endurance (*endurance=endurance actuelle+10*) : 12 pièces d'or
- fiole de magie (*magie=magie actuelle+10*) : 12 pièces d'or
- fiole de dextérité (*dextérité=dextérité actuelle+2*) : 12 pièces d'or
- fiole d'éther : 4 pièces d'or
- potion d'endurance (*endurance=endurance actuelle+20*) : 16 pièces d'or
- potion d'éther : 8 pièces d'or

Achetez ce que vous voulez parmi ces produits, puis allez dans un autre endroit en vous rendant au **25**.

### 84

Estimant sans doute, d'après votre aspect, que vous êtes trop fort pour lui, l'homme lézard fait volte-face et s'enfuit en direction de l'est. Il boite fortement à cause de sa blessure mais est tout de même plutôt véloce. Même si vous maîtrisez la compétence *Agilité*, le monstre est bien plus rapide que vous et s'enfuit sans mal. Votre niveau d'endurance l'a impressionné et vous a évité de combattre : *vous gagnez deux points d'expérience* pour ne pas avoir négligé votre santé.

Après qu'il ait disparu au loin, vous sentez l'angoisse vous gagner : il y a peut-être quelques-uns de ces monstres dans le coin ! Inquiet, vous renoncez à votre idée de départ et préférez continuer un peu, mettant de la distance entre cette zone et vous. Tout en quittant la clairière, vous vous demandez ce que faisait cette créature ici et, surtout, si elle était seule... Si vous souhaitez vous diriger vers le nord, empruntant ainsi une voie assez exigüe, allez au **107**. Si vous préférez marcher vers l'est, où le chemin est plus large, rendez-vous au **218**.

### 85

Vous vous éloignez de Chima en jetant de fréquents coups d'œil derrière. Avec un gros pincement au cœur, vous réalisez que vous ne reverrez plus jamais vos proches... Tous ont péri, vous êtes seul, sans abri, en grand danger : qui sait où sont allés les lézards après ce carnage ? Alors que vous sentez votre moral diminuer à mesure que vous avancez, vous regardez une dernière fois le village et remarquez un détail qui vous avait échappé jusque là. À la sortie de Chima, vous distinguez un bâtiment complètement ravagé, dans un tel état de désolation que le feu ne peut pas en être la seule cause. Au pied de cette ruine, malgré la

distance, vous apercevez avec surprise une énorme trace dans le sol, un renforcement qui ressemble à s'y méprendre à... Une empreinte ? Ça en a tout l'air, on dirait la marque d'une patte géante. La taille de cette empreinte est impressionnante : vous pourriez vous allonger dedans sans dépasser !

Intrigué par cette découverte, vous continuez à longer la Forêt des spectres vers l'est, jusqu'à être suffisamment loin du village pour ne plus ressentir la chaleur oppressante qui s'en échappe. Là, vous vous asseyez au pied d'un arbre, Chima toujours en vue. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, rendez-vous au **47**. Sinon, allez au **99**.

### **86**

Vous empruntez le chemin qui va vers le nord et marchez le long de ce sentier, particulièrement fleuri, pendant plus d'une heure. Vous parvenez alors à une nouvelle clairière, dont la seule autre issue est une voie herbagée orientée vers l'est. Avant de vous y engager, vous pouvez rester un peu et profiter des quelques arbres fruitiers présents autour de vous pour glaner des provisions : *vous trouvez ici de quoi constituer jusqu'à trois repas*. Cueillez ce que vous voulez et laissez le reste, puis poursuivez votre route en vous rendant au **197**.

### **87**

Vous quittez Golfio et empruntez l'unique sentier qui part de cette sortie et conduit à la Vieille forêt. Vous parvenez assez vite à un grand pont, tout en bois, qui enjambe le fleuve Geday, symbole physique de la frontière entre votre royaume et l'Islandi. Vous traversez ce cours d'eau : ça y est, pour la première fois de votre vie, vous quittez le Masshys !

Vous suivez le chemin encore un certain temps, à travers des plaines vallonnées, avant de voir les premiers arbres. Un peu plus tard, la végétation se fait plus dense et vous arrivez à la lisière de la forêt. Là, un grand panneau fléché est planté dans le sol et pointe vers le nord-est en indiquant : « Tour sans fin : 2j ; Kron : 4j ». Cet élément est probablement un vestige de l'époque où la forêt n'était pas encore réputée pour héberger une quantité impressionnante de hors-la-loi, époque où la Tour sans fin constituait une excursion divertissante. Désormais son accès est connu pour être mal fréquenté, sans oublier que vous ne vous y rendez pas pour admirer la bâtisse de l'extérieur. Avec une certaine appréhension, vous continuez votre route en suivant le sentier, qui zigzague dans les bois en direction du nord-est.

Plus tard, le chemin se sépare en deux : une piste continue vers le nord, une autre vers l'est. Il serait prudent de rester sur l'une de ces deux voies car les bois sont tellement touffus et étendus que vous risqueriez de vous perdre. Si vous portez un insigne, rendez-vous au **43**, autrement lisez ce qui suit.

Vous devez choisir une des deux options, en vous disant que vous essayerez de vous orienter dans une direction plus proche de votre objectif dès que l'occasion se présentera. Si vous voulez poursuivre en direction du nord allez au **104**, si vous préférez aller vers l'est rendez-vous au **155**.

### **88**

Vous vous accoudez au comptoir et profitez de cet instant de répit après les douloureux moments que vous venez de traverser. Vous vous sentez paumé : dans cette ville, vous ne connaissez personne, vous n'avez nulle part où aller, où dormir, vous êtes définitivement seul. Toute votre vie vient de basculer en l'espace de quelques heures.

Sur votre gauche, un homme à la mine patibulaire vous regarde du coin de l'œil en sirotant une bière. Si vous êtes une femme, rendez-vous au **163**. Si vous êtes un homme, allez au **220**.

**89**

Les quelques dépouilles de lézards qui gisent dans le village semblent dépourvues d'armes et de tout objet utile. Vous fouillez néanmoins ces monstres, desquels s'échappent des odeurs nauséabondes qui vous font déglutir. *Vous perdez un point d'endurance*. Vous ne trouvez rien d'intéressant durant cette recherche, jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus qu'un corps en vue, un petit lézard trapu recroquevillé sur lui-même, à la sortie de Chima qui donne directement sur la Forêt des spectres.

Vous vous approchez de ce cadavre et, alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de lui, il se met à bouger ! Le monstre rampe lentement vers vous, un filet de sang coulant de sa gueule entrouverte. Il a le regard tombant et semble très affaibli. Soudain, dans un souffle guttural proche de l'agonie, il prend la parole :

- Vais te fairr souffrirr, rrrh, tu vas crrier...

Il continue à ramper vers vous, armé d'une dague et d'une baguette magique, cette dernière ne lui servant sans doute à rien vu son état proche de la mort. Bien qu'il s'agisse d'un homme lézard, vous sentez que vous avez de grandes chances de gagner un affrontement contre ce monstre. Que voulez-vous faire ? Si vous voulez vous battre, rendez-vous au **115**. Si vous préférez être prudent et vous enfuir, vous pouvez le faire et ceci, exceptionnellement, y compris si vous êtes en surcharge, compte tenu de l'état du monstre. Si vous fuyez, allez au **187**.

**90**

Fargo répond à cette question comme quelqu'un qui répète quelque chose pour la énième fois :

- Je n'en sais pas plus que vous deux, je sais juste que des soldats qui patrouillaient dans la forêt ont disparu. On raconte qu'il y a eu beaucoup d'enlèvements mais en réalité une seule patrouille est concernée, il s'agissait d'elfes qui ont été vus pour la dernière fois il y a deux mois, voilà, c'est tout. Des recherches ont été lancées, n'ont rien donné pour l'instant, pas d'elfe, pas de lézard ou de je ne sais quoi d'autre qui a disparu depuis cent ans, pas de trace de lutte ni d'enlèvement, par contre on tombe fréquemment sur des rumeurs un peu partout dans les trois royaumes, ça c'est une certitude.

- Bon et si nous passions au cadeau, c'est une bonne idée, non ? intervient Camilla.

Fargo répond « oui » et, à votre grande surprise, il se penche pour prendre quelque chose à ses pieds pendant que Camilla vous explique :

- C'est de la part de Fargo et moi.

Fargo vous tend un grand objet circulaire que vous identifiez tout de suite : il s'agit d'un bouclier en bois (*bouclier, défense=1* ; inscrivez « bouclier en bois » dans les cases *État Actuel* ou *Équipement* de votre *feuille d'aventure*).

- Joyeux anniversaire !!! s'exclament en cœur vos deux amis.

Vous les remerciez chaleureusement en vous disant que les rumeurs du moment semblent vraiment faire tourner la tête de tout le monde. Vous prenez ensuite congé et quittez le bar. Vous pouvez à présent faire un tour sur la place du marché (allez au **20**) ou bien rentrer chez vous (rendez-vous au **228**).

**91**

Bien que vous ne soyez pas dérangé, la nuit est très rude... Vous dormez vraiment mal et vous levez le lendemain avec des courbatures et un gros mal de dos. De plus, vous êtes enrhumé. Le froid a fait des ravages... *Vous perdez un point de dextérité et cinq points d'endurance* (si vous jouez avec la variante simplifiée, n'oubliez pas que les pertes en dextérité se reportent sur l'endurance). À présent, il ne vous reste plus qu'à rassembler vos affaires et à quitter cet endroit venteux : rendez-vous au **73**.

**92**

Bien que vous n'en ayez jamais vu, vous savez sans nul doute possible que les deux êtres qui se trouvent au pied de l'arbre sont des hommes lézards. Ces monstres, qui sont censés avoir disparu voilà un siècle, sont caractérisés par une grande force et une précision correcte. Jadis, ils servaient la sorcière Tripidia, qui les avait créés et avait doté certains d'entre eux de pouvoirs magiques. Ceux-là sont plutôt des guerriers d'après leur corpulence. Les hommes lézards, comme la plupart des monstres au service de Tripidia, sont capables de parler. Ces deux là le prouvent sous vos yeux :

- Tu vois, y a perrsonne.
- J'avais crru entendrr un crraquement... Peut-être un oiseau...
- Avons terrminé avec ce bois, rrejoignons les autrr.

Les deux monstres font volte face et se remettent en marche. Bien qu'il existe des créatures plus féroces encore, vous savez que vous ne pouvez pas faire le poids face à eux. Il serait donc sage d'attendre qu'ils se soient éloignés pour descendre. Si vous choisissez cette option, rendez-vous au **212**. Si vous préférez descendre de votre cachette et vous mesurer aux lézards avant qu'ils ne soient trop loin, allez au **30**.

**93**

- J'ai mis du temps à me remettre de l'épreuve de la tour, reprend votre voisin de comptoir, ça m'a détruit. Aujourd'hui je sais que je n'y remettrai pas les pieds, je me suis même fait à l'idée que je ne reverrai plus jamais ma femme. Seulement voilà, pendant ma tentative, j'ai perdu quelque chose dans la tour, quelque chose qui m'est très précieux. Il s'agit d'un dessin, un portrait de mon épouse que nous avons fait faire lors de nos premières vacances, à Tirac. Je l'avais emmené pour qu'elle soit toujours avec moi. Il était dans mon sac, élément que le monstre qui m'a mis en charpie m'a arraché, pendant ma fuite.

Votre interlocuteur s'arrête un instant pour boire quelques gorgées de sa bière. Vous l'imitiez et buvez un peu de votre boisson. Puis il poursuit :

- Tout ceci nous amène à vous, vous à qui j'ai une offre à faire. Si vous allez dans la tour et que vous me rapportez ce dessin, je vous donnerai une récompense de très grande valeur.

Vous vous apprêtez à répondre mais l'homme vous en empêche :

- Ne me dites rien, vous ferez comme vous le souhaitez, voyez-vous je sens du chagrin en vous et j'ai dans l'idée que, tôt ou tard, vous en viendrez à pénétrer dans la tour. Si cela arrive et si par chance vous mettez la main sur ce que je vous demande, vous me trouverez à cette adresse.

L'homme prend un morceau de papier dans une de ses poches et vous le tend : vous y découvrez son adresse et y apprenez qu'il se nomme Grayal. Ne sachant pas trop comment réagir, vous le remerciez pour le verre et glissez le papier dans l'une de vos poches. La boisson vous a fait du bien et *vous gagnez trois points d'endurance*. Ensuite, notez « Adresse de Grayal » dans la case *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*. Qui sait, peut-être qu'un jour vous serez amené à le revoir ?

Grayal vous salue et s'éloigne en claudiquant vers la sortie. Que souhaitez-vous faire? Il y a une serveuse qui passe juste devant vous, l'air affairé. Vous pouvez lui demander ce qu'on vous propose ici, allez dans ce cas au **223**. Vous pouvez aussi choisir de quitter l'établissement, rendez-vous alors au **25**.

94

Avec le sergent Defta, vous aidez Marcus à se relever. Il est légèrement blessé au bras mais cette entaille ne l'empêchera pas de poursuivre. Lorsque le major vous rejoint, votre camarade adopte une expression honteuse et se confond en excuses :

- Oh désolé chef, je sais que j'ai pas été à la hauteur mais...
- Mais enfin qu'est-ce que vous racontez ? coupe le major. Vous vous doutez bien que si on vous a pris dans le groupe, ce n'est pas pour votre dextérité avec une arme !

En entendant ces mots, Marcus semble se ressaisir. De votre côté, cette phrase vous donne à réfléchir : qu'est-ce que votre compagnon sait donc faire qui pourrait être aussi utile dans la tour ?

- Bon, reprend le major, avant de continuer, je pense qu'une fouille s'impose. Vous avez cinq minutes pour ramasser tout ce qui vous paraît intéressant sur ces corps ! Ensuite, nous partagerons !

Obéissant à votre supérieur, vous inspectez les dépouilles, avec Marcus et le caporal Milla. Cette opération vous fait frissonner de dégoût : *vous perdez un point d'endurance*. À l'écart, le sergent Defta et le major consultent une carte tout en faisant des gestes directionnels. Après quelques instants, ils reviennent dans le groupe pour la répartition des trouvailles :

- Bon, déclame Cappelli, normalement tout ça devrait revenir au Masshys... Mais vu la nature de la mission, je pense que personne ne nous en voudra si on fait une petite entorse au règlement.

Là-dessus, il se lance dans le partage de l'armement des brigands. Avec surprise, vous réalisez que cette répartition est plutôt équitable. *Vous recevez 2 pièces d'or* (3 si vous maîtrisez *Marchandage*). De plus, vous pouvez prendre jusqu'à 4 objets (5 si *Marchandage*) parmi les suivants (les armes notées au pluriel sont disponibles en plusieurs exemplaires) :

- deux fioles de dextérité
- deux poignards (*une main, T, bonus de dextérité=1, puissance=1*)
- une rapière (*une main, P, bonus de dextérité=1, puissance=3*)
- un glaive (*une main, T, bonus de dextérité=2, puissance=2*)
- un cabasset (*casque, défense=1*)
- un cuir matelassé (*armure, défense=1*)
- un bouclier en bois (*bouclier, défense=1*)
- trois repas
- dix foulards
- une corde

En toute logique, un foulard ou une corde occupent chacun un emplacement dans la rubrique *Équipement*. Faites votre choix, puis poursuivez votre route en allant au **230**.

95

Vous vous ruez sauvagement sur les gardes et les affrontez simultanément :

GARDE N°1 : Précision=2dés+6    Dégâts=10  
                   Endurance=20        Faiblesse=P

GARDE N°2 : Précision=2dés+6    Dégâts=10  
                   Endurance=15        Faiblesse=P

GARDE N°3 : Précision=2dés+5    Dégâts=12  
                   Endurance=25        Faiblesse=P

Si par chance vous venez à bout de vos adversaires, *vous gagnez trois points d'expérience* et avez deux possibilités. Vous pouvez vous enfuir aussi vite que possible, dans ce cas allez au **122**. Vous pouvez aussi choisir de fouiller les dépouilles des gardes, rendez-vous alors au **162**.

### 96

Vous n'êtes pas dérangé et la nuit se passe bien... Vous dormez quelques heures, sans vraiment ressentir le froid qui vous entoure. Vous vous levez le lendemain un peu reposé et en meilleure forme que la veille. *Vous gagnez deux points d'endurance*. À présent, il ne vous reste plus qu'à rassembler vos affaires et à quitter cet endroit venteux : rendez-vous au **73**.

### 97

Le sergent Deftha vous place dans un groupe de trois personnes et vous informe qu'il se chargera lui-même de vous entraîner. Le ton qu'il emploie en disant cela ne semble pas très chaleureux... C'est pourtant à lui que vous allez avoir affaire pendant les jours qui viennent !

Une fois les trois groupes constitués (les deux restants étant affectés à d'autres instructeurs), le sergent vous conduit dans un petit baraquement au cœur du camp : il s'agit de l'armurerie. Là, un soldat vous remet les éléments suivants : un insigne « élève soldat » à fixer bien en évidence sur votre poitrine (inscrivez « Insigne : élève soldat » dans la rubrique *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*), une fiole d'endurance, un cabasset (*casque, défense=1*), un cuir matelassé (*armure, défense=1*) et un glaive (*une main, T, bonus de dextérité=2, puissance=2*). Si certaines de ces armes vous encombrent, vous pouvez les refuser.

Après vous être équipé, vous quittez ce bâtiment pour débiter un entraînement qui va s'avérer très physique. Au centre du camp militaire se trouve une place parsemée d'installations destinées à se muscler et à travailler son endurance. On trouve même des structures en bois aux silhouettes humaines qui, visiblement, ont reçu de nombreux coups assenés par des armes de toutes sortes. C'est là que vous vous entraînez sous le commandement du sergent pendant plus d'une semaine. Comment votre corps va-t-il le supporter ? Consultez votre *feuille d'aventure* : si la somme de votre dextérité plus votre force est supérieure ou égale à neuf, rendez-vous au **125**. Dans le cas contraire ou si vous jouez avec la variante simplifiée, allez au **173**.

### 98

Le serveur vous propose plusieurs types de boissons au tarif unique de quatre pièces d'or. Si vous êtes en mesure de régler au moins une consommation, *dépensez quatre pièces d'or pour payer un verre à la voyante*, plus éventuellement quatre pièces si vous souhaitez en profiter pour boire quelque chose (dans ce cas, vous gagnez trois points d'endurance). Ensuite, rendez-vous au **144**. Si vous ne pouvez pas régler une telle somme, il ne vous reste plus qu'à quitter cet établissement, en allant au **25**.

### 99

Vous restez là un long moment, en regardant l'incendie s'éteindre dans Chima, réfléchissant à ce que vous allez faire maintenant. Le calme revient peu à peu, les hommes lézards doivent être loin à présent et tout danger semble écarté. Que faisaient-ils ici ? Jadis, ils étaient basés dans la Forêt endormie, depuis laquelle ils tentaient de s'étendre en s'en prenant aux elfes et aux nains. Ont-ils un repère dans la Forêt des spectres ? Venaient-ils de la Forêt endormie, ont-ils emprunté les bois qui joignent ces deux forêts ?

Il serait imprudent de s'aventurer dans la forêt, c'est une certitude. D'autre part, il vaut mieux ne pas rester là et rejoindre la ville la plus proche. Cette ville, c'est Golfio, une cité très étendue, grande comme dix Chima à ce qu'on dit. Vous n'y êtes encore jamais allé mais il ne fait aucun doute que vous y serez plus en sécurité qu'ici. Le meilleur moyen de vous y rendre est de longer les bois. C'est ce que vous décidez de faire ; vous vous levez et regardez Chima : les flammes sont quasiment toutes éteintes, cédant la place à des ruines carbonisées, dans un paysage noir et morbide. Que voulez-vous faire ? Vous pouvez quitter dès à présent les lieux et longer la forêt jusqu'à Golfio, rendez-vous alors au **7**. Vous pouvez aussi faire un dernier tour dans le village : peut-être qu'il y a des survivants, que vous n'avez pas vus jusqu'ici, peut-être que vous pourrez y trouver des objets intéressants, jusque là prisonniers des flammes ? Dans ce cas, allez au **127**.

### 100

Les monstres gisent à vos pieds : *vous gagnez un point d'expérience*. Vous avancez à présent jusqu'à Milla, qui vient d'invoquer successivement quatre golems. Ces derniers accaparent l'attention des autres lézards, ce qui vous permet de dépasser ce groupe sans dommage. Vous courez aussi vite que vous le permettent vos blessures, aux côtés du caporal. Lorsque vous atteignez la clairière, le spectacle qui s'offre à vos yeux vous immobilise de stupeur.

Devant vous, la tour trône au centre de cet espace dégagé : dans d'autres circonstances, vous auriez aimé vous attarder devant ce monument colossal... Non seulement la Tour sans fin est incroyablement large mais, en plus, sa légendaire hauteur donnerait le vertige à n'importe qui : au-dessus de votre tête, vous ne distinguez pas la cime, la tour s'élève bien au-delà des premiers nuages. De là où vous êtes, vous voyez une entrée juste en face. À proximité de cette dernière, un grand combat a lieu entre Cappelli et d'autres lézards. Ces monstres étaient forcément ici avant vous, ce qui n'est pas une coïncidence : ils attendaient votre venue... Au sol, vous distinguez le corps inerte du sergent Defa. Vous ne voyez pas Marcus mais entendez un cri de désespoir jaillir de la tour, accompagné d'un hurlement animal : il est visiblement parvenu à entrer mais devait être talonné par des lézards... Perplexe, vous réalisez que sans votre surcharge, vous auriez pu être là plus tôt pour aider vos camarades. Vous les avez mis en difficulté : inscrivez le symbole « - » dans la case *Notes de votre feuille d'aventure*.

- Allez, avec moi ! vous crie Milla d'une voix vacillante, avant de s'élancer en direction de la zone de combat.

Vous êtes bien conscient du danger mortel que présente cet affrontement. Votre attitude va être déterminante ! Si vous foncez vers la meute, qui est trop occupée pour vous avoir remarqué, vous pouvez charger un petit lézard trapu (rendez-vous au **19**) ou bien un monstre un peu plus grand (allez au **131**). Tout en courant, rien ne vous empêche de pratiquer une magie, ce qui vous privera cependant tout effet de surprise. Dans ce cas, choisissez un sort qui ne s'appliquera qu'à une personne (en raison de la proximité des combattants et des alliés), puis dépensez le(s) point(s) de magie en fonction. Déterminez aussi la cible de cette magie (il peut s'agir de vous, d'un allié entre Cappelli, Defa ou Milla, ou bien d'un lézard parmi les deux qui sont à votre portée). Ensuite, rendez-vous au **19** ou au **131** selon l'ennemi chargé. Enfin, si vous avez un arc, vous pouvez rester en retrait et décocher des flèches. Dans ce cas, vous pourrez sans doute tirer deux ou trois fois avant d'être rejoint par un assaillant. Si telle est votre stratégie, allez au **257**.



**101**

La voyante, en passant à côté de vous, regarde à vos pieds et s'arrête, stupéfaite : par terre se trouve votre sac à dos, duquel dépasse l'écharpe. La diseuse de bonne aventure, pourtant enveloppée de tout un tas de parures similaires, s'exclame :

- Quelle merveille ! Je ne sais pas où vous avez déniché un tel tissu mais c'est magnifique !

Bien que vous ne compreniez pas ce qu'elle trouve de spécial à votre écharpe, elle vous propose de l'échanger contre une fiole de magie. Vous pouvez accepter ou pas ce troc. Sachez que si vous maîtrisez la compétence *Marchandage*, vous en faites bon usage et votre interlocutrice ajoute deux pièces d'or à son offre initiale. Si par hasard vous avez plusieurs écharpes, la voyante n'est malheureusement intéressée que par une seule d'entre elles.

Après avoir salué la vieille dame, qui quitte à présent l'établissement, vous voyez une serveuse approcher et vous demander avec un large sourire ce que vous désirez commander. Elle vous propose un repas complet sur place ou à emporter pour huit pièces d'or ou une consommation pour quatre pièces d'or. Si vous désirez manger (et que vous êtes en mesure de régler l'addition), rendez-vous au **11**. Si vous préférez boire quelque chose, allez au **106**. Dans chacun de ces deux cas, la serveuse vous quitte et revient quelques instants plus tard avec votre commande. Si vous ne souhaitez ou ne pouvez rien prendre, il ne vous reste plus qu'à quitter cet établissement en vous rendant au **25**.

**102**

Vous reprenez votre marche et quittez cette clairière. Vous cheminez ainsi pendant un long moment sur ce chemin sinueux. Enfin, vous débouchez sur un nouvel espace dégagé. Depuis cet endroit, il y a quatre sentiers qui partent en direction des quatre points cardinaux. Sachant votre destination, seuls ceux allant vers le nord ou l'est peuvent convenir. Le premier paraît moins large que le second. Vous pouvez rester ici aussi longtemps que voulu, ensuite vous reprenez votre route en direction du nord (rendez-vous au **86**) ou de l'est (allez au **160**).

**103**

Vous vous asseyez un long moment, écoutant les oiseaux gazouiller autour de vous. La fraîcheur et le calme qui règnent ici vous apaisent. Toutefois cette tranquillité n'est reposante que momentanément... Vous savez qu'à présent, la guerre est imminente et, où que vous soyez, vous êtes en danger. Un peu démuné, vous réalisez que vos amis et votre famille vous manquent terriblement. La Tour sans fin trotte dans votre tête depuis votre arrivée à Golfio... Elle a beau être associée à la notion de risque, elle n'en demeure pas moins extrêmement attirante compte tenu de votre situation. Quoi qu'il en soit, il va falloir aller de l'avant, vous dites-vous, voilà pourquoi vous vous levez, décidé à agir du mieux que vous pouvez pour survivre à la période sombre qui s'annonce. Vous vous dirigez vers la sortie du parc, en vous rendant au **195**.

**104**

Vous marchez en direction du nord pendant plusieurs heures, avant de déboucher sur une grande clairière. Un seul autre chemin permet de poursuivre votre route, il serpente à travers une végétation plutôt dense en direction du nord. Plutôt que de marcher hors sentier, mieux vaut suivre cette voie en attendant de trouver un chemin plus orienté nord-est. Pour cette raison, vous vous apprêtez à poursuivre votre route. C'est alors que votre attention se porte sur un détail que vous n'aviez pas vu jusque là : un peu en bordure de la clairière, au pied d'un arbre massif aux racines noueuses, vous voyez le postérieur d'un individu penché en avant, à quatre pattes, visiblement très concentré sur ce qu'il fait puisqu'il ne vous a pas

remarqué. Vous ne distinguez pas bien ce qu'il fabrique dans cette position, peut-être coupe-t-il des racines ? En regardant plus attentivement, vous constatez que ses vêtements ont l'air usé, qu'il porte un bandana couvrant sa tête et, enfin, qu'une lame est posée juste à côté de lui, de même qu'un baluchon. Régulièrement, l'homme prend un élément dans le sac (vous êtes trop loin pour voir quoi) et semble « l'introduire » dans l'arbre.

Que souhaitez-vous faire ? Vous pouvez tenter de franchir la clairière discrètement, dans ce cas allez au **153**. Si vous préférez éviter cette personne sans courir le risque de traverser, vous pouvez rebrousser chemin et repartir vers le sud, avant de vous orienter vers l'est une fois la clairière précédente atteinte, rendez-vous alors au **13**. Vous pouvez aussi, si vous pensez que cet individu ne présente pas de risque pour vous, vous approcher et engager la conversation, allez au **34** pour cela. Enfin, si au contraire, vous le soupçonnez d'être louche, vous pouvez essayer de le prendre par surprise et de l'immobiliser au sol, rendez-vous alors au **54**.

### 105

Vous vous ruez sur le garde qui vous fait face et l'attaquez sauvagement. Cette initiative joue en votre faveur car, votre adversaire se trouvant devant la fenêtre, il bloque le passage à ses collègues. Vous affrontez donc les trois gardes qui se tiennent là un par un :

GARDE N°1 :	Précision=2dés+6	Dégâts=10
	Endurance=20	Faiblesse=P

GARDE N°2 :	Précision=2dés+6	Dégâts=10
	Endurance=15	Faiblesse=P

GARDE N°3 :	Précision=2dés+5	Dégâts=12
	Endurance=25	Faiblesse=P

Bien que vous affrontiez les soldats un par un, si vous pratiquez une magie dont l'effet s'applique à tous les adversaires, la totalité des gardes subiront le sort. Par contre, si vous pratiquez un sort qui cible quelqu'un en particulier, vous devez choisir le garde que vous êtes en train d'affronter. Si vous jouez avec la variante simplifiée, vous n'avez pas le temps de consommer des fioles ou potions entre les trois combats.

Si par chance vous venez à bout de vos adversaires, *vous gagnez trois points d'expérience* et avez deux possibilités. Vous pouvez vous enfuir aussi vite que possible, pour cela rendez-vous au **122**. Vous pouvez aussi choisir de fouiller les dépouilles des gardes, dans ce cas allez au **162**.

### 106

La serveuse vous donne votre boisson en échange des quatre pièces d'or demandées. Vous buvez tranquillement votre breuvage en réfléchissant aux possibilités qui s'offrent à vous désormais. Vous ne savez pas précisément où aller ni que faire mais, après ce que vous avez vécu, vous êtes de plus en plus décidé à lutter contre cet ennemi qui vient de bouleverser votre vie. Il vous reste à trouver par quel moyen vous allez pouvoir l'affronter à votre niveau. Il y a bien cette histoire de sceptre, qui vous tараude depuis la destruction de Chima, mais n'est-ce pas de la folie ?

Après cette halte, il est temps de repartir. *Cette consommation vous a fait gagner trois points d'endurance*. Perdu dans vos pensées, vous vous dirigez vers la sortie du bar, rendez-vous au **25**.

**107**

Vous vous dirigez vers le nord et marchez plus d'une heure le long d'un sentier envahi par des arbustes en tout genre. Puis, progressivement, le chemin suit un coude jusqu'à ce que vous vous dirigiez vers l'est. Vous marchez alors pendant une nouvelle heure avant de déboucher sur une clairière superbement fleurie, qui paraît être le lieu idéal pour faire une pause. Sur les trois chemins qui quittent l'endroit, celui d'où vous venez, un vers le sud et un autre, très tortueux, vers l'est, seul le dernier semble approprié. Malheureusement, si voyager de nuit serait faisable sur une allée assez large, il n'en est pas de même avec cette voie sinueuse. Vous vous asseyez donc dans l'herbe, sous un ciel désormais nocturne. Le silence qui règne ici est très reposant et ne vous motive pas vraiment à poursuivre... C'est pourtant ce qu'il faudra faire après cette nuit de halte. Vous allez en bordure de clairière et vous dissimulez dans les fourrés. Si vous portez un insigne, rendez-vous au **211**. Autrement, poursuivez votre lecture.

Si vous n'allumez pas de feu, vous devriez gagner en discrétion mais être plus vulnérable au froid. Pour savoir comment se déroule votre nuit, lancez un dé en ajoutant 2 au résultat si vous allumez un feu (pour ce faire, il vous faut disposer d'un briquet ou bien pratiquer le sortilège *Incendie* en dépensant un point de magie) :

- si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au **33**
- si vous totalisez 4 ou 5, allez au **200**
- si vous obtenez 6, 7 ou 8, rendez-vous au **235**

**108**

Vous relatez à Fancil tout ce qui vous est arrivé, en n'omettant pas de préciser que ce sont les hommes lézards qui sont responsables de cette attaque. Vous lui parlez aussi de l'empreinte à côté d'une maison en flammes. En entendant cela, il ne peut pas s'empêcher de réagir :

- Mais quelle bande de monstres ! Une... Une créature géante ! Alors ils sont de retour... C'est terrible... Le village... La scierie... Bon sang... Écoutez, j'ai un cousin qui habite à la sortie est de Golfio, s'il vous plaît dites-lui que je suis là et qu'il faut que nous quittions la ville au plus vite... Nous devons nous éloigner de la forêt... Il faut qu'il se prépare... Je passe le chercher dès que je sors... Tenez...

Sans vous laisser le temps de vous exprimer, il prend un morceau de papier sur lequel il griffonne l'adresse de son cousin et vous le fourre dans une poche. Notez « cousin de F. Brajir = numéro moins 10 » dans la case *Objets Spéciaux* de votre *feuille d'aventure*. Si à un moment donné vous vous trouvez à proximité de la sortie est de la ville, vous pourrez si vous le souhaitez chercher la demeure de cette personne en retirant dix au numéro de paragraphe où vous vous trouverez alors. Juste après vous avoir donné le papier, une infirmière fait irruption dans la pièce, s'approche du lit de Fancil et lui dit :

- Monsieur Brajir, notre magicien sera là dès demain, il pourra vous guérir instantanément. En attendant, il faut que je change vos pansements.

Le vieux Fancil hausse les épaules en vous regardant, puis vous dit :

- Peut-être que nous serons amenés à nous revoir un jour, qui sait ? En attendant, prenez ceci.

Il vous tend une montre gousset apparemment très usée mais qui fonctionne, vous pouvez l'attacher autour de votre cou si vous l'acceptez (case *Objets Spéciaux*). Il reprend la parole :

- Maintenant que nous sommes menacés de guerre, je n'ai que faire de compter le temps. Et puis comme je n'aurai plus d'horaires à vous faire respecter, faites-le vous-même !

Il éclate alors d'un grand rire qui résonne bruyamment. Vous le remerciez puis prenez congé. Après avoir quitté l'hôpital, vous revenez vers le centre de Golfio et choisissez une nouvelle destination. Rendez-vous au **25**.

### 109

- Je vois qu'il n'y a eu aucun souci aujourd'hui et c'est tant mieux ! vous dit le sergent Defta. Bravo à vous trois, vous êtes de bons éléments. Vous avez bien mérité votre repas aujourd'hui. Allez bon appétit, soyez en forme demain car une nouvelle mission vous attend ! Bonsoir !

Plutôt fier de vous, vous profitez d'un bon repas à la cantine (*vous gagnez dix points d'endurance*) puis vous rejoignez votre lit, endormi. Vous vous endormez paisiblement, vous demandant ce qui vous attend le lendemain. Rendez-vous au **116**.

### 110

Il est temps de passer à l'action ! Vous pouvez acheter des repas à emporter si vous le souhaitez, au prix de huit pièces d'or l'unité. Ensuite, bien décidé à lutter contre la menace qui vous a frappé directement, vous faites demi-tour et quittez ce bâtiment. Rendez-vous au **25**.

### 111

Vous vous dirigez vers l'est et marchez pendant plusieurs heures le long d'un chemin sinueux bordé par de vieux arbres nouveaux. Enfin, vous parvenez à une nouvelle clairière, assez petite. Le calme et le frais qui règnent ici en feraient un lieu tout indiqué pour faire une pause s'il n'y avait pas, en son centre, un homme lézard. Ce dernier, qui était en train de marcher vers le sud quand vous êtes arrivé, se retourne et se dirige vers vous à vive allure. Il est muni d'une baguette magique et a visiblement l'intention de vous affronter, sans vous laisser la moindre occasion de fuir. Il va falloir vous battre :

HOMME LÉZARD : Précision=2dés+4    Dégâts=5  
                          Endurance=22        Faiblesse=T

Attention, avant chaque assaut mais après que vous ayez réalisé, éventuellement, une action, le lézard réalise lui aussi une action. Pour connaître laquelle, lancez un dé à chaque fois et appliquez l'effet du chiffre obtenu :

- 1 : le lézard vous lance une boule de feu causant 15 points de dégâts, autrement dit vous perdez automatiquement des points d'endurance qui s'élèvent à 15 moins votre défense. De plus, la créature enchaîne avec une autre action : lancez à nouveau le dé.
- 2, 3, 4 ou 5 : le lézard ne fait aucune action
- 6 : le lézard consomme une fiole de dextérité et gagne deux points de précision (sachez que la précision maximale de la créature est de 2 dés plus 10 ; si le lézard atteint cette précision et que vous faites par la suite un nouveau 6 au dé, relancez)

Si vous venez à bout de votre adversaire, *vous gagnez trois points d'expérience* et trouvez sur lui une baguette magique (*une main, M, bonus de dextérité=0, puissance=0*) et une fiole de dextérité. Ensuite, il vous faut poursuivre votre route. Vous regardez rapidement autour de vous et constatez que sur les trois chemins qui partent de la clairière, celui d'où vous venez, un vers le sud et un vers le nord, seul le dernier se rapproche de la direction que vous suivez depuis votre entrée dans la Vieille forêt. C'est donc en direction du nord que vous reprenez votre marche : rendez-vous au **191**.

**112**

À peine avez-vous franchi le seuil du magasin d'objets divers et décoratifs qu'une grosse dame accourt vers vous. Elle est coiffée d'un immense chapeau et scintille de toutes parts à cause de la quantité impressionnante de bijoux dont elle est parée. Il s'agit de la tenancière de la boutique ; tout en vous prenant par le bras et en vous entraînant au centre des rayonnages, elle se lance dans une description emphatique des merveilles qu'elle propose. Vous réalisez bien vite que vous êtes au beau milieu d'un véritable bric-à-brac et devez faire attention où vous mettez les pieds pour ne rien casser. Vous repérez les objets suivants :

- écharpe : 8 pièces d'or
- briquet : 4 pièces d'or
- rouleau de parchemin vierge : 4 pièces d'or
- vin : 12 pièces d'or
- corde : 8 pièces d'or
- assiette : 12 pièces d'or

Achetez ce que vous voulez (n'oubliez pas que vous avez aussi la possibilité de vendre des éléments). Essayez de ne pas céder trop facilement aux assauts verbaux de votre interlocutrice, puis rendez-vous au **25**.

**113**

Estimant que les quelques heures de soleil qui vous séparent de la nuit méritent d'être utilisées pour avancer davantage, vous contournez l'arbre à l'aspect lugubre et traversez la clairière. *L'audace dont vous faites preuve vous permet de gagner deux points d'expérience.* À présent, vous devez continuer : vous pouvez vous diriger soit vers le nord, en empruntant un étroit chemin qui suit cette direction, soit vers l'est, par une voie plus large. Si vous optez pour la première option, allez au **107**. Si vous préférez aller vers l'est, rendez-vous au **242**.

**114**

Tandis que Cardi et Salvo passent la journée à charger la charrette de denrées collectées auprès des fermiers de Golfio, vous évoluez autour du véhicule en distribuant des tracts à tous les gens que vous croisez. Il arrive fréquemment, parmi la tranche la plus âgée de la population, de rencontrer quelqu'un qui ne sache pas lire. Dans ce cas, vous faites preuve de patience et expliquez le contenu du document. Au final, votre tâche est moins éprouvante que de charger la nourriture, néanmoins c'est agaçant car, même si certaines personnes prennent ce document en vous gratifiant d'un sourire, d'autres sont beaucoup moins polies... Il vous faut bien la journée pour faire le tour complet des bourgs voisins de Golfio. Le soir venu, vous êtes de retour au camp militaire, harassés. Vous déchargez le contenu du chariot et présentez à votre supérieur le résultat de votre sortie. Le sergent Deftha est content des provisions ramenées mais semble plus se soucier du nombre de prospectus distribués. Si vous maîtrisez la compétence *Marchandage* vous avez réussi, grâce à votre bagout, à en distribuer l'intégralité. Dans ce cas, allez au **26**. Sinon, il vous en reste malheureusement la moitié en main, rendez-vous alors au **146**.

**115**

Fou de rage à la vue de cet être ayant participé au massacre des villageois, vous vous jetez sur lui, bien décidé à lui ôter la vie :

HOMME LÉZARD : Précision=2dés+3 Dégâts=5  
Endurance=12 Faiblesse=T

Pendant cet affrontement, à chaque phase d'action qui précède un assaut, vous avez la possibilité de vous enfuir en vous rendant au **187**, cette fuite étant possible même si vous êtes en surcharge ; bien évidemment, en cas de fuite, vous ne pouvez pas ramasser les armes que vous avez éventuellement jetées sur votre adversaire...

Si vous venez à bout de votre ennemi, vous trouvez sur lui une dague (*une main, T, bonus de dextérité=0, puissance=1*) et une baguette magique (*une main, M, bonus de dextérité=0, puissance=0*). Vous gagnez aussi un point d'expérience. À présent, vous devez quitter Chima pour longer la forêt jusqu'à Golfio : allez au **7**.

### 116

Vous vous réveillez en pleine forme : vous gagnez dix points d'endurance, dix points de magie et deux points de dextérité.

Ce matin, le sergent Defta réunit ses douze élèves soldats et prend la parole. Il semble plus tendu qu'à l'accoutumée :

- Bonjour à vous tous, j'espère que vous avez bien dormi. Avant de vous parler de ce qui vous attend les jours qui viennent, je tiens à vous dire que je suis très content de vous. Pour cette raison, j'ai décidé de tous vous récompenser en vous faisant passer au grade de soldat. J'ajoute que je souhaite féliciter tout particulièrement certains et certaines pour l'ensemble de leur progrès et, plus spécifiquement, pour leur attitude lors de la mission d'hier. Ces personnes sont promues à l'échelon supérieur et atteignent donc le grade de soldat d'élite.

Votre supérieur s'approche successivement de tous vos camarades et leur remet un insigne en leur serrant la main : certains sont promus « soldat » et d'autres, plus rares, « soldat d'élite ». Lorsqu'il passe à votre niveau, il s'arrête et vous gratifie d'un sourire avant de vous donner deux galons d'un coup. Puis il poursuit sa distribution. Vous voilà maintenant soldat d'élite : inscrivez « Insigne : soldat d'élite » dans la rubrique *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*. De plus, inscrivez le symbole « \* » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*.

Après avoir terminé, le sergent regagne son emplacement initial et reprend son discours : rendez-vous au **22**.

### 117

Vous n'avez pas fait dix mètres que vous croisez un groupe de gardes. Ces derniers vous demandent expressément de vous rendre sur la place centrale. Ils patrouillent justement pour trouver tous les retardataires... Ne souhaitant pas froisser ces hommes qui ont l'air plutôt costaud, vous vous dirigez vers la place de Golfio. Pour avoir, en renonçant au vase vert, évité un combat périlleux, vous gagnez trois points d'expérience. Rendez-vous au **185**.

### 118

Vous vous éloignez de Marcus et Cappelli, sentant bien que la situation est désespérée. Vous foncez vers la montée d'escalier la plus à votre portée. Se faisant, vous notez la présence d'un sigle rouge gravé au-dessus de l'ouverture. Ce symbole représente un poing fermé. Sans vous attarder là-dessus, vous vous apprêtez à monter. À tout hasard, vous lancez un dernier regard vers votre camarade, comme pour le convaincre de vous suivre. Si vous maîtrisez la compétence *Marchandage*, votre appel se révèle persuasif puisque Marcus hésite subrepticement avant de vous emboîter le pas : rendez-vous au **219**. Sinon, c'est seul que vous vous engagez dans cette issue : allez au **251**.

**119**

Avant de poursuivre, vous restez un moment et passez au peigne fin le sol particulièrement fleuri de cette clairière. Cette recherche est fructueuse puisque vous trouvez de nombreuses racines de Crouzzy et quelques feuilles de Marfité, respectivement nommées par le commun des mortels plantes de magie (vous en trouvez deux) et plante d'endurance (vous en cueillez une) : inscrivez celle(s) qui vous intéresse(nt) dans la rubrique *Équipement* de votre *feuille d'aventure*. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à continuer vers l'est, en vous rendant au **102**.

**120**

Vous poussez les deux portes battantes qui délimitent l'entrée de l'établissement et pénétrez dans une immense salle carrée parsemée de multiples tables circulaires en bois. Un très long bar occupe un côté de la pièce, derrière celui-ci plusieurs serveurs s'affairent avec énergie. Au fond de la salle, sur une estrade, cinq personnes jouent de la musique tandis qu'une sixième chante à tue-tête des airs entraînants bien connus partout dans le Masshys. Les tables sont quasiment toutes occupées, il y a tellement de monde et de brouhaha que vous regrettez presque les grands espaces boisés de la scierie et les coups de gueules de votre patron, le vieux Brajir. Si vous êtes déjà venu ici, rendez-vous au **110**. Autrement, lisez ce qui suit.

Vous avancez un peu, cherchant du regard un emplacement libre. Vous repérez une table inoccupée en plein centre de la salle. Si vous souhaitez vous y asseoir, rendez-vous au **256**. Il y a aussi un bout de comptoir qui n'attend que vous, s'il vous inspire allez au **88**. Juste devant vous, il y a une table occupée par une vieille dame seule qui vous regarde avec insistance. Une boule de cristal est disposée devant elle. Visiblement, il s'agit d'une diseuse de bonne aventure. Si vous voulez vous asseoir avec elle, rendez-vous au **237**. Enfin, vous pouvez également choisir de quitter cet établissement, dans ce cas faites demi-tour et allez au **25**.

**121**

Vous montez au sommet de la tour de guet, accompagné de Marcus. Chaquor, quant à lui, surveille les abords de l'entrée.

La montée est assez longue mais, une fois en haut, vous ne regrettez pas d'être là : la vue est magnifique, vous avez accès non seulement au camp militaire, qui est décidément très grand, mais aussi aux bourgs alentours et, plus loin, à la lisière de la Vieille forêt. De l'autre côté, vous distinguez l'intégralité de Golfio avec en son centre, un peu en hauteur, le donjon abritant le seigneur de la ville.

Le sommet de la tour consiste en une petite cahute en bois, pourvue en son centre d'une grosse cloche à actionner en cas de danger. Si cela devait arriver, les deux tours les plus proches entendraient le signal et le feraient suivre tout le long de la palissade en bois qui entoure la ville. Le camp militaire, collé à la cité, serait immédiatement en état d'alerte.

Vous passez la journée ici, scrutant les alentours de Golfio. De temps en temps, un cavalier entre ou sort de la ville. Il y a aussi quelques voyageurs à pieds mais ils sont moins fréquents. Vous remarquez qu'il y a plus de départs que d'arrivées, ce que Marcus qualifie de « pas étonnant après le discours rassurant du vieux hibou ». En entendant ça, vous ne pouvez vous empêcher de penser à votre ami Fargo, dont l'humour était très proche de celui de Marcus. Fargo avait-il suivi le même parcours que vous ? Était-il monté au sommet de cette tour ?

Tandis que vous repensez à votre ami de longue date, vous apercevez au loin, en train de longer la forêt, une petite silhouette courbée avancer à vive allure, avec devant elle un homme en train de courir comme un dératé. En détaillant l'individu pourchassé, vous réalisez qu'il a le même accoutrement qu'un soldat du Masshys ! Visiblement, cette créature

est à la poursuite d'un de vos pairs... Que faites-vous ? Vous pouvez sonner la cloche d'alarme immédiatement, allez dans ce cas au **79**. Vous pouvez également attendre un instant et vous assurer qu'il s'agit bien d'un homme lézard, rendez-vous alors au **159**.

### 122

Vous sautez par la fenêtre et vous retrouvez dans la rue. Malheureusement, à une vingtaine de mètres, de nombreux gardes accourent en réponse au coup de sifflet d'un des soldats que vous avez tués ! Vu leur nombre, la fuite s'impose... Vous courez aussi vite que possible, sentant vos poursuivants à vos trousses. Si vous maîtrisez la compétence *Agilité* (et que vous n'êtes pas en surcharge), vous parvenez à distancer les gardes sans difficulté. Dans ce cas, vous vous dirigez vers la place centrale, afin de vous mêler à la foule : rendez-vous au **185**. Dans le cas contraire ou bien si vous jouez avec la variante simplifiée, les gardes vous rattrapent et vous encerclent. L'un d'entre eux vous demande de vous rendre. Vu leur nombre, supérieur à dix, il est inutile de combattre car votre mort serait certaine. Vous choisissez donc d'obtempérer : allez au **45**.

### 123

- Oh, vous répond votre interlocuteur, ce sera un entraînement très rapide vu l'urgence de vous avoir sur le terrain. Une formation sur les bases du combat, donc. À votre arrivée dans le camp, vous recevrez du matériel approprié et serez vite dans le bain, croyez-moi. Vous verrez, il y a des installations pratiques pour vous préparer, là-bas, mais c'est sur le terrain que vous progresserez le plus.

Le major Madou vous observe en souriant, attendant d'autres questions éventuelles :

- si vous voulez lui demander quelles sortes de missions vous seront confiées, rendez-vous au **140**
- si vous souhaitez avoir des précisions sur le fonctionnement de l'armée du Masshys, allez au **158**
- si vous voulez connaître votre rémunération, rendez-vous au **178**

Enfin, si vous avez posé toutes les questions que vous vouliez, il ne vous reste plus qu'à vous lever : allez au **231**.

### 124

Vous acquiescez et l'homme commande immédiatement une boisson. Il reprend ensuite la parole :

- Veuillez m'excuser de vous observer ainsi depuis que vous êtes là, il se trouve que je suis à la recherche de quelqu'un comme vous.
- Comme moi ? vous exclamez-vous.
- Oui, comme vous, quelqu'un de costaud je veux dire.

C'est vrai qu'à force de travailler à la scierie, vous avez fini par vous muscler un peu et êtes doté d'une charpente conséquente. Tandis qu'un serveur vous apporte votre verre, votre interlocuteur reprend :

- Voyez-vous, il y a quelques années, tout allait bien pour moi. J'étais marié, mon travail me rapportait beaucoup d'argent, j'avais même une maison en plein centre de Golfio. Malheureusement, ma femme est tombée malade et, en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, elle a succombé. Fou de douleur, je me suis équipé du meilleur armement qu'on pouvait avoir à l'époque, puis j'ai tenté ma chance dans la Tour sans fin. Je voulais la ramener, vous comprenez. J'en suis ressorti dans un sale état, comme vous pouvez le voir...

Tout en terminant sa phrase, il vous invite d'un signe de tête à regarder en bas, vous réalisez alors qu'il a une jambe de bois, détail que vous n'aviez pas remarqué jusque là. Ainsi, cet



homme est déjà allé dans la Tour sans fin... Poussé par la curiosité, vous éprouvez soudain le désir de lui demander ce qu'il a vu dans la tour. Souhaitez-vous céder à votre envie et l'interroger à ce sujet ? Dans ce cas, allez au **74**. Vous pouvez aussi continuer à le laisser parler sans l'interrompre, rendez-vous alors au **93**.

### 125

Cette formation très intense vous est bénéfique compte tenu de votre niveau de départ. À votre grande surprise, votre supérieur est si content de son groupe qu'il vous laisse même la liberté d'organiser les cinq derniers jours d'entraînement comme bon vous semble. Vous allez devoir choisir une activité par jour parmi les suivantes :

- vous entraîner à l'aide des installations prévues à cet effet : cet effort vous coûte 5 points d'endurance et vous rapporte un point d'expérience
- vous entraîner avec un partenaire : cet effort vous coûte 10 points d'endurance et vous rapporte deux points d'expérience
- vous entraîner avec le sergent Defta : cet effort vous coûte 15 points d'endurance, un point de dextérité et vous rapporte trois points d'expérience

Durant ces cinq journées, vous avez droit à trois repas par jour à la cantine du camp. Cependant, deux de ces repas suffisent simplement à apaiser votre faim (ils ne vous font pas gagner d'endurance). Le troisième, en revanche, vous en procure 10 points. Vous pouvez gagner ces 10 points quotidiens avant ou après l'activité du jour. Vous pouvez également consommer des repas de votre réserve personnelle (chacun rapportant normalement 10 points).

Par ailleurs, les nuits sont très courtes et ne vous permettent pas de récupérer...

Profitez de ces cinq journées comme bon vous semble (vous gagnerez donc entre 5 et 15 points d'expérience). Une fois l'entraînement terminé, en plus de l'expérience gagnée ci-dessus, l'ensemble de la formation dispensée par le sergent vous permet sans aucune dépense supplémentaire d'augmenter votre dextérité maximale de un (augmentez les totaux *Dextérité* et *DMax* d'un point chacun). De plus, inscrivez le symbole « \* » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*.

À présent, le sergent estime que votre groupe est prêt à se rendre sur le terrain. Il réunit la douzaine d'élèves soldats arrivés le même jour et s'apprête à vous confier votre première mission. Si vous avez répondu « 4a » au questionnaire d'entrée, rendez-vous au **15**. Dans le cas contraire, allez au **196**.

### 126

Bien que vous ne dormiez que d'un œil, en raison des risques que présente une nuit passée dans cette forêt, vous vous réveillez au matin sans avoir été dérangé, si on laisse de côté les nombreux insectes volants qui vous ont gêné et vous ont gratifié de quelques piqûres qui vous démangent bras et jambes. Malgré ce désagrément, vous gagnez 5 points d'endurance, 5 points de magie et 1 point de dextérité. Cependant, tenez compte des indications suivantes :

- si vous n'avez pas allumé de feu, le froid vous a affecté et vous ne gagnez aucun point (si vous avez une écharpe, vous gagnez un point dans chacune des 3 catégories).
- au réveil, vous devez consommer un repas qui ne vous procure pas, exceptionnellement, les points d'endurance habituels (il suffit juste à apaiser votre faim) ; si vous ne vous alimentez pas vous perdez 5 points d'endurance.
- vous pouvez ensuite consommer des repas supplémentaires en respectant les règles habituelles.

À présent, il est temps de vous remettre en route. Alors que vous traversez la clairière pour poursuivre, vous remarquez avec surprise que l'arbre qui vous a intrigué hier est maintenant

totallement noirci, comme si le phénomène responsable s'était reproduit pendant la nuit. Laissant ce végétal, vous continuez : si vous souhaitez vous diriger vers le nord, en empruntant un étroit chemin qui suit cette direction, allez au **137**. Si vous préférez marcher vers l'est, sur une voie plus large, rendez-vous au **174**.

### 127

Vous marchez jusqu'à ce qui reste de votre village et pénétrez dans celui-ci. Vous passez à proximité de la grande empreinte vue précédemment et vous ne pouvez pas vous empêcher de frissonner à l'idée de la créature gigantesque capable de laisser une telle trace...

Vous avez mal au cœur en passant devant les dépouilles des habitants qui gisent un peu partout ; les quelques corps de lézards que vous voyez vous inspirent plutôt de la répulsion et de la colère. Cela ne fait aucun doute : il n'y a pas de survivant...

En constatant l'état des habitations, vous devinez que vous ne trouverez rien d'intéressant dans les ruines. Il en va de même pour les corps calcinés, en revanche vous pouvez chercher sur les autres dépouilles des objets utiles. Si vous souhaitez entreprendre une telle fouille, ce qui risque de vous causer quelques haut-le-cœur, rendez-vous au **259**. Si vous préférez laisser les villageois reposer en paix, vous pouvez ne fouiller que les hommes lézards, allez dans ce cas au **89**. Enfin, vous pouvez quitter Chima et partir pour Golfio, rendez-vous alors au **7**.

### 128

- Toi, occupe-toi d'elle ! lance un voleur, qui est sans doute le chef, à son voisin. Estimant sans doute, à votre seule apparence, que vous êtes moins dangereuse que vos deux camarades, les voleurs attaquent Marcus et le sergent deux par deux. Quant à vous, c'est un unique brigand qui a pour but de vous égorger. Il va falloir l'affronter :

VOLEUR : Précision=2dés+5    Dégâts=6  
                   Endurance=22        Faiblesse=T

Si vous venez à bout de votre adversaire, *vous gagnez un point d'expérience*. Ensuite, vous regardez rapidement autour de vous et constatez malheureusement que Marcus est au sol, de même que deux ennemis en plus du vôtre. Vous courez vers le sergent Defta, qui se bat contre les deux brigands restant. L'un d'eux se tourne vers vous, visiblement blessé. Sans avoir le temps de voir ce qui se passe du côté du major et des cinq autres voleurs, vous affrontez cet adversaire (n'oubliez pas que dans un paragraphe de combat, vous devez résoudre tous les affrontements avant de pouvoir le considérer comme normal) :

VOLEUR : Précision=2dés+4    Dégâts=7  
                   Endurance=11        Faiblesse=T

Si vous venez à bout de votre assaillant, *vous gagnez un point d'expérience*. Rendez-vous ensuite au **151**.

### 129

Vous quittez cette clairière en direction du nord, vous engouffrant sous les épais feuillages du sentier emprunté. Vous évoluez sur ce chemin environ deux heures et c'est tout haletant que vous débouchez sur une petite clairière, depuis laquelle le sentier continue en direction de l'est. Ce lieu constitue un endroit idéal pour vous reposer. Vous pouvez rester là un moment. Ensuite, avant de poursuivre votre route, si vous maîtrisez la compétence *Savoir*,

vous pouvez en profiter pour chercher quelques plantes utiles : allez dans ce cas au **119**. Autrement, il ne vous reste plus qu'à continuer, rendez-vous alors au **102**.

### **130**

Camilla et Fargo vous accueillent à leur table avec un grand sourire. Camilla est agricultrice, elle travaille dans l'une des quelques exploitations situées juste à côté du village, à l'ouest. Fargo est un soldat en devenir, il officie normalement à Golfio, où se trouve un camp d'entraînement. Il est en repos pendant une semaine et en profite pour passer du temps auprès de sa famille et de ses amis. Il est arrivé la veille au soir et loge chez ses parents. Vos deux compagnons vous souhaitent un joyeux anniversaire et insistent pour vous offrir un verre. Vous pouvez refuser poliment et dire que vous souhaitez payer vous-même votre consommation, allez dans ce cas au **37**, ou bien accepter cette petite attention, rendez-vous alors au **69**.

### **131**

Vous attaquez sauvagement le grand lézard ! Ce combat débute exceptionnellement par un assaut, qui est automatiquement gagné par vous si vous n'avez pas pratiqué de magie à l'instant (car vous bénéficiez d'un effet de surprise) :

HOMME LÉZARD : Précision=2dés+10 Dégâts=9  
Endurance=20 Faiblesse=T

Si vous avez pratiqué une magie, tenez compte des indications suivantes :

- s'il s'agit d'un sort pratiqué sur vous ou votre adversaire, appliquez son effet en considérant qu'il s'agit d'une action initiant le combat (s'il s'agit d'une boule de feu, vous pouvez enchaîner avec une autre action)
- si vous avez pratiqué un sort d'endurance ou de dextérité sur Milla ou Cappelli, son effet est vain : il se trouve que vos deux compagnons sont actuellement en pleine forme ; s'il s'agit d'un sort de précision, ce dernier va aider la personne visée : inscrivez un symbole « + » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*, ceci pour chaque tranche de 3 points de magie dépensés
- si vous avez pratiqué une magie destinée à Defta, seul un sort d'endurance lui est utile dans sa situation : inscrivez un « + » par tranche de 3 points de magie dépensés
- si vous avez pratiqué un sort contre le second lézard, inscrivez un « + » dans vos *Notes*. S'il s'agissait d'une boule de feu, débutez le présent affrontement par une action.

Si vous venez à bout de votre adversaire, *vous gagnez 2 points d'expérience*. Ensuite, rendez-vous au **254**.

### **132**

Vous remplissez le formulaire que vous a remis le major, celui-ci contient des questions d'usage sur votre identité, vos compétences et votre personnalité : parcourez le document ci-après et reportez vos réponses dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*. Vous obtiendrez par exemple « 4a-5c-6c-7a-8a ».

**Forces armées du Masshys : questionnaire d'entrée**

*Veillez répondre aux questions suivantes. Les questions pour lesquelles plusieurs choix vous sont proposés ne doivent donner lieu qu'à une seule réponse.*

1) *Prénom et nom :*

2) *Sexe :*

3) *Âge :*

4) *Pourquoi souhaitez-vous intégrer les forces armées du Masshys ?*

- a) pour aider les autres*
- b) pour affronter les ennemis du Masshys*
- c) pour une autre raison*

5) *Comment estimez-vous votre niveau de magie ?*

- a) moyen*
- b) bon*
- c) très bon*

6) *Comment estimez-vous votre niveau en combat à mains nues ?*

- a) moyen*
- b) bon*
- c) très bon*

7) *Si le Masshys était impliqué dans un conflit, où aimeriez-vous être sur le champ de bataille ?*

- a) en retrait, occupé à secourir les blessés*
- b) avec les archers*
- c) au cœur des affrontements*

8) *Dans votre ancienne activité, comment vous comportiez-vous face à la hiérarchie ?*

- a) vous acceptiez difficilement d'être commandé*
- b) vous obéissiez aux ordres mais pouviez occasionnellement émettre des réserves*
- c) vous respectiez vos supérieurs et obéissiez au doigt et à l'œil en toutes circonstances*

Après vous être occupé de ces formalités, vous quittez la tente des militaires, le document en main. Vous traversez Golfio et sortez de la ville par l'endroit duquel vous étiez arrivé, à savoir l'entrée ouest de la cité. Sur votre droite se trouve le camp militaire, un grand espace carré fermé par une haute palissade en bois. Vous en trouvez l'entrée, gardée par deux soldats. Vous vous présentez à eux, ils vous prennent alors le questionnaire qu'ils ajoutent à une pile impressionnante de documents similaires, tout en vous indiquant un bâtiment où vous êtes censé vous rendre, à présent.

Vous pénétrez dans le camp militaire, constitué d'une grande place entourée de baraquements en bois et de tentes. Vous vous dirigez vers le bâtiment désigné. Devant celui-ci, une dizaine de personnes attendent, sans doute des nouvelles recrues à en juger par l'ambiance calme et timide qui règne ici. Vous patientez avec elles un long moment. Pendant cette attente, deux autres personnes arrivent et se joignent à vous, des « nouveaux » tout comme vous.

Enfin, après plus d'une heure d'attente, un gradé sort du bâtiment et s'avance vers vous. Il demande au groupe de s'aligner devant lui puis prend la parole. Rendez-vous au **49**.

### 133

Vous marchez dans Golfio en vous arrêtant de temps en temps devant un plan pour repérer votre chemin. Cette ville est vraiment très grande ! Finalement, vous arrivez à destination. Il s'agit d'une bâtisse en pierre, haute de cinq étages, portant la mention « Hôpital » placardée tout en haut. Cet établissement est moins impressionnant que le donjon mais tout de même imposant. Vous poussez la porte d'entrée, pénétrant dans un hall feutré au bout duquel se trouve un guichet, tenu par une jeune femme. À côté, un escalier monte dans les étages. Que souhaitez-vous faire ? Si vous avez quelqu'un à voir, vous pouvez vous adresser à la jeune femme en vous rendant au **72**. Sinon, vous n'avez rien à faire ici et devez quitter ce lieu en allant au **25**.

### 134

Vous vous ruez en avant, l'arme au poing (si bien sûr vous avez une arme !). Compte tenu de la distance qui vous sépare du tireur, ce dernier a le temps de décocher deux flèches avant que vous soyez sur lui. Chaque projectile reçu vous fait perdre douze points d'endurance moins votre défense, sachant que :

- vous évitez l'une des deux flèches si vous maîtrisez les compétences *Agilité* ou *Télékinésie*
- bien qu'il s'agisse d'un paragraphe de combat, vous pouvez exceptionnellement consommer une fiole ou potion fixée à votre ceinture, et une seule, entre les deux tirs

Si vous survivez à ces tirs, vous arrivez au niveau de votre adversaire juste après qu'il ait jeté son arc pour s'armer d'une lame. Vous devez alors l'affronter :

VOLEUR : Précision = 2 dés + 6    Dégâts = 6  
                   Endurance = 14            Faiblesse = T

Si vous venez à bout de votre ennemi, vous *gagnez un point d'expérience* et trouvez sur lui une dague (*une main, TJ, bonus de dextérité=0, puissance=1*) et une fiole de dextérité. Vous obtenez également un arc et trois flèches (inscrivez *Arc/Carquois* : « oui » dans la rubrique *État Actuel* de votre *feuille d'aventure* puis notez vos flèches dans la rubrique appropriée). Ensuite, deux options s'offrent à vous : poursuivre vers le nord (rendez-vous au **129**) ou approcher l'arbre auquel s'intéressait votre adversaire afin de l'examiner (allez au **192**).

**135**

Vous marchez d'un pas décidé vers la tente des militaires, devant laquelle un groupe de personnes, pour la quasi-totalité de sexe masculin, attendent leur tour. Vous vous placez en fin de queue et patientez. Sous la tente, vous voyez une grande table derrière laquelle sont assis quatre soldats qui accueillent les volontaires. Il y a aussi une autre table un peu plus au fond mais vous ne la distinguez pas bien. Au bout de quelques instants, une place se libère et c'est votre tour. Tandis que vous vous asseyez, face à un militaire d'âge moyen à l'air sévère, son voisin jette un rapide coup d'œil vers vous. Si vous possédez ou avez possédé un vase vert, rendez-vous au **168**. Dans le cas contraire, poursuivez votre lecture.

Alors que le soldat qui vous a regardé reprend sa conversation avec son interlocuteur, votre hôte vous sourit et prend la parole d'une voix monotone :

- Bonjour à vous, je me présente, je suis le major Madou, au service du Masshys depuis quatre ans. Il y a deux corps d'armée dans le Masshys, les forces terrestres et la flotte. Ici, à Golfio, se trouve une base qui appartient à la première catégorie. Si vous vous enrôlez aujourd'hui, c'est là que vous suivrez un entraînement et que, compte tenu des événements dont a parlé le commandant Laslo tout à l'heure, vous entrerez rapidement en action dans le cadre de missions. Voici un formulaire à remplir si vous êtes intéressé, ensuite vous vous présenterez directement au camp, qui jouxte la cité du côté ouest. Est-ce que vous avez des questions ?

Le major a parlé vite, sans vous laisser le temps d'intervenir. Si vous le souhaitez, vous pouvez lui poser des questions :

- si vous voulez lui demander quelle sorte d'entraînement vous sera dispensé, rendez-vous au **123**
- si vous désirez savoir quelles sortes de missions vous seront confiées, allez au **140**
- si vous voulez avoir des précisions sur le fonctionnement de l'armée du Masshys, rendez-vous au **158**
- enfin, si vous souhaitez demander quelle sera votre rémunération, allez au **178**

Vous pouvez aussi ne pas lui poser de question et vous lever, rendez-vous alors au **231**.

**136**

L'herboriste ne vend que des plantes d'endurance, qu'il propose à quatre pièces d'or l'unité. Il lui reste aussi quelques fioles d'éther, vendues quatre pièces d'or chacune. Achetez ce que vous voulez, puis retournez sur la place du village en vous rendant au **20**.

**137**

Vous vous dirigez vers le nord et marchez plus d'une heure le long d'un sentier envahi par des arbustes en tout genre. Puis, progressivement, le chemin suit un coude jusqu'à ce que vous vous dirigiez vers l'est. Vous marchez alors pendant une nouvelle heure avant de déboucher sur une clairière, très ensoleillée. Celle-ci est superbement fleurie et paraît être le lieu idéal pour faire une pause. Vous vous asseyez tranquillement dans l'herbe. Le silence qui règne ici est très reposant et ne vous motive pas vraiment à poursuivre... C'est pourtant ce qu'il faudra faire après votre halte ! Restez ici aussi longtemps que voulu, puis levez-vous et reprenez la route de la Tour sans fin : sur les trois chemins qui partent de la clairière, celui d'où vous venez, un vers le sud et un vers l'est, seul le dernier se rapproche de la direction que vous suivez depuis votre entrée dans la Vieille forêt. C'est donc en direction de l'est que vous reprenez votre marche : rendez-vous au **191**.

**138**

Vous vous asseyez tranquillement en plein milieu de cette agréable clairière. Vous restez là un long moment et n'êtes pas dérangé : apparemment le tireur ne vous a pas suivi. Pour

avoir évité ce combat, *vous gagnez un point d'expérience*. Avant de poursuivre votre route, si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, vous pouvez en profiter pour chercher quelques plantes utiles : allez dans ce cas au **119**. Autrement, il ne vous reste plus qu'à continuer, rendez-vous alors au **102**.

### 139

C'est avec horreur que vous parcourez le village embrasé et, comme vous vous y attendiez, vous ne trouvez pas de survivant. Les corps de villageois que vous découvrez ne sont pas, pour la plupart, identifiables. Avec un gros pincement au cœur, vous réalisez que vous ne reverrez plus jamais vos proches... Tous ont péri, vous êtes seul, sans abri, en grand danger : qui sait où sont allés les lézards après ce carnage ? Une chose est sûre : les corps de monstres à proximité se comptent sur les doigts d'une main, ils devaient être vraiment très nombreux pour terrasser ainsi tout le village...

Complètement démoralisé, vous devez à présent quitter Chima, la chaleur régnant ici devenant vraiment insoutenable. Cette fouille vous a fatigué et le souffle des flammes vous a causé quelques brûlures. *Vous perdez trois points d'endurance*.

En sortant du village, vous passez à proximité d'une bâtisse complètement ravagée, dans un tel état de désolation que le feu ne peut pas en être la seule cause. Au pied de cette ruine, vous découvrez avec surprise une énorme trace dans le sol, un renfoncement qui ressemble à s'y méprendre à... Une empreinte ? Ça en a tout l'air, on dirait la marque d'une patte comportant trois doigts. Ce qui est stupéfiant, c'est la taille de cette empreinte : vous pourriez vous allonger dedans sans dépasser !

Intrigué par cette découverte, vous vous éloignez pourtant de l'empreinte et quittez Chima. Vous longez un peu la Forêt des spectres vers l'est, jusqu'à être suffisamment loin du village pour ne plus ressentir la chaleur oppressante qui s'en échappe. Là, vous vous asseyez au pied d'un arbre, Chima toujours en vue. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, rendez-vous au **47**. Sinon, allez au **99**.

### 140

- Et bien, vous répond avec entrain votre interlocuteur, ce seront des missions basiques dans un premier temps. Je ne sais pas encore où vous serez affecté mais, dans les jours qui viennent, nos actions seront les suivantes : patrouiller aux alentours de Golfio, recruter du monde en allant voir individuellement la population, réquisitionner des denrées comme l'a annoncé le seigneur de la cité tout à l'heure, faire le guet dans les tours prévues à cet effet, voici quelques exemples. Par la suite, ce sera sans doute plus « chaud » mais vous n'en êtes pas encore là...

Le major vous regarde avec un air bienveillant, attendant d'autres questions éventuelles :

- si vous voulez l'interroger sur l'entraînement qui vous sera dispensé, rendez-vous au **123**
- si vous préférez avoir des précisions sur le fonctionnement de l'armée du Masshys, allez au **158**
- si vous souhaitez lui demander quelle sera votre rémunération, rendez-vous au **178**

Enfin, si vous avez posé toutes les questions que vous vouliez, il ne vous reste plus qu'à vous lever, allez pour cela au **231**.

### 141

Affrontez ces voyous, en commençant par un assaut automatiquement gagné contre le voleur n°1 (lors de ce premier assaut, le voleur n°2 n'a pas tenté de vous atteindre) :

VOLEUR N°1 : Précision = 2 dés + 5    Dégâts = 6  
 Endurance = 9                      Faiblesse = T

VOLEUR N°2 : Précision = 2 dés + 4    Dégâts = 6  
 Endurance = 11                      Faiblesse = T

Si vous jouez avec la variante simplifiée, ne lancez que 3 dés de perte au lieu des 4 normalement prévus (en raison de votre premier coup).

Si vous venez à bout de vos adversaires, *vous gagnez deux points d'expérience* et trouvez sur eux 7 pièces d'or ainsi qu'une dague (*une main, TJ, bonus de dextérité=0, puissance=1*). Ensuite, vous regardez rapidement autour de vous, inquiète et totalement réveillée. Il n'y a visiblement plus de danger, néanmoins vous ne parviendrez pas à retrouver le sommeil. Vous attendez donc sur vos gardes les premières lueurs de l'aube : rendez-vous au **209**.

### 142

Vous suivez le sentier qui va vers l'est et marchez pendant une heure. Là, vous débouchez sur une petite clairière, apparemment calme. Vous commencez à la traverser, repérant deux voies possibles qui continuent vers le nord ou l'est, quand vous entendez un bruit de course venant de derrière. Vous vous tournez précipitamment et voyez avec surprise un gros chien noir, plutôt impressionnant, vous foncer dessus en aboyant. Ses intentions ne sont pas du tout affectueuses et il va falloir vous battre :

CHIEN ERRANT : Précision=2dés+3    Dégâts=7  
 Endurance=10                      Faiblesse=P

Si vous venez à bout de votre adversaire, *vous gagnez un point d'expérience*. Ensuite, il vous faut poursuivre votre route en allant vers le nord (rendez-vous au **57**) ou vers l'est (rendez-vous au **240**), sachant que la voie qui part vers le nord semble plus large.

### 143

Vous foncez jusqu'à Defta, bien décidé à le tirer de là. Vous pouvez le ranimer pour qu'il se déplace de lui-même, dans ce cas seul un sortilège d'endurance, avec une dépense d'au moins 3 points de magie, sera efficace (il n'est pas en état de boire une fiole ou potion). Pour agir ainsi, réduisez votre magie autant que voulu puis rendez-vous au **56**. Autrement, il vous reste la possibilité de le porter à bout de bras, inanimé : allez au **234** pour cela.

### 144

Le serveur va chercher votre commande puis la voyante, ravie, savoure longuement le contenu de son verre. Ensuite, elle place ses mains de part et d'autre du globe posé sur la table, tout en marmonnant quelque chose dénué de sens. Tout en faisant cela, elle ferme les yeux. Ce cérémonial dure et de longues minutes s'écoulent. Autour de vous, plusieurs clients, amusés, regardent la scène. Vous laissez passer un certain temps mais l'attitude de la diseuse de bonne aventure ne change pas. Si vous êtes agacé, vous pouvez lui demander comment elle fait pour voir quelque chose dans sa boule sans ouvrir les yeux, dans ce cas allez au **16**. Vous pouvez aussi simplement lui demander si elle voit quelque chose, rendez-vous alors au **29**. Enfin, si vous préférez la laisser faire et ne pas intervenir, allez au **216**.

### 145

Vous grimpez aussi vite que possible mais, dans votre précipitation, vous dérapez et frôlez la chute. Vous vous rattrapez de justesse et vous cramponnez à l'arbre tant bien que mal, en



vous plaquant contre celui-ci. Seulement voilà, un des éléments de votre ceinture s'est brisé lors du choc contre le tronc (supprimez une fiole ou une potion au choix parmi celles que vous avez dans la rubrique *Fioles et Potions* de votre *feuille d'aventure* ; si vous n'avez rien dans votre ceinture, tant mieux pour vous ; si vous jouez avec la variante simplifiée, vous n'avez pas de ceinture donc il n'y a pas de casse ; dans tous les cas, tous les éléments de votre sac à dos sont intacts).

Vous grimpez encore un peu puis vous vous immobilisez, tendant l'oreille et regardant en bas, espérant de tout cœur que votre maladresse n'aura pas été entendue. Votre sang se glace à la vue de deux créatures verdâtres qui avancent et s'immobilisent à quelques mètres du noyer dans lequel vous êtes caché. Chacun des deux monstres est armé d'une épée. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, rendez-vous au **92**. Autrement, poursuivez votre lecture.

Bien que vous n'en ayez jamais vu, vous savez sans nul doute possible que ces deux êtres sont des hommes lézards. Ce que vous ignoriez jusqu'à maintenant, c'est que ces créatures sont dotées de parole :

- Tu vois, y a perrsonne.
- J'avais crru entendrr un craquement... Peut-être un oiseau...
- Avons terrminé avec ce bois, rrejoignons les autrr.

Les deux monstres, dont la musculature est vraiment impressionnante, font volte face et se remettent en marche. Que voulez-vous faire ? Vous pouvez descendre de votre cachette et vous mesurer aux deux créatures avant qu'elles ne se soient trop éloignées, allez dans ce cas au **30**. Vous pouvez également attendre un moment pour descendre quand il n'y aura plus de danger, rendez-vous alors au **212**.

#### 146

- Je suis content de voir toutes ces provisions mais j'aurais aimé vous voir distribuer plus de tracts que ça, vous dit le sergent Defta. Enfin, ce n'est pas mal tout de même, vous avez bien mérité votre repas aujourd'hui. Allez bon appétit, soyez en forme demain car une nouvelle mission vous attend ! Bonsoir !

Plutôt fier de vous, vous profitez d'un bon repas à la cantine (*vous gagnez dix points d'endurance*) puis vous rejoignez votre lit, endormi. Vous vous endormez paisiblement, vous demandant ce qui vous attend le lendemain. Rendez-vous au **171**.

#### 147

Vous relatez à Fancil ce qui vous est arrivé mais passez sous silence le fait que ce sont les hommes lézards qui sont responsables de l'attaque du village. En entendant cela, il reste pensif un long moment avant de réagir :

- Non de non ! Le village est détruit ! Mmm... Peut-être que... Peut-être qu'ils sont de retour... Je parle des lézards... C'est terrible... Le village... La scierie... Bon sang... Mais comment est-ce possible ?

Votre histoire laisse votre interlocuteur dubitatif. Là-dessus, une infirmière fait irruption dans la pièce, s'approche du lit de Fancil et lui dit :

- Monsieur Brajir, notre magicien sera là dès demain, il pourra vous guérir instantanément. En attendant, il faut que je change vos pansements.

Le vieux Fancil hausse les épaules en vous regardant, puis vous dit :

- Peut-être que nous serons amenés à nous revoir un jour, qui sait ? En attendant, prenez ceci.

Il vous tend une montre gousset apparemment très usée mais qui fonctionne, vous pouvez l'attacher autour de votre cou si vous l'acceptez (*case Objets Spéciaux*). Il reprend la parole :

- Maintenant que j'ai tout perdu, je n'ai que faire de compter le temps. Et puis comme je n'aurai plus d'horaires à vous faire respecter, faites-le vous-même !

Il éclate alors d'un grand rire qui résonne bruyamment. Vous le remerciez puis prenez congé. Après avoir quitté l'hôpital, vous revenez vers le centre de Golfio et choisissez une nouvelle destination. Rendez-vous au **25**.

### 148

Vous vous dirigez vers le parc, réputé pour être un espace vert presque aussi fleuri que celui, encore plus connu, de Sudia. En atteignant l'entrée, constituée d'une arche en fer forgé magnifiquement décorée, vous ne pouvez vous empêcher de vous demander à quoi peut bien ressembler le parc de la capitale tant celui-ci est sublime : de nombreuses sortes d'arbres et arbustes, dont certaines que vous n'aviez jamais vues, sont représentées ici. D'immenses massifs de fleurs emplissent l'atmosphère d'une odeur apaisante, l'ensemble s'étendant à perte de vue. Décidément, cette ville est très grande. Vous pénétrez dans le parc et marchez un long moment avant d'en avoir fait complètement le tour. Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, rendez-vous au **71**. Dans le cas contraire, lisez ce qui suit.

De nombreux bancs sont disposés en bordure des allées, la plupart sont occupés mais vous en voyez un libre, pas très loin de vous. Si vous le souhaitez, vous pouvez vous y asseoir pour vous reposer un moment, allez dans ce cas au **103**. Vous pouvez aussi choisir de quitter cet endroit, rendez-vous alors au **195**.

### 149

- Cela fait bientôt un an que je suis à Golfio, raconte Fargo, et c'est vraiment éprouvant ! L'entraînement est rude, avec du combat à l'épée le matin, de la magie l'après-midi, des missions de plus en plus souvent.
- Qu'est-ce que tu fais comme mission, demande Camilla, de l'espionnage ?
- Oh non pas du tout, répond Fargo, c'est beaucoup moins excitant que ça ! La plupart du temps, il s'agit de surveiller les allées et venues à l'entrée d'un bâtiment. Par exemple, il y a un mois, je montais la garde devant le palais du roi, à Sudia. Ça a duré quatre jours ! Parfois c'est plus sympathique, dernièrement j'ai fait un séjour à Tirac, j'ai passé une semaine à bord d'un navire de la flotte royale, j'y ai appris beaucoup de choses ! Je sais faire plein de nœuds maintenant ! Je sais même manipuler un canon !
- Ça a l'air de te plaire ! poursuit Camilla.
- Beaucoup ! Bientôt je vais devoir choisir entre la pratique des armes et la magie. À vrai dire j'aimerais bien me spécialiser dans la magie, c'est tellement puissant !
- Tu es en quête de grandeur ? Dire qu'au départ tu avais choisi cette voie pour l'argent ! s'étonne Camilla.
- C'est vrai que je suis un peu mieux payé qu'avant, ça me change de la scierie du vieux Brajir, mais il n'y a pas que ça... Je me sens progresser et devenir de plus en plus fort, c'est très prenant.
- Tu n'as pas peur du danger ? Il paraît que les hommes lézards sont de retour !

En entendant ce terme, plusieurs clients du bar se retournent et semblent très intéressés par votre conversation. Vous en profitez pour demander à Fargo s'il sait quelque chose au sujet des disparitions de soldats qui patrouillaient dans la Forêt endormie. Rendez-vous au **90**.

### 150

Le son que vous venez d'entendre est le signal de détresse de Golfio. Lorsqu'un danger imminent menace la cité, les cloches du donjon retentissent et tous les habitants doivent converger vers la place centrale. C'est ce qui est en train de se produire, sans aucun doute à cause de ce qui est arrivé à votre village... Sachant que l'alarme n'a pas sonné ici depuis plus d'un siècle, la panique qui est en train de s'installer est tout à fait compréhensible.

En tout cas il est probable que, lorsque tout le monde sera sur la place, une explication sera donnée à la population par un responsable, peut-être même par le seigneur de Golfio en personne. Il peut être intéressant que vous y soyez pour être au courant des dernières nouvelles et de la réaction que tiendra le Masshys face au danger. Si vous voulez vous diriger vers la place principale, rendez-vous au **6**. Si vous préférez continuer à vous promener comme si de rien n'était, allez au **67**.

### **151**

Vous regardez de l'autre côté et constatez que vos deux supérieurs s'en sont bien sortis : tous les brigands sont au sol sauf un, qui a pris la fuite et s'enfonce dans les fourrés. Il tient une dague dans une main et un glaive dans l'autre. Si vous souhaitez utiliser la compétence *Télékinésie*, si toutefois vous la maîtrisez, vous pouvez attirer à vous les objets qu'il ne tient pas fermement, sachant que le brigand fera peut-être demi-tour pour vous affronter, dans ce cas allez au **78**. Vous pouvez aussi choisir de le laisser filer, vous approchez alors de Marcus, accompagné du sergent Defta, pour lui venir en aide : rendez-vous au **94**.

### **152**

Vous réalisez vite que vous êtes nettement en-dessous du niveau de vos trois camarades et subissez cette formation très intense qui vous épuise. Ainsi, sur l'ensemble de l'entraînement, *vous perdez cinq points d'endurance et tous vos points de magie*. Malgré cela, vous apprenez beaucoup de choses pendant cette dizaine de jours et vous vous sentez maintenant plus à l'aise en cas d'affrontement : vous pouvez, sans dépenser de points d'expérience, augmenter votre magie maximale de cinq (augmentez les totaux *Magie* et *MMax* de cinq points chacun). Si vous jouez avec la variante simplifiée, augmentez votre endurance maximale de cinq.

À présent, votre groupe est prêt à se rendre sur le terrain. Votre supérieure en fait part au sergent Defta, qui reprend les choses en main. Il réunit la douzaine d'élèves soldats arrivés le même jour et s'apprête à vous confier votre première mission. Si vous avez répondu « 4a » au questionnaire d'entrée, rendez-vous au **15**. Dans le cas contraire, allez au **196**.

### **153**

Vous avancez le plus silencieusement possible. À mi-parcours, l'individu que vous êtes en train de contourner ne vous a toujours pas remarqué. Enfin, vous parvenez à l'extrémité nord de la clairière. Là, tandis que vous vous pensez à l'abri de tout danger, la personne évitée se lève et ramasse son baluchon et son arme, ayant sans doute terminé ce qu'elle était en train de faire. En vous voyant, l'homme se fige, surpris. Après une fraction de seconde d'hésitation, l'individu se penche à nouveau et plonge ses mains dans les racines. Il en sort un grand arc qu'il pointe vers vous, paré à décocher une flèche. Visiblement, il n'a pas des intentions amicales... Vous devez vous mettre en mouvement pour éviter son tir imminent ! Souhaitez-vous courir vers lui dans le but de l'affronter (rendez-vous au **134**) ou bien prendre la fuite vers le nord (allez au **264**) ?

### **154**

Vous vous entraînez vingt jours durant. Chaque jour, vous allez devoir choisir une activité parmi les suivantes :

- vous entraîner à l'aide des installations prévues à cet effet : cet effort vous coûte 5 points d'endurance et vous rapporte un point d'expérience
- vous entraîner avec un partenaire : cet effort vous coûte 10 points d'endurance et vous rapporte deux points d'expérience

- vous entraîner avec le caporal Nox : cet effort vous coûte 15 points d'endurance, un point de dextérité et vous rapporte trois points d'expérience

Durant ces vingt journées, vous avez droit à trois repas par jour à la cantine du camp (les deux premiers suffisent juste à apaiser votre faim, en revanche le troisième vous fait gagner 10 points d'endurance, ceci avant ou après l'activité du jour). Vous pouvez également consommer des repas de votre réserve personnelle (ils vous rapportent 10 points d'endurance chacun). Si vous maîtrisez la compétence *Constitution*, vous pouvez y faire appel une fois par jour.

Par ailleurs, les nuits sont très courtes et ne vous permettent pas de récupérer...

Profitez de ces vingt journées comme bon vous semble (vous gagnerez donc entre 20 et 60 points d'expérience, selon les soins dont vous disposez ; ce score peut même être plus important avec la compétence *Expérience*).

Une fois l'entraînement terminé, en plus de l'expérience gagnée ci-dessus, l'ensemble de la formation vous a renforcé physiquement : sans aucune dépense supplémentaire, améliorez votre endurance (augmentez les totaux *Endurance* et *EMax* de 5 points chacun). Ensuite, rendez-vous au **164**.

### 155

Vous vous engagez sur le chemin qui va vers l'est et marchez pendant plusieurs heures. Là, vous parvenez à une petite clairière dont la seule autre issue est un sentier serpentant en direction du nord. Tandis que vous traversez cet endroit, deux individus surgissent des bois et vous barrent la route. Ils sont armés et portent des foulards qui leur cachent le visage. Vu leur position, toute fuite est impossible. Ces brigands vous menacent en agitant leurs lames et exigent que vous leur donniez votre bourse, vos provisions et tous vos objets précieux. Si vous obtempérez, ils disent qu'ils vous laisseront poursuivre. Comment réagissez-vous ? Si vous acceptez de leur céder ce qu'ils demandent, rendez-vous au **172**. Dans le cas contraire, vous allez devoir les affronter : allez au **186**.

### 156

- Avant tout, vous dit le sergent Defta, je souhaite vous dire que vous avez tous fait des progrès importants depuis votre arrivée. Pour cette raison, vous avez amplement mérité votre solde hebdomadaire !

Votre supérieur passe parmi vous en distribuant à chacun cinq pièces d'or (augmentez de cette valeur l'or en votre possession). Tout en faisant cela, le sergent poursuit :

- Le moment est venu de passer à la vitesse supérieure. Je vais vous attribuer des missions, assez basiques pour l'instant, en formant des groupes de trois pour chacune d'elles. Comme vous vous en doutez, ces groupes et ces missions ne sont pas arbitraires, ils sont le résultat de votre comportement depuis votre arrivée. Soyez certains que si vous êtes affectés à une tâche, c'est que vous êtes à la hauteur !

Le sergent constitue quatre groupes tout en continuant :

- Chaque objectif durera une journée, ensuite vous me ferez un rapport... Profitez bien de cette expérience et soyez efficaces !

En ce qui vous concerne, il vous confie la responsabilité de l'une des tours de guet de Golfio. Vous allez devoir scruter les abords de la ville et donner l'alerte si besoin est, tout en assurant la sécurité du quartier duquel dépend la tour. Vous vous mettez donc en route avec vos deux compagnons, qui se nomment Marcus et Chaquor. Ces derniers n'étaient pas en formation avec le caporal Nox et vous ne les avez vus jusque là que dans la tente. Cette mission va être l'occasion de mieux les connaître !

Vous sortez du camp militaire et pénétrez dans Golfio. À l'un des angles de la citadelle, vous accédez à une tour gardée par un soldat. En vous voyant arriver, celui-ci s'exclame :

- Ah, la relève ! Ce n'est pas trop tôt !

Vous prenez le relais des trois surveillants présents jusque là. Deux d'entre vous doivent se poster en haut de la tour, le troisième doit rester en bas et contrôler que tout se passe bien dans ce secteur de la cité. Vous discutez avec vos collègues de la répartition des tâches. Si vous maîtrisez la compétence *Marchandage*, vous décidez de votre position. Sinon, lancez un dé : si vous obtenez « un » ou « deux » vous restez en bas, si vous obtenez un autre chiffre vous vous postez en haut de la tour. Si vous surveillez les abords de la tour en restant en bas, rendez-vous au **250**. Si vous montez dans la tour pour guetter à distance la lisière de la forêt, allez au **121**.

### 157

Vous vous concentrez et parvenez à faire léviter le vase. Tandis que vous l'attirez à vous, des bruits de pas et des voix vous parviennent. Du coin de l'œil, vous voyez des gardes approcher ! Paniqué, vous lâchez votre emprise et le vase chute, se brisant sur le sol du salon. Par chance, aucun soldat ne semble l'avoir entendu. Vous marchez alors à leur rencontre, comme si de rien n'était. Voyant qu'ils sont quatre, vous vous dites que vous avez eu chaud... *Vous gagnez trois points d'expérience pour avoir évité un combat périlleux.*

Lorsqu'ils passent à votre hauteur, ils vous demandent expressément de vous rendre sur la place centrale. Ils patrouillent justement pour trouver tous les retardataires... Ne souhaitant pas froisser ces hommes qui semblent plutôt costauds, vous vous dirigez vers la place de Golfio. Rendez-vous au **185**.

### 158

- Comment fonctionne notre armée ? Et bien ce n'est pas très compliqué, vous y entrez au grade « d'élève soldat » et pouvez évoluer et prendre du galon en devenant successivement « soldat », « soldat d'élite », « caporal », « sergent », « adjudant », « major », « aspirant », « sous-lieutenant », « lieutenant », je vous passe les suivants histoire de ne pas trop vous emmêler, d'accord ? Quand vous montez en grade, vous pouvez avoir du monde sous vos ordres et ceci dès l'échelon « caporal », vu ? Ça, c'est le premier intérêt de monter en grade. Le second, c'est que plus vous êtes haut-placé et plus vous êtes autonome dans vos objectifs, vous pouvez même parfois choisir votre mission parmi plusieurs. Bref, vous ne vous ennuyez pas ici, surtout par les temps qui courent. Ah oui, j'oubliais le troisième intérêt de monter en grade, c'est la paye bien entendu...

Le major vous observe, attendant d'autres questions éventuelles :

- si vous voulez lui demander quelle sorte d'entraînement vous sera dispensé, allez au **123**
- si vous souhaitez l'interroger sur les missions vous seront confiées, rendez-vous au **140**
- si vous désirez lui demander quelle sera votre rémunération, allez au **178**

Enfin, si vous avez posé toutes les questions que vous vouliez, il ne vous reste plus qu'à vous lever, rendez-vous alors au **231**.

### 159

Préférant ne pas vous précipiter, vous marquez un temps d'arrêt pour vous assurer que cette créature est bien un homme lézard. Vous ne la voyez pas nettement mais vous êtes presque certain qu'elle évolue à quatre pattes ! Ce n'est donc pas un lézard ! Au même instant, Marcus vous souffle, tout excité :

- Eh regarde ! Y a un sanglier qui charge Pietro !

Tout en vous disant que vous avez bien fait de ne pas vous jeter sur la cloche, vous voyez au loin le dénommé Pietro sauter derrière un fourré, tandis que l'animal continue sa course et

passé à côté, avant de disparaître dans les bois. Marcus a vraiment une bonne vue, c'est sans doute pour ça que le sergent l'a placé dans ce groupe !

Après ces émotions, le soir arrive bien vite et, lorsque la garde de nuit vient prendre le relais, vous êtes plutôt content de votre journée...

De retour au camp, vous faites votre rapport au sergent Defta : rendez-vous au **109**.

### 160

Vous marchez vers l'est pendant plus de deux heures. Puis, progressivement, le sentier suit un coude et change de direction, vous vous dirigez à présent vers le nord. Après quelques minutes, la voie s'élargit un peu avant de rétrécir plus loin. Sur cette partie, le bord de la piste est couvert de mousse et constitue un très bon emplacement pour faire une pause. Vous stoppez donc votre marche et, tandis que vous vous apprêtez à souffler un peu, un bruissement de feuilles venant de derrière vous fait sursauter. Vous vous retournez et voyez avec horreur cinq hommes surgir des bois, l'arme au poing. Vous songez à la fuite et regardez dans l'autre direction mais cinq individus supplémentaires ont déboulé de ce côté-ci. L'un d'eux prend la parole :

- Résister serait de la pure folie, donnez-nous donc votre or, vos provisions et tous vos objets précieux et nous vous laisserons continuer.

Si vous portez un insigne, rendez-vous au **12**, autrement, lisez ce qui suit.

Étant donné que vous êtes seul, que les brigands sont dix et qu'ils sont disposés de telle façon que la fuite est impossible, mieux vaut obtempérer. Dans ce cas, allez au **262**. Si vous refusez de céder vos biens précieux, le combat s'impose, rendez-vous alors au **207**.

### 161

Vous réalisez vite que vous êtes nettement en-dessous du niveau de vos quatre camarades et vous subissez cette formation intense qui vous fatigue. Ainsi, sur l'ensemble de l'entraînement, *vous perdez cinq points d'endurance et tous vos points de magie* (si vous jouez avec la variante simplifiée, vous perdez dix points d'endurance). Malgré cela, vous apprenez beaucoup de choses pendant cette dizaine de jours et vous vous sentez maintenant plus résistant : vous pouvez, sans dépenser de points d'expérience, augmenter votre endurance maximale de cinq (augmentez les totaux *Endurance* et *EMax* de cinq points chacun).

À présent, votre groupe est prêt à se rendre sur le terrain. Votre supérieur en fait part au sergent Defta qui reprend les choses en main. Il réunit la douzaine d'élèves soldats arrivés le même jour et s'apprête à vous confier votre première mission. Si vous avez répondu « 4a » au questionnaire d'entrée, rendez-vous au **15**. Dans le cas contraire, allez au **196**.

### 162

Les cadavres des soldats contiennent de nombreuses armes de toutes sortes ainsi que de l'argent. Tandis que vous vous emparez de tout ce que vous pouvez, des renforts accourent et s'amassent devant la fenêtre. Ces hommes sont venus en réponse au coup de sifflet d'un des soldats que vous avez tués ! Vu leur nombre, supérieur à dix, la fuite s'impose... Toutefois, l'un d'eux vous annonce que toutes les issues sont bloquées et vous demande de vous rendre. Il est inutile de combattre car votre mort serait certaine, vous choisissez donc d'obtempérer : rendez-vous au **45**.

### 163

Alors que votre voisin vous toise de plus en plus fixement, la serveuse remarque son insistance et intervient :

- Grayal, vous avez assez bu comme ça. Je vous vois venir, vous allez importuner cette dame ! Rentrez chez vous, ça vaudra mieux...

Le dénommé Grayal se renfroge, visiblement mal à l'aise :

- Mais pas du tout, mais pas du tout !

Malgré sa réaction indignée, il se déplace un peu plus loin sur le comptoir. Cet individu ne vous dérangera pas : rendez-vous au **261**.

### 164

Les vingt jours d'entraînement sont ponctués de petites missions du même type que celle qui vous avait été confiée juste avant le départ du major Cappelli et de son groupe pour la Tour sans fin. Au total, il s'est écoulé un mois depuis votre inscription. Il n'y a toujours pas de nouvelle concernant vos cinq collègues et les elfes qu'ils devaient accompagner. De nombreux bruits de couloir ne sont pas très optimistes sur le sujet... Et si la mission avait échoué ? Malheureusement, cette option est la plus plausible.

Par ailleurs, depuis le départ de l'équipe, aucune alerte n'a été à déplorer. Vous commencez à vous demander si l'attaque de Chima était bien une forme de déclaration de guerre. En tout cas, dorénavant vous allez évoluer à l'extérieur, où vous enchainerez des missions. Au préalable, le caporal vous réunit tous ensemble une dernière fois et prend la parole :

- Bien, à partir de maintenant vous n'êtes plus sous ma responsabilité. Nous vous autorisons une permission d'une journée dans Golfio, à votre retour un nouveau supérieur vous sera désigné. Vous serez alors opérationnels. Peut-être qu'on se reverra !

Le caporal passe ensuite parmi vous pour vous remettre votre solde. Celle-ci sera très utile en ville, où les commerces ont rouvert peu à peu. Consultez votre *feuille d'aventure* : si vous êtes soldat vous gagnez 21 pièces d'or, si vous êtes soldat d'élite vous en recevez 27.

À présent, vous quittez le camp et pénétrez dans Golfio, pour profiter d'un peu de repos et éventuellement peaufiner votre matériel : rendez-vous au **300** du tome 3 de cette collection, intitulé *Batailles*.

### 165

Vous vous jetez sur le côté mais votre esquivage manque d'amplitude : le sanglier vous percute violemment et vous fait chuter, avant de poursuivre sa course en longeant la forêt. Il passe loin de Sam et manque de peu Pietro, l'obligeant à se jeter derrière un fourré. L'animal continue à avancer à toute vitesse et, une fois qu'il est suffisamment loin, pénètre dans la forêt. Vous vous relevez, endolori : *vous perdez cinq points d'endurance*.

- Oh là là, tu vas bien ? s'inquiète Sam. On a dû l'effrayer et il a chargé... T'as de la chance, ça aurait pu être pire !

Vous reprenez votre marche vers le camp, sonnés et effrayés par cette charge musclée. Une fois de retour, vous avez une entrevue avec le sergent Defta pour faire le point sur cette première mission sur le terrain :

- Je suis content de voir que vous avez de bons réflexes, vous dit-il, enfin sauf vous... Vous avez encore des progrès à faire en termes d'acrobatie ! Sinon pour les indices, je ne m'attendais pas à ce que vous trouviez quelque chose mais on ne sait jamais, il est bon d'être vigilant et de surveiller ce qui se passe autour de Golfio. Allez, vous avez bien mérité votre repas aujourd'hui. Bon appétit, soyez en forme demain car une nouvelle mission vous attend ! Bonsoir !

Bien que vous n'ayez pas trouvé d'indices, vous êtes plutôt fier du déroulement de cette journée. Vous profitez d'un bon repas à la cantine (*vous gagnez dix points d'endurance*) puis vous rejoignez votre lit, ensommeillé. Vous vous endormez paisiblement, vous demandant ce qui vous attend le lendemain. Rendez-vous au **171**.





**169**

Vous examinez les racines sur lesquelles était penchée votre victime et découvrez avec surprise qu'il s'agit d'une planque recelant de nombreux objets. Visiblement, le brigand que vous avez surpris ici était en train d'ajouter des éléments à son trésor. Si vous n'étiez pas passé par là à cet instant précis, vous n'auriez jamais soupçonné l'existence de cette cachette tant son orifice est discret... Vous découvrez en plongeant vos mains dans cette cavité : un arc et cinq flèches (inscrivez *Arc/Carquois* : « oui » dans la rubrique *État Actuel* de votre *feuille d'aventure* puis notez vos flèches dans la rubrique appropriée), 19 pièces d'or, un vase vert, un vase bleu et une fiole d'éther. Ensuite, il vous faut reprendre votre route en direction de la Tour sans fin, rendez-vous pour cela au **129**.

**170**

Pour refaire votre vie dans Golfio, l'idéal serait de trouver un travail. En vous adressant à plusieurs magasins et restaurants, vous dénicher deux postes intéressants pour lesquels vous plaisez au responsable. Le premier consiste à faire la plonge dans un restaurant de la ville, la rémunération est de huit pièces d'or par jour et les repas sont offerts aux employés (deux par jour). Le second consiste à tenir l'accueil d'un hôtel, la rémunération est de huit pièces d'or par jour et vous disposez d'une chambre dans l'établissement. Choisissez l'un de ces deux postes sachant que :

- vous devez consommer au moins deux repas par jour. Ces deux repas quotidiens ne vous rapportent pas d'endurance (ils suffisent juste à apaiser votre faim). Vous perdez 5 points d'endurance par repas sauté. Vous ne pouvez pas sauter plus de dix repas d'affilée. Vous pouvez consommer plus de deux repas par jour : à partir du troisième, vous gagnez 10 points d'endurance par repas.
- vous pouvez acheter autant de repas que voulu dans les différents magasins de la ville sachant qu'un repas coûte 8 pièces d'or
- si vous devez dormir à la belle étoile, vous perdez 5 points d'endurance par nuit
- si vous souhaitez passer une nuit dans un hôtel de la ville, il vous en coûte 12 pièces d'or et vous gagnez 2 points de dextérité, 10 points d'endurance et 10 points de magie
- en dehors des repas et des nuits d'hôtel, vous ne pouvez rien acheter car la quasi-totalité des magasins sont fermés en raison des événements actuels
- quel que soit le travail choisi, les efforts physiques demandés par celui-ci vous coûtent 5 points d'endurance par jour
- si vous maîtrisez la compétence *Constitution*, exceptionnellement, vous pouvez y faire appel plusieurs fois dans ce paragraphe (une fois par jour)
- enfin, si vous choisissez de travailler à l'hôtel et que vous maîtrisez la compétence *Marchandage*, vous recevez des pourboires à hauteur d'une pièce d'or par jour. Cette compétence peut aussi être utilisée, bien sûr, pour réduire les coûts de nourriture et d'hôtel détaillés ci-dessus.

Choisissez une activité parmi les deux proposées puis faites vos comptes en considérant que trente jours et trente nuits s'écoulent... Ajustez alors en conséquence votre nombre de pièces d'or et, s'il y a lieu, vos niveaux de dextérité, endurance et magie. Si vous en venez à mourir, c'est que vous avez mal compté !

Lorsque vous avez terminé, rendez-vous au **194**.

**171**

Vous vous réveillez en pleine forme : *vous gagnez dix points d'endurance, dix points de magie et deux points de dextérité.*

Ce matin, le sergent Deftra réunit ses douze élèves soldats et prend la parole. Il semble plus tendu qu'à l'accoutumée :

- Bonjour à vous tous, j'espère que vous avez bien dormi. Avant de vous parler de ce qui vous attend les jours qui viennent, je tiens à vous dire que je suis très content de vous. Pour cette raison, j'ai décidé de tous vous récompenser en vous faisant passer au grade de soldat. J'ajoute que je souhaite féliciter tout particulièrement certains et certaines pour l'ensemble de leurs progrès et, plus spécifiquement, pour leur attitude lors de la mission d'hier. Ces personnes sont promues à l'échelon supérieur et atteignent donc le grade de soldat d'élite.

Votre supérieur s'approche successivement de tous vos camarades et leur remet un insigne en leur serrant la main : certains sont promus « soldat » et d'autres, plus rares, « soldat d'élite ». Lorsqu'il passe à votre niveau, il s'arrête et vous gratifie d'un sourire avant de vous donner un unique galon. Puis il poursuit sa distribution. Vous voilà maintenant soldat : inscrivez « Insigne : soldat » dans la rubrique *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*.

Après avoir terminé cette distribution, le sergent regagne son emplacement initial et reprend son discours : rendez-vous au **22**.

### **172**

Vous cédez à la demande des deux voleurs et leur donnez tout votre or (inscrivez « 0 » dans la rubrique *Or* de votre *feuille d'aventure*). Ils prennent aussi tout ce qui a de la valeur dans votre équipement : seuls les vases et les assiettes les intéressent. Enfin, ils vous délaissent de tous les repas que contient votre sac à dos, ils prennent aussi votre vin si vous en avez. Supprimez par conséquent tous les objets de votre équipement qui font partie de ces éléments. Ensuite, ils vous laissent continuer votre route. C'est tout penaud que vous reprenez le chemin de la Tour sans fin, en direction du nord. Pour avoir évité de les combattre, *vous gagnez deux points d'expérience*. Rendez-vous ensuite au **28** pour poursuivre votre route.

### **173**

Vous réalisez vite que vous êtes nettement en-dessous du niveau de vos deux camarades et subissez cette formation très intense qui vous épuise. Ainsi, sur l'ensemble de l'entraînement, *vous perdez cinq points d'endurance*. Malgré cela, vous apprenez beaucoup de choses pendant cette dizaine de jours et vous vous sentez maintenant plus à l'aise en cas d'affrontement : vous pouvez, sans dépenser de points d'expérience, augmenter votre dextérité maximale de un (augmentez les totaux *Dextérité* et *DMax* d'un point chacun). Si vous jouez avec la variante simplifiée, augmentez votre endurance maximale de cinq.

À présent, le sergent estime que votre groupe est prêt à se rendre sur le terrain. Il réunit la douzaine d'élèves soldats arrivés le même jour et s'apprête à vous confier votre première mission. Si vous avez répondu « 4a » au questionnaire d'entrée, rendez-vous au **15**. Dans le cas contraire, allez au **196**.

### **174**

Vous suivez le sentier qui va vers l'est et marchez pendant une heure. Là, vous débouchez sur une petite clairière. Vous remarquez, en son centre, une forme noire étendue sur le sol. Si vous souhaitez vous approcher, rendez-vous au **75**. Si vous préférez quitter cet endroit sans vous attarder, vous repérez deux voies possibles qui continuent vers le nord ou l'est. Vous pouvez poursuivre votre route dans la première direction (allez au **57**) ou la seconde (rendez-vous au **111**), sachant que la voie qui part vers le nord semble plus large.

### **175**

Vous payez les douze pièces d'or que réclame la réceptionniste, puis vous vous rendez dans votre chambre. Vous profitez d'une nuit de sommeil et *gagnez deux points de dextérité, dix*

*points d'endurance et dix points de magie.* Le lendemain matin, c'est en ayant fait le plein d'énergie que vous sortez de cet hôtel. Rendez-vous au **25**.

### 176

- Dure journée, hein ! vous souffle Marcus en baillant. T'es une sacrée bagarreuse, toi... Vous profitez de l'occasion pour demander à votre camarade des précisions sur les propos du major à son sujet, après la confrontation avec les brigands :

- Je crois qu'il parlait de mes compétences hors combat... Je suis plutôt agile comme gars... Et puis j'ai un don pour déplacer les objets...

Marcus marque un temps d'arrêt. Vous sentez qu'il commence à somnoler. Tout en s'endormant, il reprend :

- C'est bien d'être avec des gradés... Ça rassure... Demain on rejoindra les elfes... Ils connaissent tout de la tour... J'ai jamais vu... D'elfe... Rrr...

Ça y est, votre voisin roupille. De votre côté, vous comprenez mieux comment Cappelli a constitué le groupe : Defa pour sa dextérité en combat, Milla pour sa magie. Marcus, lui, a des atouts qui seront utiles pour déjouer les pièges de la tour... Quant à vous, vous sentez bien que vous avez progressé plus vite que la moyenne pendant l'entraînement accéléré. Peut-être que vos supérieurs ont perçu la hargne qui vous anime et qui vous a conduite ici... Progressivement, le sommeil vous gagne. Pour savoir comment se déroule la nuit, lancez un dé :

- si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au **77**
- si vous totalisez 3 ou 4, allez au **203**
- si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au **232**

### 177

Sans attendre, vous reprenez votre marche et quittez cette clairière, en direction de l'est. Vous cheminez ainsi pendant un long moment sur ce chemin sinueux. Bien que vous marchiez, le tireur ne vous rattrape pas : visiblement, il ne vous a pas suivi. Pour avoir évité ce combat, *vous gagnez un point d'expérience*. Enfin, vous débouchez sur une clairière. Depuis celle-ci, il y a quatre sentiers qui partent en direction des quatre points cardinaux. Sachant votre destination, seuls ceux allant vers le nord ou l'est peuvent convenir. Le premier paraît plus étroit que le second. Vous pouvez rester ici aussi longtemps que voulu, ensuite vous reprenez votre route en direction du nord (allez au **86**) ou de l'est (rendez-vous au **160**).

### 178

- Ah, nous y voilà, répond votre interlocuteur avec amusement, et bien vous toucherez une solde hebdomadaire de cinq pièces d'or, au début en tout cas, avec des primes selon les missions accomplies avec succès. Alors, satisfait ?

Le major vous regarde, attendant d'autres questions éventuelles :

- si vous voulez l'interroger sur l'entraînement vous sera dispensé, rendez-vous au **123**
- si vous préférez demander quelles sortes de missions vous seront confiées, allez au **140**
- si vous voulez avoir des précisions sur le fonctionnement de l'armée du Masshys, rendez-vous au **158**

Enfin, si vous avez posé toutes les questions que vous vouliez, il ne vous reste plus qu'à vous lever, allez alors au **231**.

### 179

Vous reprenez votre marche en direction de Golfio, sous un soleil de plomb. Est-ce que d'autres villes ont été attaquées ? Est-ce le début d'une nouvelle guerre ?

Tout en marchant, vous pensez à vos proches, tous morts désormais. Peut-être qu'il y a un moyen de les ramener à la vie... Vous avez entendu parler d'une arme magique enfermée au sommet d'une tour piégée, une arme capable à ce qu'on dit de ressusciter les morts... Mais n'est-ce pas une légende ? Et si c'était vrai ? Serait-ce possible de l'utiliser ? Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, rendez-vous au **23**. Autrement, lisez ce qui suit.

Tout en poursuivant votre route, vous vous imaginez gravissant la Tour sans fin à la recherche de l'arme... Vous vous voyez en train de serrer votre entourage dans vos bras, après de dures épreuves traversées... Peut-être que ce n'est qu'un fantasme, quelque chose d'inatteignable et lointain... Mais si ça marchait ? À mesure que la journée s'écoule, de nombreuses visions d'espoir traversent votre esprit...

Vous continuez à avancer, la tête en l'air... Soudain, au loin, longeant la forêt dans votre direction, vous voyez un nuage de poussière se déplacer à vive allure. Petit à petit, ce dernier avance et vous discernez bientôt un groupe de cavaliers galoper dans votre direction. Ils sont cinq et semblent aussi humains que vous-même. Que souhaitez-vous faire ? Si vous voulez rester immobile, allez au **61**. Vous pouvez aussi vous montrer méfiant et vous dissimuler dans les bois pour les laisser passer sans vous montrer, rendez-vous alors au **81**.

### 180

Vous vous jetez sur la porte du salon. Malheureusement, cette dernière est fermée à clé... Vous vous retournez et réalisez avec angoisse que tous les soldats sont entrés dans la pièce et s'approchent de vous. Le garde qui vous a parlé tout à l'heure renouvelle sa demande. Vous pouvez accepter de vous rendre en allant au **45**. Dans le cas contraire, il ne vous reste plus qu'à vous battre, rendez-vous alors au **95**.

### 181

Vous stoppez votre course et faites demi-tour. Tandis que vous arrivez à proximité de Milla, celle-ci invoque successivement quatre golems. Lorsqu'elle vous voit à ses côtés, prêt au combat, elle s'exclame :

- Mais enfin qu'est-ce qui vous prend ?

Là-dessus, elle vous attrape le poignet et vous invite à la suivre. Alors que les golems s'engagent dans un affrontement contre vos poursuivants, vous reprenez votre fuite vers la tour. Se faisant, vous constatez que deux de vos compagnons masculins sont en train de se battre avec d'autres hommes lézards, qui affluent depuis le pourtour de la clairière. Le combat a lieu au pied de la Tour sans fin. Depuis celle-ci vous parvient un cri de Marcus, indiquant qu'il est en train de se battre.

- Ils nous attendaient ! s'exclame votre voisine, abasourdie.

Vous n'avez pas le temps d'évaluer la situation avec plus de précision : un monstre vous attaque en hurlant. Livrez bataille pour votre vie :

HOMME LÉZARD : Précision=2dés+7 Dégâts=6

Endurance=18 Faiblesse=T

Si vous venez à bout de votre adversaire, *vous gagnez 2 points d'expérience*. Par ailleurs, n'ayant pas été là plus tôt pour aider vos camarades, vous les avez mis en difficulté : inscrivez le symbole « - » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*. À présent, rendez-vous au **254**.

### 182

Vous vous dirigez vers le stand, qui est affublé d'une pancarte « Fioles et Potions : large choix ». Une fois devant l'étalage, vous réalisez qu'il devrait plutôt s'appeler : « Liquidation

totale : encore quelques fioles à saisir ». En effet, vous avez la possibilité d'acquérir les éléments suivants :

- fiole d'endurance (*endurance=endurance actuelle+10*) : 12 pièces d'or
- fiole de magie (*magie=magie actuelle+10*) : 12 pièces d'or
- fiole d'éther : 4 pièces d'or

Achetez ce qui vous tente parmi ces produits (n'oubliez pas que les fioles d'éther, comme n'importe quelles fioles ou potions, peuvent être rangées dans votre ceinture), puis rendez-vous au **20**.

### 183

Avant de quitter Golfio, vous cherchez à trouver le cousin de votre patron (ou plutôt ancien patron). À l'aide de l'adresse que vous a donnée Fancil à l'hôpital, vous arrivez assez vite à vos fins. Cette personne habite dans une petite maison collée à la palissade qui entoure la ville. Vous toquez à la porte et, après quelques instants d'attente, celle-ci s'ouvre sur un homme dont la mine grincheuse n'est pas sans vous rappeler celle de Fancil. Il transpire beaucoup et semble pressé. Derrière lui, vous apercevez un gros sac de voyage débordant de vêtements : il se prépare à partir... Vous lui dites que son cousin est en vie, à l'hôpital, et qu'il souhaite voyager avec lui. En entendant cela, il se fige dans une attitude de surprise... Une fois l'information assimilée, il vous remercie chaleureusement d'être venu le prévenir et vous invite à entrer un moment. Si vous acceptez, rendez-vous au **3**. Si vous estimez que vous avez assez perdu de temps comme ça, vous prenez congé et quittez Golfio en allant au **87**.

### 184

Le sergent Deftha vous place dans un groupe de cinq personnes et vous informe qu'un autre supérieur, le caporal Nox, se chargera de vous entraîner. Tandis que le sergent termine la constitution des groupes, une femme d'âge moyen approche en provenance d'un bâtiment. En la voyant s'adresser à certains de vos camarades avant de les emmener, votre voisin vous souffle :

- Zut, je veux changer de groupe !

Vous regardez la femme s'éloigner avec quelques nouveaux, ils croisent un jeune homme à la démarche sautillante qui se dirige vers vous. L'individu prend la parole d'une voix fluette :

- Bonjour, je suis le caporal Nox. Mmmm... Combien êtes-vous ? Bon sang, pas mal !... Bien, mon rôle est de vous préparer au terrain, pour cela nous allons travailler ensemble un peu tout : le combat à l'arme blanche, la magie... Nous allons osciller entre plusieurs bâtiments de ce complexe, certains ateliers sont là pour vous muscler, dans d'autres vous pourrez tout casser en jetant des sorts... Après cette entrée en matière, vous aurez toutes les bases pour vous débrouiller en mission ! Allez c'est parti, suivez-moi...

Votre formateur vous conduit dans un petit baraquement au cœur du camp : il s'agit de l'armurerie. Là, un soldat vous remet les éléments suivants : un insigne « élève soldat » à fixer bien en évidence sur votre poitrine (inscrivez « Insigne : élève soldat » dans la rubrique *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*), un cabasset (*casque, défense=1*), un cuir matelassé (*armure, défense=1*), une baguette magique (*une main, M, bonus de dextérité=0, puissance=0*), une fiole de magie, un ouvrage de magie à choisir entre « livre de l'Eau » et « livre du Feu » et un glaive (*une main, T, bonus de dextérité=2, puissance=2*). Si certains de ces éléments vous encombrant, vous pouvez les refuser. Enfin, n'oubliez pas que vous ne pouvez lire un livre de magie que dans un paragraphe de repos, en attendant il doit être stocké dans votre sac à dos.

Après vous être équipé, vous quittez ce bâtiment pour débiter un entraînement qui va s'avérer très éprouvant. Comment allez-vous le supporter ? Consultez votre *feuille d'aventure* et regardez si vous vérifiez les deux conditions suivantes :

- votre total de magie est supérieur ou égal à dix et/ou vous maîtrisez au moins une magie
- la somme de votre dextérité plus votre force est supérieure ou égale à huit

Si vous remplissez ces deux conditions, rendez-vous au **32**. Si ce n'est pas le cas ou si vous jouez avec la variante simplifiée, allez au **161**.

### 185

Vous vous précipitez vers la place principale de la ville. Vous traversez la cité sans rencontrer qui que ce soit et, lorsque vous parvenez à destination, vous constatez qu'une foule impressionnante s'est massée ici, autour d'une estrade qui n'était pas là lorsque vous aviez quitté les lieux. Il y a aussi une grande tente, en bordure de la place, qui n'était pas ici auparavant.

Sur l'estrade se trouvent plusieurs soldats dont un, plus âgé que les autres, qui est en train de parler à la population. Il y a aussi un homme qui n'a pas l'air plus militaire que vous-même et qui s'appête à descendre. Vous n'entendez que la fin de l'intervention :

- ...c'est qu'il y a une tente, juste ici, dans laquelle vous pouvez vous enrôler dans l'armée du Masshys si vous le souhaitez. Si vous aimez votre patrie et que vous souhaitez vous battre pour elle, si vous voulez aider vos concitoyens de diverses façons, soyez les bienvenus parmi nous. Bon courage et n'hésitez pas à venir vous renseigner !

Là-dessus, le gradé salue la foule et quitte l'estrade, suivi par les autres militaires. Un grand brouhaha s'installe alors autour de vous. En tendant l'oreille, vous apprenez qu'avant le discours du soldat, le seigneur de Golfio en personne s'est exprimé.

Progressivement, la foule se disperse en parlant avec angoisse de ce qui vient d'être dit. Bientôt, il ne reste que quelques groupes de personnes dont un, plus conséquent que les autres, massé devant la tente dont parlait le gradé. Que souhaitez-vous faire ? Vous pouvez vous diriger vers un banc situé en bordure de la place, où vous pourrez tranquillement repenser aux options qui s'offrent à vous, dans ce cas allez au **40**. Vous pouvez aussi choisir sans plus attendre, si ce que vous avez entendu du militaire a suffi à vous convaincre, d'aller vous renseigner auprès des soldats sous la tente, rendez-vous alors au **135**.

### 186

Vous répondez à ces gredins en croisant le fer avec eux :

VOLEUR N°1 : Précision = 2 dés + 6      Dégâts = 7  
                   Endurance = 10            Faiblesse = T

VOLEUR N°2 : Précision = 2 dés + 5      Dégâts = 6  
                   Endurance = 14            Faiblesse = T

Si vous venez à bout de vos adversaires, *vous gagnez deux points d'expérience* et trouvez sur eux 27 pièces d'or, deux foulards (en toute logique, un foulard occupe un emplacement dans votre sac à dos), une dague (*une main, TJ, bonus de dextérité=0, puissance=1*) et un poignard (*une main, T, bonus de dextérité=1, puissance=1*) : conservez ce que vous voulez parmi ces éléments. Ensuite, vous reprenez votre marche vers le nord, en vous rendant au **28**.

**187**

Vous vous enfuyez à toutes jambes et, bien entendu, l'homme lézard blessé ne parvient pas à vous suivre. *Vous gagnez un point d'expérience pour avoir évité de prendre un mauvais coup.* Il ne vous reste plus qu'à quitter définitivement Chima pour longer la forêt en direction de Golfio. Rendez-vous au **7**.

**188**

Toute une zone de l'arbre est noircie, comme morte, tandis que le reste est intact. Vous devinez que ce qui arrive à ce végétal a une origine magique. Vous soupçonnez même qu'il s'agit là de magie noire, probablement d'un sort d'aspiration : quelqu'un a transféré une partie de la vitalité de l'arbre sur lui-même... Ce qui est étrange, c'est que cette personne n'ait pas terminé son geste car, bien que cet arbre soit très massif, il ne doit pas procurer, au total, une endurance très importante.

Vous vous demandez avec appréhension qui peut bien être un adepte de magie noire dans le coin... Il est peut-être plus prudent de poursuivre votre route et de chercher un endroit plus sûr pour passer la nuit : rendez-vous au **113** pour cela. Si vous voulez dormir ici, redoutant de ne pas trouver de meilleure halte d'ici le crépuscule, vous pouvez vous établir en bordure de clairière, au cas où il y aurait du passage pendant la soirée : dans ce cas allez au **247**. Vous pouvez au préalable examiner l'arbre de plus près en vous rendant au **202**, au cas où ses branchages offriraient un abri dissimulé de toute visite nocturne.

**189**

Vous faites face à la horde ennemie qui arrive sur vous. C'est une véritable flopée de monstres qui vous submerge et ne vous laisse aucune chance. Contre les lézards en surnombre important, vous faites preuve de résistance mais succombez rapidement. Malheureusement, votre aventure se termine ici...

**190**

- Quelle drôle de question, vous répond Barrow, les cheveux dans le vent. La Tour sans fin se situe dans la Vieille forêt, à mi-chemin entre Golfio et Kron. J'y suis allé plusieurs fois, c'est vraiment un bâtiment gigantesque. Enfin quand je dis que j'y suis allé, je suis allé devant la tour. Y entrer serait de la pure folie ! Tenez, à ce sujet, il se raconte que personne n'en est jamais sorti, et bien c'est faux : il y a un type, un habitant de Golfio, qui y a fait un tour et est ressorti. M'enfin il n'était pas beau à voir ! Bref, si vous voulez voir cette merveille, prenez garde aux bandits qu'on rencontre parfois dans les bois. Je vous recommande d'aller toujours vers le nord à la sortie de Golfio, de vous diriger vers l'est lorsqu'il vous est impossible de poursuivre vers le nord. Mais tant que possible, marchez vers le nord !

Tandis que vous méditez sur ces précieux renseignements, vous arrivez à l'entrée de Golfio. C'est là que se trouve le poste de garde, un bâtiment de pierre depuis lequel quelques soldats surveillent l'entrée de la cité. Barrow vous laisse ici, allant attacher sa monture dans un espace prévu à cet effet, pour ensuite s'engouffrer dans le bâtiment. Rendez-vous au **8**.

**191**

Vous marchez le long de ce chemin pendant une bonne partie de la journée, sous un soleil radieux. Normalement, à en croire le panneau indicateur à la sortie de Golfio, vous devriez arriver à destination.

Finalement, vous atteignez une nouvelle clairière, très étendue. Vous la balayez rapidement du regard et repérez un seul chemin qui en part, en direction du nord-est. Votre attention se porte alors sur la clairière elle-même et, à votre grand étonnement, un peu partout sur le sol,

il y a des cadavres qui gisent. Vous avancez un peu pour mieux voir, l'oreille aux aguets. Vous distinguez des corps d'hommes. Il y a aussi de nombreuses dépouilles de chiens un peu partout, la plupart portant une laisse. Enfin, vous découvrez avec horreur des cadavres d'hommes lézards...

En regardant plus attentivement les dépouilles humaines, vous soupçonnez que ces derniers étaient des brigands : la plupart portent des foulards leur cachant le visage, certains ont des cicatrices. Vu leur état, ils sont morts récemment... Les chiens étaient sans doute sous leurs ordres, étant donné la présence de laisses ou de colliers sur la plupart d'entre eux. L'hypothèse la plus probable, c'est qu'il y a eu ici un affrontement entre ces voleurs et des hommes lézards. Comme les corps de lézards sont moins nombreux, ces derniers étaient certainement en surnombre et sont sortis victorieux de cette rencontre. Ce qui est inquiétant, c'est le nombre de victimes humaines : plus de vingt ! Il est donc probable que, pas très loin d'ici, il y ait de nombreux hommes lézards... Que font-ils là ? Combien sont-ils ? Mieux vaut ne pas rester trop longtemps ici et trouver la Tour sans fin rapidement. Si vous voulez passer quelques minutes à fouiller les nombreuses dépouilles qu'il y a dans cette clairière, ce qui vous donnera sans doute la nausée, rendez-vous au **55**. Autrement, vous vous remettez en marche, fermement décidé à ne pas vous arrêter tant que vous ne serez pas parvenu à destination. Vous vous dirigez donc vers le nord-est, en allant au **236**.

### 192

Vous examinez les racines sur lesquelles était penchée votre victime et découvrez avec surprise qu'il s'agit d'une planque recelant de nombreux objets. Visiblement, le brigand que vous avez surpris ici était en train d'ajouter des éléments à son trésor. Si vous n'étiez pas passé par là à cet instant précis, vous n'auriez jamais soupçonné l'existence de cette cachette tant son orifice est discret... En plongeant vos mains dans cette cavité, vous trouvez 19 pièces d'or, un vase vert, un vase bleu et une fiole d'éther : conservez ce que vous souhaitez (et pouvez) parmi ces éléments. Ensuite, il vous faut reprendre votre route en direction de la Tour sans fin, rendez-vous pour cela au **129**.

### 193

C'est sous un soleil radieux que vous vous dirigez vers la sortie est de la cité, qui permet d'accéder à la Vieille forêt. Tandis que vous approchez du poste de garde marquant la fin de la ville, vous sentez la tension monter en vous. Ce que vous vous apprêtez à faire ne sera pas aisé, c'est certain... Néanmoins, cette tentative vous donnera peut-être la possibilité, un jour, de ramener vos proches à la vie... Malgré votre appréhension, vous marchez donc d'un pas décidé vers la sortie de Golfio, qui est rapidement à votre niveau. Vous vous retournez pour poser un dernier regard sur cette citadelle avant de vous lancer dans ce qui risque d'être la période la plus périlleuse que vous ayez connue... Rendez-vous au **87**.

### 194

Trente jours passent de cette façon. Petit à petit, vous commencez à vous plaire dans cette ville et vous vous estimez satisfait de votre nouveau départ. Autour de vous, vous constatez que le climat de tension provoqué par l'attaque de Chima s'atténue progressivement. Il faut dire qu'il n'y a eu aucun signe des lézards depuis... Le calme serait-il en train de revenir ? En tout cas, Golfio semble se remettre, les magasins ouvrent même leurs portes à nouveau. Tandis qu'aujourd'hui, vous débutez votre deuxième mois ici, le signal de détresse de la cité retentit à nouveau. Vous vous immobilisez nerveusement, paniqué. Dehors, vous voyez la population se précipiter vers la place centrale. Vous sortez alors de votre lieu de travail et vous dirigez avec appréhension vers le centre de Golfio. Rendez-vous au **100** du tome 3 de cette collection, intitulé *Batailles*.



**195**

Vous sortez du parc, passant à nouveau sous la magnifique arche qui en marque le commencement. Soudain, brisant le bruissement des feuilles et le chant des oiseaux qui vous parviennent encore, un gong puissant et long retentit, suivi par d'autres tintements toujours aussi intenses. Ces sons de cloche se poursuivent pendant plus d'une minute. Durant ce laps de temps, vous voyez avec surprise des gens se mettre à courir en direction du centre de la ville, certains émergeant du parc, d'autres sortant de leur habitation. Tous ont une expression de surprise et de peur sur leur visage... Lorsque le silence revient, l'agitation demeure parmi les habitants de Golfio, toujours occupés à courir vers le centre. L'un d'eux, en passant à côté de vous, s'exclame :

- C'est le signal de rassemblement ! Il faut aller sur la place centrale !

Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, rendez-vous au **150**. Sinon, vous pouvez suivre le conseil de cet individu et vous diriger vers la grande place, sur laquelle vous aviez consulté le plan de la ville, en allant au **6**. Vous pouvez aussi continuer à flâner sans vous soucier de cet appel, rendez-vous alors au **67**.

**196**

- Avant tout, vous dit le sergent Defta, je souhaite vous dire que vous avez tous fait des progrès importants depuis votre arrivée. Pour cette raison, vous avez amplement mérité votre solde hebdomadaire !

Votre supérieur passe parmi vous en distribuant à chacun *cinq pièces d'or (augmentez de cette valeur l'or en votre possession)*. Tout en faisant cela, le sergent poursuit :

- Le moment est venu de passer à la vitesse supérieure. Je vais vous attribuer des missions, assez basiques pour l'instant, en formant des groupes de trois pour chacune d'elles. Comme vous vous en doutez, ces groupes et ces missions ne sont pas arbitraires, ils sont le résultat de votre comportement depuis votre arrivée. Soyez certains que si vous êtes affectés à une tâche, c'est que vous êtes à la hauteur !

Le sergent constitue quatre groupes tout en continuant :

- Chaque mission durera une journée, ensuite vous me ferez un rapport... Profitez bien de cette expérience et soyez efficaces !

En ce qui vous concerne, il vous demande de vous rendre aux abords de la Forêt des spectres et de patrouiller dans celle-ci à proximité du fleuve Geday. Il vous est demandé de chercher des traces de passage d'éventuels hommes lézards. En cas de mauvaise rencontre il vous est interdit d'agir sauf s'il n'y a pas d'autre solution.

Vous vous mettez en action avec vos deux compagnons, qui se nomment Pietro et Sam. Ces derniers n'étaient pas en formation avec vous et vous ne les avez vus jusque là que dans la tente. Cette mission va être l'occasion de mieux les connaître !

Vous sortez du camp militaire et contournez Golfio, avant de vous en éloigner. Vous marchez ainsi sur un paysage de plaines pendant un moment, en direction du nord-est. Vous arrivez alors en lisière de forêt. En longeant celle-ci vers l'est, vous parvenez jusqu'au fleuve. Ce dernier est enjambé, plus loin, par un pont accessible depuis la sortie est de Golfio.

Il est temps de vous engouffrer dans la forêt : vous commencez à quadriller une zone, concentrés sur la recherche d'indices tout en étant attentifs aux sons qui vous parviennent. Les arbres de la Forêt des spectres sont hauts et touffus, ce qui fait qu'il y a beaucoup d'ombre. Malgré cette faible visibilité, vous passez toute la journée à observer minutieusement chaque mètre carré de cet espace, sans rien trouver. Le soir venu, vous sortez des bois et vous apprêtez à regagner le camp. Soudain, un bruissement de feuilles et des bruits de pas précipités résonnent à côté de vous, dans la forêt. Vous voyez alors surgir un sanglier qui se rue sur vous ! Vous vous précipitez sur le côté afin de l'éviter... Si vous

maîtrisez la compétence *Agilité* (et que vous n'êtes pas en surcharge), rendez-vous au **66**. Dans le cas contraire (ou si vous jouez avec la variante simplifiée), allez au **165**.

### 197

Vous marchez un très long moment en suivant ce sentier qui débouche sur une clairière. Là, vous constatez que le jour commence à décliner : ne sachant pas quelle distance il vous reste à parcourir, il vous faut envisager l'idée de peut-être devoir passer une nuit au cœur de la forêt...

Vous regardez aux alentours : depuis cet endroit, il y a quatre chemins qui partent en direction des quatre points cardinaux. Au centre de la clairière se trouve un arbre, plutôt haut et massif, sans doute un très vieux végétal. Il est en train de s'éteindre car, tout autour de lui, le sol est recouvert d'une grande quantité de feuilles mortes. Ce qui est étrange, c'est qu'il est encore normalement fleuri sur une partie de ses branches, la moitié gauche exactement. Cet arbre donne l'impression bizarre de mourir d'un seul côté... Si vous maîtrisez la compétence *Savoir*, rendez-vous au **188**. Autrement, poursuivez.

Vous n'avez pas vraiment envie de vous attarder dans cet endroit lugubre mais peut-être vaut-il mieux faire escale ici pour la nuit ? Si vous souhaitez poursuivre votre route vers la Tour sans fin tant qu'il fait encore un peu jour, seuls les chemins du nord et de l'est paraissent indiqués : allez au **113**. Si vous voulez passer la nuit dans cet endroit, redoutant de ne pas trouver de meilleure halte d'ici la tombée de la nuit, vous pouvez vous établir en bordure de clairière, au cas où il y aurait du passage pendant la soirée : rendez-vous alors au **247**. Vous pouvez au préalable examiner l'arbre de plus près en allant au **35**, au cas où ses branchages offriraient un abri dissimulé de toute visite nocturne.

### 198

Tandis que Salvo passe la journée à distribuer les tracts, évoluant autour de la charrette, Cardi et vous chargez le véhicule de denrées collectées auprès des fermiers de Golfio. Vous apprenez à cette occasion que Cardi, qui jusque là était serveuse dans un bar de la cité, avait de la famille à Chima. Vous lui parlez alors de votre passé, ce qui vous trouble légèrement. Votre colère à l'égard de Tripidia n'a pas diminué et vous êtes bien décidé à aller jusqu'au bout dans votre démarche militaire, jusqu'à la guerre s'il le faut...

Vous vous concentrez sur votre tâche. Il vous faut bien la journée pour faire le tour complet des bourgs voisins de Golfio. Rapidement, Cardi s'occupe plus de la direction de l'attelage que du chargement de la nourriture. Il faut dire que vous êtes plus musclé qu'elle...

Le soir venu, vous êtes de retour au camp militaire, harassés. Vous déchargez le contenu du chariot et présentez à votre supérieur le résultat de votre journée. Le sergent Defsta est content des provisions ramenées mais semble plus se soucier du nombre de prospectus distribués. Salvo a fait son possible pour en donner autant qu'il pouvait mais beaucoup de gens ont refusé de prendre ce document, par conséquent il lui en reste malheureusement la moitié en main... Votre supérieur réagit en le constatant : rendez-vous au **146**.

### 199

Le seigneur de Golfio attend que le calme revienne puis poursuit son discours :

- Je disais donc, mes chers concitoyens, que la destruction de Chima résulte, de façon tout à fait certaine, d'une attaque d'hommes lézards. Cet événement tragique n'est peut-être, malheureusement, que le commencement d'une offensive plus large menée par la sorcière Tripidia. Nous devons donc prendre des mesures immédiatement pour nous préparer à toutes les éventualités. Je vous demande dans un premier temps de transmettre ces informations à tous vos proches qui se trouveraient dans les petits bourgs aux abords de la cité. Deuxièmement, nous allons devoir réquisitionner toutes les provisions qui

pourront l'être : nos armées auront besoin de ressources pour se déployer autour de la ville et localiser la source de cette attaque. De plus, il va être nécessaire de rationner les denrées en cas d'offensive contre la ville...

À cette annonce, un grand frisson parcourt la population, qui imagine sans doute, comme vous-même en cet instant, un Golfio assiégé par les monstres. Le seigneur de la cité marque à nouveau un temps d'arrêt puis continue :

- Je vous demande de ne pas céder à la panique. Nos forces armées sont là pour assurer votre sécurité, par ailleurs des renforts ont été demandés à la capitale. Ceci m'amène à la troisième et dernière partie de cette intervention : notre armée va recruter de façon importante dans les semaines qui viennent et le commandant Laslo, ici présent, va vous parler des modalités d'usage si vous êtes intéressés. Je vous remercie de votre attention et vous assure à nouveau ma volonté de tout mettre en œuvre pour vous protéger, ainsi que ma conviction que nous sommes tout à fait capables de faire face à cette menace. Je cède la place au commandant Laslo...

Le militaire le plus âgé s'avance alors, tandis que l'orateur précédent quitte l'estrade :

- Bonjour à vous tous, je voudrais simplement vous dire deux choses. La première, c'est que les tracts qui vous ont été distribués pendant notre intervention sont purement informatifs. J'espère que vous n'aurez pas à vous en servir mais on ne sait jamais... La seconde, c'est qu'il y a une tente, juste ici, dans laquelle vous pouvez vous enrôler dans l'armée du Masshys si vous le souhaitez. Si vous aimez votre patrie et que vous souhaitez vous battre pour elle, si vous voulez aider vos concitoyens de diverses façons, soyez les bienvenus parmi nous. Bon courage et n'hésitez pas à venir vous renseigner !

Là-dessus, le commandant salue les habitants de Golfio et se retire, suivi par les autres militaires. Le brouhaha s'installe à nouveau autour de vous, la foule se disperse lentement en parlant avec angoisse de ce qui vient d'être dit. Bientôt, il ne reste que quelques groupes de personnes dont un, plus conséquent que les autres, massé devant la tente installée par les militaires. Que souhaitez-vous faire ? Vous pouvez vous diriger vers un banc situé en bordure de la place, où vous pourrez tranquillement repenser aux options qui s'offrent à vous, dans ce cas allez au **40**. Vous pouvez aussi choisir sans plus attendre, si le discours du militaire a suffi à vous convaincre, d'aller vous renseigner auprès des soldats sous la tente, rendez-vous alors au **135**.

## 200

Bien que vous ne dormiez que d'un œil, en raison des risques que présente une nuit passée dans cette forêt, vous vous réveillez au matin sans avoir été dérangé, si on laisse de côté les nombreux insectes volants qui vous ont gêné et vous ont gratifié de quelques piqûres qui vous démangent bras et jambes. Malgré ce désagrément, vous gagnez 5 points d'endurance, 5 points de magie et 1 point de dextérité. Cependant, tenez compte des indications suivantes :

- si vous n'avez pas allumé de feu, le froid vous a affecté et vous ne gagnez aucun point (si vous avez une écharpe, vous gagnez un point dans chacune des 3 catégories).
- au réveil, vous *devez* consommer un repas qui ne vous procure pas, exceptionnellement, les points d'endurance habituels (il suffit juste à apaiser votre faim) ; si vous ne vous alimentez pas vous perdez 5 points d'endurance.
- vous pouvez ensuite consommer des repas supplémentaires en respectant les règles habituelles.

À présent, il est temps de vous remettre en route. Vous empruntez le chemin qui part vers l'est : rendez-vous au **191**.

**201**

Vous prenez votre courage à deux mains et affrontez l'un des deux lézards :

HOMME LÉZARD : Précision=2dés+8 Dégâts=8  
Endurance=15 Faiblesse=T

Si vous venez à bout de votre adversaire, *vous gagnez 2 points d'expérience*. S'il vous a fallu un ou deux assauts pour conclure, rendez-vous au **213**. S'il vous a fallu trois assauts ou plus, allez au **224**. Si vous jouez avec la variante simplifiée, lancez un dé : le résultat indiquera le nombre d'assauts à considérer ici.

**202**

Vous marchez jusqu'à l'arbre victime de magie noire, faisant craqueler le tapis de feuilles mortes sous vos pieds. Alors que vous l'observez avec curiosité, vous sentez une présence au-dessus de vous, dans les branchages encore fleuris. Il y a *quelque chose*, perché dans ce végétal, qui vous observe ! Vous levez la tête et restez stupéfait en découvrant qu'il s'agit d'un homme lézard ! Celui-ci, en vous voyant, demeure figé un moment, comme s'il réfléchissait... Pendant ce laps de temps, vous constatez qu'il a une baguette magique dans une main. C'est donc cette chose, sans doute, qui a mis l'arbre dans cet état. Après quelques secondes d'observation mutuelle, la créature saute au sol et vous jauge du regard une nouvelle fois. Le lézard semble mal en point, il a d'ailleurs une blessure sur une patte, il est probable que ce soit votre arrivée dans cette clairière qui l'ait contraint à stopper son sortilège subitement... Alors que vous vous dites, compte tenu de ces hypothèses, que vous avez peut-être une chance contre cet homme lézard mal en point, ce dernier se met soudain en mouvement. Si votre total d'endurance est supérieur ou égal à dix, rendez-vous au **84**. S'il est inférieur à dix, allez au **167**.

**203**

Vous dormez en deux temps, en raison de votre tour de garde, qui débute juste après Milla. En vous réveillant, celle-ci vous rassure :

- On est loin du sentier, plutôt bien dissimulés, il n'y a pas de raison qu'on soit dérangés. Bon courage.

Effectivement, la nuit est calme. Plus tard, vous permutez avec le suivant puis vous vous rendormez près du feu. Vous vous réveillez au matin sans avoir été dérangé, si on laisse de côté les nombreux insectes volants qui vous ont gêné et vous ont gratifié de quelques piqûres qui vous démangent bras et jambes. Malgré ce désagrément, *vous gagnez 5 points d'endurance, 5 points de magie et 1 point de dextérité*. Cependant, sachez qu'au réveil, vous devez consommer un repas qui ne vous procure pas, exceptionnellement, les points d'endurance habituels (il suffit juste à apaiser votre faim) ; si vous ne vous alimentez pas, vous perdez 5 points d'endurance. Vous pouvez ensuite consommer des repas supplémentaires en respectant les règles habituelles.

À présent, il est temps de vous remettre en route. Vous rassemblez vos affaires, constatant que le ciel s'est couvert dangereusement pendant la nuit. Le major Cappelli ouvre la marche, empruntant à vive allure le chemin qui part vers l'est : rendez-vous au **215**.

**204**

Camilla et Fargo ne sont plus dans le bar. Vous repérez un coin de comptoir libre et allez vous y accouder. Le serveur vous propose un repas sur place ou à emporter pour quatre pièces d'or. Si vous êtes tenté (et que vous êtes en mesure de régler l'addition), rendez-vous

au **76**. Autrement, il ne vous reste plus qu'à quitter le bar pour rejoindre la place du marché (allez au **20**) ou pour rentrer chez vous (rendez-vous au **228**).

### 205

Vous vous levez et bondissez sur les brigands, qui sont effectivement deux. Surpris, ils encaissent votre premier assaut. Si vous êtes un homme, les voyous prennent la fuite aussitôt, estimant qu'ils ont leur compte : rendez-vous au **65**. Si vous êtes une femme, les deux voleurs jugent sur votre seule apparence qu'ils sont en mesure de vous résister : allez au **141** pour leur donner une correction.

### 206

Le sergent invite deux soldats à venir près de lui : Marcus et... Vous ! Un peu surpris d'être si bien estimé par votre chef, vous avancez. Vous ne savez pas trop comment accueillir cette nouvelle... D'un côté, c'est la meilleure chose qui pouvait arriver : vous avez l'occasion de mener à bien votre souhait initial, accompagné de quatre personnes dont trois expérimentées. D'un autre côté, cette expédition sera loin d'être une partie de plaisir, c'est certain...

Tandis que le caporal Nox vient chercher les autres soldats, vous restez avec votre camarade et le sergent. Ce dernier vous explique plus en détails le déroulement de cette mission. Vous allez sortir de Golfio par l'est et pénétrer dans la Vieille forêt. Là, il faudra marcher vers le nord-est pour tomber sur la tour. C'est ici que devrait arriver, à peu près en même temps que vous, le groupe d'elfes. Une fois à l'intérieur, il faudra grimper jusqu'en haut et s'emparer de l'arme légendaire. En cas de séparation, l'objectif doit être atteint coûte que coûte. Votre supérieur ajoute :

- Vous savez presque tout. Il me reste à ajouter que cette quête n'est pas le genre de chose qu'on confie habituellement à des nouveaux. Voilà pourquoi, si vous souhaitez refuser d'y prendre part, je ne vous retiens pas et je vous demande dans ce cas de rejoindre le caporal Nox, qui vous trouvera un poste plus adapté. Sachez toutefois que je suis confiant quant au succès de cette mission : il y a dans cette équipe toutes les qualités pour réussir. De plus, les elfes qui sont en chemin ont été briefés sur ce qui nous attend. Et si ça ne suffit pas à vous convaincre, dites-vous que le roi nous appuie complètement dans cette histoire : je suis prêt à parier que la récompense sera à la hauteur de la tâche. Alors, qu'est-ce que vous en dites ?

Sans hésiter, Marcus acquiesce, visiblement impressionné qu'on lui confie une telle responsabilité. De votre côté, qu'allez-vous faire ? Vous pouvez vous joindre à cette expédition, qui présente non seulement l'opportunité de réaliser une action décisive dans la guerre à venir mais aussi, et c'est peut-être là ce qui vous attire le plus, la possibilité de ressusciter vos amis. Vous pouvez aussi refuser, estimant que si vous avez renoncé à cette idée précédemment, ce n'est pas pour revenir sur votre choix. Si vous souhaitez être de la partie, rendez-vous au **51**. Si vous préférez faire preuve de prudence, il ne vous reste plus qu'à rejoindre vos camarades auprès de Nox, allez pour cela au **222**.

### 207

Vous dites aux voleurs que vous refusez de leur donner quoi que ce soit. Ils ricanent alors en rétorquant que vous êtes bien sot et s'approchent de vous. Étant donné qu'ils sont dix et qu'ils vous encerclent complètement, ils n'ont aucun mal à vous maîtriser et, bien que vous fassiez preuve d'une farouche résistance, ils mettent fin à vos jours. Votre aventure s'achève ici...

**208**

Effacez tous les symboles « + » et « - » que vous avez peut-être eu à inscrire dans vos notes. Devant vous, Cappelli achève un lézard d'un coup de sabre en pleine poitrine. Là, le major s'écarte légèrement, l'air surpris. Surgissant depuis l'amas de monstres groupés devant la porte, Milla bondit à l'intérieur ! Elle est visiblement très blessée, ce qui ne l'empêche pas d'agiter son arme pour invoquer, sous vos yeux, un golem. Cappelli, qui a repris son poste et lutte pour retenir la flopée de lézards, vous lance :

- Vous deux, commencez à monter ! On vous rejoint tout de suite !

Sans hésiter, Marcus et vous contournez Milla, qui est en train de créer une seconde créature magique. Vous foncez vers la montée d'escalier la plus à votre portée. Se faisant, vous notez la présence d'un sigle rouge gravé au-dessus de l'ouverture. Ce symbole représente un poing fermé. Sans vous attarder là-dessus, vous commencez à monter, suivi par votre camarade. À peine avez-vous franchi quelques marches que la herse qui surplombait l'entrée chute dans votre dos, bloquant le passage pour un éventuel demi-tour. Heureusement, Marcus est près de vous. Simultanément, vous entendez plus haut un son métallique. Un peu décontenancés, vous grimpez avec appréhension. Finalement, vous aboutissez dans une seconde salle, plus petite que la précédente et ayant, au sol, la forme d'un quart de cercle. Cette pièce est déserte mais vous remarquez, au centre de celle-ci, une lourde pierre. Cet élément, beaucoup trop gros pour être transporté, semble traversé verticalement par une fente. Peut-être y avait-il jadis un objet coincé dans cet orifice ? Si oui, quelqu'un est déjà passé par ici avant vous et s'en est emparé ! Tandis que Marcus et vous observez ce lieu, vous entendez le bruit du combat s'intensifier depuis l'escalier d'où vous venez. Avec horreur, vous comprenez que les lézards sont entrés.

- Oh non ! s'exclame votre voisin. La herse va les bloquer avec ces monstres !

Vous n'êtes pas aussi inquiet que Marcus : il y avait une autre montée d'escalier, peut-être qu'elle ne s'est pas refermée... En entendant cette option, votre camarade s'illumine :

- Oui, tu as raison ! Je crois qu'il s'agit d'un système pour nous empêcher de descendre... L'autre montée est certainement ouverte... Pourvu que les golems aient bien fait leur boulot !

Progressivement, le bruit d'affrontement s'atténue. Marcus blêmit :

- Ils ont presque fini ! Ils vont chercher à nous atteindre !

Saisi de panique, il s'approche de l'unique montée d'escalier qui part de cette salle, puis observe la lourde herse suspendue au-dessus, similaire à la précédente :

- Quand même, je vois pas comment ils pourraient franchir un tel obstacle...

Votre camarade s'immobilise, réalisant que tout est silencieux désormais : le combat est terminé ! Vous restez tous deux pétrifiés et n'osez pas parler, comme si la horde de monstres allait débouler ici. Soudain, un cri incroyable vous parvient depuis l'ouverture par laquelle vous êtes arrivés. Il s'agit d'un hurlement de lézard, à vous glacer le sang. Malgré la peur panique qui vous envahit, vous percevez dans ce son prodigieux une forme de dépit : les monstres sont bloqués et ne peuvent pas vous atteindre...

Le lourd silence qui suit signifie certainement que vos poursuivants ont renoncé... De votre côté, vous bouillonnez intérieurement : après cette confrontation imprévue, une foule de questions se bouscule dans votre tête. Tripidia souhaitait-elle empêcher qui que ce soit de reprendre le sceptre ou bien est-elle aussi intéressée par l'arme ? Vos supérieurs s'en sont-ils sortis ? Que faire à présent ? Grimper semble être la seule option... Cependant, comment faire sans la présence de vos supérieurs et, surtout, des elfes censés tout connaître de la tour ?

Après un moment de latence, pendant lequel Marcus semble aussi mal à l'aise que vous, vous décidez ensemble qu'il est temps d'emprunter l'escalier qui vous fait face. Vous voilà seuls tous les deux : indiquez dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure* la présence de

vosre collègue. Vous devez écrire : « Endurance Marcus : 10/20, Or : 0, glaive ». Pour la suite de l'aventure, sachez que :

- Marcus n'est pas très costaud et ne porte rien d'autre que son glaive. Toutefois, en cas de combat, il vous aidera comme il pourra : en sa présence, vous bénéficiez d'un bonus de précision d'un point, ainsi que d'un bonus de dégâts d'un point. Par mesure de simplification, considérez que les dommages se partagent entre vous (il subit la moitié des dégâts que vous recevriez si vous étiez seul, en arrondissant toujours à votre avantage, votre défense n'agissant que sur votre « part »). Bien que sa défense soit nulle, vous pouvez, pendant un affrontement, profiter d'une phase d'action pour lancer le sortilège *Déviaton* sur votre camarade (si bien sûr vous le maîtrisez). Pendant les combats, Marcus ne réalise pas d'action et vous ne pouvez pas lui donner des fioles ou potions. En revanche, vous pouvez pratiquer un sortilège sur lui pour le soigner mais, en toute logique, cela constitue une action de votre part.
- en dehors des combats, vous pouvez lui donner des éléments de guérison qu'il utilise immédiatement, sans dépasser son endurance maximale (20). Dans un paragraphe de repos, Marcus peut aussi consommer l'un de vos repas si vous le lui cédez.
- votre compagnon ne portant pas d'équipement, il vous laisse tous les objets que vous trouvez. Par contre, il récupère systématiquement la moitié de l'or que vous récoltez (inscrivez-le dans la case *Notes*). À ce sujet, Marcus étant un excellent négociant, ce partage n'est pas modifiable même si vous maîtrisez la compétence *Marchandage*. Cette répartition ne s'applique qu'à l'or trouvé tel quel et pas aux revenus issus d'une vente d'objet : pour ce dernier cas vous gardez tout.
- au niveau des choix, Marcus n'est pas du genre à s'imposer et c'est vous qui décidez de vos actions comme si vous étiez seul
- enfin, si votre collègue vient à périr, vous récupérez le glaive et l'or qu'il détenait (une fois le combat terminé)
- au fil de l'aventure, vous découvrirez peut-être d'autres atouts chez votre camarade...

Si tout est assimilé, il est temps de poursuivre votre périple : malgré les dangers qui vous attendent, vous vous engagez dans cette nouvelle montée, surmontée d'un sigle rouge représentant un œil fermé. Il vous faudra certainement faire preuve de beaucoup d'audace, de courage et de force pour résoudre les énigmes, affronter les créatures et déjouer les pièges que vous rencontrerez tout au long de l'ascension. C'est un véritable défi qui s'offre à vous, avec à la sortie la possibilité de revoir vos proches tout en procurant au Masshys une arme qui pourrait s'avérer décisive dans la guerre à venir... Si vous vous sentez à la hauteur, rendez-vous au **2** du deuxième tome de cette collection, intitulé *La Tour sans fin*.

## 209

Après cette visite très déplaisante, vous n'êtes plus dérangé. Lorsque les premiers rayons du soleil chassent la nuit, vous vous levez, décidé à aller jusqu'au bout. Cette halte désagréable ne vous a pas permis de récupérer des forces, c'est même pire encore :

- si vous n'avez pas allumé de feu, le froid vous a affecté et *vous perdez 5 points d'endurance* (si vous avez une écharpe, vous ne perdez que 3 points).
- au matin, vous *devez* consommer un repas qui ne vous procure pas, exceptionnellement, les points d'endurance habituels (il suffit juste à apaiser votre faim) ; si vous ne vous alimentez pas vous perdez 5 points d'endurance.
- vous pouvez ensuite consommer des repas supplémentaires en respectant les règles habituelles.

À présent, il est temps de vous remettre en route. Vous quittez la clairière par le seul chemin approprié, qui part en direction de l'est : rendez-vous au **191**.

**210**

Vous vous dirigez vers l'est et marchez quelques instants le long d'un chemin sinueux bordé par de vieux arbres nouveaux. Vous trébuchez régulièrement ou vous cognez à des branches basses, en raison de la pénombre cumulée à l'étroitesse du sentier. Assez vite, vous réalisez qu'il ne sert à rien de vous obstiner : pour franchir quelques mètres à peine, il vous faut subir de nombreux chocs. Vous rebroussez chemin et revenez à la clairière précédente. Cette petite escapade vous a fait perdre 1 point d'endurance si vous maîtrisez la compétence *Agilité*, 4 points sinon. De là, vous partez vers le nord, empruntant une voie un peu plus large et rectiligne : rendez-vous au **14**.

**211**

- Bien, s'exclame le major Cappelli, nous allons veiller à tour de rôle. Normalement, tout devrait bien se passer.

Le caporal Milla allume un feu, qui crépite devant vous. C'est elle qui entame le premier tour de garde, tandis que le groupe s'allonge, fatigué par cette journée de marche. Tout en regardant le ciel étoilé, les bras repliés derrière votre tête, vous abordez cette nuit avec appréhension. Après l'épisode des voleurs, que peut bien vous réserver cette forêt ?

Perdu dans vos pensées, vous sentez la fatigue vous gagner irrésistiblement. Près de vous, Marcus remue sans trouver le sommeil. Au bout de quelques instants, tandis que de l'autre côté du feu le major ou le sergent ronfle, votre voisin vous chuchote quelque chose. Si vous êtes un homme, allez au **31**. Si vous êtes une femme, rendez-vous au **176**.

**212**

Vous attendez un moment sur votre perchoir. Après quelques instants, vous estimez que les deux hommes lézards doivent être loin et vous descendez de l'arbre. *Vous avez évité un combat périlleux et gagnez trois points d'expérience.*

D'après ce que vous avez entendu, il y a plusieurs groupes de lézards dans les environs. La solution la plus sûre est de retourner au village prudemment et d'avertir tout le monde du danger qui le menace. Vous poursuivez donc votre route en direction de Chima, l'oreille aux aguets... Rendez-vous au **39**.

**213**

Vous enjambez la dépouille de votre adversaire pour appuyer Marcus dans son combat, celui-ci étant en difficulté. À cet instant, le major Cappelli fait irruption dans la pièce et balaye les lieux du regard. Constatant que vous maîtrisez la situation, il se retourne et se positionne devant l'entrée, afin de faire barrage aux intrus : ceux-ci ne pourront se présenter que un par un... Menez l'affrontement qui suit en bénéficiant d'un bonus de précision d'un point, ainsi que d'un bonus de dégâts d'un point :

HOMME LÉZARD : Précision=2dés+10 Dégâts=9  
Endurance=20 Faiblesse=T

Si vous venez à bout de votre adversaire, *vous gagnez 1 point d'expérience*. Ensuite, Marcus et vous approchez du major Cappelli, en difficulté dans sa tentative de barrage : il va bientôt défaillir. Soudain, un évènement inattendu précipite les choses : rendez-vous au **208**.

**214**

Vous ne dormez que d'un œil, en raison des risques que présente une nuit passée dans cette forêt. Après quelques heures de ce demi-sommeil, vous êtes réveillé par des bruissements de feuilles dans les parages : vous vous redressez, prêt à toute éventualité. Avec horreur, vous





216

Vous n'interrompez pas la diseuse de bonne aventure, qui poursuit son cérémonial un long moment. Autour de vous, les nombreuses personnes qui riaient jusque là reprennent leurs conversations, lassées. Vous entendez des discussions sur des sujets qui vous paraissent insignifiants : l'arrestation d'un groupe de brigands qui s'en prenaient régulièrement aux voyageurs traversant la forêt, le charcutier du quartier qui vient juste de prendre sa retraite, les rumeurs insistantes mais peu probables autour du retour de la sorcière. Ces gens ne savent pas encore, ils ignorent que la guerre est imminente. Vous vous demandez ce que vous allez faire à présent. Dans cette ville, vous ne connaissez personne, vous n'avez nulle part où aller, où dormir, vous êtes définitivement seul.

Tandis que vous êtes perdu dans vos pensées, la voyante s'anime soudain, comme en transe. Les yeux toujours fermés, elle se met à trembler et vous dit, dans un murmure :

- Mmm... Vous venez de subir une épreuve pénible... Mmm... Malheureusement ça ne devrait pas s'arranger... Une période de grands troubles vous attend... Vous allez devoir faire un choix, un choix entre deux options radicalement différentes... Ensuite, c'est plus flou... Mmm... Je vois des arbres... Une forêt... Vous êtes blessé... Vous vous battez ! Oh, mais qu'est-ce que c'est que cette bestiole ? Attention !

La voyante ouvre les yeux, comme choquée par ce qu'elle vient de voir. Elle vous regarde avec gravité, essoufflée. Elle reprend :

- Je suis désolée, je ne peux rien vous dire de plus. Soyez sur vos gardes durant les jours qui viennent et, surtout, ne marchez pas sur les feuilles mortes.

Là-dessus, elle se lève et vous salue, prête à partir. Elle contourne la table et passe près de vous, en direction de la sortie. Avez-vous une écharpe dans votre sac à dos ? Si oui, rendez-vous au **101**. Sinon, vous regardez la vieille dame s'éloigner et quitter le bar.

Pendant que la diseuse de bonne aventure quitte l'établissement, une serveuse s'approche de vous et vous demande avec un large sourire ce que vous désirez commander. Elle vous propose un repas complet sur place ou à emporter pour huit pièces d'or ou une consommation pour quatre pièces d'or. Si vous désirez manger (et que vous êtes en mesure de régler l'addition), allez au **11**. Si vous préférez boire quelque chose, rendez-vous au **106**. Dans chacun de ces deux cas, la serveuse vous quitte et revient quelques instants plus tard avec votre commande. Si vous ne souhaitez ou ne pouvez rien prendre, il ne vous reste plus qu'à quitter cet établissement en allant au **25**.

217

Vous foncez, puisqu'apparemment Milla sait ce qu'elle fait. Vous ignorez ce qui se passe derrière mais avez autre chose à penser : vous sentez du mouvement sur les côtés ! En tournant la tête, vous voyez avec horreur des hommes lézards converger vers vous, jaillissant des bois qui bordent la clairière. Visiblement, ces monstres attendaient votre venue...

- Oh non ! s'exclame le sergent Defta, juste devant vous.

Vous entendez aussi le caporal Milla, dont la voix est plus lointaine, déclamer quelque chose qui ressemble à un sortilège. Cependant, vous ne connaissez pas cette incantation.

Tandis que Marcus franchit le seuil du bâtiment, la meute de lézards arrive sur Defta, Cappelli et vous. Il va falloir livrer bataille pour votre survie ! Combattez les deux adversaires qui suivent simultanément :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2dés+6 Dégâts=6  
Endurance=22 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N °2 : Précision=2dés+7 Dégâts=8  
Endurance=16 Faiblesse=T

Après 3 assauts de cet affrontement, conservez les paramètres de vos opposants et rendez-vous au **258**.

### 218

Vous suivez le sentier qui va vers l'est et marchez pendant une heure. Là, tandis que la pénombre devient de plus en plus importante, vous débouchez sur une petite clairière. Vous remarquez, en son centre, une forme noire étendue sur le sol. Si vous souhaitez vous approcher, rendez-vous au **2**. Si vous préférez quitter cet endroit sans vous attarder, vous repérez deux voies possibles qui continuent vers le nord ou l'est. Vous pouvez poursuivre votre route dans la première direction (allez au **14**) ou la seconde (rendez-vous au **210**), sachant que la voie qui part vers le nord semble plus large.

### 219

Vous prenez la tête, suivi par votre camarade. À peine avez-vous franchi quelques marches que la herse qui surplombait l'entrée chute dans votre dos, bloquant le passage pour un éventuel demi-tour. Heureusement, Marcus est près de vous. Simultanément, vous entendez plus haut un son métallique. Un peu décontenancé, vous grimpez avec appréhension. Finalement, vous aboutissez dans une seconde salle, plus petite que la précédente et ayant, au sol, la forme d'un quart de cercle. Cette pièce est déserte mais vous remarquez, au centre de celle-ci, une lourde pierre. Cet élément, beaucoup trop gros pour être transporté, semble traversé verticalement par une fente. Peut-être y avait-il jadis un objet coincé dans cet orifice ? Si oui, quelqu'un est déjà passé par ici avant vous et s'en est emparé ! Tandis que Marcus et vous observez ce lieu, vous entendez le bruit du combat s'intensifier depuis l'escalier d'où vous venez. Avec horreur, vous comprenez que les lézards sont entrés.

- Oh non ! s'exclame votre voisin. La herse va bloquer le major avec ces monstres !

Vous n'êtes pas sûr que Marcus ait raison : il y avait une autre montée d'escalier, peut-être qu'elle ne s'est pas refermée... En entendant cette option, votre camarade change d'expression :

- Oui, tu as raison ! Je crois qu'il s'agit d'un système pour nous empêcher de descendre... L'autre montée est certainement ouverte... Pourvu qu'il ait assez de force pour y arriver...

Cette possibilité paraît malheureusement insensée... Votre camarade se fige dans une expression horrifiée, réalisant que tout est silencieux désormais : le combat est terminé ! Il blêmit :

- Ils ont fini ! Ils vont chercher à nous atteindre !

Saisi de panique, il s'approche de l'unique montée d'escalier qui part de cette salle, dans le but de fuir. En voyant la lourde herse suspendue au-dessus, similaire à la précédente, il se retourne vers vous :

- Quand même, je vois pas comment ils pourraient franchir un tel obstacle...

Vous restez tous deux pétrifiés et n'osez pas parler, comme si la horde de monstres allait débouler ici. Soudain, un cri incroyable vous parvient depuis l'ouverture par laquelle vous êtes arrivés. Il s'agit d'un hurlement de lézard, à vous glacer le sang. Malgré la peur panique qui vous envahit, vous percevez dans ce son prodigieux une forme de dépit : les monstres sont bloqués et ne peuvent pas vous atteindre...

Le lourd silence qui suit signifie certainement que vos poursuivants ont renoncé... De votre côté, vous bouillonnez intérieurement : après cette confrontation imprévue, une foule de questions se bouscule dans votre tête. Tripidia souhaitait-elle empêcher que ce soit de reprendre le sceptre ou bien est-elle elle-même intéressée par l'arme ? Vos supérieurs s'en sont-ils sortis ? Que faire à présent ? Grimper semble être la seule option... Cependant, comment faire sans la présence de vos supérieurs et, surtout, des elfes censés tout connaître de la tour ?

Après un moment de latence, pendant lequel Marcus semble aussi mal à l'aise que vous, vous décidez ensemble qu'il est temps d'emprunter l'escalier qui vous fait face. Vous voilà seuls tous les deux : indiquez dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure* la présence de votre collègue. Vous devez écrire : « Endurance Marcus : 10/20, Or : 0, glaive ». Pour la suite de l'aventure, sachez que :

- Marcus n'est pas très costaud et ne porte rien d'autre que son glaive. Toutefois, en cas de combat, il vous aidera comme il pourra : en sa présence, vous bénéficiez d'un bonus de précision d'un point, ainsi que d'un bonus de dégâts d'un point. Par mesure de simplification, considérez que les dommages se partagent entre vous (il subit la moitié des dégâts que vous recevriez si vous étiez seul, en arrondissant toujours à votre avantage, votre défense n'agissant que sur votre « part »). Bien que sa défense soit nulle, vous pouvez pendant un affrontement profiter d'une phase d'action pour lancer le sortilège *Déviaton* sur votre camarade (si bien sûr vous le maîtrisez). Pendant les combats, Marcus ne réalise pas d'action et vous ne pouvez pas lui donner des fioles ou potions. En revanche, vous pouvez pratiquer un sortilège sur lui pour le soigner mais, en toute logique, cela constitue une action de votre part.
- en dehors des combats, vous pouvez lui donner des éléments de guérison qu'il utilise immédiatement, sans dépasser son endurance maximale (20). Dans un paragraphe de repos, Marcus peut aussi consommer l'un de vos repas si vous le lui cédez.
- votre compagnon ne portant pas d'équipement, il vous laisse tous les objets que vous trouvez. Par contre, il récupère systématiquement la moitié de l'or que vous récoltez (inscrivez-le dans la case *Notes*). À ce sujet, Marcus étant un excellent négociant, ce partage n'est pas modifiable même si vous maîtrisez la compétence *Marchandage*. Cette répartition ne s'applique qu'à l'or trouvé tel quel et pas aux revenus issus d'une vente d'objet : pour ce dernier cas vous gardez tout.
- au niveau des choix, Marcus n'est pas du genre à s'imposer et c'est vous qui décidez de vos actions comme si vous étiez seul
- enfin, si votre collègue vient à périr, vous récupérez le glaive et l'or qu'il détenait (une fois le combat terminé)
- au fil de l'aventure, vous découvrirez peut-être d'autres atouts chez votre camarade...

Si tout est assimilé, il est temps de poursuivre votre périple : malgré les dangers qui vous attendent, vous vous engagez dans cette nouvelle montée, surmontée d'un sigle rouge représentant un œil fermé. Il vous faudra certainement faire preuve de beaucoup d'audace, de courage et de force pour résoudre les énigmes, affronter les créatures et déjouer les pièges que vous rencontrerez tout au long de l'ascension. C'est un véritable défi qui s'offre à vous, avec à la sortie la possibilité de revoir vos proches tout en procurant au Masshys une arme qui pourrait s'avérer décisive dans la guerre à venir... Si vous vous sentez à la hauteur, rendez-vous au **2** du deuxième tome de cette collection, intitulé *La Tour sans fin*.

## 220

Votre voisin vous fixe intensément du regard. Voulez-vous lui demander ce qu'il vous veut ? Dans ce cas, rendez-vous au **62**. Vous pouvez aussi l'ignorer et commander une consommation, allez pour cela au **261**.

**221**

Il est hors de question d'abandonner vos compagnons ! Avec Marcus, qui paraît aussi déterminé que vous à repousser ces monstres, vous dites courageusement au major que vous restez. Celui-ci étouffe un cri de douleur et chute en arrière, étant parvenu au bout de ses dernières forces... Avec détermination, votre compagnon et vous brandissez vos armes et tentez de résister aux lézards attroupés devant l'entrée : rendez-vous au **189**.

**222**

Le caporal Nox vous emmène sur la grande place du camp, où l'entraînement reprend sans plus attendre. Autour de vous, les commentaires vont bon train sur la mission annoncée il y a quelques instants.

À partir de maintenant, votre formation va être plus ou moins « à la carte ». Si vous souhaitez développer vos aptitudes en corps à corps, allez au **154**. Si vous préférez améliorer votre magie, rendez-vous au **263**.

**223**

Vous appelez la serveuse et lui demandez ce qu'elle vous propose. Avant de vous répondre, elle vous murmure avec un sourire aux lèvres :

- Ne prêtez pas attention à ce que vous a dit Grayal, il est un peu fou depuis ce qui est arrivé à sa femme. Il raconte son histoire tous les jours à tous les voyageurs qu'il croise. Ne le croyez surtout pas, en réalité il ne roule pas sur l'or, il a dilapidé sa fortune dans les jeux et la boisson. Bon, qu'est-ce que je vous sers?

Changeant de sujet, elle vous propose un repas complet sur place ou à emporter pour huit pièces d'or ou une consommation pour quatre pièces d'or. Si vous désirez manger (et que vous êtes en mesure de régler l'addition), rendez-vous au **11**. Si vous préférez boire quelque chose (et ainsi gagner quelques points d'endurance), allez au **106**. Dans chacun de ces deux cas, la serveuse vous laisse un instant puis vous apporte votre commande. Si vous ne souhaitez ou ne pouvez rien prendre, il ne vous reste plus qu'à quitter cet établissement en vous rendant au **25**.

**224**

Pendant que vous vous battiez, le major Cappelli a fait irruption dans la pièce. Il vient de rejoindre Marcus et l'appuie dans son combat, celui-ci étant en difficulté. À cet instant, deux lézards déboulent depuis l'entrée ! Vous foncez les attaquer et bénéficiez d'un effet de surprise : considérez que ce combat débute par un assaut automatiquement gagné (attaquez l'ennemi de votre choix). Ensuite, poursuivez l'affrontement selon les règles habituelles :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2dés+7 Dégâts=6  
Endurance=18 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2dés+5 Dégâts=7  
Endurance=11 Faiblesse=T

Sachez qu'après 2 assauts, Marcus vous rejoindra, son combat étant terminé. Vous profiterez alors d'un bonus de précision d'un point, ainsi que d'un bonus de dégâts d'un point. Pendant ce temps, Cappelli se positionnera devant l'entrée, afin de faire barrage aux intrus (ceux-ci ne pourront se présenter que un par un)...

Si vous sortez victorieux de cet affrontement, *vous gagnez 2 points d'expérience*. Ensuite, Marcus et vous approchez du major, en difficulté dans sa tentative de barrage : il va bientôt défaillir. Soudain, un évènement inattendu précipite les choses : rendez-vous au **243**.

**225**

La Forêt des spectres, qui se trouve tout près du bosquet où vous vous abritez, s'appelle ainsi en raison de la brume constante qui y règne, donnant un air lugubre à ces bois. À cause de cette brume, il y a très peu d'animaux dans la forêt. On y trouve quelques chauves-souris et de petites bêtes inoffensives. Le plus grand danger de cet endroit, finalement, c'est de s'y perdre... De l'autre côté de votre abri, il y a la grande plaine du Masshys, parcourue incessamment par un vent parfois violent. On trouve des chiens errants et d'autres bêtes sauvages dans cette plaine, néanmoins ils ne s'approchent que rarement de la forêt et jamais en pleine nuit. Pour toutes ces raisons, il n'est pas très risqué d'allumer un feu. Si vous avez sur vous un briquet, ou bien si vous avez une baguette magique à disposition et que vous maîtrisez le sortilège *Incendie*, vous êtes en mesure de le faire (ce qui vous coûtera un point de magie si vous utilisez la deuxième solution) : rendez-vous au **265**. Si vous ne souhaitez ou ne pouvez pas allumer de feu, allez au **68**.

**226**

Vous repérez un arbre juste à votre gauche, un grand noyer au sommet duquel vous pouvez grimper. Vous vous empressiez de le faire, espérant que vous serez suffisamment dissimulé dans les feuillages lorsque les deux individus arriveront dans les parages. Si vous maîtrisez la compétence *Agilité* (rappelons que cette compétence ne fonctionne que si vous n'êtes pas en surcharge), rendez-vous au **24**. Autrement (ou si vous jouez avec la variante simplifiée), allez au **145**.

**227**

Vous courez vers l'entrée, qui est à quelques mètres seulement. Vous l'atteignez alors que la horde de monstres attaque Milla. En franchissant le seuil, une vision vous terrorise : contre la paroi extérieure du bâtiment, les cadavres de plusieurs elfes gisent dans l'herbe touffue. Avec effroi, vous réalisez que l'équipe que vous étiez censés rejoindre a été décimée ici même : cette embuscade est clairement organisée pour neutraliser toute tentative de récupérer le sceptre...

La salle dans laquelle vous pénétrez a la forme, au sol, d'un demi-cercle. La partie rectiligne marque certainement la moitié de la base de la tour. Les cadavres de trois lézards gisent au sol. Au centre, Cappelli et Marcus affrontent un autre homme lézard. Lorsque le major vous voit, il s'exclame :

- Remplacez-moi !

Là-dessus, il donne un coup de sabre très ample vers le monstre, pour le déstabiliser. Ce dernier recule, ce qui vous permet d'intervenir. Tout en prenant place aux côtés de Marcus, vous balayez rapidement du regard cet endroit : au-dessus, suspendus à un plafond particulièrement haut, de gros lustres projettent une lumière éclatante. Cet éclairage est d'origine magique car aucune lanterne ne pourrait briller encore depuis la construction de l'édifice. Face à vous, deux escaliers en colimaçon permettent de monter à l'étage supérieur. Chacun d'eux est entouré d'un mur cylindrique le protégeant, avec une ouverture permettant d'accéder aux marches. Au-dessus de chacune de ces deux ouvertures se trouve une lourde herse relevée. Vous ne voyez aucun mécanisme capable de commander ces fermetures, peut-être est-ce encore un élément magique ? Un autre détail retiendrait votre attention si vous aviez plus de temps pour observer la pièce : dessiné sur le sol dallé, à vos pieds, il y a un grand cercle rouge qui entoure quatre illustrations de même teinte. Vous êtes malheureusement trop occupé pour vous attarder sur ces ornements... Menez l'affrontement qui suit en bénéficiant d'un bonus de précision d'un point, ainsi que d'un bonus de dégâts d'un point :

HOMME LÉZARD : Précision=2dés+8 Dégâts=7  
Endurance=18 Faiblesse=T

Pendant l'affrontement, vous devinez que Cappelli s'est positionné devant l'entrée, afin de faire barrage aux intrus : ceux-ci ne pourront se présenter que un par un...

Si vous venez à bout de votre adversaire, *vous gagnez 1 point d'expérience*. Ensuite, Marcus et vous approchez du major, en difficulté dans sa tentative d'obstruction : il va bientôt défaillir. Soudain, un évènement inattendu précipite les choses... Consultez la case *Notes* de votre *feuille d'aventure* : comptez les symboles « + », auxquels vous devez soustraire les « - » que vous avez peut-être eu à inscrire. Si le résultat est positif, rendez-vous au **208**. S'il est nul ou négatif, allez au **243**.

### 228

Vous rentrez chez vous, avec l'intention de vous reposer un peu pour ensuite vous rendre chez votre famille, où vous avez prévu de passer la soirée. En franchissant le seuil de votre domicile, vous réalisez que vous êtes censé amener une boisson ce soir... Vous aviez prévu de venir avec une bouteille de vin ; vous vous en êtes procuré une par le biais d'un collègue de travail. Seulement voilà, après avoir acheté cette bouteille, la veille, vous l'avez oubliée sur votre lieu de travail, dans votre casier ! Vous n'avez pas le choix, il faut vous rendre maintenant à la scierie où vous œuvrez pour récupérer cette boisson ; si vous attendez trop, le jour va tomber et, bien qu'elles soient pour la plupart invraisemblables, les rumeurs qui circulent en ce moment n'incitent pas à quitter le village de nuit. Vous sortez donc à nouveau de votre lieu de vie et prenez le chemin de l'exploitation forestière, située à quelques kilomètres au sud de Chima.

Vous marchez le long du sentier que vous empruntez tous les jours. Ce chemin parcourt une grande plaine vallonnée, avec ici où là de petits bosquets bordés de fleurs. Un léger vent souffle dans le sens de votre marche, vous faisant parvenir des échos du marché : vous distinguez des rires, des éclats de voix, du brouhaha. Rapidement, le village devient un petit point noir au loin dont vous n'entendez plus rien. Quelques instants plus tard, vous ne voyez plus du tout Chima. Enfin, vous arrivez à la lisière du bois, que vous longez par la gauche pour atteindre la scierie.

Vous atteignez l'exploitation forestière assez vite. Le bâtiment principal, entièrement en bois, semble s'être nourri des arbres alentours : il est entouré d'un paysage chaotique, constitué de végétaux déracinés, de troncs et de branches entassés avec désordre un peu partout, sur un sol recouvert d'une épaisseur conséquente d'écorces. Cette désolation occupe une superficie équivalente à celle de votre village et, au-delà, le reste de la forêt résiste tant bien que mal au sort qui l'attend.

Vous marchez sur le sol humide en direction d'une petite cabane à l'ombre du bâtiment principal. C'est là que se trouvent les casiers des ouvriers. Le vôtre vous sert généralement à abriter votre casse-croûte et n'a pas d'autre utilité. Une fois devant votre rangement, vous y prenez la bouteille de vin qui s'y trouve (inscrivez « vin » dans la rubrique *Équipement* de votre *feuille d'aventure*). Ensuite, vous rebroussez chemin et commencez à longer le bois en sens inverse. Rendez-vous au **17**.

### 229

Tandis que vous combattiez, Milla a invoqué successivement quatre golems. Ces créatures viennent à présent à votre secours, accaparant toute l'attention du (des) lézard(s). À présent, profitant de ce support magique, vous décampez aussi vite que vous le permettent vos blessures. C'est aux côtés de votre supérieure que vous atteignez la clairière. Là, le spectacle qui s'offre à vos yeux vous immobilise de stupeur.

Devant vous, la tour trône au centre de cet espace dégagé : dans d'autres circonstances, vous auriez aimé vous attarder devant ce monument colossal... Non seulement la Tour sans fin est incroyablement large mais, en plus, sa légendaire hauteur donnerait le vertige à n'importe qui : au-dessus de votre tête, vous ne distinguez pas la cime, la tour s'élève bien au-delà des premiers nuages. De là où vous êtes, vous voyez une entrée juste en face. À proximité de cette dernière, un grand combat a lieu entre Cappelli et d'autres lézards. Ces monstres étaient forcément ici avant vous, ce qui n'est pas une coïncidence : ils attendaient votre venue... Au sol, vous distinguez le corps inerte du sergent Defsta. Vous ne voyez pas Marcus mais entendez un cri de désespoir jaillir de la tour, accompagné d'un hurlement animal : il est visiblement parvenu à entrer mais devait être talonné par des lézards... Perplexe, vous réalisez que sans votre surcharge, vous auriez pu être là plus tôt pour aider vos camarades. Vous les avez mis en difficulté : inscrivez le symbole « - » dans la case *Notes de votre feuille d'aventure*.

- Allez, avec moi ! vous crie Milla d'une voix vacillante, avant de s'élancer en direction de la zone de combat.

Vous êtes bien conscient du danger mortel que présente cet affrontement. Votre attitude va être déterminante ! Si vous foncez vers la meute, qui est trop occupée pour vous avoir remarqué, vous pouvez charger un petit lézard trapu (rendez-vous au **19**) ou bien un monstre un peu plus grand (allez au **131**). Tout en courant, rien ne vous empêche de pratiquer une magie, ce qui vous privera cependant tout effet de surprise. Dans ce cas, choisissez un sort qui ne s'appliquera qu'à une personne (en raison de la proximité des combattants et des alliés), puis dépensez le(s) point(s) de magie en fonction. Déterminez aussi la cible de cette magie (il peut s'agir de vous, d'un allié entre Cappelli, Defsta ou Milla, ou bien d'un lézard parmi les deux qui sont à votre portée ; vous n'êtes pas obligé de lancer ce sort sur le lézard vers qui vous courez). Ensuite, rendez-vous au **19** ou au **131** selon l'ennemi chargé. Enfin, si vous avez un arc, vous pouvez rester en retrait et décocher des flèches. Dans ce cas, vous pourrez sans doute tirer deux ou trois fois avant d'être rejoint par un assaillant. Si telle est votre stratégie, allez au **257**.

### 230

Vous marchez un très long moment en suivant ce sentier qui débouche sur une clairière. Là, vous constatez que le jour commence à décliner : en jetant un œil vers votre supérieur, vous devinez à sa moue qu'il envisage de peut-être devoir passer une nuit au cœur de la forêt...

Vous regardez aux alentours : depuis cet endroit, il y a quatre chemins qui partent en direction des quatre points cardinaux. Au centre de la clairière se trouve un arbre, plutôt haut et massif, sans doute un très vieux végétal. Il est vraiment majestueux et joliment fleuri.

- Nous allons continuer un peu, déclare le major. Dans un moment, on établira un campement pour la nuit. On ne doit plus être très loin de la tour, mais on ne pourra pas avancer dans le noir.

Vous vous remettez en marche, quittant cette clairière en direction du nord. Au-dessus de vous, le crépuscule s'installe progressivement... Rendez-vous au **107**.

### 231

Vous remerciez le major Madou et vous levez. Derrière votre interlocuteur, il y a une autre table avec des plumes et de l'encre. Plusieurs personnes sont en train d'y remplir leur formulaire d'inscription... Maintenant que vous êtes renseigné sur les opportunités proposées par l'armée, il est temps de prendre une décision mais peut-être est-ce fait depuis un moment ? Si vous souhaitez remplir ce papier et vous enrôler dans l'armée du Masshys, rendez-vous au **132**. Si cette entrevue vous a convaincu que, au contraire, vous n'êtes pas fait pour la voie militaire, vous ne voyez que deux autres options. Vous pouvez quitter



Golfio et vous diriger vers la Tour sans fin, allez dans ce cas au **193**. Enfin, vous pouvez choisir une solution moins risquée et tenter de refaire votre vie dans cette cité, espérant que celle-ci ne sera pas la cible d'une attaque, rendez-vous alors au **170**.

### 232

Vous dormez en deux temps, en raison de votre tour de garde, qui débute juste après Milla. En vous réveillant, celle-ci vous dit :

- On est assez loin du sentier, plutôt bien dissimulés, il n'y a pas de raison qu'on soit dérangés. Par contre, il y a un orage qui gronde au loin, j'espère qu'on ne va pas y avoir droit... Bon courage.

Plus tard, alors que le ciel étoilé du début se trouve maintenant chargé de nuages inquiétants, vous permutez avec le suivant puis vous rendormez près du feu. Vous vous réveillez en sursaut, sentant des gouttes d'eau vous chatouiller. Il fait encore nuit. Le major Cappelli est en train de rassembler les affaires tout en criant :

- Allez, debout tout le monde ! Il va tomber une grosse averse, faut bouger de là !

Rapidement, le groupe est prêt, tandis que les premières lueurs parviennent à percer la couche de nuages. Un peu secoué par ce réveil brutal, vous regagnez la clairière puis cheminez vers l'est sous une pluie de plus en plus intense. Tout en marchant, vous *devez* consommer un repas qui ne vous procure pas, exceptionnellement, les points d'endurance habituels (il suffit juste à apaiser votre faim) ; si vous ne vous alimentez pas, vous perdez 5 points d'endurance. Plus tard, le temps devient plus clément. Vous faites une halte et pouvez consommer des repas supplémentaires selon les règles habituelles. Tout le monde est trempé et frigorifié : ce début de journée difficile a malheureusement annulé les bienfaits de cette nuit de repos. À présent, il est temps de vous remettre en route. Le major Cappelli ouvre la marche, sous un ciel nuageux mais apaisé : rendez-vous au **215**.

### 233

Vous réalisez vite que les objets proposés ici sont bien trop onéreux pour vous. En revanche, la beauté de ces éléments décoratifs vous incite à rester un instant :

- vase vert : 100 pièces d'or
- vase bleu : 200 pièces d'or
- vase rouge : 400 pièces d'or

Contemplez ces merveilles aussi longtemps que voulu, puis rendez-vous au **20**.

### 234

Vous soulevez le sergent, inconscient. Celui-ci est très lourd et vous ralentit considérablement : vous avez à peine fait quelques pas avec votre fardeau que les hommes lézards arrivent sur vous, dans votre dos. Bien que l'entrée soit maintenant à votre portée, vous êtes contraint d'abandonner Defta et de vous retourner aussitôt, pour tenter de survivre à cette charge : rendez-vous au **189**.

### 235

Vous ne dormez que d'un œil, en raison des risques que présente une nuit passée dans cette forêt. Après quelques heures de ce demi-sommeil, vous êtes réveillé par des voix qui chuchotent tout près de vous, de plus en plus fort :

- Mais on avait dit moitié-moitié !
- Oui mais c'est moi qui l'ai repéré, quand même !

Vous comprenez que vous vous êtes laissé surprendre : des brigands sont en train de dépouiller vos affaires ! À les entendre, ils sont sans doute deux et n'ont pas remarqué que vous étiez conscient. Si vous désirez bondir sur eux par surprise, sachant que seul votre

armement de la rubrique *État actuel* est disponible (ainsi que les éléments de votre ceinture), rendez-vous au **205**. Vous pouvez aussi faire semblant de dormir, espérant qu'ils partiront après avoir complété leur butin, allez dans ce cas au **249**.

### 236

Vous quittez cette clairière en direction du nord-est, suivant un large sentier qui serpente sous un épais plafond de feuilles. Vous distinguez un soleil éclatant à travers les branchages. Vous marchez ainsi pendant quelques heures supplémentaires, avant de déboucher sur un immense espace dégagé, au centre duquel se trouve... La tour ! Ça y est, vous êtes arrivé ! Vous n'en croyez pas vos yeux et n'osez plus avancer tant ce monument est colossal... Non seulement la Tour sans fin est incroyablement large mais, en plus, sa légendaire hauteur donnerait le vertige à n'importe qui : vous avez beau scruter le ciel, vous n'en distinguez pas la cime...

De là où vous êtes, vous voyez une entrée juste en face. Fermement décidé à aller jusqu'au bout, vous vous remettez en mouvement et avancez droit devant, vous demandant ce qui vous attend à l'intérieur. Il vous faudra certainement faire preuve de beaucoup d'audace, de courage et de force pour résoudre les énigmes, affronter les créatures et déjouer les pièges que vous rencontrerez tout au long de l'ascension. C'est un véritable défi qui s'offre à vous, avec à la sortie la possibilité de revoir vos proches tout en procurant au Masshys une arme qui pourrait s'avérer décisive dans la guerre à venir... Si vous vous sentez à la hauteur, rendez-vous au **1** du deuxième tome de cette collection, intitulé *La Tour sans fin*.

### 237

Vous vous asseyez à la table de la voyante qui vous souhaite la bienvenue. C'est une dame âgée couverte de tout un tas de voiles et de châles. Elle vous adresse un sourire puis vous lance :

- Offrez-moi un verre et vous saurez ce que vous réserve le destin...

Au même instant, un serveur passe près de vous. Que souhaitez-vous faire ? Vous pouvez accepter la proposition de votre interlocutrice et commander à boire, rendez-vous dans ce cas au **98**. Vous pouvez également refuser poliment et vous diriger vers la table libre, en allant au **256**, ou vers le comptoir, au **88**. Enfin, vous pouvez aussi quitter l'établissement, dans ce cas dirigez-vous vers la sortie en vous rendant au **25**.

### 238

Vous prenez votre courage à deux mains et affrontez les lézards ensemble :

LÉZARD N°1 : Précision=2dés+8 Dégâts=8  
Endurance=15 Faiblesse=T

LÉZARD N°2 : Précision=2dés+10 Dégâts=9  
Endurance=20 Faiblesse=T

Si vous venez à bout de vos adversaires, *vous gagnez 3 points d'expérience*. Ensuite, vous réalisez que la situation a évolué pendant ce combat : le major Cappelli est parvenu à entrer et fait barrage devant la porte. Près de lui, Marcus semble mal en point : du sang coule depuis son épaule. Soudain, un évènement inattendu précipite les choses : rendez-vous au **208**.

**239**

Après cette visite très déplaisante, vous n'êtes plus dérangé. Lorsque les premiers rayons du soleil chassent la nuit, vous vous levez, décidé à aller jusqu'au bout. Cette halte désagréable ne vous a pas permis de récupérer des forces, c'est même pire encore :

- si vous n'avez pas allumé de feu, le froid vous a affecté et vous perdez 5 points d'endurance (si vous avez une écharpe, vous ne perdez que 3 points).
- au matin, vous *devez* consommer un repas qui ne vous procure pas, exceptionnellement, les points d'endurance habituels (il suffit juste à apaiser votre faim) ; si vous ne vous alimentez pas vous perdez 5 points d'endurance.
- vous pouvez ensuite consommer des repas supplémentaires en respectant les règles habituelles.

À présent, il est temps de vous remettre en route. Alors que vous traversez la clairière pour poursuivre, vous remarquez avec surprise que l'arbre qui vous a intrigué hier est maintenant totalement noirci, comme si le phénomène responsable s'était reproduit pendant la nuit. Laisant ce végétal, vous continuez. Si vous souhaitez vous diriger vers le nord, où serpente un étroit sentier, rendez-vous au **137**. Si vous préférez marcher vers l'est, où la voie est plus large, allez au **142**.

**240**

Vous vous dirigez vers l'est et marchez pendant plusieurs heures le long d'un chemin sinueux bordé par de vieux arbres nouveaux. Enfin, vous parvenez à une nouvelle clairière, assez petite. Le calme et le frais qui règnent ici en font un lieu tout indiqué pour faire une pause : vous pouvez rester ici aussi longtemps que voulu. Ensuite, il vous faut poursuivre votre route. Vous regardez rapidement autour de vous et constatez que sur les trois chemins qui partent de la clairière, celui d'où vous venez, un vers le sud et un vers le nord, seul le dernier se rapproche de la direction que vous suivez depuis votre entrée dans la Vieille forêt. C'est donc en direction du nord que vous reprenez votre marche : rendez-vous au **191**.

**241**

Vous trouvez une petite auberge sympathique en bordure de la place principale. Vous pénétrez dans l'établissement et interrogez la réceptionniste sur les tarifs pratiqués. Une nuit est facturée douze pièces d'or. Souhaitez-vous rester ? Si oui, rendez-vous au **175** (pensez à marchander si vous le pouvez). Vous pouvez aussi choisir une autre destination en allant au **25**.

**242**

Vous suivez le sentier qui va vers l'est et marchez pendant une heure. Là, vous débouchez sur une petite clairière, apparemment calme. Vous commencez à la traverser, repérant deux voies possibles qui continuent vers le nord ou l'est, quand vous entendez un bruit de course venant de derrière. Vous vous tournez précipitamment et voyez avec surprise un gros chien noir, plutôt impressionnant, vous foncer dessus en aboyant. Ses intentions ne sont pas du tout affectueuses et il va falloir vous battre :

CHIEN ERRANT : Précision=2dés+3 Dégâts=7  
Endurance=10 Faiblesse=P

Si vous venez à bout de votre adversaire, *vous gagnez un point d'expérience*. Ensuite, tandis que la nuit tombe progressivement, il vous faut poursuivre votre route en allant vers le nord (rendez-vous au **14**) ou vers l'est (rendez-vous au **210**), sachant que la voie qui part vers le nord semble plus large.

**243**

Effacez tous les symboles « + » et « - » que vous avez peut-être eu à inscrire dans vos notes. Devant vous, Cappelli reçoit un coup de lance dans les côtes, ce qui transperce sa protection. Il chancelle, grièvement blessé... Tout en essayant de retenir la horde ennemie quelques instants de plus, il s'exclame :

- Vous deux, commencez à monter ! Je vous rejoins tout de suite !

Le ton désespéré employé par votre supérieur trahit son mensonge : il est en train de se sacrifier pour vous faire gagner un peu de temps... Près de vous, Marcus semble désarmé mais se ressaisit et fronce les sourcils : il a l'intention de rester ici. De votre côté, il faut prendre une décision tout de suite ! Si vous estimez qu'il n'y a plus d'espoir pour le major, exécutez son ordre en quittant ce lieu hostile : rendez-vous au **118**. Si vous refusez d'abandonner Cappelli à une mort certaine, de même que Milla et Defta, qui sont peut-être encore en vie, préparez-vous à vous battre avec Marcus : allez au **221**.

**244**

Alors que vous vous apprêtez à poursuivre votre route pour rentrer à Chima, en vous disant que cette journée commençait bien et que vous vous seriez bien passé de ce serpent, vous entendez des voix en provenance du bois. Il semble y avoir deux personnes qui se dirigent vers vous. Ce que vous entendez ressemble plus à des aboiements qu'à une discussion :

- ...du bruit par là, sûr !
- Vite, les autres ont dû finir, il va falloir les rejoindre...
- Rrrh, juste un coup d'œil !

Les voix s'approchent de plus en plus, dans quelques instants vous serez face à ces deux individus. Si vous souhaitez rester immobile, rendez-vous au **9**. Si vous voulez vous cacher, allez au **226**.

**245**

- Vous deux, occupez-vous de lui ! lance un brigand, qui est sans doute le chef, à ses voisins.

Estimant sans doute, à votre seule apparence, que vous êtes dangereux, les voleurs se mettent à deux contre vous. Ils font de même avec le sergent, Marcus a quant à lui affaire à un unique bandit. Il va falloir affronter vos deux adversaires simultanément :

VOLEUR N°1 : Précision=2dés+4    Dégâts=6  
Endurance=15    Faiblesse=T

VOLEUR N°2 : Précision=2dés+6    Dégâts=7  
Endurance=11    Faiblesse=T

Si vous venez à bout de vos assaillants, vous gagnez deux points d'expérience. Ensuite, vous regardez rapidement autour de vous et constatez malheureusement que Marcus est au sol, de même que deux ennemis en plus des vôtres. Vous courez vers le sergent Defta, qui se bat contre le brigand restant. Ce dernier succombe au moment où vous arrivez sur lui. Rendez-vous au **151**.

**246**

Vous courez le plus vite possible, sentant vos poursuivants se rapprocher peu à peu. Malgré l'angoisse qui vous envahit, vous n'avez qu'une idée en tête : vous surpasser dans cette accélération. Vous enchaînez les foulées comme jamais, dopé par le stress de la situation. À mesure que vous approchez de la clairière, votre équipe s'étire dans la longueur : Marcus est

en tête, suivi de près par Defta et Cappelli. Enfin, vous fermez le groupe aux côtés de Milla. Cette dernière crie d'une voix saccadée, à l'attention du major :

- Je peux les retarder !

L'intéressé laisse passer un court intervalle de temps, puis réagit :

- Maintenant, Milla !

Au moment même où Cappelli donne son aval, vous débouchez sur la clairière et êtes aveuglé pendant une fraction de seconde par un rayon de soleil. Vous comprenez alors pourquoi votre supérieur a attendu un tout petit peu : votre voisine va pouvoir agir hors de la vue des lézards. Celle-ci s'arrête net et fait demi-tour. Devant, le reste du groupe fonce tête baissée vers la tour, qui trône au centre de cet espace dégagé : dans d'autres circonstances, vous auriez aimé vous attarder devant ce monument colossal... Non seulement la Tour sans fin est incroyablement large mais, en plus, sa légendaire hauteur donnerait le vertige à n'importe qui : au-dessus de votre tête, vous ne distinguez pas la cime, la tour s'élève bien au-delà des premiers nuages. De là où vous êtes, vous voyez une entrée juste en face. Que faites-vous ? Si vous continuez dans votre lancée, allez au **217**. Si vous revenez sur vos pas pour faire barrage avec le caporal, rendez-vous au **181**.

### 247

Vous allez en bordure de clairière et vous dissimulez dans les fourrés. Si vous n'allumez pas de feu, vous devriez gagner en discrétion mais être plus vulnérable au froid. Pour savoir comment se déroule votre nuit, lancez un dé en ajoutant 2 au résultat si vous allumez un feu (pour ce faire, il vous faut disposer d'un briquet ou bien pratiquer le sortilège *Incendie* en dépensant un point de magie) :

- si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au **5**
- si vous totalisez 4 ou 5, allez au **126**
- si vous obtenez 6, 7 ou 8, rendez-vous au **214**

### 248

Le sergent invite deux soldats à venir près de lui : Marcus et un dénommé Gasti. Un peu déçu, vous restez parmi les autres, bientôt rejoint par le caporal Nox, venu vous chercher. Vous tentez de vous convaincre qu'après tout, c'est peut-être mieux ainsi, si vous avez renoncé à l'idée du sceptre précédemment, ce n'est pas pour y revenir maintenant. D'un autre côté, Marcus et Gasti se trouvent encadrés par des vétérans, puis rejoindront des elfes... Dommage que vous n'avez pas le niveau suffisant pour en être ! Avec un pincement au cœur, vous suivez le caporal Nox, résigné à agir à votre niveau pour lutter contre les forces ennemies. Rendez-vous au **222**.

### 249

Vous faites comme si vous n'aviez rien vu, préférant vous faire détrousser plutôt que de risquer votre vie en les attaquant. Après quelques instants, les voleurs semblent se détourner du sac à dos et parler de vous :

- Je crois que sa bourse est sur lui.
- Bouge pas, je m'en occupe.

L'auteur de cette phrase s'approche de vous et se penche. Vous sentez sa main s'emparer de votre or. Si vous êtes une femme, rendez-vous au **80**. Si vous êtes un homme, allez au **53**.

### 250

Vous vous postez au pied de la tour de guet. Le quartier dont vous avez la charge n'est pas très passant. Par conséquent, vu le calme environnant, vous n'avez pas grand-chose à faire et passez une journée plutôt solitaire. De temps en temps, quelqu'un vient vous demander une

direction mais vous êtes incapable de répondre. Il y a aussi des gens qui vous questionnent avec curiosité sur les dernières informations au sujet des lézards : là encore, vous ne pouvez pas les contenter. Régulièrement, vous quittez votre poste pour faire un tour dans les ruelles de ce secteur : rien à signaler.

Finalement, le soir venu, lorsque la garde de nuit vient prendre le relais, vous avez l'impression de ne pas avoir été très utile... Vos deux compagnons, eux, ne semblent pas plus satisfaits que vous mais ont eu l'avantage d'avoir une belle vue toute la journée.

De retour au camp, vous faites votre rapport au sergent Defta : rendez-vous au **109**.

## 251

Vous foncez, choisissant ainsi l'option la plus raisonnable. À peine avez-vous franchi quelques marches que la herse qui surplombait l'entrée chute dans votre dos, bloquant le passage pour un éventuel demi-tour. Simultanément, vous entendez plus haut un son métallique. Un peu décontenancé, vous grimpez avec appréhension. Finalement, vous aboutissez dans une seconde salle, plus petite que la précédente et ayant, au sol, la forme d'un quart de cercle. Cette pièce est déserte mais vous remarquez, au centre de celle-ci, une lourde pierre. Cet élément, beaucoup trop lourd pour être transporté, semble traversé verticalement par une fente. Peut-être y avait-il jadis un objet coincé dans cet orifice ? Si oui, quelqu'un est déjà passé par ici avant vous et s'en est emparé ! Tandis que vous observez ce lieu, vous entendez le bruit du combat s'intensifier depuis l'escalier d'où vous venez. Avec horreur, vous comprenez que les lézards sont entrés. La herse qui vient de bloquer l'accès va empêcher vos camarades de vous suivre... Heureusement, il y avait une autre montée, peut-être qu'elle ne s'est pas refermée. Peut-être qu'il s'agit d'un système prévu pour empêcher les visiteurs de descendre... Oui, l'autre montée est certainement ouverte... Pourvu que Marcus et Cappelli parviennent à l'atteindre...

Malheureusement, cette possibilité paraît insensée compte tenu du surnombre adverse... Vous vous figez dans une expression horrifiée, réalisant que tout est silencieux désormais : le combat est terminé ! Saisi de panique, vous approchez de l'unique montée d'escalier qui part de cette salle, dans le but de fuir. En voyant la lourde herse suspendue au-dessus, similaire à la précédente, vous hésitez : tout de même, il semble impossible que les lézards puissent franchir un tel obstacle... Vous vous immobilisez, attentif au moindre son venant du rez-de-chaussée. Soudain, un cri incroyable vous parvient depuis l'ouverture par laquelle vous êtes arrivé. Il s'agit d'un hurlement de lézard, à vous glacer le sang. Malgré la peur panique qui vous envahit, vous percevez dans ce son prodigieux une forme de dépit : les monstres sont bloqués et ne peuvent pas vous atteindre...

Le lourd silence qui suit signifie certainement que vos poursuivants ont renoncé... De votre côté, vous bouillonnez intérieurement : après cette confrontation imprévue, une foule de questions se bouscule dans votre tête. Tripidia souhaitait-elle empêcher que ce soit de reprendre le sceptre ou bien est-elle elle-même intéressée par l'arme ? Vos compagnons s'en sont-ils sortis ? Que faire à présent ? Grimper semble être la seule option... Cependant, comment faire sans la présence de votre équipe et, surtout, des elfes censés tout connaître de la tour ?

Après un moment de latence, vous décidez qu'il est temps d'emprunter l'escalier qui vous fait face. Vous voilà seul... À présent, malgré la tristesse d'avoir été séparé de vos compagnons, vous vous engagez dans cette nouvelle montée, surmontée d'un sigle rouge représentant un œil fermé. Il vous faudra certainement faire preuve de beaucoup d'audace, de courage et de force pour résoudre les énigmes, affronter les créatures et déjouer les pièges que vous rencontrerez tout au long de l'ascension. C'est un véritable défi qui s'offre à vous, avec à la sortie la possibilité de revoir vos proches tout en procurant au Masshys une arme

qui pourrait s'avérer décisive dans la guerre à venir... Si vous vous sentez à la hauteur, rendez-vous au **2** du deuxième tome de cette collection, intitulé *La Tour sans fin*.

### 252

Vous foncez et profitez de votre agilité pour atteindre la tour sous le nez des monstres. Marcus est là aussi, juste derrière vous. En franchissant le seuil, une vision vous terrorise : contre la paroi extérieure du bâtiment, les cadavres de plusieurs elfes gisent dans l'herbe touffue. Avec effroi, vous réalisez que l'équipe que vous étiez censés rejoindre a été décimée ici même : cette embuscade est clairement organisée pour neutraliser toute tentative de récupérer le sceptre...

La salle dans laquelle vous pénétrez a la forme, au sol, d'un demi-cercle. La partie rectiligne marque certainement la moitié de la base de la tour. *Vous gagnez 2 points d'expérience pour être arrivé jusque là indemne*. Rapidement, vous balayez du regard cet endroit : au-dessus, suspendus à un plafond particulièrement haut, de gros lustres projettent une lumière éclatante. Cet éclairage est d'origine magique car aucune lanterne ne pourrait briller encore depuis la construction de l'édifice. Face à vous, deux escaliers en colimaçon permettent de monter à l'étage supérieur. Chacun d'eux est entouré d'un mur cylindrique le protégeant, avec une ouverture permettant d'accéder aux marches. Au-dessus de chacune de ces deux ouvertures se trouve une lourde herse relevée. Vous ne voyez aucun mécanisme capable de commander ces fermetures, peut-être est-ce encore un élément magique ? Vous faites quelques pas, constatant qu'il n'y a pas de danger ici. Dessiné sur le sol dallé, devant vous, il y a un grand cercle rouge qui entoure quatre illustrations de même teinte : un œil fermé, une épée, un coffre et un poing fermé. Vous ne détaillez pas davantage la pièce : vous vous retournez, afin de faire barrage aux intrus, qui ne pourront se présenter devant l'entrée que un par un. À cet instant, deux lézards surgissent depuis le dos des montées d'escalier. Près de vous, Marcus semble désespéré. Si vous ordonnez à votre compagnon de se battre contre une créature tandis que vous vous occupez de l'autre, allez au **201**. Si vous lui dites de bloquer l'entrée pendant que vous vous chargez des deux monstres, rendez-vous au **238**.

### 253

Le sergent Defta vous place dans un groupe de quatre personnes et vous informe qu'un autre supérieur, le caporal Milla, se chargera de vous entraîner. Tandis que le sergent termine la constitution des trois groupes, une femme d'âge moyen approche en provenance d'un bâtiment. Celle-ci se place devant vous et prend la parole :

- Bonjour à vous quatre, je suis le caporal Milla. Nous allons être ensemble les jours qui viennent pour un entraînement plutôt axé sur l'utilisation de ceci...

Le caporal brandit une baguette magique et poursuit :

- Il est plutôt rare de tomber sur des recrues qui s'intéressent à la magie mais c'est pourtant ce que votre profil laisse pressentir. Je vous félicite tous les quatre et vous demande de me suivre.

Votre formatrice vous emmène alors au pied d'un bâtiment en bois assez haut avant de parler à nouveau :

- C'est ici que je vous montrerai comment jeter des sorts durant une dizaine de jours. Après cela, vous serez prêts à aller sur le terrain. Dans ce bâtiment, il y a des cibles à détruire et des bouts de bois à enflammer. Il y a aussi des cailloux destinés à la création de golems, ces derniers seront vos adversaires pendant cette session. Quand vous sortirez de là, vous serez plus puissants que la plus aguerrie des fines lames !

À côté, un camarade vous souffle :

- Non mais pour qui elle se prend celle-là ?

Après cette entrée en matière, le caporal souhaite mieux connaître votre groupe et discute un moment avec vous quatre. À cette occasion, vous apprenez que le soldat qui vous a parlé durant l'introduction se nomme Marcus. Le sens de l'humour de ce dernier vous fait beaucoup penser à celui de votre ami Fargo...

Tandis que vous êtes perdu dans vos pensées, votre supérieure se remet en marche. Elle vous conduit dans un petit baraquement au cœur du camp : il s'agit de l'armurerie. Là, un soldat vous remet les éléments suivants : un insigne « élève soldat » à fixer bien en évidence sur votre poitrine (inscrivez « Insigne : élève soldat » dans la rubrique *Objets spéciaux* de votre *feuille d'aventure*), un cabasset (*casque, défense=1*), un cuir matelassé (*armure, défense=1*), une baguette magique (*une main, M, bonus de dextérité=0, puissance=0*), deux fioles de magie et un ouvrage de magie à choisir entre le « livre de l'Eau » et le « livre du Feu ». Si certains de ces éléments vous encombrant, vous pouvez les refuser. Enfin, n'oubliez pas que vous ne pouvez lire un manuel de magie que dans un paragraphe de repos, en attendant le livre doit être stocké dans votre sac à dos.

Après vous être équipé, vous quittez ce bâtiment pour débiter un entraînement qui va s'avérer très éprouvant. Comment votre mental va-t-il le supporter ? Consultez votre *feuille d'aventure* : si le produit de votre magie fois le nombre de magies que vous maîtrisez est supérieur ou égal à dix, rendez-vous au **52**. Dans le cas contraire ou si vous jouez avec la variante simplifiée, allez au **152**.

#### 254

Après ce combat éprouvant, vous balayez du regard les alentours et constatez que votre groupe est en péril : Defta est au sol, tandis que Milla est en grande difficulté face à trois lézards... Cappelli, quant à lui, est en train de s'engouffrer dans la tour, depuis laquelle résonnent de véritables hurlements de douleur lancés par Marcus. Il a deux monstres à ses trousses. Enfin, d'après le bruit de course qui vous parvient dans le dos, vous devinez que le restant des lézards en a terminé avec les quatre golems : ces monstres sont en train de charger... Malgré l'angoisse qui s'empare irrésistiblement de vous, il faut immédiatement prendre une décision tactique ! Si vous venez en aide à Milla, allez au **44**. Vous pouvez aussi secourir le sergent Defta, pour cela rendez-vous au **143**. Si vous foncez vers la tour, allez au **227**. Enfin, si vous souhaitez faire volte-face pour combattre la meute d'hommes lézards qui arrivent à pleine vitesse, rendez-vous au **189**.

#### 255

Vous courez le plus vite possible, sentant vos poursuivants se rapprocher dangereusement. Malgré le poids de votre équipement, vous n'avez qu'une idée en tête : vous surpasser dans cette accélération. Vous enchaînez les foulées comme jamais, dopé par le stress de la situation. Toutefois, votre surcharge joue en votre défaveur... À quelques enjambées de la clairière, votre équipe s'est étirée dans la longueur : Marcus est en tête, suivi de près par Defta et Cappelli. Ensuite, Milla les talonne. Enfin, juste derrière, vous fermez le groupe. Dans votre dos, vous entendez un sifflement, puis ressentez une forte douleur à la jambe : on vient de vous lancer une dague ! Sans pouvoir vous contrôler, vous vous écroulez au sol. *Vous perdez 4 points d'endurance et 1 point de dextérité*. Tandis que vous vous relevez en titubant, la lame plantée dans la cuisse, vous entendez le caporal Milla crier d'une voix saccadée, à l'attention du major :

- Je peux les retarder !

L'intéressé laisse passer un court intervalle de temps, pendant lequel vous extirpez la dague avec douleur. Celle-ci vous glisse des doigts et tombe à terre. Ça y est, les lézards arrivent sur vous... Simultanément, Cappelli réagit à l'intervention du caporal :

- Maintenant, Milla !



Immédiatement, celle-ci s'arrête net et fait demi-tour. Pendant que vous entamez un combat contre deux lézards, elle déclame quelque chose qui ressemble à un sortilège. Cependant, vous ne connaissez pas cette incantation. Malheureusement, vous ne pouvez pas en voir l'effet car vous êtes accaparé par les créatures qui vous assaillent en hurlant :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2dés+7 Dégâts=6  
Endurance=18 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N °2 : Précision=2dés+5 Dégâts=7  
Endurance=11 Faiblesse=T

Si vous tuez vos adversaires en un ou deux assauts, allez au **100**. Sinon, rendez-vous au **229** après deux assauts.

### 256

Vous traversez le bar jusqu'à la table libre que vous aviez repérée. Encore très marqué par les évènements que vous venez de traverser, vous vous asseyez avec lourdeur sur une des chaises qui l'entoure. Toute votre vie vient de basculer en l'espace de quelques heures. Autour de vous, en plus de la musique joviale du groupe local, vous entendez des conversations sur des sujets qui vous paraissent insignifiants : la récente réforme sur les taxes douanières, le charcutier du quartier qui vient juste de prendre sa retraite, les rumeurs insistantes mais peu probables autour du retour de la sorcière. Ces gens ne savent pas encore, ils ignorent que la guerre est imminente. Vous vous demandez ce que vous allez faire à présent. Dans cette ville, vous ne connaissez personne, vous n'avez nulle part où aller, où dormir, vous êtes définitivement seul.

Une serveuse s'approche et vous demande avec un large sourire ce que vous désirez commander. Elle vous propose un repas complet sur place ou à emporter pour huit pièces d'or ou une consommation pour quatre pièces d'or. Si vous désirez manger (et que vous êtes en mesure de régler l'addition), rendez-vous au **11**. Si vous préférez boire quelque chose (et ainsi gagner quelques points d'endurance), allez au **106**. Dans chacun de ces deux cas, la serveuse vous quitte et revient quelques instants plus tard avec votre commande. Si vous ne souhaitez ou ne pouvez rien prendre, il ne vous reste plus qu'à quitter cet établissement en vous rendant au **25**.

### 257

Vous délaissiez votre sac, puis saisissez votre arc et visez. Vous pouvez tirer à deux reprises, sauf si vous portez des gants (case *Objets spéciaux*) ! Dans ce dernier cas, le temps de les ôter (et de les ajouter à votre *Équipement*) vous privera d'un tir... Enfin, si vous maîtrisez la compétence *Agilité*, vous profitez d'un tir additionnel. Compte tenu de la distance qui vous sépare de vos cibles, procédez ainsi :

- pour chaque tir, lancez deux dés et ajoutez votre total de dextérité au résultat. Si vous maîtrisez la *Télékinésie*, ne lancez pas les dés.
- si vous obtenez un total supérieur ou égal à 14 ou si vous maîtrisez *Télékinésie*, vous avez blessé un adversaire, ce qui favorise votre camp : inscrivez le symbole « + » dans la case *Notes* de votre *feuille d'aventure*.
- si vous obtenez un total inférieur ou égal à 8, vous avez touché un allié ! Dans ce cas, inscrivez le symbole « - ».
- n'oubliez pas de rayer les flèches utilisées dans la rubrique appropriée.

Une fois ces tirs effectués, vous êtes interrompu par l'attaque d'un lézard. Vous avez tout juste le temps de ramasser vos affaires en hâte, puis de mener l'affrontement suivant :

HOMME LÉZARD : Précision=2dés+10 Dégâts=9  
Endurance=20 Faiblesse=T

Si vous venez à bout de votre adversaire, *vous gagnez 2 points d'expérience*. Ensuite, rendez-vous au **254**.

### 258

Alors qu'à proximité, Defta est en difficulté, vous percevez un élément très chaud passer près de vous et percuter l'un de vos adversaires. Milla est en train de foncer vers vous en arrosant les lézards de boules de feu ! Derrière elle, vous devinez la présence de quatre golems, en train de contenir les monstres qui vous ont poursuivi le long du chemin. Le caporal les a visiblement invoqués ! Tandis que vos adversaires sont déstabilisés par cette arrivée efficace, vous entendez un cri provenant de la Tour. Marcus est en danger ! Vite, terminez cet affrontement en considérant que chaque lézard vient de perdre 11 points d'endurance (les paramètres qui suivent sont donnés pour mémoire, reprenez le combat selon vos notes) :

HOMME LÉZARD N°1 : Précision=2dés+6 Dégâts=6  
Endurance=22 Faiblesse=T

HOMME LÉZARD N°2 : Précision=2dés+7 Dégâts=8  
Endurance=16 Faiblesse=T

Si vous venez à bout de vos adversaires, *vous gagnez un point d'expérience*. Ensuite, rendez-vous au **254**.

### 259

Les corps de villageois non carbonisés ne sont pas nombreux et sont couverts de blessures. Fouiller ces dépouilles s'avère très vite répugnant et vous donne la nausée. *Vous perdez deux points d'endurance*. De plus, les lézards semblent être passés avant vous puisque vous ne trouvez aucune arme... Néanmoins, vous réussissez à recueillir les éléments suivants (conservez les objets qui vous intéressent en les inscrivant dans les rubriques appropriées de votre *feuille d'aventure*) : 11 pièces d'or, une écharpe (vu la température ambiante, vous rangez cet élément dans votre sac si vous décidez de l'emporter), une fiole d'éther, un briquet, un rouleau de parchemin vierge.

Avant de quitter définitivement Chima, vous pouvez entreprendre de fouiller les quelques corps d'hommes lézards pour chercher des éléments utiles, allez dans ce cas au **89**. Vous pouvez également choisir de quitter le village pour longer la Forêt des spectres jusqu'à Golfio, rendez-vous alors au **7**.

### 260

Le magasin d'objets magiques propose les accessoires suivants :

- baguette magique (*une main, M, bonus de dextérité=0, puissance=0*) : 20 pièces d'or
- bâton (*deux mains, M, bonus de dextérité=3, puissance=3*) : 48 pièces d'or
- livre de l'Eau : 20 pièces d'or
- livre du Feu : 20 pièces d'or

En fonction de vos moyens, achetez ce que vous voulez parmi ces objets. Ensuite, rendez-vous au **25**.

**261**

Une serveuse passe juste devant vous, l'air affairé. Vous l'appellez et lui demandez ce qu'elle peut vous apporter. Elle vous propose un repas complet sur place ou à emporter pour huit pièces d'or ou une consommation pour quatre pièces d'or. Si vous désirez manger (et que vous êtes en mesure de régler l'addition), rendez-vous au **11**. Si vous préférez boire quelque chose (et ainsi gagner quelques points d'endurance), allez au **106**. Dans chacun de ces deux cas, la serveuse vous laisse un instant puis vous apporte votre commande. Si vous ne souhaitez ou ne pouvez rien prendre, il ne vous reste plus qu'à quitter cet établissement en vous rendant au **25**.

**262**

Vous demandez aux voleurs de rester calmes et leur donnez votre or (inscrivez « 0 » dans la rubrique *Or* de votre *feuille d'aventure*). Ils veulent aussi prendre tout ce qui a de la valeur et fouillent votre sac : seuls les vases et les assiettes les intéressent. Enfin, ils ont faim et vous délaissent de tous les repas que contient votre sac à dos, ils prennent aussi votre vin si vous en avez. Supprimez par conséquent tous les objets de votre équipement qui font partie de ces éléments. Ensuite, ils vous laissent continuer votre route. C'est tout penaud que vous reprenez le chemin de la Tour sans fin, en direction du nord. Pour avoir évité un combat périlleux, *vous gagnez trois points d'expérience*. Rendez-vous ensuite au **197** pour poursuivre votre route.

**263**

Vous vous entraînez vingt jours durant. Chaque jour, vous allez devoir choisir une activité parmi les suivantes :

- vous entraîner à l'aide des installations prévues à cet effet : cette activité vous coûte 5 points d'endurance et vous rapporte 1 point d'expérience
- vous entraîner avec un partenaire : cette activité vous coûte 10 points d'endurance et 5 points de magie et vous rapporte 2 points d'expérience
- vous entraîner avec le caporal Nox : cette activité vous coûte 10 points d'endurance et 10 points de magie et vous rapporte 3 points d'expérience

Durant ces vingt journées, vous avez droit à trois repas par jour à la cantine du camp (les deux premiers suffisent juste à apaiser votre faim, en revanche le troisième vous fait gagner 10 points d'endurance, ceci avant ou après l'activité du jour). Vous pouvez également consommer des repas de votre réserve personnelle (ils vous rapportent 10 points d'endurance chacun). Si vous maîtrisez la compétence *Constitution*, vous pouvez y faire appel une fois par jour.

Par ailleurs, les nuits sont très courtes et ne vous permettent pas de récupérer...

Profitez de ces vingt journées comme bon vous semble (vous gagnerez donc entre 20 et 60 points d'expérience, selon les soins dont vous disposez ; ce score peut même être plus important avec la compétence *Expérience*).

Une fois l'entraînement terminé, en plus de l'expérience gagnée ci-dessus, l'ensemble de la formation vous a renforcé physiquement : sans aucune dépense supplémentaire, améliorez votre endurance (augmentez les totaux *Endurance* et *EMax* de 5 points chacun). Ensuite, rendez-vous au **164**.

**264**

Vous vous précipitez vers le nord le plus vite possible, vous engouffrant sous les épais feuillages de ce sentier. Derrière, vous entendez le sifflement d'une flèche suivi d'un cri de colère. Heureusement, le projectile se plante dans une branche non loin de vous. Vous entendez encore quelques jurons puis les insultes de votre poursuivant s'arrêtent d'un coup.

Vous courez ensuite sur ce chemin environ une heure, avec au départ une bonne avance sur le tireur. Finalement, c'est tout haletant que vous débouchez sur une petite clairière, depuis laquelle le sentier que vous suivez continue en direction de l'est. Cet endroit constituerait un lieu idéal pour vous reposer si le risque d'avoir quelqu'un à vos trousses était écarté. Aussi loin que vous regardez derrière, il n'y a personne. Néanmoins, la possibilité d'être poursuivi est à envisager... Sachant cela, que souhaitez-vous faire ? Vous pouvez vous asseoir au milieu des nombreuses fleurs qui jonchent le sol de cet endroit : rendez-vous dans ce cas au **138**. Si vous préférez ne pas vous attarder, vous reprenez votre route en marchant, tout en étant sur vos gardes et prêt à courir au cas où : allez au **177**.

### 265

Vous réunissez quelques branchages et allumez un feu (vous perdez un point de magie si vous êtes passé par le sortilège *Incendie* pour obtenir ce résultat). Rapidement, vous vous sentez réchauffé : la nuit va être plus agréable désormais. Si vous avez une écharpe dans votre sac à dos, vous pouvez l'utiliser en complément pour avoir encore moins froid. Dans ce cas, allez au **21**. Autrement, il ne vous reste plus qu'à dormir quelques heures pour récupérer de cette journée difficile, rendez-vous alors au **96**.

## Chapitre bonus : À lire après avoir terminé le prologue

Commencez votre lecture au **A** en ayant sous la main votre *feuille d'aventure* :

### A

Dissimulés dans les feuillages de la Vieille forêt, Razor et son équipe d'hommes lézards attendent plus ou moins patiemment que quelqu'un quitte Golfio. Ils guettent la sortie de la cité depuis l'attaque de Chima... Locho, l'un des monstres aux ordres de Razor, ne tient plus en place :

- Rrrh qu'est-ce qui se passe, grommelle t-il, la mission devrait avoir commencé !
- Calme, lui répond Razor, notre reine dit que Hommes enverront quelqu'un dans la tour, fais confiance...

Locho paraît irrité mais ne relance pas son chef. Ils restent là un long moment avant, enfin, de voir quelqu'un sortir de la ville. Si vous portez un insigne, rendez-vous au **D**. Dans le cas contraire, allez au **L**.

### B

Les lézards envahissent le rez-de-chaussée et tombent nez à nez avec trois golems. Tandis qu'un combat fracassant s'engage, Razor voit l'une des militaires arriver au niveau d'une montée d'escalier. Sans hésiter, il jette son épée à travers la pièce : l'arme se plante dans le dos de la fuyarde. Cette dernière s'écroule sur les premières marches en lâchant un cri de douleur. Au même moment, le gros lézard a la surprise de voir chuter une lourde herse, qui était jusque là maintenue au-dessus de l'ouverture. La militaire se retrouve séparée des lézards, ce qui est inacceptable. Razor traverse la pièce en esquivant avec agilité une attaque de golem. Il secoue vigoureusement la grille, puis se ravise : elle est infranchissable. De l'autre côté, la femme, agonisante, tente de s'éloigner. Elle évolue très lentement, à quatre pattes sur les marches.

- Vite, fais quelque chose ! hurle Razor à l'attention de Pakrin, qui vient d'occire le dernier golem.
- Avec plaisir, répond ce dernier en approchant.

Sans pitié, il envoie une boule de feu à travers la herse. Le projectile percute sa cible dans une gerbe de flammes et de sang. La militaire s'écroule, achevée. Un instant après, la herse se rétracte.

- Ce machin peut détecter présence d'être vivant ! s'étonne Pakrin.

Razor ne partage pas son enthousiasme et balaye les lieux du regard pour constater l'étendue des dégâts. Ceux qui s'étaient cachés ici avant l'attaque sont malheureusement à terre, morts... À sa grande surprise, le chef lézard compte en tout trois victimes humaines. Visiblement, deux d'entre eux sont passés entre les mailles du filet ! Dépité, l'un des monstres s'approche du second escalier. Ce dernier est protégé par une herse similaire à celle qui vient de se rétracter. Fou de colère, le lézard pousse un cri rageur.

- Pouvons passer par cette montée ! s'exclame une autre créature.
- Calme ! lui rétorque Razor.

Là-dessus, il s'empare de la boule de cristal pour contacter Tripidia. Autour de lui, ses congénères se rassemblent avec attention. La sorcière apparaît et prend la parole :

- Qu'y a-t-il, Razor ?
- Avons tué trois soldats, ma reine... Deux ont fui dans la tour...

Tripidia fronçe les sourcils en entendant cette information. Pour prévenir une éventuelle réprimande, Razor enchaîne :

- Sont sans doute blessés, ma reine... Pouvons les rattraper...
- Quelles sont les pertes ? coupe Tripidia.

- Avons perrdu plus de la moitié d'équipe, répond le gros lézard.
- Laissez tomber, tranche la reine. Ils n'iront sans doute pas loin dans la tour. Et puis le groupe destiné à prendre le sceptre est prêt au départ, vous allez certainement les croiser en revenant. Cependant, je suis très déçue, Razor... Moi qui envisageais de vous confier davantage de pouvoir, je vois que je dois revoir tout ça... Vous savez que *votre collègue* s'est occupé des elfes à lui seul ?
- Oui ma rreine, répond Razor avec déception.
- Bien, reprend Tripidia, dans ce cas vous comprendrez que je doive vous relever de ce commandement. Pakrin, êtes-vous là ?
- Oui, ma rreine, intervient le lézard, visiblement surpris.
- Vous remplacez Razor dès maintenant ! Razor, je compte sur vous pour respecter cette décision. Venez me voir à votre retour...
- Trrès bien, ma rreine, acquiesce ce dernier en se renfrognant un peu.
- Allez, à tout à l'heure ! conclue Tripidia.

Là-dessus, son visage s'estombe.

- Avez entendu ? commente Pakrin de sa petite voix sournoise. Rrentrrons !

Les hommes lézards récupèrent ce qui les intéresse sur les dépouilles puis se dirigent vers le sud, abandonnant la tour et les intrus qui s'y sont engagés. « La reine a enfin reconnu ma supériorité », songe Pakrin. La guerre approche et le sorcier lézard compte bien en être un élément déterminant. Cette fois, Tripidia ravagera les Trois royaumes. Rendez-vous dans les tomes suivants pour vérifier si Pakrin a raison...

### C

Locho, assoiffé d'action, aperçoit une silhouette humaine dans la clairière que son groupe est en train de dépasser. Il ne résiste pas à la tentation de s'arrêter un instant et de s'approcher pour mieux voir. Si vous êtes muni d'un arc et un carquois, rendez-vous au **E**. Dans le cas contraire, allez au **K**.

### D

Cinq personnes sortent de Golfio et traversent le pont qui enjambe le fleuve Geday, avant de s'engouffrer dans les bois. Depuis le massacre des villageois, Golfio est en ébullition mais personne, jusqu'alors, n'en est sorti en direction de la forêt : les hommes ont plutôt tendance à fuir vers la capitale.

- Z'envoient cinq perrsonnes ! se réjouit un lézard.
- Rrr, sous-estimons pas, réplique Razor... Allez !

Les lézards se mettent en mouvement, bondissant rapidement entre les arbres... Ils étaient postés plus au sud et vont mettre un certain temps à rattraper leurs proies.

- Devons neutraliser ce grroup', grogne Razor à ses congénères...

Ils cheminent ainsi en direction du nord, hors sentier, mettant à profit leur agilité exceptionnelle. Au bout d'un moment, ils coupent une voie sinueuse orientée ouest-est. Plus à l'ouest, ils aperçoivent une clairière déserte. Le doute s'installe :

- Verrs l'est ? demande Pakrin, l'un des magiciens du groupe, à ses acolytes.
- Encorr verres norrd ! rugit Razor. Si vont verres l'est, attendrrons à la tourr.

Ils poursuivent donc dans la même direction, toujours à travers bois. Assez vite, ils passent à proximité d'une clairière : celle-ci est vide. Ils continuent alors leur course folle, toujours vers le nord : rendez-vous au **R**.

**E**

Locho scrute la silhouette humaine et réalise qu'il s'agit d'un corps étendu au sol. Déçu de ne pas pouvoir se faire la main sur quelqu'un, il se remet en route et rattrape les autres lézards. Il rugit :

- Y avait un cadavrr dans clairrièrr !

En tête de cortège, Razor aboie :

- Oui, c'est sûrrement parr là, vite !

Les monstres maintiennent leur trajectoire, motivés par la découverte de ce corps. Rendez-vous au **H**.

**F**

Razor pousse un grognement d'encouragement et les lézards se déchainent devant l'entrée. Finalement, ils parviennent à pénétrer dans le bâtiment, fracassant le militaire qui en barrait l'accès. Si vous avez vu pour la dernière fois le caporal Milla à l'extérieur de la tour, allez au **Q**. Si c'était à l'intérieur, rendez-vous au **B**.

**G**

Locho, assoiffé d'action, aperçoit une silhouette humaine dans la clairière que son groupe est en train de dépasser. Il ne résiste pas à la tentation de s'arrêter un instant et de s'approcher pour mieux voir. Si vous avez assommé ou tué un voleur initialement penché sur les racines d'un arbre, rendez-vous au **E**. Dans le cas contraire, allez au **I**.

**H**

Les hommes lézards continuent à avancer à toute vitesse vers le nord. Après quelques instants de course, Razor s'immobilise brusquement, imité par ses congénères. Il plonge sa patte dans le baluchon qu'il transporte et en sort une boule de cristal. Cette dernière, transparente, semble abriter une vapeur de couleur verte qui s'agite chaotiquement. En voyant cela, Locho s'exclame :

- Notrr rreine !

- Chhh, lui lance Razor en guise de réponse.

Les lézards se rassemblent autour de leur chef, regardant la boule avec la plus grande attention. Progressivement, le nuage verdâtre contenu dans le globe se dissipe, laissant apparaître un visage féminin. Il s'agit de Tripidia, dont la voix résonne tout autour de la boule :

- Razor, où en êtes-vous ?

- Pourrsvivons objectif, ma rreine... Pensons que l'individu se dirrige vers le norrd...

- L'individu ? s'étonne la sorcière. Les Hommes n'envoient qu'une seule personne ?

- Oui, ma rreine...

- Qu'ils sont présomptueux, encore plus insolents que les Elfes ! *Votre collègue* n'a fait qu'une bouchée des quatre guerriers envoyés par l'Islandi... Bien, on va changer de plan ! Si ce soldat est seul, inutile de perdre notre temps. Razor, allez à la Tour sans fin ! L'équipe qui doit s'y rendre n'est pas encore au complet mais vous allez intégrer ce groupe, ça suffira pour récupérer le sceptre.

- O... Oui, ma rreine ! approuve Razor, honoré de se voir confier une telle tâche.

- Une fois à la tour, vous y attendrez ce groupe. À partir de là, vous obéirez au chef de l'expédition, Tareg. C'est clair ?

- Trrès clair, ma rreine ! conclut Razor.

Le visage de Tripidia s'efface sous les vapeurs vertes, qui se figent peu à peu dans une teinte dense et immobile. Razor range l'objet puis se tourne vers les autres :

- Avez entendu ? On change objectif !

Les lézards se remettent en mouvement, vers l'est cette fois-ci : rendez-vous au **J**.

### J

Locho scrute la silhouette humaine : il s'agit d'un homme qui s'apprête à quitter la clairière, en direction de l'est, hors sentier. Il tient un baluchon vide dans une main et une dague dans l'autre. Le lézard ne résiste pas à la vue de toute cette chair à portée de crocs qui vient tranquillement à sa rencontre : ne l'attendant pas, il se rue sur lui à la vitesse de l'éclair. Lorsque l'homme réalise que c'est bien un lézard qui est en train de l'attaquer, son visage se fige dans une expression de panique. Il brandit sa lame mais manque de dextérité face à un tel assaillant : Locho plante sa hache dans la poitrine de sa proie, qui hurle de douleur et tombe à genoux. L'individu n'a pas le temps de réagir : son adversaire le décapite brutalement.

Lorsque Razor remarque l'absence de Locho, il revient en arrière avec les autres et le trouve dans la clairière dépassée quelques instants auparavant, en train de mutiler avec férocité la dépouille de l'homme.

- Mais qu'est-ce que tu fabriques ? hurle t-il à l'attention de Locho.
- Rregarde ce que j'ai trrouvé, lui répond joyeusement son compère.
- Pourquoi t'arrêter ici, tu vois que c'est pas cible ! Allez, en avant !

Les lézards reprennent leur course folle, toujours vers le nord : rendez-vous au **H**.

### J

Les hommes lézards se déplacent à vive allure vers l'est, toujours hors sentier. Ils coupent une voie sinueuse et continuent. Ils cheminent ainsi pendant presque une heure, avant de changer de trajectoire :

- Verrr norrd, rugit Razor, c'est là qu'est la tourr !

Les monstres changent de direction et poursuivent leur déplacement. Ils passent à proximité d'une petite clairière, sur leur droite :

- C'est d'ici que nous venons, remarque Locho.

Ils continuent à avancer, sautillant à travers une végétation constituée d'arbres nouveaux, longeant un chemin démarrant de la clairière précédente. Enfin, après cette course effrénée, ils débouchent sur une voie orientée ouest-est. Plus à l'est, ils distinguent une autre clairière, tout aussi petite que la dernière. De cet endroit partent trois chemins, celui sur lequel ils se trouvent, un vers le nord et celui qu'ils longeaient jusque là.

- Continuons vers norrd ! s'exclame Razor.

Ils se remettent en marche : rendez-vous au **O**.

### K

Locho scrute la silhouette humaine : il s'agit d'un homme armé d'un arc, qui court en direction du nord tout en crachant des jurons. Le lézard ne résiste pas à la vue de toute cette chair à portée de crocs : il se rue sur lui à la vitesse de l'éclair, dans un mouvement si silencieux que l'individu ne le sent pas arriver par derrière. Lorsqu'elle est à sa portée, Locho plante sa hache dans le dos de sa proie, qui hurle de douleur tout en se retournant. Lorsque l'homme réalise que c'est un lézard qui l'a frappé, son visage se fige dans une expression de panique. Il n'a pas le temps de délaissé son arc pour s'emparer d'une arme plus adaptée : son assaillant l'expédie à terre d'un coup mortel.

Lorsque Razor remarque l'absence de Locho, il revient en arrière avec les autres et le trouve dans la clairière dépassée quelques instants auparavant, en train de mutiler avec férocité la dépouille de l'homme.

- Mais qu'est-ce que tu fabriques ? hurle t-il à l'attention de Locho.
- Rregarde ce que j'ai trrouvé, lui répond joyeusement son compère.



- Pourquoi t'arrêter ici, tu vois que c'est pas cible ! Allez, en avant !  
Les lézards reprennent leur course folle, toujours vers le nord : rendez-vous au **H**.

### L

Un individu traverse le pont qui enjambe le fleuve Geday et s'engouffre dans les bois. Depuis le massacre des villageois, Golfio est en ébullition mais personne, jusqu'alors, n'en est sorti en direction de la forêt : les hommes ont plutôt tendance à fuir vers la capitale.

- Z'envoient qu'une seule personne ? s'étonne un lézard.
- Peu importe, réplique Razor, les hommes cherchent à récupérer le sceptre, c'est ça qui compte... Bougeons !

Les lézards se mettent en mouvement, bondissant rapidement entre les arbres... Ils étaient postés plus au sud et vont mettre un certain temps à rattraper leur proie.

- Devons neutraliser cette personne, grogne Razor à ses congénères...

Ils cheminent ainsi en direction du nord, hors sentier, mettant à profit leur agilité exceptionnelle. Au bout d'un moment, ils coupent une voie sinueuse orientée ouest-est. Plus à l'ouest, ils aperçoivent une clairière déserte. Le doute s'installe :

- Verris l'est ? demande Pakrin, l'un des magiciens du groupe, à ses acolytes.
- Encore un peu vers nord, rugit Razor, si la cible est allée vers l'est nous la devançons et l'attendrons à la tour.

Ils poursuivent donc dans la même direction, toujours à travers bois. Assez vite, ils passent à proximité d'une clairière. Si un voleur armé d'un arc vous a pris pour cible dans la forêt, rendez-vous au **C**. Si vous n'avez pas eu affaire à lui, rendez-vous au **G**.

### M

Razor pousse un grognement d'encouragement et les lézards se déchainent devant l'entrée. Finalement, ils parviennent à pénétrer dans le bâtiment, fracassant les deux militaires qu'ils y trouvent. Les monstres qui s'étaient au préalable cachés ici sont malheureusement à terre, morts... À leur grande surprise, les lézards comptent en tout quatre victimes humaines. Visiblement, quelqu'un est passé entre les mailles du filet ! Dépité, l'un des monstres s'approche d'un escalier et pousse un cri rageur. Il se met à secouer la grille qui barre l'accès à l'étage, puis se ravise : elle est infranchissable.

- Y a une autre montée ! s'exclame un lézard.
- Calme ! lui rétorque Razor.

Là-dessus, il s'empare de la boule de cristal pour contacter Tripidia. Autour de lui, ses congénères se rassemblent avec attention. La sorcière apparaît et prend la parole :

- Qu'y a-t-il, Razor ?
- Avons tué quatre soldats, ma reine... Dernier a fui dans la tour...

Tripidia fronçe les sourcils en entendant cette information. Pour prévenir une éventuelle réprimande, Razor enchaîne :

- Est sans doute blessé, ma reine... Pouvons rattraper...
- Quelles sont les pertes ? coupe Tripidia.
- Avons perdu la moitié équipe, répond le gros lézard.
- Laissez tomber, tranche la reine. Il n'ira sans doute pas loin dans la tour. Et puis l'équipe destinée à prendre le sceptre est prête au départ, vous allez certainement les croiser en revenant. Cependant, je suis très déçue, Razor... Moi qui envisageais de vous confier davantage de pouvoir, je crois que je vais revoir tout ça... Vous savez que *votre collègue* s'est occupé des elfes à lui seul ?
- Oui ma reine, répond Razor avec déception.
- Bien, reprend Tripidia, on se voit tout à l'heure.

Là-dessus, son visage s'estompe.

- Avez entendu ? se renfroge Razor. Rrentrrons !

Les hommes lézards récupèrent ce qui les intéresse sur les dépouilles puis se dirigent vers le sud, abandonnant la tour et l'intrus qui s'y est engagé. Un autre groupe arrivera bientôt et se chargera de lui, songe Razor. Rendez-vous au tome 2 pour savoir si le lézard est dans le vrai...

## N

Après plusieurs heures d'attente, la nuit tombe. Les lézards pestent un peu mais prennent leur mal en patience. Pendant la nuit, une pluie torrentielle s'abat sur le groupe. Surprises, les créatures se réfugient au rez-de-chaussée de la tour.

- Voilà qui devrait gêner hommes, se réjouit Pakrin.

Plus tard, lorsque le calme revient, les lézards reprennent leurs postes. Finalement, c'est le lendemain, en milieu de journée, que leur piège est activé. Les cinq militaires avancent le long du chemin, passant devant la première moitié des créatures sans les voir. Lorsqu'ils sont presque au niveau de la clairière, Razor bondit sur le sentier tout en ordonnant l'assaut. La charge est rapide et brutale. Face aux créatures qui foncent vers eux, les militaires courent vers la tour. Ils sont alors surpris par la deuxième moitié du groupe, qui les contient au pied du bâtiment. Après avoir été gêné par des golems, Razor arrive à son tour dans la clairière. Il y trouve le reste de son équipe en nette domination sur les humains. Sous ses yeux, une poignée d'entre eux réussit à se réfugier dans la tour. Visiblement, ils résistent tant bien que mal à la percée des lézards. Razor avance jusqu'à l'amas de créatures qui se tiennent devant l'entrée. Si vous avez terminé l'aventure seul, rendez-vous au **M**. Sinon, allez au **F**.

## O

Les monstres poursuivent jusqu'à être tout près d'une grande clairière ensoleillée. Razor annonce à ses confrères :

- Y sommes presque, norrd-est. Traversons clairièrr et prenons chemin dans cette dirrection...
- Quoi ? s'exclame Pakrin, serrons à découvertt !
- Perrsonne ici et sommes pressés, allez !

Obéissant à leur chef, les lézards pénètrent dans cette clairière et entament sa traversée à toute vitesse. Alors qu'ils sont en plein milieu de cet espace découvert, ils entendent des voix en provenance de l'est, au loin, hors sentier.

- Hommes ! s'étonne Pakrin.
- Oui... se réjouit Locho.
- Cachons ! grogne Razor, avant de montrer l'exemple en bondissant en haut d'un arbre particulièrement feuillu.
- Pas drrôle... se désole Locho tout en imitant son chef.

Tous les lézards se cachent ainsi, à une vitesse impressionnante, dans la végétation qui borde la clairière. Ils restent immobiles une bonne minute, avant de voir un individu s'engager prudemment à découvert, accompagné d'un chien à l'air féroce qu'il tient en laisse. Cet homme s'écrie :

- C'est bon, y a personne en vue !

De nombreux humains pénètrent alors dans cette clairière, certains précédés de chiens. En tout, ces êtres nauséabonds sont un peu plus nombreux que les lézards. Leur allure semble indiquer qu'ils vivent là, en marge des villes du Masshys. Ils commencent à traverser cette zone, sans remarquer la présence des lézards. En haut de son arbre, Locho trépigne de frustration : il brûle d'envie de sauter en bas et de s'en prendre à ces faibles. Soudain, un

chien semble sentir quelque chose d'anormal et se précipite vers un tronc, entraînant son maître dans sa course.

- Qu'est-ce qui te prend ? s'étonne ce dernier.

L'animal se poste au pied de l'arbre et aboie bruyamment. Il est bientôt imité par les autres chiens, qui repèrent plusieurs végétaux suspects. Soudain, l'un des hommes s'exclame :

- Il y a quelqu'un dans cet arbre !

Tandis que certains de ces marginaux préparent leurs arcs, Razor passe à l'action et saute de son perchoir en hurlant :

- On y va !

Tous les monstres bondissent alors à terre, à la grande surprise des hommes, qui se défendent comme ils peuvent... Le combat qui se déroule dans cette clairière est brutal et rapide : le léger surnombre des hommes, épaulés par leurs chiens, ne les empêche pas de tous périr sous les coups puissants et les sortilèges des lézards. Les canins ne sont pas épargnés mais certains parviennent tout de même à s'échapper de cet enfer. Une fois l'affrontement terminé, les monstres constatent qu'une bonne partie des leurs sont au sol. Les survivants sont blessés pour la plupart mais contents :

- Enfin de l'action, déclare Locho.

- Sommes affaiblis, annonce Razor, devons rentrer...

Là-dessus, il s'empare de la boule de cristal pour contacter Tripidia. Autour de lui, ses congénères se rassemblent avec attention. La sorcière apparaît et prend la parole :

- Qu'y a-t-il, Razor ?

- Avons fait mauvaise rencontre, ma reine... Groupe d'hommes errants...

- Tripidia fronçe les sourcils en entendant cette information. Pour prévenir une éventuelle réprimande, Razor enchaîne :

- Pouvons continuer, ma reine, pouvons...

- Vraiment ? coupe Tripidia. Quelles sont les pertes ?

- Avons perdu la moitié, répond le gros lézard.

- Laissez tomber, tranche la reine. Vous allez rentrer vous soigner. Ensuite, vous intégrerez le groupe destiné à prendre le sceptre. D'ici quelques heures, l'équipe se sera suffisamment agrandie pour que vous puissiez la compléter. Est-ce que c'est compris ?

- Oui, ma reine, répond le lézard.

- Ceci étant dit, je suis très déçue, Razor... Moi qui envisageais de vous confier davantage de pouvoir, je crois que je vais revoir tout ça... Vous sentez-vous prêt pour cette tâche ?

- Oh oui, prêt, répond Razor avec détermination.

- Bien, reprend Tripidia, dans ce cas votre avenir dépendra de cette mission. Vous serez sous les ordres de Tareg. On se voit tout à l'heure.

Là-dessus, son visage s'estompe. Sans perdre de temps, les hommes lézards récupèrent ce qui les intéresse sur les dépouilles puis se dirigent vers le sud, abandonnant la tour qui n'était plus très loin... Ils ne remarquent pas qu'au centre de la clairière, parmi les cadavres, un lézard bouge encore : Pakrin, jusque là évanoui, parvient à se lever, grimaçant de douleur. Il a très mal à une patte mais peut marcher : il récupère sa baguette magique, qui a été projetée au loin par le voleur qui l'a mis dans cet état. Non loin de là, il tombe sur une dépouille humaine. Ce voleur a probablement péri en tentant de fuir, en tout cas il est trop éloigné de la zone de combat pour avoir été fouillé, voilà pourquoi le sorcier lézard se donne cette peine : il trouve plusieurs fioles de dextérité sur lui. Ensuite, il quitte cet endroit en direction du sud-ouest, un peu au hasard, en quête d'une proie avec laquelle il pourra se revigorer... Bientôt, il rejoindra ses camarades... La guerre approche et il compte bien en

être : cette fois, sa reine ravagera les Trois royaumes. Rendez-vous dans les tomes suivants pour vérifier si Pakrin a raison...

## P

Les hommes lézards avancent à travers bois, vers le nord. Ils coupent un chemin et poursuivent. Ils continuent ainsi plus d'une heure, sans tomber sur un autre chemin ou sur une présence humaine. Razor se rend alors à l'évidence :

- Avons perrdu trrace... Devons attendrr à la tourr...
- Allons verrs l'est à prrésent ? demande Pakrin.
- Est ! répond Razor avant de s'élançer dans cette direction, prenant la tête du groupe.

Ils cheminent ainsi un long moment, jusqu'à être tout près d'une grande clairière. Razor annonce à ses confrères :

- Y sommes presque, norrd-est. Trraversons clairièrr et prrendrr chemin dans cette dirrection...
- Quoi ? s'exclame Pakrin, serrrons à découvrerr !
- Perrsonne ici et sommes prressés, allez !

Obéissant à leur chef, les lézards pénètrent dans cette clairière et entament sa traversée à toute vitesse. Celle-ci se déroule sans accroc. Ensuite, ils avancent jusqu'à la clairière où se trouve la tour.

- Rregardez ! s'exclame Pakrin.

Près de la tour, au sol, gisent les cadavres de trois elfes.

- Oui, c'était autrr grroup', réplique Locho.
- Bon, cachons ! grogne Razor avant de montrer l'exemple.

Les lézards se cachent avec une certaine méthode : la moitié d'entre eux se dissimule dans les arbres près de la tour, le reste le long du chemin qui mène à la clairière convoitée. C'est une véritable souricière qui s'organise : rendez-vous au N.

## Q

Les lézards envahissent le rez-de-chaussée et constatent l'étendue des dégâts. Ceux qui s'étaient cachés ici avant l'attaque sont malheureusement à terre, morts... À leur grande surprise, les lézards comptent en tout trois victimes humaines. Visiblement, deux d'entre eux sont passés entre les mailles du filet ! Dépité, l'un des monstres s'approche d'un escalier et pousse un cri rageur. Il se met à secouer la grille qui barre l'accès à l'étage, puis se ravise : elle est infranchissable.

- Y a une autrr montée ! s'exclame un lézard.
- Calme ! lui rétorque Razor.

Là-dessus, il s'empare de la boule de cristal pour contacter Tripidia. Autour de lui, ses congénères se rassemblent avec attention. La sorcière apparaît et prend la parole :

- Qu'y a-t-il, Razor ?
- Avons tué trois soldats, ma rreine... Deux ont fui dans tourr...

Tripidia fronçe les sourcils en entendant cette information. Pour prévenir une éventuelle réprimande, Razor enchaîne :

- Sont sans dout' blessés, ma rreine... Pouvons les rratrapper...
- Quelles sont les pertes ? coupe Tripidia.
- Avons perrdu la moitié équipe, répond le gros lézard.
- Laissez tomber, tranche la reine. Ils n'iront sans doute pas loin dans la tour. Et puis l'équipe destinée à prendre le sceptre est prête au départ, vous allez certainement les croiser en revenant. Cependant, je suis très dèçue, Razor... Moi qui envisageais de vous confier davantage de pouvoir, je vois que je dois revoir tout ça... Vous savez que *votre collègue* s'est occupé des elfes à lui seul ?

- Oui ma reine, répond Razor avec déception.
- Bien, reprend Tripidia, dans ce cas vous comprendrez que je doive vous relever de ce commandement. Pakrin, êtes-vous là ?
- Oui, ma reine, intervient le lézard, visiblement surpris.
- Vous remplacez Razor dès maintenant ! Razor, je compte sur vous pour respecter cette décision. Venez me voir à votre retour...
- Très bien, ma reine, acquiesce ce dernier en se renfrognant un peu.
- Allez, à tout à l'heure ! conclue Tripidia.

Là-dessus, son visage s'estompe.

- Avez entendu ? commente Pakrin de sa petite voix sournoise. Rrentrrons !

Les hommes lézards récupèrent ce qui les intéresse sur les dépouilles puis se dirigent vers le sud, abandonnant la tour et les intrus qui s'y sont engagés. « La reine a enfin reconnu ma supériorité », songe Pakrin. La guerre approche et le sorcier lézard compte bien en être un élément déterminant. Cette fois, Tripidia ravagera les Trois royaumes. Rendez-vous dans les tomes suivants pour vérifier si Pakrin a raison...

### R

Les hommes lézards continuent à avancer à toute vitesse vers le nord. Après quelques instants de course, Razor s'immobilise brusquement, imité par ses congénères. Il plonge sa patte dans le baluchon qu'il transporte et en sort une boule de cristal. Cette dernière, transparente, semble abriter une vapeur de couleur verte qui s'agite chaotiquement. En voyant cela, Locho s'exclame :

- Notrr reine !
- Chhh, lui lance Razor en guise de réponse.

Les lézards se rassemblent autour de leur chef, regardant la boule avec la plus grande attention. Progressivement, le nuage verdâtre contenu dans le globe se dissipe, laissant apparaître un visage féminin. Il s'agit de Tripidia, dont la voix résonne tout autour de la boule :

- Razor, où en êtes-vous ?
- Pourrsvivons objectif, ma reine... Pensons que le grroup' dirrige verrs norrd...
- Combien sont-ils ? demande la sorcière.
- Cinq, ma reine...
- Mmm, ils sont en retard sur l'Islandi. *Votre collègue* n'a fait qu'une bouchée des elfes, ça va être pareil pour vous. Allez !

Le visage de Tripidia s'efface sous les vapeurs vertes, qui se figent peu à peu dans une teinte dense et immobile. Razor range l'objet puis se tourne vers les autres :

- Avez entendu ? On pourrsuit !

Les lézards se remettent en mouvement, toujours vers le nord : rendez-vous au **P**.

**Tables de hasard**

Si vous n'avez pas de dés sous la main, utilisez ces tableaux en pointant un crayon au hasard, pour déterminer les résultats de jets de deux ou un seul dé(s).

Si vous devez lancer 2 dés :

3	5	7	9	3	10	7	5
10	2	10	6	8	5	8	10
7	6	4	5	12	6	11	7
6	8	9	6	7	9	8	6
9	7	2	8	5	6	11	7
8	10	4	9	4	3	6	9
9	6	7	5	7	8	7	8
5	8	10	8	4	11	5	4
7	4	6	11	3	9	12	7

Si vous devez lancer 1 dé :

4	1	3	5	2	6
2	6	5	3	4	1
1	2	6	4	5	3
6	4	1	2	3	5
3	5	2	1	6	4
5	3	4	6	1	2

## Remerciements

Avant tout, je vous remercie vous, d'avoir pris le temps de me lire. J'espère que cet ouvrage vous a plu. Si c'est le cas, sachez qu'il existe de nombreuses autres aventures dont vous êtes le héros, dans des styles très variés, sur le site [www.xhoromag.com](http://www.xhoromag.com).

Ensuite, je remercie toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à l'aboutissement de ce projet : ma chérie, Flo et toute ma famille, Nano, Jojo, Sophie et Benpaddle, Maître Bourrin, Lucie, David, Julien N., Pierre, Vincent, Manu le vendéen, Meneldur, Alendir, Outremer, Alana, Jin, Oiseau et l'ensemble des membres du forum « rendez-vous au 1 ».

Je suis en quête perpétuelle d'amélioration, voilà pourquoi tout commentaire sur le présent recueil, même succinct, est le bienvenu. Merci d'avance, si vous souhaitez répondre à cet appel, de le faire en vous connectant au forum « rendez-vous au 1 » ou bien en m'écrivant directement à l'adresse suivante : [thierry.dicule@gmail.com](mailto:thierry.dicule@gmail.com).

À bientôt j'espère,

T. D.

## Historique

VERSION	DATE	COMMENTAIRES
3	août 2009	Ajout 65§ (nuit dans forêt + fin de voie militaire) + suppression des féminins « (e) » + corrections chapitres 6 et bonus
2	novembre 2008	Suppression redites (règles) + variante au début + ajustements paramètres « bâton » et « potions » + retouches récit + ajout tables de hasard « 1 dé » et « 2 dés »
1	mai 2008	Édition originale