

La Feuille d'Aventure

Le Fanzine des Livres-Jeux

UNE INITIATIVE DES MEMBRES DU FORUM GAMEBOOK

n° 2

AVENTURE

Incarnez un Prince de **SACRIMEN** :
la nouvelle série d'aventures amateur.

DOSSIER 2 p. 12

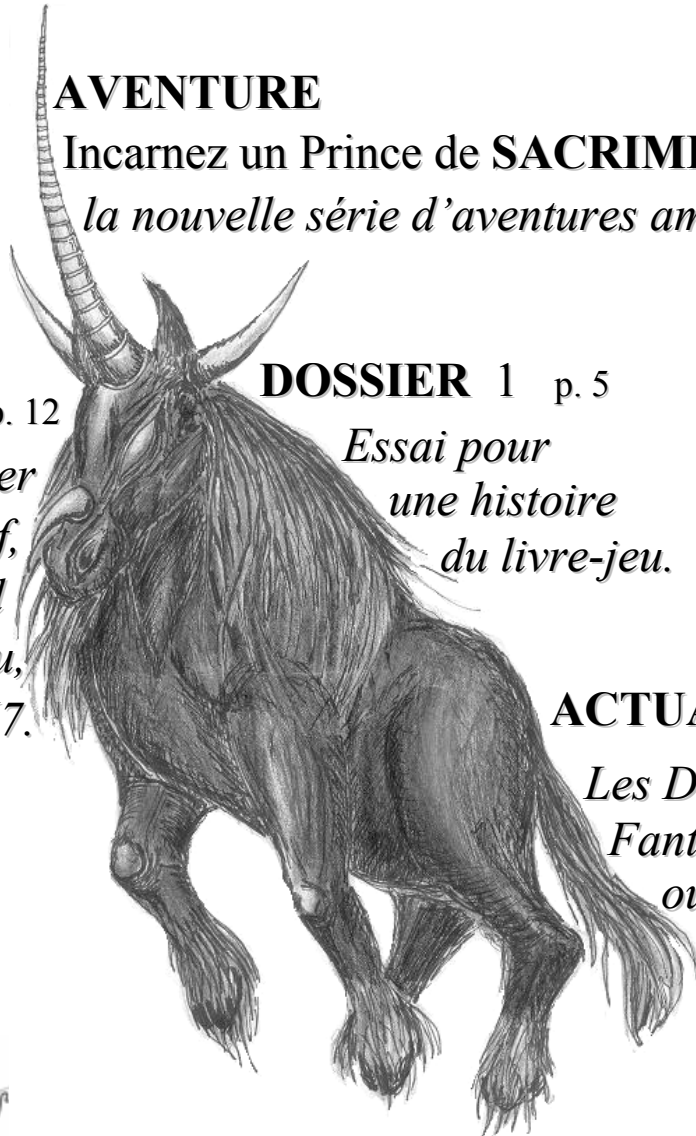
*Le premier
conte interactif,
de Raymond
Queneau,
1967.*

DOSSIER 1 p. 5

*Essai pour
une histoire
du livre-jeu.*

ACTUALITÉ p. 20

*Les Défis
Fantastiques
oubliés.*



HISTOIRE DU LIVRE-JEU DES ANNÉES SOIXANTE À NOS JOURS

LIVRES - JEUX

JEUX DE PLATEAU

JEUX DE RÔLES

LITTÉRATURE

POÉSIE

HISTOIRE

FANTASTIQUE

AVENTURE

HEROIC FANTASY

INFORMATIONS-ÉTUDES-CHRONIQUES
SUR L'UNIVERS DES LIVRES-JEUX

Copyright

Un livre dont VOUS êtes le héros™ est un nom déposé par Gallimard dans sa collection Folio Junior.

The Warlock of Firetop Mountain est une œuvre rédigée par Steve Jackson et Ian Livingstone © 1982. La version française *Le Sorcier de la Montagne de Feu* a été traduite par Camille Fabien © Gallimard 1983. L'illustration de couverture est de Peter Andrew Jones © Solar Wind 1983. [page 5]

The Citadel of Chaos est une œuvre rédigée par Steve Jackson © 1982. La version française *La Citadelle du Chaos* a été traduite par Marie Raymond Farré © Gallimard 1983. L'illustration de couverture est de Emmanuel © 1983. [page 6]

Shamutanti Hill est une œuvre rédigée par Steve Jackson © 1983. La version française *Les Collines maléfiques* a été traduite par Camille Fabien © Gallimard 1984. L'illustration de couverture est de John Blanche © 1983. [page 7] *Le Château des Ténèbres* (en anglais *The Castle of Darkness*) est une œuvre de J. H. Brennan © 1984 et traduite par Henri Robillot © Gallimard 1985. La couverture a été illustrée par John Higgins © 1984. [page 7] *Flight from the Dark* est une œuvre de Joe Dever et Gary Chalk © 1984. La couverture est de Gary Chalk pour l'édition anglaise © Beaver 1984, et de Peter Andrew Jones pour l'édition française, dont la traduction est de Camille Fabien © Gallimard 1985. [page 7]

The Battle Pith of Krath est une œuvre de Dave Morris et Oliver Johnson © 1987. La couverture est de Russ Nichoson pour l'édition anglaise © Knight Books 1987. [page 8] *Bloodfeud of Altheus* est une œuvre de John Butterfield, David Honigmann et Philip Parker © 1985. La couverture a été illustrée par Michael Embden © Puffin Books 1985. [page 8] *Le Carillon de la Mort* est une œuvre de James Campbell traduite en français par Camille Fabien et dont la couverture a été illustrée par Christian Broutin © Gallimard 1987. [page 8] *Caithness l'Élémentaliste* est une œuvre de Gildas Sagot dont la couverture a été illustrée par Christian Broutin © Gallimard 1987. [page 8]

Le Grand Mammouth est une œuvre de Fabrice Cayla et Jean-Pierre Pecau dont la couverture a été illustrée par Marcel Laverdet © Pocket 1986. [page 9] *La Forteresse d'Alamuth* est une œuvre de Doug Headline et Dominique Monrocoq dont la couverture a été illustrée par Jacque Terpent © Hachette (Haute-Tension) 1986. [page 9] *Sequana* est une œuvre de Migou © Hachette 1997. [page 9] *Sugarcane Island* est une œuvre de Edward Packard dont la couverture a été illustrée par Barbara Carter © Vermont Crossroads Press 1976. [page 9]

The Cave of Time est une œuvre de Edward Packard dont la couverture a été illustrée par Paul Granger © Heritage 1981. [page 10] *Buffalo Castle* est une œuvre de Rick Loomis dont la couverture a été illustrée par Liz Danforth © Heritage 1976. [page 10] *Dungeon of Dread* est une œuvre de Rose Estes dont la couverture a été illustrée par Larry Elmore © TSR 1982. TSR est maintenant sous Wizard of the Coast. [page 10] *The Castle of no Return* est une œuvre de R. G. Austin Rita Golden Gelman et Nancy Lamb, dont la couverture a été illustrée par Mije Eagle © Simon & Schuster 1982. [page 10]

Le Trésor des Pharaon, à la couverture illustrée par Jean-Philippe Charbot, est la traduction par C. Degolf © Gallimard 2000, de *Egyptian Quest* de J. H. Brennan © Kingfisher 1997. [page 11] *La Revanche du Vampire* est la traduction par Yannick Surcouf © Gallimard 1997 de *Revenge of the Vampire* de Keith Martin, à la couverture illustrée par Les Edward, © Puffin Books 1995. [page 11] *La Guerre des Runes* est la traduction par Nicolas Grenier © Gallimard 1997 de *Rune War* de Joe Dever, à la couverture illustrée par Brian Williams, © Beaver Books 1995. [page 11]

Contes et Propos est un recueil d'œuvres de Raymond Queneau publié par Gallimard © 1981. [page 16]

Curse of the Mummy est une œuvre de Jonathan Green dont la couverture a été illustrée par Martin MacKenna © Puffin Books 1995. [page 20] *Twist of Fate* est une œuvre de Dave Morris dont la couverture a été illustrée par Mike Posen © Mammoth 1994. [page 21]

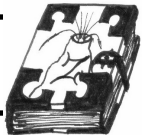
EDITO

Étant donné le succès apparent de notre fanzine (plus de 650 téléchargements et/ou ouvertures de fichier sur le site Xhoromag, où il était initialement téléchargeable), nous avons jugé bon de continuer. Cependant, suite à diverses critiques, l'équipe du fanzine a revu la structure de son enfant chéri. Il sera en effet plus petit que celui que vous auriez pu consulter auparavant. Cela implique des articles déjà connus se retrouveront (mêlés à des nouveautés) dans les 4 premiers fanzines prévus, au moins. C'est dire si nous avons de la matière en réserve ! Que les lecteurs assidus de l'ex-fanzine n°1 excusent cette restructuration, et les redondances qu'il y aura dans les premiers fanzines.

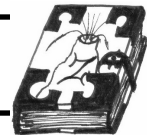
Pour ce deuxième numéro, donc, nous avons transposé l'article sur l'histoire des livres-jeux, et celui rendant hommage à Raymond Queneau. Une rubrique actualité du livre-jeu a été ouverte, avec pour matière l'article sur les Défis Fantastiques oubliés. Ce fanzine 2 est donc, à l'exception de la mini-aventure, en tout point identique avec certains articles contenus dans l'ex-fanzine n°1. Si les lecteurs veulent bien attendre jusqu'au prochain fanzine, ils découvriront les nouveaux articles que nous leur avons préparé depuis déjà pas mal de temps.

Quelques mots sur la mini-aventure : *Effervescence au Palais Royal*. Il s'agit là d'un premier essai d'une longue série à venir basée sur un univers original d'*heroic fantasy* appelé SACRIMEN. Vous incarnerez un Prince aventurier, comme dans chacun des premiers tomes qui seront proposés, probablement par l'intermédiaire du fanzine. J'espère que le concept vous séduira, car il est novateur, bien qu'il emprunte à certains antécédents (je pense notamment aux séries *Destin* et *Messagers du Temps*, auxquelles je dois beaucoup).

Bonne lecture, ou relecture !
Paragraphe 14.



SOMMAIRE



Pour ce numéro 2, nous aborderons le vaste thème de l'**histoire du livre-jeu**. Dans un premier temps, son évolution, depuis les années 60 jusqu'à nos jours, vous sera contée. Ensuite, nous vous proposerons une étude sur le premier conte interactif écrit en 1967.

HISTOIRE

Dossier : *Aux origines du livre interactif.*

<i>Essai sur une histoire du livre interactif</i>	
Situation historique.....	5
Système de jeu.....	6
L'évolution.....	7
L'originalité.....	8
Les avatars.....	8
Des précurseurs.....	9
Derniers survivants.....	10
<i>Hommage à Raymond Queneau</i>	
Biographie d'un rêveur.....	12
Analyse de : <i>Un conte à votre façon</i>	13

Jeux :

Solution : mots croisés du n°1.....	17
Mots cachés : <i>Les Défis Fantastiques</i>	18

Actualité du fantastique :

Livres-jeux : <i>Les Défis Fantastiques oubliés</i>	20
---	----

L'Antre de Nosféraux :

Poème : <i>Toile Maniériste</i>	23
---------------------------------------	----

Encyclopédie :

<i>Une série de sites consacrés aux livres-jeux</i>	24
---	----

Appel à contribution

La Feuille d'Aventure s'ouvre à toute personne désireuse de participer par quelque moyen que ce soit à la rédaction d'articles, de poèmes ou à l'illustration du fanzine. Nous serions également ravis de connaître vos suggestions et vos avis sur ce document.

Contactez-nous :

fanzineldvelh@hotmail.com

Remerciements

Merci à Guillaume, Meneldur, Claire et Malvina pour les illustrations. Remerciement spécial à Michel pour le dessin du ghorac bleu. Et aussi, éternels remerciements à Lord, webmestre pléni-potentiaire de **Gamebook**, pour avoir conçu ce forum où se sont rencontrés la crème des passionnés de livres-jeux, et sans lequel ce fanzine n'aurait jamais vu le jour. Remerciements spéciaux à Paul Parsons et Demian Katz pour les couvertures originales des *gamebooks*. Merci à tous les auteurs et traducteurs de livres-jeux sans qui nous n'aurions jamais connu autant de plaisir interactif durant notre enfance.



<http://gamebook.free.fr/>

Le rassemblement de la communauté d'amateurs de livres-jeux



Une centrale reliant tous les sites dans le domaine du livre-jeu
<http://users.skynet.be/fa301409/ldvelhportail/index.htm>

RENDEZ-VOUS AU PREMIER ARTICLE



DOSSIER : HISTOIRE



Les livres interactifs sont des jeux de rôles destinés à l'aventure en solitaire. Souvent décriés, comme de faux jeux de rôles ou de la fausse littérature, ils ont bercé la jeunesse de plus d'un d'entre nous. En certains, ils auront su déclencher une vive passion pour la lecture, le fantastique, l'histoire ou la mythologie. L'aspect culturel a souvent été nié. Ce fanzine rend hommage à cette littérature oubliée.

ARTICLE N°1 SOUMIS PAR

PARAGRAPHE 14

Essai sur une histoire du livre-jeu

Situation historique : les années 80, l'âge d'or du fantastique.

Le premier livre dont vous êtes le héros est précédé d'une précieuse petite biographie en hommage aux deux créateurs du concept.

Steve Jackson, biologiste et psychologue de l'Université de Keele, et Ian Livingstone, spécialiste en marketing diplômé de Stockport, se connaissent depuis le lycée. Passionnés par les jeux, entre autres par les *Wargames* américains, ils fondent à Londres en 1974 la société GAMES WORKSHOP, quittant définitivement toute autre activité professionnelle.

Cette société est aujourd'hui essentiellement connue pour ses jeux de figurines : *Warhammer*, et son adaptation futuriste : *Warhammer 40.000*, ainsi que *Lord of the Rings*, inspiré directement de l'univers de Tolkien (1892-1973) dont le très célèbre roman parut aux Etats-Unis en 1966.

À cette époque, le tout premier jeu de rôles, *Dungeons & Dragons*, conçu, entre autres, par les américains Gary Gygax et Dave Arneson, connut un certain succès dès sa publication en 1974¹. L'*heroic fantasy* (ou médiéval fantastique) entame son essor. D'autres jeux de rôles inspirés aussi par l'*heroic fantasy* verront le jour : *Tunnels et Trolls* (1975), *Runesquest* (1978), etc.

C'est en 1982, année décisive, que Steve Jackson et Ian Livingstone publient, aux éditions Penguin Books, *The Warlock of Firetop Mountain* (ini-

tialement intitulé *The Magic Quest*), richement illustré par Russ Nicholson. Un livre pas comme les autres ! Il sera traduit en français pour Gallimard, par Camille Fabien, dès 1983, sous ce titre bien connu : *Le Sorcier de la Montagne de Feu*.

En effet, il suffit au lecteur de feuilleter l'ouvrage pour se rendre compte que le livre est divisé en paragraphes numérotés. Quelle étrange chose ! À la première lecture évasive de certains passages, il s'aperçoit aussitôt qu'on le vouvoie... Voilà bien plus insolite encore. Mais quel est donc ce livre ? Le lecteur avisé qui aura commencé par lire l'avertissement, situé tout au début, aura compris qu'il ne s'agit nullement d'un livre passif où l'on nous raconte une histoire avec un début et une fin déterminés par son auteur, mais bien qu'il tient entre ses mains, tremblantes d'émotion, un livre où LUI seul décidera de l'aventure. C'est d'ailleurs pour cela qu'il se nomme : *Un livre dont vous êtes le héros*. La rumeur court selon laquelle un sorcier garderait dans sa montagne un fabuleux trésor qui « serait enfermé dans un coffre somptueux doté de deux serrures dont les clés sont gardées par diverses créatures à l'intérieur des souterrains². »

Avatar des jeux de rôles américains, le livre dont vous êtes le héros propose un système différent prévu pour le jeu en solitaire, le livre tenant la place du maître de jeu. Nous pouvons également appeler cela du **jeu de rôles solitaire**. Le système passe pour unique en son genre, le premier livre de Steve Jackson et Ian Livingstone, ainsi que ses nombreuses traductions, remportent un énorme succès. D'autres livres suivront pour former une série unie par un même fil conducteur, celui du « porte-monstre-trésor », cher à *D&D*, et que l'on nommera *Fighting Fantasy*, terme

¹ « Il fallut presque un an pour écouler les 1000 premiers exemplaires. Les 1000 exemplaires suivants se vendirent en un peu moins de 6 mois, et à partir de là les ventes s'accroissent exponentiellement. En 1979, *D&D* se vendait à 7000 exemplaires par mois (Steve DARLINGTON, *Une histoire du jeu de rôles*, traduit de l'anglais par Rappaport, 1998. [On line] URL : <http://ptgptb.free.fr/0001/history1.htm>). »

² *Le Sorcier de la Montagne de Feu*, traduit de l'anglais par Camille Fabien, Gallimard, 1983, Paris, p. 26.

rendu en français par *Défis Fantastiques*. De nombreux auteurs afflueront pour proposer leurs aventures solitaires et les faire publier sous le sceau des *Fighting Fantasy*. Et il ne fallut pas attendre beaucoup de temps pour voir apparaître de nouvelles séries aux concepts originaux, le plus souvent issus du genre fantastique.

Le jeu de rôles et le médiéval fantastique auront connu leur âge d'or dans les années 80. Le cinéma contribuera à populariser le genre. La mirifique adaptation des aventures de *Conan le barbare* (1981), personnage inventé dans la première moitié du XX^e siècle par l'auteur américain **Robert Howard** (1906-1936), mise en scène par John Milius et orchestrée par Basil Poledouris, fut la première du style. D'autres suivront tels : *Dar l'invincible* (1982), *Dark Crystal* (1982), *Krull* (1983), *Conan le destructeur* (1984), *Legend* (1985), *Kalidor et la légende du Talisman* (1985), *Les Maîtres de l'Univers* (1987), *Les Barbarians* (1987), *Willow* (1988), etc. Des acteurs parmi les plus célèbres aujourd'hui y auront connu leurs premiers succès : Arnold Schwarzenegger, Val Kilmer, ou encore Tom Cruise.

Facilement attirés par les univers merveilleux, tout droit descendants d'une longue tradition de contes, mythes et légendes occidentaux, les enfants auront droit à différents produits commerciaux destinés à les toucher par ce qui marche le plus à ce moment-là : la science-fiction et l'*heroic fantasy*. On assistera même à un syncrétisme des deux genres : la *science-fiction*, dont sont représentatifs, notamment, les jouets *Maîtres de l'Univers* commercialisés par Mattel (1981), et rapidement adaptés en dessins animés (1983). Le jeu de rôles *Donjons et Dragons* connaîtra également sa propre adaptation animée (1984), dont le générique français fut interprété par Frédérique Hoschédée (Dorothee). Mais dans le domaine des dessins animés, la *science-fiction* est davantage exploitée : la première série du genre est sans doute *Arok le barbare* (1980), dont le titre n'est pas sans rappeler un certain barbare évoqué ci-dessus. Des coproductions voient le jour dont les plus célèbres demeurent : *Jayce et les conquérants de la lumière* (1985) et *Cosmocats* (1985). Les studios américains Hanabarbera lanceront à leur tour leur série de *science-fiction* : *Galtar et la lance d'or* (1986). Les jeunes s'avèrent un public sûr pour ce type de marché.

Enfin, si le jeu de rôles, communément appelé jeu de rôles sur table, ou « jeu de rôles papier », touche plus particulièrement une tranche d'âge adulte, le *livre dont vous êtes le héros* a cet avantage de

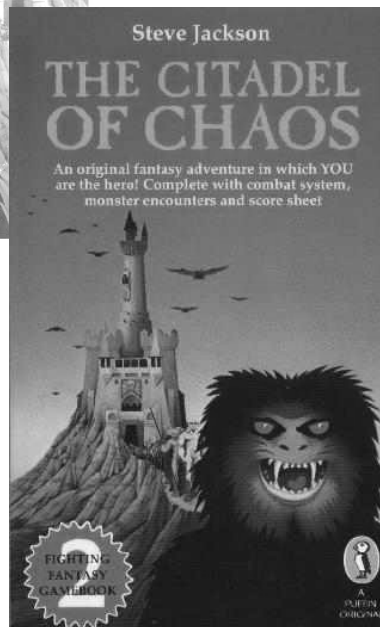
cibler avant tout les adolescents. Les activités liées au jeu de rôles touchent un public généralement intellectuel, il y a de nombreuses choses à lire, les règles doivent être connues et mémorisées, et plus les années passent plus le jeu de rôles évolue et se complexifie. Une fois de plus, le *livre dont vous êtes le héros* a cette prérogative de nécessiter moins d'implication de la part du joueur. Les règles sont réduites à leur strict minimum. Nous allons d'ailleurs de ce pas approfondir le système de jeu dans la partie suivante.

Système de jeu : Des règles simples, accessibles à tous.

Le joueur crée un personnage dont il note le profil sur une **feuille d'aventure**, comprise dans le

livre. Les *Défis Fantastiques* obéissent tous aux mêmes règles, à quelques exceptions près. Le héros est doté de trois caractéristiques de base qui sont l'**endurance** (entre 14 et 24), l'**habileté** (entre 7 et 12) et la **chance** (entre 7 et 12). L'habileté sert au combat, l'endurance représente les points de vie du personnage qui déterminent sa mort une fois arrivés à zéro. Quant à la chance, elle permet, quand la situation devient critique, de se sortir d'un mauvais pas... ou d'y rester. Pour combattre, le joueur n'a besoin que d'une paire de dé à six faces, que les règles abrègent par « **D6** ». C'est cette même paire qu'il utilisera pour résoudre les combats et tester ses capacités en habileté et sa chance. Comme l'indique le petit

texte en quatrième de couverture : « *Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure* ». Le système de combat compte beaucoup sur la chance et il est probable que le personnage ne survive pas si son total d'endurance ou son total d'habileté de départ est trop bas. La plupart des ennemis rencontrés ont une moyenne située entre 6 et 8 points d'habileté, et généralement peu de points d'endurance. Au cours de l'aventure, les jets de dés sont nombreux, principalement pour les combats. Le principe est simple : on lance les dés pour le héros et pour son adversaire, on additionne avec le total d'habileté, celui qui obtient le total (appelé *force d'attaque*) le plus élevé des deux a blessé son adversaire, à raison d'une perte de 2 points d'endurance de moyenne. La régénération est possible. Lors de l'aventure, le joueur pourra compta-



biliser l'état de son équipement sur sa feuille, de même que l'évolution des combats.

L'évolution : Le temps des sagas dont vous êtes le héros.

Dès 1983, l'idée de faire évoluer le héros à travers plusieurs aventures prenait naissance grâce à **Steve Jackson** et sa série *Sorcery!* (*Sorcellerie!*). Le système de règles est le même, à la différence que le joueur a le choix entre incarner un guerrier et incarner un magicien. Dans quel cas il dispose d'une liste de sorts, tous nommés en trois lettres, et qu'il doit étudier par cœur. La série se composera au final de quatre livres et restera l'une des meilleures sagas. Il est à noter que l'utilisation de sortilèges par le joueur fut exploitée la même année dans le tome 2 des *Fighting Fantasy : The Citadel of Chaos* (*La Citadelle du Chaos*).

Très vite, d'autres auteurs, désireux de rendre davantage de crédibilité aux règles, les complexifieront, tout en conservant cet aspect accessible. Les caractéristiques du personnage, les possibilités de choix, l'intervention du hasard, se diversifieront en même temps que l'originalité des histoires proposées. La plupart des aventures des *Défis Fantastiques* se déroulent, indépendamment les uns des autres, dans un même univers qui est la planète **Titan**. Rien à voir avec le satellite de Saturne récemment exploré. Près de 45% des aventures de la série se déroulent au royaume d'Allansia, environ 8% sur le Vieux Monde et 25% sur le Continent Noir, Khul. Les autres se déroulent dans d'autres univers, notamment dans l'espace (science-fiction). Quant à la série *Sorcellerie!*, elle se déroule dans le Vieux Monde. Mais d'autres univers, issus de l'imagination de nombreux passionnés, voient le jour.

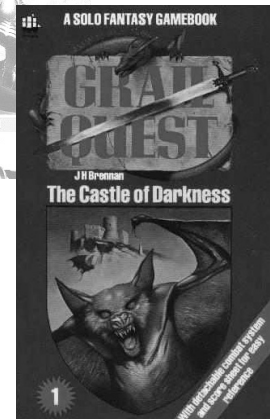
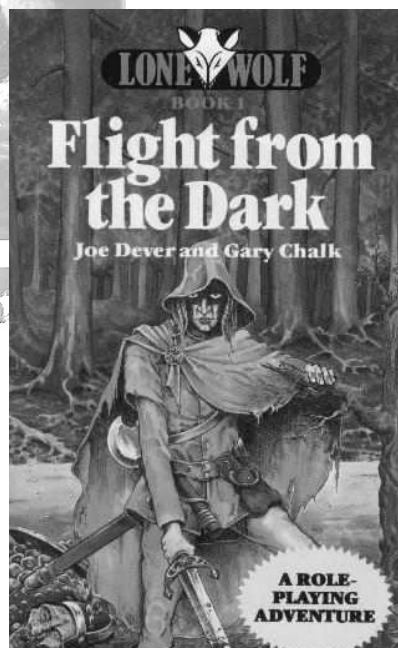
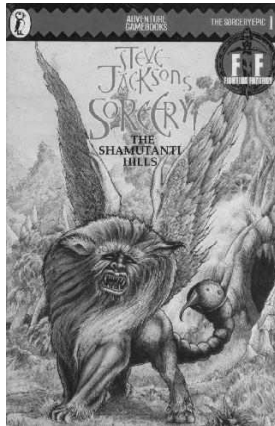
C'est à **Joe Dever**, concepteur de *Lone Wolf* (*Loup Solitaire*), que l'on doit, en 1984, le premier tome de ce qui sera la plus longue saga de *gamebooks* jamais conçue. Permettant une

progression réelle du personnage, chaque livre achevé correspond à un niveau acquis entraînant le gain de nouvelles capacités, un peu comme dans un jeu de rôles sur table. Nouveauté : le joueur n'a plus besoin de dés, il détermine un tirage à l'aide d'une table de hasard disposée en fin d'ouvrage. Les règles sont tout autres. Le personnage a une identité, vous incarnez Loup Solitaire, un moine guerrier du dieu Kai évoluant dans le Magnamund et combattant Naar, le dieu maudit. Votre renommée s'accroît au fil des aventures ainsi que vos pouvoirs psychiques et vos compétences d'aventurier. Les aventures sont de plus en plus complexes.

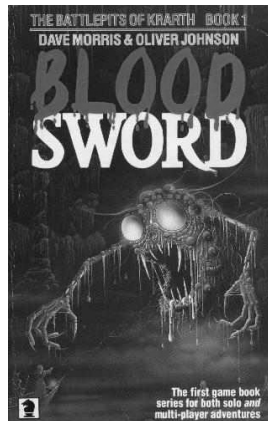
L'idée de contracter des points d'expérience apparaît la même année dans les aventures burlesques de **J.H. Brennan**, *Grail Quest* (*Quête du Graal*), mais sans la notion de niveau. Inspirées de la légende arthurienne, les aventures de Pip (encore une fois le héros est nommé) nanti de son épée, Excalibur Junior, seront parmi les plus appréciées des lecteurs pour leur humour décalé. Le même auteur publie cette année-là le premier tome de son autre série *Fire*Wolf* (*Loup*Ardent*), qui raconte les péripéties d'un barbare chassé d'un village pour avoir « péché » avec Aléna, la fille du chef... Nous taïrons les influences certaines de l'auteur. L'histoire est divisée en chapitres et se laisse lire un peu comme un roman (sur ses 4 tomes), même si le principe est toujours celui du jeu. L'humour, signature de l'auteur, est omniprésent.

Grâce à ces nouvelles sorties, les consommateurs ont dès lors la possibilité de choisir l'univers dans lequel ils souhaitent évoluer. D'autres séries verront le jour, le plus souvent composées de quatre tomes jouables indépendamment les uns des autres. Mais certains objets ou certaines informations récoltés dans un numéro peuvent être utiles au joueur dans les numéros qui suivent. Nous n'omettrons pas non plus de citer une série culte que nul n'a oubliée : *The Golden Dragon* (*Dragon d'Or*), dont le premier livre, écrit par **Dave Morris**, sort, comme les précédents, en 1984 sous le titre de *The Crypt of the Vampire* (*Le Tombeau du Vampire*). La

simplicité des aventures le long des 6 tomes sera cependant regrettable.



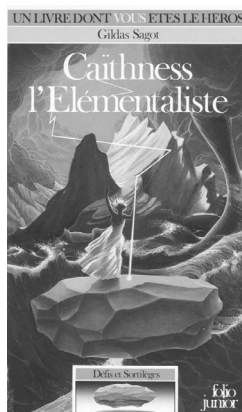
Nous devons à **Mark Smith** et **Jamie Thomson** la conceptualisation, entre 1985 et 1986, de la première série de *gamebooks* permettant de jouer à deux : *A two-player fantasy gamebook*. Il s'agit des *Duel Master*, non traduits en français. Leur système consiste à faire évoluer deux joueurs simultanément au moyen de deux livres différents où chacun incarne un personnage, l'un de type guerrier et l'autre d'essence magique, pouvant se rencontrer dans la même aventure. Ce système sera rapidement exploité par d'autres auteurs, notamment par **Steve Jackson** et



Ian Livingstone dans *Clash of the Princes* (1986-1992), puis par **Dave Morris** qui travaillera entre 1987 et 1988, avec **Oliver Johnson**, à la réalisation des aventures en mode multi-joueurs de *Blood Sword* (*L'Épée de Légende*) entre 1987 et 1988.

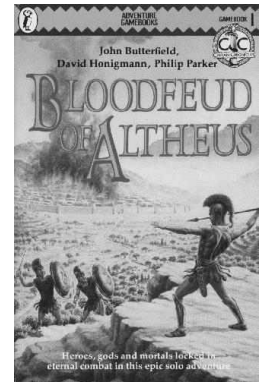
La différence est que les joueurs, jusqu'à un maximum de quatre, utilisent le même livre, incluant certains paragraphes collectifs et d'autres pas. Cette série propose aux joueurs le choix entre quatre archétypes : chevalier, prêtre, magicien et voleur, capables de monter de niveau au cours de l'aventure (composée de cinq livres) et donc de voir leurs caractéristiques augmenter grâce aux points d'expérience accumulés comme dans un vrai jeu de rôles. Les combats sont accompagnés d'un plan quadrillé servant à déterminer la position des personnages et de leurs adversaires afin d'en rendre le déroulement plus vivant.

Le système des sagas en multi-joueurs connut également des avatars français en la série *Défis et Sortilèges* (1988-1992) de **Gildas Sagot**, où existent quatre premiers livres (donc quatre personnages : une élémentaliste, un ménestrel, un chevalier et un magicien) jouables en même temps, et quatre autres suivants où un seul joueur se voit incarner un groupe de quatre héros aux profils pour le moins particuliers : un paladin, un gnome illusionniste, un barde et un démon. Bien qu'ambitieux, le système exploité dans les quatre premiers tomes se révèle un peu ennuyeux. Dans les quatre premiers, les joueurs parcourent les landes de Dorgan à la recherche d'un objet personnel dont la possession confirmera leur victoire. Ils peuvent s'allier ou se combattre lors de l'aventure.



L'originalité : D'autres sources d'inspiration.

Bien entendu, il n'aura pas fallu attendre longtemps non plus pour voir surgir d'autres ambiances de jeu que l'*heroic fantasy*. Très variés dans leurs créations, les deux auteurs **Mark Smith** et **Jamie Thomson**, offriront aux lecteurs avides la première série intégralement consacrée à la **science-fiction**, genre qui se limitait alors à quelques tomes de *Fighting Fantasy*, noyés dans la masse de l'inspiration médiévale. Il s'agit de la série *Falcon* (1985-1986), dont seul le premier tome a été traduit en français (série *L'Épervier* chez Livre de Poche), où l'on incarne en 3033 un agent spécial du TIME voyageant à travers le temps. Vers la même époque, **Simon Farrell** et **Jon Sutherland** lancent une nouvelle série basée sur des faits **historiques**, connue chez nous comme la série *Histoire*. Ces ouvrages étaient toujours accompagnés d'une notice historique. Parallèlement, une série très originale voit le jour en 1985, mise au point par **John Butterfield**, **Davis Honigmann** et **Philip Parker**, il s'agit des *Chroniques Crétoises*, où l'on incarne le héros Althéos, prêt à vivre les aventures homériques de la Grèce mythique. Peu de temps après, vers 1986, **James Campbell** publie le premier tome d'une des meilleures série jamais écrite : *Les Messagers du Temps*, qui allie histoire et fantastique. Il est intéressant de remarquer que cette série constitue la première tentative de proposer un choix entre un personnage masculin et un personnage féminin (le fils ou la fille de la Reine du Temps). En 1987, c'est au tour du genre **policier** de se voir consacrer une série : *Sherlock Holmes*, directement adaptée de l'univers de **Conan Doyle**, dont le premier tome fut écrit par **Gerald Lientz**.

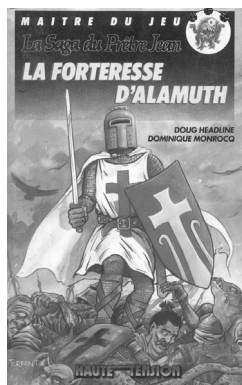
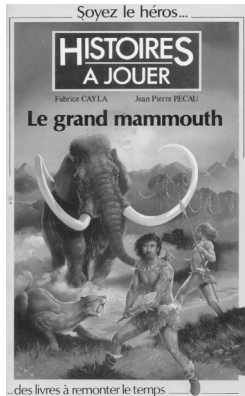


Les avatars : Nombreuses traductions et avatars.

Les *Gamebooks* anglais furent nombreux et sortirent dans diverses éditions (essentiellement Penguin), mais tous ne furent pas traduits. La grande majorité d'entre eux ont été adaptés en français par les éditions Gallimard, sous le sceau de leur collection Folio Junior où ils aménagent une sous-collection portant l'intitulé évocateur que nous connaissons bien. Mais les livres-jeux parus chez Gallimard n'ont pas été les seuls, loin s'en faut. En France, leur succès

attira indéniablement l'apparition de plusieurs avatars vers le milieu des années 80. Parmi ceux-ci, seuls les ouvrages de Gildas Sagot furent repris par Gallimard. D'autres éditions proposeront les œuvres d'autres auteurs, également sous forme de séries, de qualités inégales.

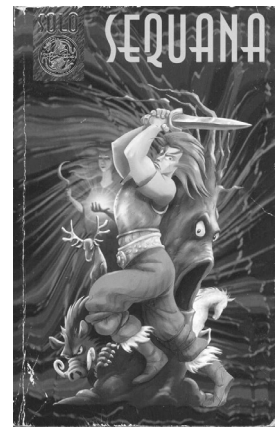
Nous pouvons citer la collection des éditions Presses Pocket intitulée *Histoires à jouer* parue entre 1986 et 1988. *Le Grand mammouth*, rédigé par **Fabrice Cayla** et **Jean-Pierre Pecau**, fut le premier tome, ouvrant par la même occasion une première série : *Les livres à remonter le temps*. Leurs séries de livres-jeux français furent parmi les plus célèbres et abordèrent divers thèmes variés tels que l'histoire, le policier, l'espionnage, ou la science-fiction. Ils n'étaient cependant pas tous réputés pour leur difficulté. En fin de volume, cette collection proposait au lecteur d'adapter l'aventure en jeu de rôles, avec ses amis. Toujours en 1986, mais d'un tout autre



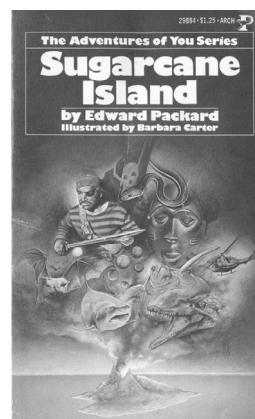
niveau, paraissent les premiers tomes de l'admirable *Saga du Prêtre Jean* (collection *Maître du jeu*, Hachette, Haute Tension) mise au point par **Doug Headline** et **Dominique Monrocc**. Elle ne fut malheureusement pas éditée dans son intégralité. En effet, les trois derniers livres annoncés ne parurent jamais. C'est là un problème que n'auront pas oublié les amateurs de Gildas Sagot, dont la série *Les Métamorphoses* (1993-1994) se vit amputer malencontreusement de ses deux derniers livres. D'autres séries verront le jour dans diverses éditions, notamment Livres de Poche (*Livre interactif*), Carrere Junior, Albin Poche (*Vous êtes le héros*), Solar, et Pélican, qui éditeront autant de traductions d'autres *Gamebooks* moins connus, que Gallimard n'aura pas repris à son compte, que de livres-jeux d'origine francophone.

Si certaines des séries (souvent très courtes) proposées par les autres éditions n'auront pas bénéficié de la notoriété des livres-jeux édités par Gallimard, certains n'en ont pas moins été très originaux et de qualité. Les avatars du genre furent très nombreux, dans bon nombre de pays. Nous ne nous étendrons pas davantage sur la question, car il y aurait matière à rédiger un historique propre à ces derniers. Avançons néanmoins qu'après l'âge d'or des *Livres dont vous êtes le héros*, un système novateur

de livres-jeux vit le jour en 1997 (pour s'achever en 1999). Mais la passion pour ce type de lecture s'étant estompée, ce concept ne rencontra pas le succès escompté, malgré le nombre de tomes sortis et la qualité des éditions Hachette. Je parle bien entendu des *Quasar*, dont l'une des principales différences était d'avoir proposé aux lecteurs des images de synthèse, dont quelques unes colorées. Davantage proches d'un jeu vidéo (le joueur se déplace d'après des plans où sont indiqués les paragraphes), cette nouvelle collection créée par **Migou** (collectif) se divise en trois séries : deux d'entre elles prévues pour le jeu en solitaire (*Quasar Solo* et *Méta Solo*), et une autre pour un mode multi-joueurs (*Quasar Saga*) où l'on pouvait incarner un des personnages précédemment joué dans une des séries solos. La méthode, fort originale (mélange de mythologie et de science-fiction), souffrait de règles trop confuses en même temps que brèves, d'une part, et de l'essoufflement du genre, d'autre part.



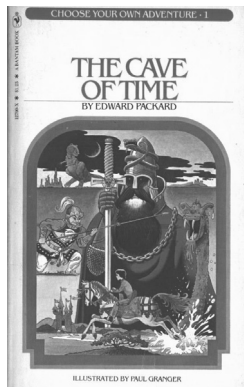
Des précurseurs : **Non, S. Jackson et I. Livingstone n'ont pas inventé le livre-jeu !**



Le concept du livre-jeu est bel et bien antérieur à celui du traditionnel *Livre dont vous êtes le héros*. Steve Jackson et Ian Livingstone ne sont pas les premières personnes à avoir rédigé des livres interactifs. L'idée en revient probablement à un certain **Edward Packard**, auteur de *Sugarcan Island*, rédigé en 1969 et publié pour la première fois en 1976 par *Vermont Crossroads Press*. Je me demande d'ailleurs si les pays francophones ont jamais connu une traduction de cet ouvrage pionnier, car je n'en ai pas trouvé de trace.

Edward Packard est né en 1931 à Huntington (New York) et est diplômé de Princeton et de Columbia Law School. Essayiste et poète, il rédigeait des histoires interactives pour les lire à ses enfants lorsque approchait pour eux le temps de sombrer dans la douceur de Morphée. Ce premier ouvrage se vit attribuer une série (*The Adventures of You*) qui ne

compta qu'un seul livre supplémentaire en 1977 : *Journey under the Sea*, par R. A. Montgomery.

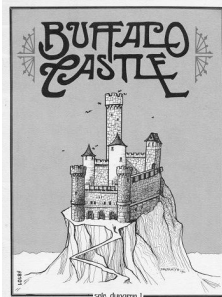


Edward Packard est aussi l'auteur de *The Cave of Time*, premier tome de la série *Choose Your Own Adventure*, parue dès novembre 1981 au Canada chez *Heritage*, mais traduite tardivement en français à partir de 1986 sous le titre de *Choisis ta propre aventure*, aux éditions Pélican. Sans doute la plus longue série de livres-jeux jamais créée (184

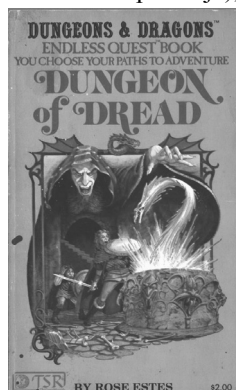
tomes entre 1978 et 1998 dont seulement 24 tomes traduits en français entre 1986 et 1992), mais ciblant un public très jeune et ne relevant d'aucun thème précis. Effectivement, ces livres n'ont jamais eu la réputation d'être particulièrement ardues ou relevés.

Encore mieux ? La même année qu'est publié le premier titre d'Edward Packard, *Tunnels & Trolls*, principal concurrent de *D&D* à l'époque, est le premier jeu de rôles à proposer des aventures en solo sur base de son univers.

Rick Loomis ouvre le bal avec *Buffalo Castel* (*Le château du buffle*, 1984), récit qui se présente en 150 paragraphes répartis sur une trentaine de pages. *Tunnels & Trolls* poursuivra sa série d'aventures en solo jusqu'en 1993, ayant à son actif quelque 24 tomes. Et dès 1979, **Ken St. Andre**, le concepteur de ce jeu de rôles, lance lui-même la série des *Pocket Adventures* intégrant seulement trois tomes.

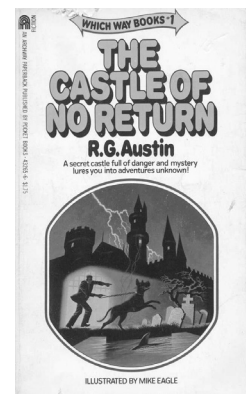


Puisque l'on en est aux surprises, nous continuerons dans cette voie. Maintenant que vous savez que Steve Jackson n'a pas écrit le premier livre-jeu (du moins ceux qui ne le savaient pas déjà), vous ne serez sans doute plus surpris d'apprendre que *The Warlock of Firetop Mountain* n'est pas le seul livre-jeu paru en 1982. En effet, ce dernier est très exactement paru le 27 août 1982, et il est précédé de très près par le premier tome de la série *Endless Quest* publié en juin de la même année par TSR, aux Etats-Unis. Traduite en français chez Solar sous l'appellation *Les Quêtes sans fin* dès 1984, cette série de livres interactifs ne propose cependant pas du tout le même système que les ouvrages de Steve Jackson ou ceux



d'Edward Packard. Le premier tome, *Dungeon of Dread* (*Le Donjon de l'Effroi*), rédigé par **Rose Estes**, annonce la couleur : il n'y a pas de règle, le découpage n'est pas effectué en paragraphes, mais les issues des différentes parties de l'histoire (relativement longues) renvoient à des pages du livre. Principalement inspirée de l'univers de *Dungeons & Dragons*, la série proposera quelques thèmes alternatifs, comme celui du cimmérien *Conan* ou du sauvage *Tarzan*. En revanche, la série des *Super Endless Quest* adjointe ultérieurement aux *Advanced Dungeons and Dragons Adventure Gamebooks* (*Donjons & Dragons - Niveau Avancé*) qui suivit en 1985, fut directement inspirée de la « méthode paragraphe » et proposa des règles de jeu spécifiques.

Quatrième surprise ? Accrochez-vous. Le premier livre de la série *Which Way*, en janvier 1982 : *The Castle of no Return*. Il en va de même pour les trois tomes qui suivirent, en considérant que le quatrième parut en mars de cette année significative. Ces ouvrages collectifs ne dépassaient pas alors les 136 pages et ne devaient pas être extrêmement relevés pour un lecteur amateur des livres-jeux qui aurait suivi plus tard grâce à Steve Jackson et Ian Livingstone. Une chose est sûre, entre 1976 et 1982, d'autres livres proposant des aventures interactives solitaires ont dû voir le jour et nous passent aujourd'hui sous le nez faute de réédition. Cependant, le jeu de rôles solitaire n'aura acquis ses lettres de noblesse qu'à partir de 1982.

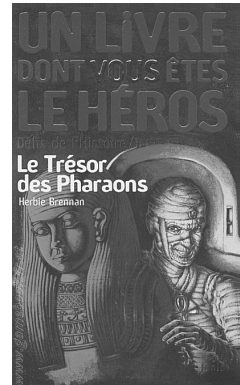


Derniers survivants : **La mort des livres dont vous étiez le héros ?**

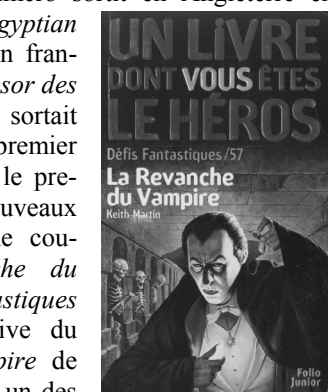
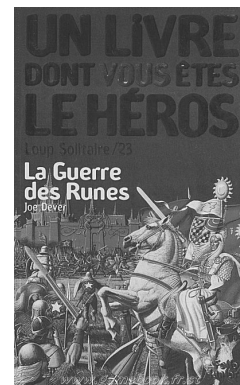
Comme je l'ai déjà évoqué en parlant des *Quasar*, il est à noter que le livre-jeu commença à décliner chez nous, je dirais, dès le début des années 90, bien que de nouveaux tomes sortaient encore. Les magasins proposèrent de moins en moins ce type de livres et leur rayon attiré se rétrécit à vue d'œil, alors que les bouquinistes d'occasions allaient bientôt en regorger. J'ignore s'il en fut de même en Angleterre, le fait est que certains tomes sont aujourd'hui introuvables là-bas. Cela n'empêcha pas Gallimard de se renouveler. En effet, vers 1996-1997, les éditions parent leurs désormais nostalgiques livres dont vous êtes le héros d'une nouvelle couverture, représentant le même dessin que l'ancienne mais nantie de caractères brillants en relief (présentation similaire à celle

des *Quasar*). Design qui ne plut pas à la grande majorité des amateurs. Sur 53 personnes ayant répondu (mercredi 7 juillet 2004) à un sondage sur le forum de Gamebook, 92% ont affirmé préférer l'ancienne version à la nouvelle. De plus, cette réédition, qui pouvait passer pour une volonté de relancer le livre-jeu, lui plantait en réalité un couteau dans le dos en supprimant définitivement certains tomes, et parmi les meilleurs du genre, les relayant aujourd'hui au rang de livres rares que certains amateurs recherchent encore chez les bouquinistes, devenus le seul moyen de se les approprier. Certaines séries entières auront ainsi été effacées de la nouvelle édition.

Cependant, Gallimard n'aura jamais cessé d'éditer quelques-uns des nouveaux *gamebooks* anglais. C'est le cas des derniers *Défis Fantastiques*, des premiers tomes de la nouvelle série de *Loup Solitaire* où l'on incarne le successeur de celui qui est devenu un véritable Suprême Grand Maître Kaï à l'issue du vingtième numéro, mais également de la dernière série mise au point par ce cher J.H. Brennan, *Défis de l'histoire*, qui cible avant tout les petits enfants, puisque contenant un nombre réduit de paragraphes, mais tout en gardant le ton humoristique des anciennes séries. Le premier numéro sortit en Angleterre en



1997 sous le titre de *Egyptian Quest*, et fut traduit en français en 2000 par *Le trésor des Pharaons*. En 1997 sortait chez Gallimard le premier *Défis Fantastiques* et le premier *Loup Solitaire* nouveaux revêtus de la seconde couverture : *La Revanche du Vampire* (*Défis Fantastiques* #57), traduction tardive du *Revenge of the Vampire* de **Keith Martin** (1995), un des meilleurs auteurs, et *La Guerre des Runes* (*Loup Solitaire* #23), traduction du



Rune War de Joe Dever (1995). Mais à cette époque les *Quasar* concurrençaient Gallimard, alors que le déclin s'affirme pour les deux.

Miraculeusement, en 2004, Gallimard décide de rééditer une fois de plus sa collection, que nous, fans languissants, nommons affectueusement LDVELH. Mais les rayons des magasins ne

s'en remplissent pas pour autant. Cependant, nous avons pu remarquer, ces derniers temps, que Gallimard rééditait une fois de plus ces livres-jeu depuis 2004. Ainsi, nos *Défis Fantastiques* paraissent-ils de nouveau, nantis du sceau des *Fighting Fantasy* tel que présenté dans la nouvelle édition anglaise. Y aurait-il encore des acheteurs potentiels dans la nouvelle génération ? L'avenir nous le dira.

À l'heure où les enfants raffolent de *Harry Potter* et du *Seigneur des Anneaux*, ne serait-il pas temps de redonner un second souffle aux LDVELH ?

En Angleterre, les *gamebooks* de Jackson et Livingstone font également l'objet de rééditions, sous l'égide de Wizard Books, qui ne propose hélas qu'une vingtaine de volumes des *Fighting Fantasy*, ainsi que la série *Sorcery!* Et ce, depuis 2002. Mais Wizard ne s'en tient pas là, depuis 2004, les éditions promeuvent apparemment le travail de collaboration du nouveau tandem : **Jonathan Sutherland** (coauteur de la série *Histoire*) et **Gary Chalk** (illustrateur de la série *Loup Solitaire*), auxquels on doit deux nouvelles séries très différentes. D'une part, *Football Fantasy*, composée de six tomes (six équipes dont on incarne les 11 joueurs). D'autre part, la série *Fantom Empires*, où l'on incarne Nicolas Fantom, reporter anglais dans une époque victorienne futuriste (steampunk). Le premier tome, *The Golem of Brick Lane* (2005), annonce déjà quatre prochains volumes.

Paragraphe 14

Références :

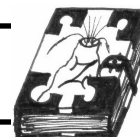
- Demian KATZ, *Demian's Gamebook Web Page*. <http://www.gamebooks.org>.
- Paul PARSONS, *Mithrandir's Gamebooks Grotto*. <http://homepages.tesco.net/%7eparsonsp/index.html>.
- *Sutherland & Chalk Football Fantasy*, 2004. www.footballfantasygamebooks.com
- Steve DARLINGTON, *Une histoire du jeu de rôles*, traduit de l'anglais par Rappaport, 1998. <http://ptgptb.free.fr>.
- Steve JACKSON et Ian LIVINGSTONE, *Le Sorcier de la Montagne de Feu*, traduit de l'anglais par Camille Fabien, Gallimard, Folio Junior, 1983, Paris.

Énigme : le condamné

Un roi décide de faire une faveur à un condamné à mort. Il dit à ce condamné qu'il a le droit de prononcer une phrase avant de mourir. Si cette phrase est vraie, alors il sera noyé. Si cette phrase est fausse, alors il sera pendu. Que doit dire le condamné pour que son bourreau ne sache pas quoi faire ?



LITTÉRATURE



ARTICLE N°2 SOUMIS PAR

PARAGRAPHE 14

D'aucuns diront que le livre-jeu n'est pas de la littérature. Pourtant, il serait opportun de lui conférer son appellation littéraire, celle du roman interactif. En revanche, la littérature classique mérite sa place au sein du fanzine. Nous avons choisi de rendre hommage à R. Queneau, premier auteur méconnu d'un conte-jeu.

Hommage à Raymond Queneau

Biographie d'un rêveur

Né au Havre le 21 février 1903 d'un père comptable colonial (Auguste Queneau) et d'une mère vendeuse d'articles de couture (Joséphine Mignot), il commence à écrire dès l'âge de dix ans. Il ne reste hélas plus de trace de ses tout premiers écrits. Il lit également énormément et a pour habitude originale de tenir une liste de ses lectures. La voie de ses études sera bien entendu celle des lettres (baccalauréat en latin et grec, 1919, puis en philosophie, 1920). Dès 1921, Raymond commence à prendre note de ses rêves. Inscrit dès cette année-là à la Sorbonne, il arrivera, non sans difficulté, à y obtenir une licence en philosophie en 1926.

C'est alors que commence pour lui une vie active dans la littérature nouvelle. Il fréquente une série d'auteurs, notamment André Breton*, qui seront, avec lui, les promoteurs du courant surréaliste* vers le milieu des années 20. S'il est un auteur prolifique depuis déjà quelques années, il lui faut attendre 1925 pour voir ses premiers écrits publiés : *Un récit de rêves*.

En 1928, il épouse Janine Kahn, la belle sœur d'André Breton, cependant, c'est bel et bien contre lui qu'il se retourne activement dès l'année suivante. Dès après un voyage en Grèce, il fera cavalier seul, sans les surréalistes. Son succès est assuré en 1933 suite à la publication du *Chiendent* chez Gallimard, qui

dès lors se verra éditer chacune de ses œuvres. Son style, particulier, se rapproche d'une conception scientifique, voire mathématique de la littérature.

Un fils naît en 1934. La seconde moitié des années trente marque pour Raymond une période mystique, influencée par la lecture de *L'Inde Secrète* de Paul Brunton*. Profitant de ses connaissances de la langue de Shakespeare, il travaille dès 1938 pour Gallimard au comité de lecture comme lecteur d'anglais, puis est nommé secrétaire général des éditions en 1941.

L'après-guerre sera pour lui l'occasion de s'essayer à la peinture entre 1946 et 1952, il accorda pas mal d'importance à cette occupation et offrit aux amateurs du genre de nombreuses gouaches d'un style naïf et coloré. Il s'ouvre alors également au cinéma et rédige des scénarii à partir de 1947; année où il publie ses *Exercices de style* dans lesquels est abordée la même histoire sous de multiples formes littéraires. En 1951, il devient membre de l'Académie Goncourt, dont il démissionnera pourtant en 1970, puis directeur de la *Nouvelle Encyclopédie de la Pléiade* en 1954.

Nous devons à cet auteur quelques œuvres très originales, dont le célèbre roman *Zazie dans le métro* (1959), adapté immédiatement après par Louis Malle* au cinéma (1960). Il fonde l'Oulipo en 1960 (Ouvroir de Littérature Potentielle) où divers auteurs se réunissent et tentent d'inventer des structures poétiques et romanesques insolites, allant même vers un langage littéraire nouveau tout empreint de mathématiques. Nous

pouvons citer en exemple son étrange *Cent mille milliards de poèmes*. *Dix sonnets** (1961) dont la curiosité réside dans le fait que tous les vers des dix sonnets en question sont interchangeables et peuvent donner naissance, une fois recombinaison, à un nouveau sonnet.

En 1967 est publié *Un conte à votre façon*, un bref récit où l'auteur laisse au lecteur la possibilité de choisir l'évolution de l'histoire. *Le Vol d'Icare*, en 1968, est son dernier roman, il y parle en réalité du roman lui-même. Après la mort de sa femme en 1972, dont il sera très affecté, il rédigera son dernier recueil de poèmes : *Morale élémentaire*, en 1975.

C'est le 25 octobre 1976, après une dernière publication sur *L'application des mathématiques à la littérature*, qu'il décède. Sa vie se sera déroulée sous le signe de l'audace dans la composition de ses œuvres. Toujours prêt à déstabiliser le lecteur par une originalité quelconque, Raymond Queneau fait partie de ces auteurs un peu oubliés, entre autres parce qu'il n'aura pas toujours été des plus académiques.



*Rendez-vous au lexique, page 16.

Analyse de *Un conte à votre façon*

Partie 1 : le sommeil

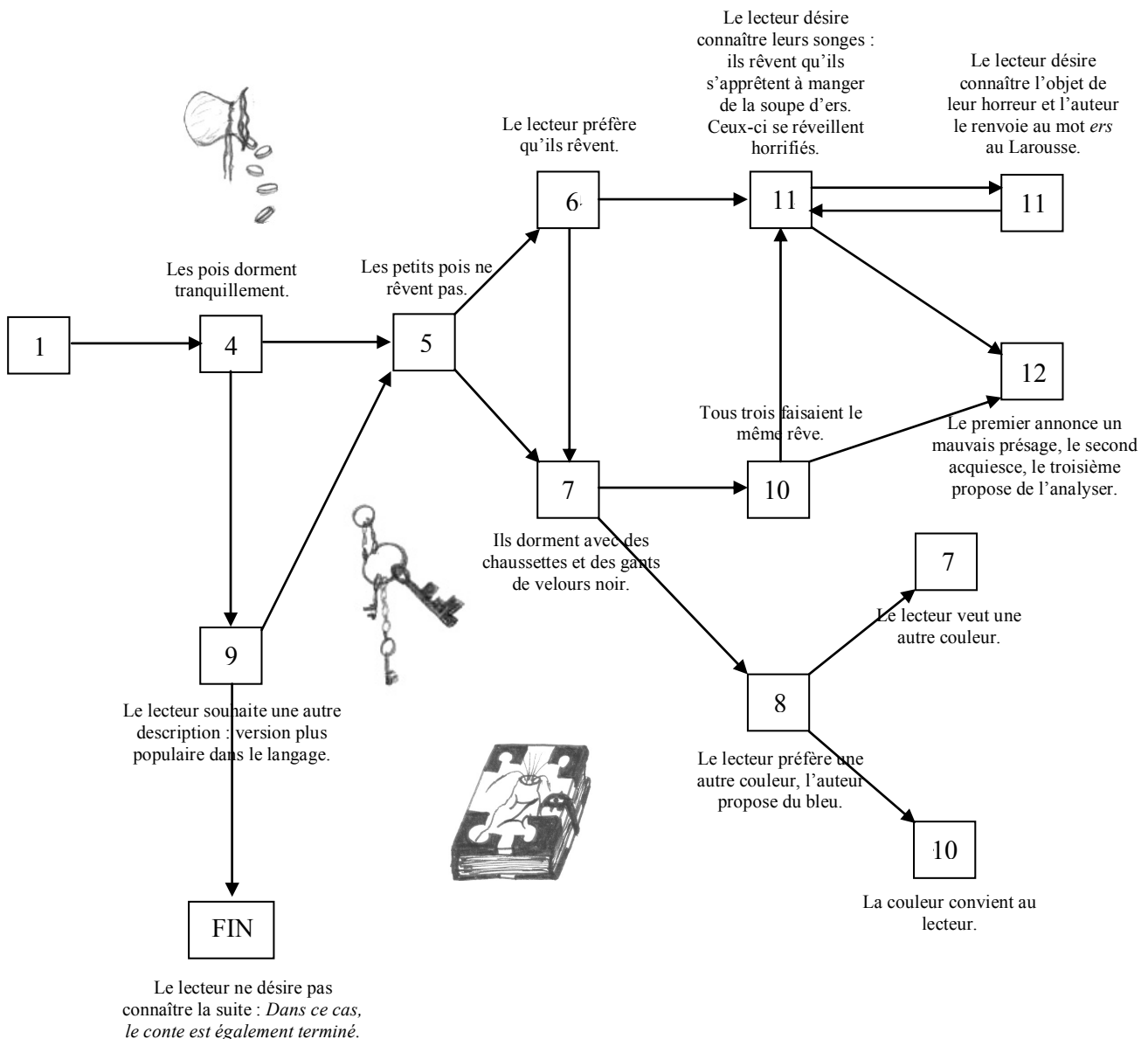
Tout bon conte traditionnel s'entame par la traditionnelle tournure « il était une fois ». Or, c'est une variante peu commune qui est ici utilisée par Queneau : « Il y avait une fois trois petits pois vêtus de vert qui dormaient gentiment dans leur cosse » (4). Mais, en réalité, l'auteur commence par demander au lecteur s'il désire connaître l'histoire des trois petits pois (1). À partir de cet instant, le lecteur a conscience de lire un récit qui ne se suit pas de manière uniforme. Je suis d'abord parti du principe que la

réponse serait oui. C'est pourquoi le plan ci-dessous est agencé de la sorte. Mais le lecteur a la possibilité de ne pas connaître l'histoire des petits pois, ce qui l'amène à une fin précipitée, soit par une série de refus répétés de connaître l'histoire en cours, soit par un grand bond en avant dans le récit. Une fin très rapide peut survenir au troisième choix (1-4-9-Fin).

La première partie exposée ci bas (1-12) raconte le sommeil des petits pois agité par un rêve commun, jugé comme un mauvais présage, mais dont on ne connaîtra jamais la nature. Le pois censé en (psych)analyser le contenu s'en désresponsabilise, sous prétexte d'a-

voir été irrité par ses pairs. Il est à noter que les pois rêvent même si le lecteur emprunte la voie 5-7-10 ou 5-7-8-10, à savoir, s'il a choisi qu'ils ne rêvent effectivement pas.

En 11, l'auteur renvoie le lecteur au dictionnaire pour comprendre ce qui effraie les pois dans la soupe d'ers (alors qu'ils rêvent). C'est que l'ers est une variété de lentilles, pois et lentilles faisant tous deux partie des plantes légumineuses dites papilionacées (terme employé par l'auteur en 15), je suppose qu'en mangeant de la soupe d'ers, les pois adoptent un comportement cannibale !



Seconde partie : le réveil

Le passage 12 opère la transition avec la seconde partie dans laquelle le conte peut se terminer à cinq reprises, dont la toute fin. Les pois réveillés, le lecteur assiste à leur matinée qui commence par les ablutions. Dans tous les cas, les choix convergent vers le point 15. À partir de là, le conte peut soit se terminer brusquement, soit se poursuivre par des rallonges successives. D'autres éléments personnalisés apparaissent : trois échalas (des tuteurs pour végétaux) observent les pois qui, trop pudiques, s'en retournent à leur cosse faire dodo. Les journées sont courtes (mais intenses) chez nos amis les pois ! Une fois les pois ensommeillés de nouveau, l'histoire est bel et bien finie, quel que soit le choix

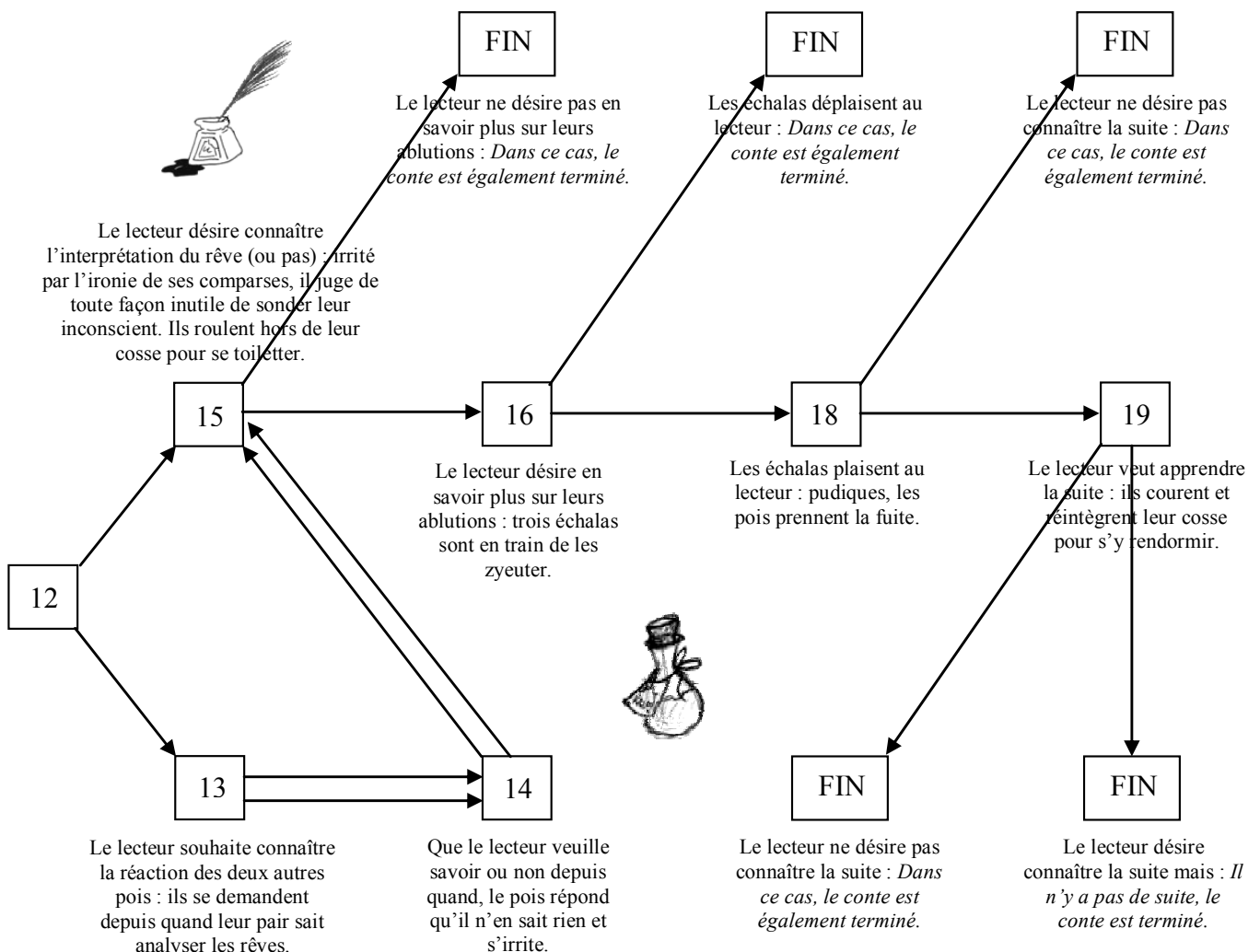
du lecteur. La dernière fin est annoncée différemment des autres : « Il n'y a pas de suite, le conte est terminé ». Il est à noter également que deux des passages mènent au même endroit quelle que soit la proposition choisie par le lecteur (13 vers 14 et 14 vers 15).

Structure du récit

L'histoire est divisée en ce que nous pourrions appeler 21 paragraphes. Le 21 servant à la fin courante, et le 20 à la toute fin, celle dont on n'a accès qu'à partir du 19. La numérotation est présentée sur la même ligne que le paragraphe, suivie d'un tiret. Les propositions commencent par « si vous... » et se concluent par l'expression « passez à » suivie du paragraphe correspondant. Les numéros repris dans cette étude sont ceux du conte édité chez Gallimard

en 1981 dans le recueil posthume *Contes et Propos*. Mais le conte a été publié sur Internet de sorte qu'on puisse y jouer en cliquant sur les propositions (voir bibliographie).

Le conte n'est pas entièrement décidé par le lecteur puisque certains passages sont obligatoires, et même contradictoires, comme le 10. Une chose est sûre : après avoir lu ce conte, peu importe la manière dont il s'est déroulé, on ressent indéniablement une sensation d'absurde. Mais cela était voulu. Le style n'en demeure pas moins soutenu mais est agréable. L'usage de certaines expressions littéraires ou de certains mots peu usités contraste avec le non-sens du récit et peut faire sourire le lecteur.



Version accélérée du conte

Si le lecteur décide, au début du conte, que l'histoire des trois alertes petits pois ne l'intéresse pas, c'est son droit, le voilà soumis à l'histoire des trois grands minces échalas, ce après quoi il se retrouve catapulté au point 16 de l'histoire, quand les pois intimidés s'enfuient. Bien fait pour ces pois dont on n'avait que faire ! Mais si les échalas ne sont pas non plus satisfaisants, l'auteur prévoit une roue de secours : l'histoire des trois moyens arbustes médiocres... cela ne vous plaît toujours pas ? Ce n'est pas grave, le conte peut s'arrêter là. En revanche, si cela vous convient, rendez-vous donc au point 18, comme si de rien n'était. L'histoire s'achèvera donc, quoi qu'il arrive, très rapidement. Encore une fois, la fin peut être atteinte après le troisième choix (1-2-3-Fin). Il est

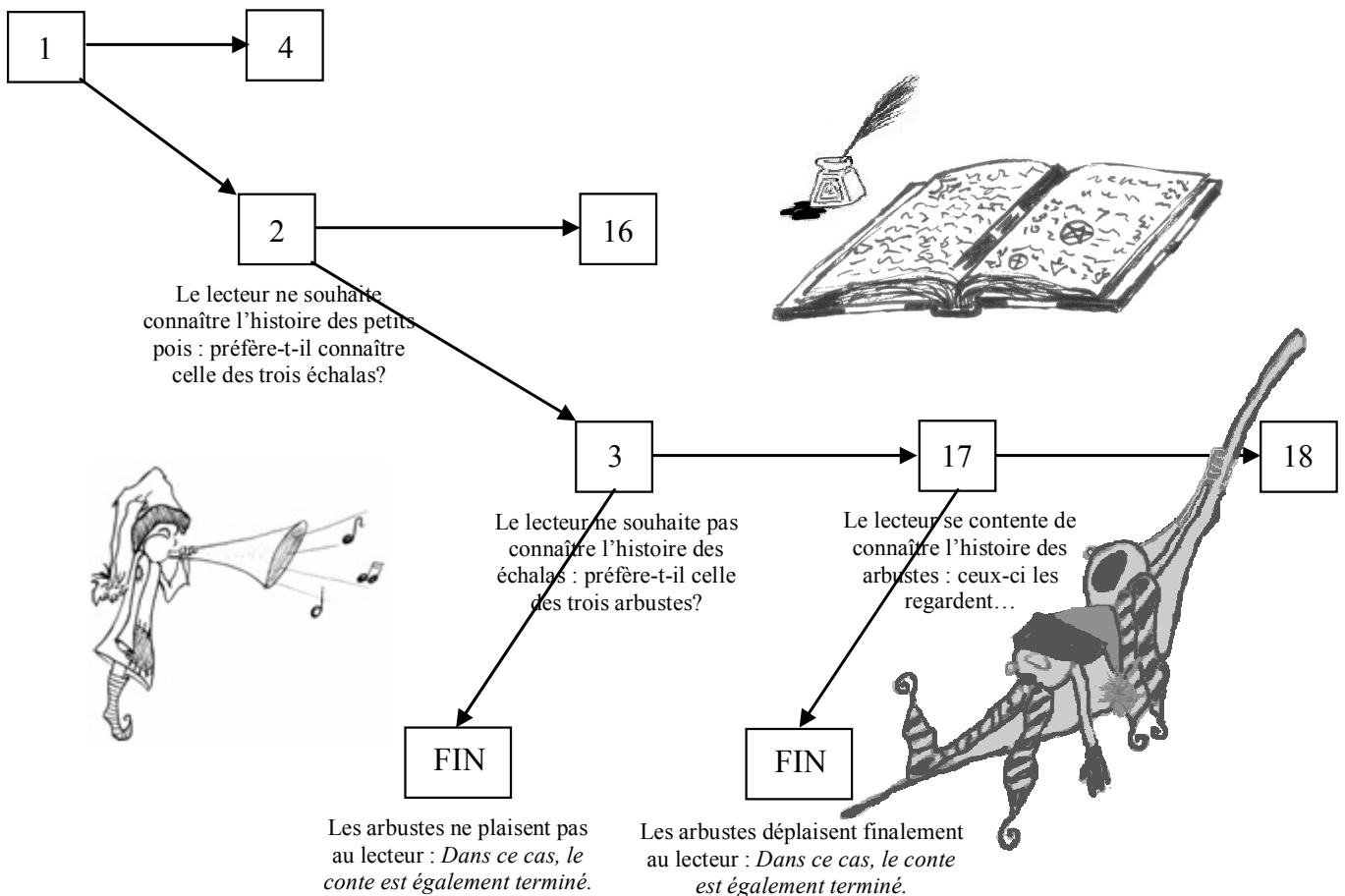
à constater que les trois arbustes n'apparaissent nulle part ailleurs qu'en cette partie du conte.

Conclusions

L'histoire interactive aurait-elle pu naître à n'importe quelle époque ? Si l'on regarde de plus près les histoires contées aux temps où la tradition orale avait encore une place prédominante, on constate sans difficulté que la même histoire suivait, selon les lieux, l'époque et le conteur, une trame différente. Parfois légèrement, parfois plus radicalement. Ainsi se sont formées les légendes que nous connaissons aujourd'hui sous des formes bien édulcorées. Je suis d'avis que ce hasard dans la conception littéraire aurait très bien pu se transposer en histoire libre : le conteur aurait raconté et le public aurait choisi la suite de l'histoire au fur et à mesure (c'est bien entendu le principe du jeu de rôles). Mais là n'est pas le sujet à aborder.

Qu'apporte finalement Raymond Queneau à la littérature ? Sans doute un message symbolique : pourquoi devrait-on se contenter de ce que l'on nous soumet ? Si une idée, un concept, une histoire, ne nous plaît pas, alors libre à nous d'en changer par la seule force de notre volonté. Le droit d'imaginer, d'innover, de rêver, est un droit propre à l'être humain et il serait dommage de ne pas savoir en profiter. Comme le soulignait Daniel Pennac dans sa liste des droits du lecteur : le lecteur a droit au bovarysme* (*Comme un roman*, 1992). Et c'est précisément ce que défend le livre interactif : la liberté acquise de s'évader, par la lecture, quand le cœur nous en dit.

Paragraphe 14



Lexique : complément d'histoire littéraire

- **André Breton** (1896-1966) : faisant partie initialement du dadaïsme*, il s'en détachera en 1924 pour fonder le mouvement surréaliste. Freud, le rêve et l'hypnose semblent avoir tenu une place prépondérante dans son œuvre.
- **Surréalisme** : courant littéraire développé et théorisé essentiellement par André Breton, qui avait pour but d'opposer l'imaginaire, l'onirique et l'inspiration spontanée aux conventions sociales de l'entre-deux-guerres. Le mouvement toucha également l'art (on se souviendra des fameux collages surréalistes).
- **Dadaïsme** : courant littéraire et artistique inspiré de nihilisme et fondé pendant la première guerre mondiale. Aussi surnommé Mouvement de révolte en 1916. Il remet en question les modes d'expressions habituels. Tristan Tzara (1896-1963) en fut le principal représentant.
- **Paul Brunton** : journaliste anglais qui voyagea en Inde dans les années trente à la recherche de quelques vérités, attiré par toutes les légendes qui affluaient jusqu'en Europe, notamment à propos des Fakirs. Son livre *L'Inde secrète* parut chez Payot en 1946.
- **Louis Malle** (1932-1995) : cinéaste français ayant tourné plusieurs films ainsi que des films documentaires. Il coréalisa notamment *Le monde du silence* avec J.-Y. Cousteau en 1955. *Vanya 42th Street*, réalisé en anglais, fut son dernier film avant sa mort.
- **Sonnet** : forme poétique latine mise au point initialement par Pétrarque (1304-1374), un des artisans de la Renaissance italienne. Elle fut actualisée et francisée par Ronsard (1524-1585), poète membre de la célèbre Pléiade, lors de la Renaissance française. Sa forme se caractérise entre autres par la disposition de deux quatrains suivis de deux tercets en alexandrins.
- **Bovarysme** : terme issu du personnage de Flaubert (1821-1880), *Madame Bovary* (1856), qui désigne la fuite dans le rêve, due à une vie décevante.

Références :

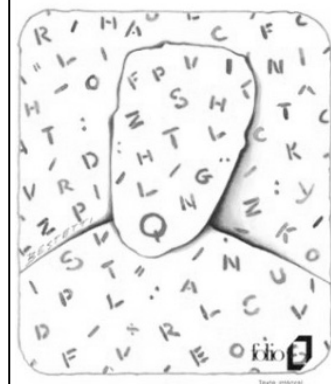
L'œuvre :

Raymond QUENEAU, *Un conte à votre façon*, Gallimard, 1967. [On line]
<http://www.uni-flensburg.de/mathe/dzettel/0013/queneau.htm>
 et <http://userpage.fu-berlin.de/~cantsin/permutations/queneau/conte/conte.cgi>
 Raymond QUENEAU, *Contes et propos*, Gallimard, 1981, p. 253-259.

L'auteur :

Biographie de Raymond Queneau. [On line]
<http://www.alalettre.com/queneau-bio.htm>
Raymond Queneau, 1903-1976 : La chair chaude des mots. [On line]
<http://classes.bnf.fr/dossism/b-quenea.htm>
Raymond Queneau, repères biographiques. [On line]
<http://www.europe-revue.info/2003/queneaubio.htm>
 Raymond QUENEAU, *Contes et propos*, Gallimard, 1981, p. 7-15 (préface de Michel LEIRIS).

Raymond Queneau Contes et propos



Débat : le livre-jeu fait-il partie de la littérature ?

Combien de fois n'aura-t-on pas entendu dire que les livres-jeux ne sont pas de la *vraie littérature* ? Mais peut-on parler d'une fausse littérature ? Je ne crois pas. Le Larousse 2005 définit la littérature comme *l'ensemble des œuvres écrites ou orales auxquelles on reconnaît une finalité esthétique*. Il reste donc à répondre à ces deux questions. Un livre-jeu est-il une œuvre écrite ou orale ? (Oui, c'est une œuvre écrite). Y a-t-il une volonté esthétique dans l'écriture d'un livre-jeu ? Cela dépend, si l'on regarde les illustrations, il y a certainement une volonté esthétique dans leur élaboration. En ce qui concerne le texte, cela varie d'un auteur à l'autre. On accordera volontiers davantage de crédit à la recherche littéraire de Steve Jackson, de James Campbell, ou de J. H. Brenann, plutôt qu'à celle d'un Ian Livingstone ou d'un Oliver Johnson. Bien que nous n'en ayons connu que des traductions. Mais ce serait détacher certains livres-jeux de leur concept que de les ériger au rang de la littérature au détriment des autres. Depuis les années 70, essentiellement, on parle de littérature pour adolescents, ou de littérature pour la jeunesse, pourtant on ne peut pas dire que la finalité de tous ces récits, parfois franchement mauvais, soit premièrement esthétique, mais plutôt commerciale. Le livre-jeu intègre donc cette littérature pour jeunes qui possède ses défenseurs et détracteurs. Dans ce cas, la littérature pour ados, est-ce de la littérature ? Nous reviendrons sur ce débat dans un prochain numéro.

SOLUTION DES MOTS CROISÉS VOYAGE DANS LE BESTIAIRE ZAGORIEN

Trouve les mots grâce aux définitions qui suivent et découvre, une fois la grille complétée, les noms cachés d'un adversaire et d'un allié du héros dans *La Légende de Zagor*, en restituant dans le bon ordre les lettres qui se trouveront sur les emplacements gris.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29			
1		V	O	L	C	A	N			C									R			F		O	F	F	R	E	1			
2				R					C	H	E	V	A	L	I	E	R			A	R	A	I	G	N	E	E			2		
3		A		G	O	U	L	E		I	O	E			H	O	L	A		N			D	U	E	L			3			
4		R		C						R	L	F	A	R	F	A	D	E	T	S			U						4			
5		C	H	A	O	S				F	O	R	E	T	S			E		I			G	O	L	E	M		P	5		
6				D						P	U				P	I	R	A	N	H	A	S		E	A		A		6			
7		L	U	T	I	N		Z		T	E	R	M	E		R				I		D		Z	A	G	O	R	7			
8				L				O	H	E		O			I		H	G	O				E					C	8			
9			A	M	E			M	E	R					R		S		C	Y	C	L	O	P	E		S		H	9		
10		G	U			O	M	B	R	E		T			V	E	T		B		E	P		E	L	U	E		10			
11	P	A	R	T		P	O	I	S	S	O	N	-	R	A	S	O	I	R		S	P	E	C	T	R	E		M	11		
12		R	A		M	E				V		M	I	I						L		P						I	12			
13	C	O	R	N	U		I			A	M	I		P	A	L	A	D	I	N		G	O	B	E	L	I	N	13			
14	H	U	I	T		T	E		D	B		V	I	E							V	A	R	A	N				14			
15	A		S		R			M	I	N	O	T	A	U	R	E		S			N		I	T	E	M			15			
16	F		S		E			A	M	N	E					R				D	R	A	G	O	N				16			
17	O	R	Q	U	E	S		A	B	R	I	T			C	A				M	E	T					C	R	I	17		
18	U		U			O			L	N		T		P	E	S	T	I	F	E	R	E	S		O				18			
19	I		E			R			O	A		A	R	I	D	E				R		S	E	L	L	E			19			
20	N	U	L		H	E		T	O	T	A	U	X		E	R	R	E	N	T			L		O		B		20			
21			E		O	L		I	I		E	T	R	E		L	E			A			S	I	R				21			
22			T		B		F	A	N	T	O	M	E	S		R				E	R	R		N		S	A		22			
23	A	R	T		G	R	E		S		N		N		P	E	T			M	E	R	V	E	I	L	L	E	U	X	23	
24	N		E		O					F		A		R	E					E		M							24			
25	V		S		B		N		B	R	U	M	E		R		O			N		A		E	A	U		O	S	25		
26	A			H	E	R	O	S		A		R		E	L		T			V	I	E	S					D	26			
27	R	O	I		L		I			V	E	R			S	A	L	L	A	Z	A	R			O	G	R	E		27		
28				I		R	A	V	I	R					I		U			L					U				28			
29			N	A	I	N	S			A	N	E			R	A	B	L	A	I	X			S	O	R	C	I	E	R	E	29
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29			

LE NOM DU COMPAGNON CACHÉ EST : FERROCOCHON

LE NOM DE L'ALLIÉ CACHÉ EST : YAZTROMO

RENDEZ-VOUS AUX MOTS CACHÉS



JEU : MOTS CACHÉS



LES DÉFIS FANTASTIQUES

Une fois tous les mots trouvés, les 27 lettres non encadrées, lues dans l'ordre, révéleront une phrase.

S	N	A	L	C	X	I	S	E	U	Q	I	T	S	A	T	N	A	F	S	I	F	E	D	L
H	T	G	R	A	N	D	E	M	E	N	A	C	E	R	F	O	R	T	E	R	E	S	S	E
O	C	N	E	E	E	T	U	O	R	O	T	U	A	P	R	U	E	S	S	A	H	C	E	H
M	R	S	A	T	S	E	R	F	F	U	O	G	S	E	L	E	D	N	E	G	E	L	M	T
M	E	E	G	U	O	A	L	E	P	H	I	S	T	N	A	T	U	M	R	P	R	A	O	N
E	A	T	V	A	Q	I	L	E	I	Q	K	E	L	T	E	R	O	E	T	R	I	V	T	I
S	T	R	O	O	L	I	L	V	U	S	N	O	M	E	D	R	T	R	C	O	A	E	N	R
L	U	O	L	E	L	A	F	E	C	H	A	O	S	U	T	O	E	V	E	P	N	S	A	Y
E	R	H	C	I	S	E	X	A	S	E	T	I	C	R	U	E	R	A	P	H	E	P	F	B
Z	E	O	A	M	E	E	U	I	R	S	O	M	B	R	E	S	M	M	S	E	C	A	S	A
A	P	C	N	O	S	D	M	R	E	T	T	R	I	O	N	A	M	P	O	T	R	C	R	L
R	A	S	A	M	O	U	R	A	I	S	O	R	C	I	E	R	E	I	L	I	E	E	E	C
D	I	N	C	H	A	S	S	E	U	R	U	T	U	N	I	V	E	R	S	E	M	V	I	R
S	R	U	E	L	O	V	Z	A	M	A	R	R	A	V	E	N	G	E	A	N	C	E	R	U
D	E	S	T	R	U	C	T	I	O	N	U	I	T	S	U	O	V	Z	E	D	N	E	R	A
E	V	U	E	R	P	E	S	E	D	N	O	M	O	N	T	A	G	N	E	D	E	F	E	U
R	A	M	E	H	C	U	A	C	T	I	U	N	L	D	R	A	G	O	N	E	M	M	U	T
T	N	A	T	T	A	B	M	O	C	O	O	E	T	X	U	A	E	C	S	M	E	O	G	E
U	C	R	Y	P	T	E	S	I	E	I	G	R	D	E	S	T	I	N	T	O	R	R	E	N
C	H	A	M	P	I	O	N	S	T	E	I	U	T	U	R	T	E	U	O	N	C	T	S	O
N	E	I	G	E	S	A	S	C	N	O	L	C	S	E	R	R	L	I	B	S	E	S	R	T
O	V	S	E	H	L	I	I	D	N	E	E	H	N	F	M	O	E	T	O	T	N	V	U	S
S	A	S	R	O	O	D	E	N	F	E	R	A	O	E	A	M	G	U	R	E	A	I	E	G
K	L	E	S	G	E	T	N	S	R	R	O	T	I	D	L	D	E	A	R	R	I	V	D	N
C	I	G	N	L	I	A	N	U	C	I	D	E	T	E	E	S	R	T	Z	O	R	A	N	I
A	E	A	A	N	M	O	E	S	H	P	E	A	C	N	D	O	E	A	E	F	E	N	O	V
J	R	M	R	S	I	L	I	E	A	M	U	U	U	G	I	R	M	P	Z	N	S	T	F	I
E	S	E	I	P	O	L	C	G	O	A	R	N	R	A	C	C	P	B	U	E	A	S	O	L
V	T	L	R	V	O	U	N	A	S	V	S	O	T	T	T	I	I	S	R	L	L	L	R	N
E	A	O	C	E	A	N	A	M	O	R	T	I	S	N	I	E	R	V	I	E	C	I	P	A
T	C	I	T	A	D	E	L	L	E	B	E	R	E	O	O	R	E	P	E	E	S	R	O	I
S	T	N	A	L	G	N	A	S	S	I	F	E	D	M	N	J	U	S	T	I	C	I	E	R

Pour éviter toute confusion possible, le mot ILE (trop commun) est déjà localisé pour vous.
Faites attention à NOIR dans MANOIR (ou à OMBRES dans SOMBRES, ou à TOUR dans RETOUR) ainsi qu'aux pluriels et féminins de certains mots (SORCIER vs SORCIERE, VOLEUR vs VOLEURS).



LISTE DE MOTS

ALEPH	FORTERESSE	RENDEZ-VOUS
AMES	GALAXIE	REPAIRE
ANCIENNE	GOUFFRES	RETOUR
ANGOISSE	GUERRIERS	REVANCHE
ARPENTEUR	FANTOMES	ROBOTS
AUTOROUTE	HOMMES-LEZARDS	RODEURS
CAUCHEMAR	IAN LIVINGSTONE	ROI-LEZARD
CHAMPIONS	ILE	SAMOURAI
CHAOS (2x)	JUSTICIER	SCEAUX
CHASSEUR (2x)	KELTER	SCEPTRE
CHATEAU NOIR	LABYRINTHE	SCORPIONS
CHEVALIERS	LEGENDE (2x)	SEPULCRE
CITADELLE	LUNE	SIX CLANS
CITE	MAGES (2x)	SOLANI
COHORTES	MALEDICTION (2x)	SOMBRES
COMBATTANT	MANOIR	SORCIER
CREATURE	MARAIS	SORCIERE
CRUAUTE	GRANDE MENACE	SPECTRES
CRYPTE	MERCENAIRE	STEVE JACKSON
DEFIS	MERCENAIRES	TALISMAN
FANTASTIQUES	MOMIE	TEMPLE
DEFIS SANGLANTS	MONDES	TERREUR
DEMONS (2x)	MONTAGNE DE FEU	TOUR
DESTIN	(2x)	TRAFIQUANTS
DESTRUCTION (2x)	MORT (3x)	TRAGIQUE
DRAGON	MORTS VIVANTS	UNIVERS
ELU	MUTANTS	VAMPIRE (2x)
EMPIRE	NEIGES	VENGEANCE
ENFER	NOIR	VIE
EPEE	NUIT (3x)	VOLCAN
EPREUVE	OCEAN	VOLEUR (2x)
ESCLAVES	OMBRES	VOLEURS
ESPACE	PLANETE	ZAGOR
ETERNITE	PROFONDEURS	ZAMARRA
ETOILES	PROPHETIE	
FORET	REBELLE	

Jeu réalisé par The Oiseau.



ACTUALITÉ DU FANTASTIQUE



Les Défis Fantastiques oubliés

Dans la noirceur d'une bibliothèque, entouré d'étagères soigneusement rangées, de tables où étaient soigneusement disposés des bougies, des statuettes et différents ustensiles d'écrivains, ainsi qu'une étrange longue vue et un cristal aux reflets bleutés, le jeune mage venait de poser sa plume. Il marqua une pause de quelques secondes, immobile puis lâcha un soupir de satisfaction et de soulagement. Son travail farmineux venait d'être accompli. Alors qu'il se levait et s'étirait de tout son long, faisant craquer les jointures de tout son corps, l'homme se retourna brusquement pris de surprise. Devant lui, à côté du cristal, se tenait une forme spectrale. C'était un homme visiblement âgé doté d'une longue barbe et de petites lunettes, il était entouré d'un fouillis incroyable d'objets tous aussi fantomatiques que lui, souvent identiques à ceux bien réels qui occupaient la pièce, leur disposition rigoureusement ordonnée en moins. L'apparition, aussi surprenant que cela semblait être, mangeait une pâtisserie.

« Et bien, Gereth, vous me donnez faim, dit le jeune homme, cela fait bien longtemps que je ne me suis pas offert un véritable repas. Mais cela ne saurait tarder, car figurez-vous que je viens d'achever le chapitre sur Titan dans le Grand Répertoire des Mondes. Cela a pris un temps fou, mais voici une chose faite. »

Alors que le mage parlait, le vieil homme continuait à manger son gâteau, n'émettant qu'un petit grognement à la fin de sa phrase. Il s'essuya la bouche et les mains.

« Je serais bien curieux de voir ça, répondit-il, une telle

œuvre doit représenter un véritable travail. Moi même je doute pouvoir y arriver, pour peu que je me mette un jour à effectuer une tâche aussi stupide. »

« Et bien, s'enquit le jeune homme, sachez que j'y suis arrivé et que... »

« Vraiment, l'interrompit le vieillard d'un ton grincheux, croyez-vous que l'histoire d'un monde puisse être écrite de la main d'un homme ? Dans ce cas, votre encyclopédie doit bien mentionner l'histoire du Voleur d'Arantis, ou encore le terrible combat qui opposa Karrabane au démon Gagrash ? Hum ? »

Un silence pesant se fit dans la pièce alors que le fantôme s'apprêtait à manger un autre gâteau. Le jeune, d'abord silencieux se mit à sourire.

« Je m'attendais à ce genre de réflexion de votre part. Et bien, ce n'est pas aujourd'hui que je vais avoir le droit à un festin. »

« Si je me mettais à raconter toute l'histoire de Titan ou même d'un seul de ses continents, j'en aurais jusqu'à la fin de mes jours, et même au-delà, je serais obligé de revenir du plan des ombres pour vous conter les centaines de choses qui ne l'auront pas encore été, jeune et fou que vous êtes, avec votre projet stupide ! »

« Alors commençons au plus vite, je vous écoute, Grand Mage de Yore. »

Le vieux engloutit encore un autre gâteau.

« Hum, vous avez de la chance que je sois de bonne humeur, de plus cela me démangeait de vouloir discourir pour remplir la tête à un jeune ignare de votre genre. Mais à la première interruption, je disparaissais. »

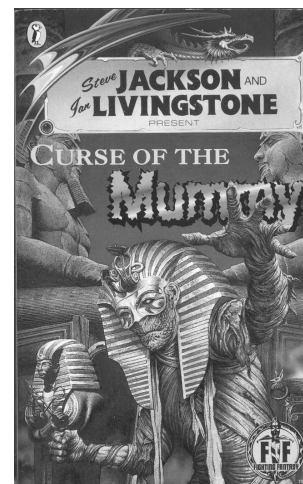
Le jeune homme haussa les épaules, un sourire en coin, tout en

ouvrant les mains en un signe d'assentiment et d'impatience.

« Bien, alors voilà ce que je vais vous raconter : voici certaines histoires de mon monde qui sont connues de bien peu. Je vais vous raconter quelques-uns des Défis Oubliés... »



La série des Défis Fantastiques est réputée pour être la plus longue parmi toutes celles de la collection des Livres dont vous êtes le héros de Gallimard. Elle totalise en tout 58 ouvrages. En 1997 paraît le dernier d'entre eux, *Le Dragon de la Nuit*. Pourtant, cela aurait pu ne pas être le point final des aventures de cet univers (peut-être même ne l'est-il pas). Il existe plusieurs livres allant du « jamais traduit » jusqu'au « à peine conçu », en passant par « en attente de publication ». Voici donc un petit tour d'horizon des Défis Fantastiques qui auraient pu être, ou qui seront, pour certains d'entre eux.



Curse of the Mummy

Auteur : Jonathan Green.

Traduction littérale : *La Malédiction de la Momie*.

État : Publié en version originale, jamais publié par Gallimard.

Vous êtes le seul survivant d'un terrible naufrage, et vous vous retrouvez presque sans argent dans la ville de Rimon au Sud de la côte des Pirates, à l'Ouest de l'Allansie. Afin de pouvoir gagner de quoi embarquer dans un bateau et rejoindre le port Sable Noir, vous acceptez de travailler pour l'archéologue Jerran Farr. Ce dernier vous parle de la chute d'un tyran, Akharis, ayant régné dans la région il y a très longtemps, alors que les continents de Titan étaient tous unifiés en une seule terre : Irritaria. Ce dernier annonça, le jour de sa mort, qu'il reviendrait reprendre son royaume et se venger en semant la destruction sur le monde. Or l'archéologue est sur la piste d'une secte dévouée au roi, mort et momifié, tentant de le ramener à la vie pour qu'il puisse mettre à exécution sa malédiction. Vous ne pouvez pas refuser une telle aventure qui se promet d'être palpitante et surtout lucrative, la Momie reposant dans son tombeau en compagnie d'un trésor inestimable...

BloodBones ou Pirates of the Blackskull

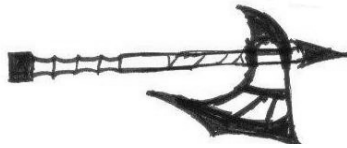
Auteur : Jonathan Green.

Traduction littérale : *Os Sanglants ou Les Pirates du Crâne Noir*.

État : Livre écrit (300 paragraphes), censé être le numéro 60 de la série.

Lorsque vous aviez douze ans, le terrible seigneur pirate Cinnabar pilla votre village situé sur la côte du pays d'Ocrepierre, dans le Vieux Monde. Décidé à venger la mort de vos parents, vous êtes devenu marin à l'âge de

seize ans, et vous avez parcouru l'ensemble des mers du globe. Plus tard, de retour dans votre patrie, vous apprenez que Cinnabar a été tué il y a six mois. Néanmoins, ce dernier compte revenir du monde des morts en utilisant la magie Vaudou. Cela est l'occasion rêvée de vous venger en tuant votre ennemi une bonne fois pour toutes. Vous commencez vos recherches dans la ville de Port au Crabe afin d'en apprendre plus sur ces pirates, puis vous partez vers leur repaire...

**Eye of the Dragon**

Auteur : Ian Livingstone.

Traduction littérale : *Oeil du Dragon*.

État : Publication anglaise en avril 2005 par Wizard Books.

Vous vous reposez dans une taverne, dans la ville de Fang, lorsqu'un inconnu vous met sur la piste du Dragon d'Or, un des trésors les plus estimés de toute l'Allansie. Il serait caché dans un labyrinthe souterrain de la Forêt des Ténèbres, que l'on sait peuplée d'Elfes Noirs et d'autres créatures peu recommandables. Avant de vous lancer dans cette quête, vous devez néanmoins vous préparer, et éventuellement recruter un compagnon. Cette aventure est aussi l'occasion de retrouver Yaztromo, Gilibran et bien d'autres encore...

The Thief of Arantis

Auteurs: Dave Morris et Mark Smith.

Traduction littérale : *Le Voleur d'Arantis*.État : jamais publiée, les auteurs l'ont néanmoins modifiée, cette aventure étant devenu *Twist of Fate*, dans la série *Virtual Reality (Destins)*.

Vous êtes un aventurier parcourant les terres d'Arantis. Dans une ville portuaire, vous entendez parler d'un objet d'une valeur inestimable et aux pouvoirs inégalés : un oeuf géant du Roc, un oiseau mythique (emprunté à la légende orientale de Sindbad le Marin). Vous vous mettez en quête de ce fameux trésor, mais de nombreuses péripéties vous attendent. À commencer par un naufrage, la rencontre avec un Génie maléfique et un quiproquo qui vous amènera à être confondu par les autorités avec un voleur accusé d'avoir dérobé une pierre précieuse au Sultan. Cette quête semblait permettre plusieurs possibilités et chemins, ainsi que plusieurs fins, comme le fait d'être finalement assimilé, par les légendes populaires, au Voleur d'Arantis, ou bien finir en tant que Vizir du Sultan. Cette aventure, nettement inspirée des 1001 Nuits, a été présentée pour la collection *Fighting Fantasy* en 1989, et sa version modifiée pour la série *Virtual Reality* a été publiée en 1994.

**The Keeper of the Seven Keys**

Auteurs : Dave Morris et Jammie Johnson.

Traduction littérale : *Le Gardien des Sept Clefs*.

États : Resté à l'état conceptuel.

Ce livre est sûrement le plus original et le plus surprenant de tous les Défis Oubliés, voire même de tous les *Défis Fantastiques* confondus. Vous y incarnez non pas l'aventurier qui part explorer un terrible donjon/forêt/temple/cité infesté de monstres et de pièges afin de venir à bout d'un terrible Sorcier/Démon/Tyran/Mort-

Vivant (parfois tout cela à la fois), mais bien le Maître des Lieux en personne. Vous êtes Karrabane, le Gardien des 7 clefs, Membre de l'Honorable Société des Sages. Il y a deux siècles de cela, vous avez affronté le Seigneur Démon Gagrash. Vous avez réussi à avoir le dessus, mais pas suffisamment pour l'anéantir. Vous l'avez donc emprisonné dans une geôle dimensionnelle afin de l'empêcher de semer la terreur sur Khul. Mais afin de le maintenir dans sa prison, vous devez tous les ans effectuer un rituel. Ne pouvant compter sur personne d'autre pour cette mission, vous avez utilisé de magies maléfiques afin de prolonger votre vie, et vous avez fait vôtre la demeure de votre ennemi : la Tour de la Malédiction, et ses serviteurs (orcs, diabolins, gargouilles, et autres). De plus, afin de ne pas être ennuyé dans votre mission sans fin, vous avez fait rôder vos monstres dans les environs de votre tour, et avez utilisé des effets magiques inquiétants visibles dans tous les environs, afin d'éloigner toute forme de curieux. Hélas, si cela permet d'éloigner le commun des mortels, vous vous êtes vite retrouvé confronté à des individus qui vous ont posé de sérieux soucis : les Héros. Jusqu'à maintenant vous avez réussi à les repousser, et la ville voisine de Arkand vit dans votre crainte. Mais parmi ses habitants, la belle, cultivée et tolérante princesse Araminta apprend votre connaissance et décide de vous rendre visite. Et vous ne pouvez pas dire non à une présence humaine, chose que vous n'avez pas connue depuis longtemps. La princesse s'intéresse énormément à vos connaissances et à votre bibliothèque et décide de rester chez vous ! Et ce qui devait arriver arriva : la ville vous soupçonne de l'avoir kidnappée pour d'obscures rituels. Le Roi a lancé un avis et neuf héros (Chevalier, Magicien, Samouraï, Amazone...) prennent d'assaut votre donjon, et ce le jour même de l'année où vous devez ef-

fectuer le rituel crucial pour protéger le monde du terrible Démon. Vous devez donc placer pièges et monstres dans votre Tour, tout en effectuant votre rituel de 7 heures permettant de fermer les 7 Verrous de la prison magique. La journée risque d'être mouvementée, surtout après deux siècles de routines !

Saga of the StormChaser

Auteur: Jonathan Green.

Traduction Littérale : *La Saga du Chasseur de Tempête.*

État : 100 paragraphes écrits, abandonné par l'auteur pour se consacrer à *Bloodbones*.

Vous êtes un roi nordique, sur la terre de FrostHolm. Une mission vous est confiée par le Seigneur Logaan : empêcher un magicien d'invoquer un démon du passé. Vous devrez affronter pour cela des monstres marins, des Hommes-Oiseaux et bien d'autres créatures, mais vous ne serez pas seul : des compagnons vous suivront, et ce sera à vous de gérer leurs différentes capacités pour surmonter les pièges que vous rencontrerez.



Autres projets non aboutis

Marc Gascoigne avait lui aussi un autre livre en projet nommé *Night of the Creature*. Jonathan Green avait également plusieurs projets comme une suite à *Curse of the Mummy*, mais aussi un voyage au royaume de Femphry (*Eye of the Storm*) et une rencontre avec un loup garou (*Howl of the Werewolf*). Signalons aussi le projet de J. Thomson et de D. Morris de donner une suite au *Labyrinthe de la Mort*, ainsi que le titre *Deathlord* de Andrew Chapman et Martin Allen.

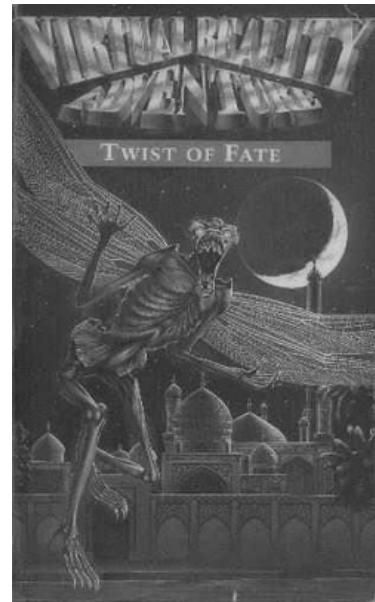
Sallazar

Références :

http://uk.geocities.com/amyla_seff/ pour la lettre de Jonathan Green contenant les informations relatives à ses projets.

<http://www.fightingfantasygamebooks.com/> pour Eye of the Dragon.

<http://www.advancedfightingfantasy.com/> pour les autres livres.

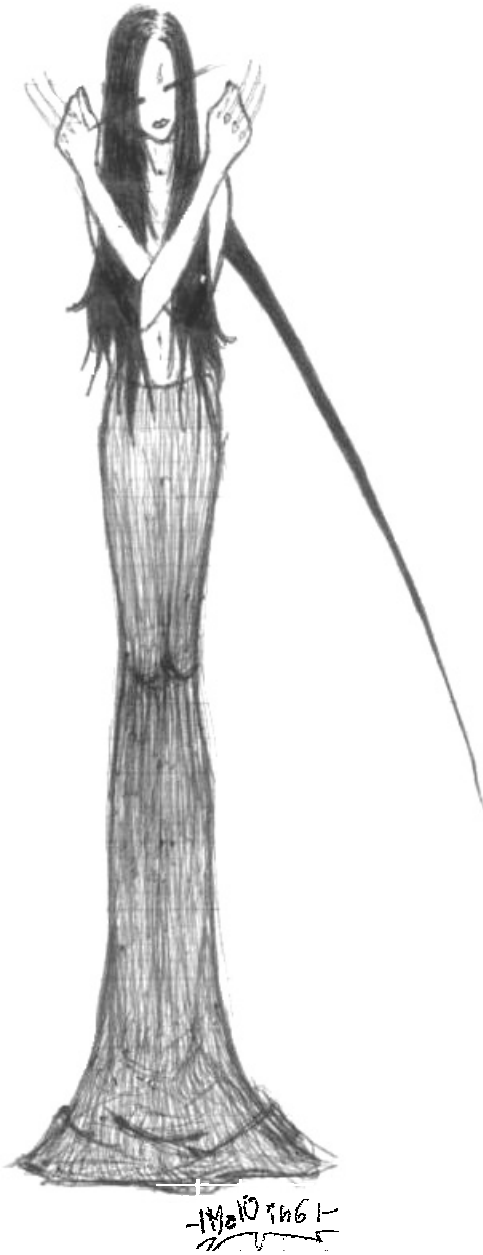


Le saviez-vous ?

La série *Virtual Reality* n'a fait l'objet d'une adaptation en français (série *Destins*) que pour les quatre premiers ouvrages, dont le numéro 2 est en réalité le premier tome dans l'édition anglaise. *Twist of Fate* en est le sixième et dernier et n'a donc malheureusement pas été traduit. Son histoire modifiée plonge le joueur dans un Bagdad fantastique qui paraissait prometteur. L'illustrateur n'est autre que Russ Nicholson, celui-là même qui dessina pour *Le Sorcier de la Montagne de Feu*.



L'ANTRE DE NOSFÉRAX

Poème de Paragraphe 14



Vous aussi, vous pouvez nous faire parvenir vos écrits, si vous le souhaitez. Si vous désirez consulter l'appel à contribution, rendez-vous à la page 4.

Toile Maniériste

*Elle apparaît comme un cierge noir
Brûlant les yeux de qui la contemple,
Dessous la grâce étoilée d'un soir
Au milieu des vestiges d'un temple.*

*Des larmes de cire se dérobent
Le long de ses formes délicates
Assoupies à l'ombre d'une robe
Animée par le souffle d'Hécate.*

*Son désir me sculpte dans la nuit,
Moi, soupir chtonien des profondeurs,
Allégorie d'un mortel ennui
Jusqu'où s'enracine son ardeur.*

*Elle inspire des ruines grisâtres
Semant sa ferveur contemplative
Aussi froide que sa peau d'albâtre,
Proie d'une quiétude malade.*

*Assise sur le monde, elle appelle
L'esprit immanent de la nature.
Devenue fantôme, elle interpelle
Le destin des sombres créatures.*

*À la source d'un esprit diffus,
S'abreuvent les spectres de l'angoisse,
Acteurs d'un mimétisme confus
Et roides tels des miroirs de glace.*

*Son reflet ne luit plus que pour elle,
Dupliqué sur ces corps transparents
Qui voudraient s'accaparer la belle
Et son secret oublié du temps.*

*Quand son regard se couche sur eux
Pour apaiser le flot des souffrances,
L'aura d'un équilibre brumeux
Vient égrener le fruit de l'errance.*

*Aux lueurs de son éclat fébrile,
L'espoir se sème au sein de l'ivraie,
Offrande à leur hantise stérile
Déglutie par un mal désœuvré.*

*Sujets d'une toile maniériste,
Ils scrutent leur horizon pervers
Tournés vers l'avenir défaitiste
Où s'en va le ru de leur misère.*

ENCYCLOPÉDIE

UNE LISTE DE SITES DÉDIÉS AUX LIVRES-JEUX

Sites en français :

- Bibliothèque des Aventuriers : <http://perso.wanadoo.fr/livres-jeux/>
Cartes, solutions, erreurs, informations sur la plupart des séries de livres-jeux.
- Défis Fantastiques.net : <http://www.defis-fantastiques.net/>
Site de référence sur les livres dont vous êtes le héros. Contient des critiques.
- Forum de LS Landar : http://gamebooks.forumactif.com/index_forum
Un autre forum où discuter de livres-jeux ; on y trouve aussi un t'chat.
- Gamebook, le site : <http://gamebook.free.fr/>
Survol des séries, liste des titres, scans des couvertures.
- Gamebook, le forum : <http://gamebook.free.fr/forum/phpBB2/index.php>
Le forum francophone le plus actif sur les livres-jeux. Inscrivez-vous d'urgence.
- Livre du Magnakaï : <http://lone-wolf.forumactif.com/>
Un forum francophone juste pour *Loup Solitaire*.
- Page du Chêne Gauche : <http://chg96.free.fr/>
Dans la section Jeux, les 4 premiers *Loup Solitaire* peuvent être joués online.
- Passion des Livres-Jeux : http://tousleslivres-jeux.forumactif.com/index_forum
Forum sur les LDVELH et les séries télévisées des années 80.
- Planète LDVELH : <http://planete-ldvelh.com/page/index.html>
Référentiel ultime des livres-jeux francophones et des raretés diverses en ce domaine.
- Rendez-vous au 14 : <http://cf.geocities.com/whyvernn2004/index.htm>
Site centré sur la *Quête du Graal*.
- Site de Bradypus : <http://perso.wanadoo.fr/livresdontvousetesleheros/>
Solutions de tous les Défis Fantastiques.
- Site de Tactical : <http://kenny81110.free.fr/>
Information sur les livres-jeux ; petite aventure sous forme d'énigmes à résoudre.
- Saadi-tas-Ouda : <http://www.zerick.com/GameBooks/>
Information sur différentes séries de livres-jeux.
- Sloane : <http://membres.lycos.fr/sloane/sommaire.htm>
Site d'information sur l'*Œil Noir* et les livres dont vous êtes le héros.
- Un Article dont vous êtes le Héros : <http://perso.wanadoo.fr/baldric/gamebooks.htm>
Présentation et critique de douze séries de livres-jeux.
- Xhoromag : <http://www.xhoromag.com>
Livres-jeux amateurs et traductions de livres-jeux anglophones, et le logiciel ADVELH.

Sites en anglais :

- Advanced Fighting Fantasy : <http://www.advancedfightingfantasy.com/>
Ancien site officiel de la série *Fighting Fantasy*. Contient des livres-jeux amateurs.
- Demian's Gamebooks : <http://www.gamebooks.org/>
Site de référence incontournable sur tous les livres-jeux en existence.
- Fighting Fantasy : <http://www.fightingfantasy.com/>
Site des fans anglophones des *Défis Fantastiques* ; mort depuis quelques années.
- Fighting Fantasy Gamebooks : <http://www.fightingfantasygamebooks.com/>
Site officiel de la série *Fighting Fantasy* (*Défis Fantastiques*).
- Project Aon : <http://www.projectaon.org/>
La mise en ligne officielle des aventures de *Lone Wolf* (*Loup Solitaire*).



Une centrale qui relie les sites traitant de livres-jeux
<http://users.skynet.be/fa301409/ldvelhportail/index.htm>



La référence en matière de récits interactifs amateurs
<http://users.skynet.be/fa301409/ldvelhportail/site17xho.htm>



Le rassemblement de la communauté d'amateurs de livres-jeux
<http://gamebook.free.fr/>



Remarques concernant le fanzine

Chaque article, chronique, critique, jeu, récit ou poème contenu dans ce fanzine est la propriété de son auteur. Chaque illustration est le propre de son illustrateur. *La Feuille d'Aventure* est un ouvrage collectif rassemblant les écrits et dessins de passionnés. Respectez leur travail. Si vous empruntez un passage de n'importe quel texte du fanzine, veuillez en mentionner la source : le pseudonyme de son auteur, le titre de l'article ou récit, ainsi que le nom, la date et le numéro du fanzine.

Un Livre dont Vous Êtes le Héros est un nom déposé par Gallimard, nous ne l'avons pas utilisé ici comme titre agui-
cheur pour le fanzine, ni même comme sous-titre. Souvent, nous avons préféré l'expression livre-jeu ou livre interac-
tif. Si le nom est cité quelques fois, c'est uniquement dans un but explicatif, voire narratif.

Les couvertures des livres-jeux présentes dans le fanzine ne sont là que dans le but d'agrémenter des articles à finalité
historique ou critique. Celles-ci demeurent la propriété des illustrateurs et des maisons d'édition.

Si, malgré les précautions prises pour ne pas aller à l'encontre de ce qu'il nous est permis, quelque point est sujet à
controverse, je remercierai quiconque d'avertir le fanzine à son adresse e-mail : fanzineldvelh@hotmail.com, de sorte
que nous puissions y remédier rapidement.



AVIS AUX LECTEURS

Nous espérons que vous avez passé un agréable moment en suivant cette aventure interactive rédigée par Outremer. De même, nous espérons que vous avez trouvé au sein des articles publiés dans ce fanzine de quoi faire votre bonheur. Si le livre-jeu n'était pas à proprement parler votre passion initiale, nous souhaitons vous avoir donné l'envie de vous y mettre, que ce soit par le biais de nos articles les plus sérieux ou tout simplement en ayant joué le jeu de notre mini-aventure.

Sachez, pour les néophytes, que bon nombre de livres-jeux ne sont hélas plus disponibles dans diverses maisons d'éditions. Seuls les plus célèbres ont été, et sont encore, réédités sous l'appellation avec laquelle nous sommes tous familiarisés. Alors que d'autres ne se trouvent plus guère que chez des bouquinistes. Peut-être l'un d'entre eux qui se trouve à deux pas de chez vous en regorge-t-il ?

Pour les plus avisés en la matière, *La Feuille d'Aventure* estime qu'elle aura pu leur apprendre davantage de choses sur un sujet qu'ils connaissaient déjà bien ou croyaient connaître. Ce fanzine est l'oeuvre de véritables passionnés actifs. L'intérêt pour ce type de littérature, contrairement à ce qu'on aurait pu croire, n'a pas totalement disparu! Loin s'en faut...

Notre équipe, cela dit, ne demande qu'à s'agrandir et voir son projet garder son rythme actuel. Aussi, vous êtes le ou la bienvenue si l'envie de collaborer avec nous vous semble une perspective alléchante. Le fanzine s'ouvre à toute forme de jeu fantastique partageant cet esprit nostalgique de conte de fée, de même qu'à la littérature et à l'histoire. Également, toutes critiques, suggestions ou idées diverses seront accueillies à bras ouverts et examinées avec attention. Nous nous ferons bien entendu un plaisir de répondre à toutes vos questions aussi diverses soient-elles.

Amicalement,
l'équipe de *La Feuille d'Aventure*.



fanzineldvelh@hotmail.com

Paragraphe 14 présente

SACRIMEN – 1

Le Prince Vangorn

EFFERVESCENCE AU PALAIS ROYAL



Avant-propos

J'ai voulu donner à ce récit un aspect à la fois littéraire, humoristique et psychologique. J'espère que le lecteur s'attachera au personnage et appréciera la manière dont j'ai conduit l'histoire. Vous allez y tenir le rôle d'un Prince, descendant d'une longue lignée de Rois guerriers. Son nom est Vangorn. Vangorn est encore jeune, mais c'est déjà un homme d'armes accompli. La seule chose qui lui manque, pour prétendre un jour régner sur un Royaume, est sans doute un peu de sérieux.

Règles du jeu

Comme dans tout bon livre-jeu, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* à la page suivante. Celle-ci vous permettra de noter toute une série d'informations sous forme de texte et de chiffres, qui ont pour utilité de rendre compte de l'évolution de votre personnage le long de cette aventure dont vous serez l'acteur.

La première chose que vous allez faire est de déterminer les compétences physiques et psychiques de votre personnage. En tant que Prince, vous avez non seulement subi un entraînement militaire valable, mais aussi reçu une éducation riche. Un esprit sain dans un corps sain. Le premier total se nomme *Animus*, ce qui signifie esprit, ou âme, dans le sens du souffle de vie. Cela déterminera votre rapidité d'action et de réflexion, en somme votre vivacité. Le deuxième est le total de *Corpus*, qui se traduit par corps, et qui représente votre résistance physique. Le troisième s'appelle *Auspex*, ce qui veut dire auspice. Il symbolise votre affinité avec le monde de la divination et forge votre aptitude à décrypter les signes du destin. Vous possédez une valeur de base pour chacun d'eux :

Animus : 15 – *Corpus* : 24 – *Auspex* : 8

Mais il vous est permis d'intervertir deux points d'un total à un autre. Vous pourriez donc obtenir 26 en *Corpus* mais 13 en *Animus*, ou 10 en *Auspex* mais 22 en *Corpus*, etc. Vous pouvez aussi les laisser tels quels.

À ces trois totaux principaux viennent s'en ajouter deux : *Attaque* et *Parade*, que vous obtiendrez en divisant votre *Corpus* par deux. Ce qui vous donne un total de 12 points par défaut pour chacun. Mais si vous avez décidé, par exemple, d'augmenter votre *Corpus* de 2 points, ces totaux passeront à 13. De même que pour les précédents, il vous est possible de faire passer 2 points d'un total à l'autre. Aucune altération du *Corpus* en cours de partie ne modifie *Attaque* ou *Parade*.

Parfois, au cours de cette aventure, il vous sera demandé d'effectuer un jet d'une des trois compétences de base. Dans ce cas, vous lancerez trois dés à 6 faces (D6) et additionnerez la somme de chacun, que vous ajouterez au total prescrit. Un seuil à atteindre vous sera alors communiqué. Vous pourrez considérer l'action en cours comme réussie si vous atteignez ou dépassez ce seuil, sauf indication contraire du texte.

Les Combats

Lorsque vous serez en situation de combat, le texte vous l'indiquera comme suit :

PUTZVOLANT

Animus 1 – *Corpus* 10 – *Attaque* 5 – *Parade* 5
Serres : 3 – Bec : 2

Vous remarquerez que l'adversaire a les mêmes totaux que vous. Pour savoir qui frappe le premier, comparez vos totaux d'*Animus*, celui qui possède le plus grand l'emporte. Procédez ensuite comme suit :

1. Jetez trois D6 pour l'attaquant et ajoutez leur somme avec son total d'*Attaque*.
2. Faites de même pour le défenseur, mais en fonction de son total de *Parade*.
3. Comparez les deux résultats, et si l'attaquant l'emporte, l'adversaire est touché.
4. Retranchez autant de points de *Corpus* que l'indique l'attaque portée (ici Serres ou Bec).
5. Le défenseur devient attaquant et l'opération se répète jusqu'à la mort d'un des deux (*Corpus* à 0).

Cela est simple, mais il vous faudra souvent tenir compte de certaines spécificités de l'ennemi. Reprenons l'exemple parlant du PUTZVOLANT : ce dernier est une créature volante, ce qui lui confère un avantage qui consiste à éviter un coup s'il obtient un 5 ou 4 sur son jet de *Parade*. De plus, ce cher volatile peut porter deux attaques différentes, ce qu'il faudra décider en lançant un D6 avant chacun de ses jets d'*Attaque* : paire, il tente de vous agripper avec ses serres, impaire, il cherche à vous marteler de son bec.

Utilisation ultime du bouclier : lorsque vous allez recevoir le coup fatal, tentez un jet d'*Animus* sur un seuil de 22. Si le jet réussit, divisez les dégâts mortels par 2.

Il reste à déterminer l'équipement du Prince Vangorn. Il est facile d'imaginer que vous avez pratiquement tout un Palais et son attirail à votre disposition. Cela dit, votre équipement de prédilection se résume à une *épée bâtarde* et une *rondache*. L'épée bâtarde vous octroie un bonus de 2 points en *Attaque* et le bouclier, un bonus identique en *Parade*. Il est possible que le texte parle d'*arme* en désignant les deux éléments. L'épée cause une perte de 4 points de *Corpus*.

Actions, ordres et mots de passe

Il vous sera parfois demandé de choisir des actions, de donner des ordres, ou de saisir des mots de passe. Quand cela arrivera, notez-les dans les cases prévues à cet effet. Le texte vous demandera par la suite si vous avez fait ou ordonné telle chose, ou encore si vous possédez tel ou tel mot de passe, ceci afin d'améliorer la fluidité du jeu. Pour plus de clarté, actions et ordres sont séparés dans la fiche de personnage, mais leur fonctionnement au niveau des règles est identique.

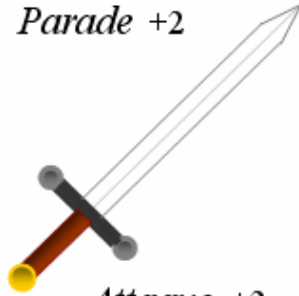
Animus

Corpus

Auspex



Parade +2



Attaque +2

ÉQUIPEMENT

MONTURE

FRÉQUENTATIONS

ℵ



Noblesse

MOTS DE PASSE

ACTIONS

ORDRES



La Noblesse

Les règles comportent une nouveauté qui est le total de *Noblesse*. Égal à 10 en début d'aventure, ce total reflète la perception qu'a le héros de lui-même, mais aussi la manière dont il s'imagine être perçu par son entourage. Pour un Prince, l'image de soi est d'autant plus importante qu'il subit une pression régulière. Son mental est mis à rude épreuve. C'est pourquoi, il faudra veiller à ce que le Prince paraisse le plus noble possible, tant dans le cœur que dans les actes. Ce total variera souvent. Il pourra même être différent en fonction des *fréquentations* du Prince. Aussi, un emplacement adjacent vous permettra de noter ces différentiations. Exemple : si votre total de *Noblesse* - 9 - doit être considéré comme supérieur de 1 point en la présence de *domestiques*, mais comme inférieur de 2 points en présence de votre *frère*, votre total de base n'en restera pas moins de 10, mais dès que votre frère entrera dans votre champ de vision, il passera à 8. De même qu'il remontera à 9 si un domestique se montre. Si le frère disparaît pendant que le domestique reste, le total passera brusquement à 11.

Conseil

Cette aventure n'a pas été conçue dans le but de trancher entre une victoire éclatante et une défaite cuisante. Vangorn ne doit pas être le Prince parfait, c'est pour ça que certains écarts vous sont proposés. N'hésitez pas à vous amuser en rejouant pour explorer les différentes possibilités de parcours. Cela sera amusant !

Effervescence au Palais Royal

Vous êtes le prince Vangorn, descendant d'une antique noble lignée, celle des Rois de Monssoreau.

Monssoreau est un vaste territoire parsemé de montagnes, au Nord, et de plaines, au Sud. Ces deux milieux se rejoignent par ce que l'on surnomme « les Marches des dieux », une succession de hauts plateaux sur plusieurs dizaines de kilomètres, et connus au-delà des frontières du Royaume comme un paysage unique.

C'est sur l'un de ces hauts plateaux que s'étend la capitale Siegfriedville, où vous habitez au sein du Palais royal, depuis lequel règne d'une main de fer votre oncle Mosseur II. Une main qui se desserre peu à peu suite à quelques graves problèmes de santé, en fonction desquels les prêtres de Lumen et les médecins de l'Université de Siegfriedville s'accordent pour dire que les jours de Sa Majesté sont comptés. Seuls Raviard, le Grand Maître Wyverne, général suprême des armées du Royaume, vous et votre frère jumeau Massor, avez été mis au courant. Mais tout porte à croire que votre oncle, même s'il joue bien le jeu avec les guérisseurs, n'est pas dupe des messes basses qui se trament dans les couloirs de sa propre demeure. Si bien que vous et votre frère avez senti, depuis ces dernières semaines, que votre oncle essaye de vous préparer à son départ, apparemment complice d'un secret qu'il est censé ignorer.

Depuis dix ans qu'il est au pouvoir, sa politique a essuyé de vives critiques de la part de certaines familles vassales. En raison notamment de ses campagnes répétées contre le Royaume de Kelargosk, territoire sous la tutelle de la Putzocontrée, le « géant méridional » avec lequel il partage une paix cordiale depuis deux générations. Une paix qui pourrait bien basculer du jour au lendemain si la diplomatie ne prend pas le dessus en Kelargosk. De plus, les relations avec l'Anafurie, le Royaume Nain du Septentrion, se sont dégradées au point que le roi Krieger X a rompu les pourparlers. Tout cela à cause d'une mine de pyrométal – le métal rougeoyant dont les forgerons des deux royaumes partagent seuls le secret – située à cheval sur la frontière des deux Royaumes, qui s'en réclament tous deux légitimes propriétaires. Mais l'on oublie que votre pauvre oncle n'a pas eu d'autre choix que de récolter ce qu'avait déjà semé son frère, votre père Mosseur I^{er} (c'est là une tradition dans la famille royale d'appeler deux frères par le même nom, en réalité, c'est parce que vous êtes jumeaux que vous portez des noms distincts).

Contrairement à votre oncle, votre père n'a pas activement participé à votre éducation princière. Tout au plus vous a-t-il appris quelques parades et contre-attaques entre deux guerres, ou entre deux aventures extraconjugales. Quant à votre oncle, vous avez tous deux hérité de ses talents de diplomate méconnus. Mais alors que, de votre père, votre frère a retenu la rigueur martiale, vous avez fortuitement suivi le mauvais exemple de son côté volage.

C'est aujourd'hui le jour des noces de votre chère moitié. Le prince Massor épouse un des joyaux de la noblesse ducale miropticoise en la charmante personne de Madjianne de la Tour Pourpre. L'union symbolique entre la famille royale de Monssoreau et cette famille emblématique du royaume insulaire de Myroptice remonte à plusieurs siècles, ce qui a permis au Royaume de Monssoreau de toujours bénéficier de l'aide militaire des Ducs de la Tour Pourpre. Secours qui s'est révélé précieux en de nombreuses occasions. Même si parfois, le duché s'est trouvé coincé entre ses obligations vassaliques envers la couronne de Myroptice et son alliance scellée avec la famille royale de Monssoreau. Cependant, le règne de la jeune Myropticia III sur le Royaume insulaire semble s'ouvrir particulièrement à cette union. Pourquoi, vous l'ignorez. La Reine fait d'ailleurs partie des invités.

Cela dit, votre frère a sollicité votre présence au mariage en tant que témoin. La cérémonie débute d'ici demain matin et tout le monde s'affaire au palais pour les derniers préparatifs. Votre oncle est venu ce matin déposer des lettres qu'il vous a demandé de lire, mais vous n'avez pas la tête à cela. Vous préférez vous reposer nonchalamment dans votre chambre, adossé près de la fenêtre d'où vous observez l'activité effervescente de la cour intérieure, depuis le troisième étage. Vous jouez en même temps avec une balle de cuir brune que vous faites rebondir sur le mur d'en face. Au moment où vous lorgnez de plus près la tenue estivale d'une jolie servante traversant la cour à toute vitesse, vous sursautez en voyant un énorme œil reptilien apparaître en bas de la fenêtre sur votre droite...

Rendez-vous au 1.

1

Votre sang ne fait qu'un tour : bien que distrait par les charmes de la demoiselle, vous avez encore assez de présence d'esprit pour saisir votre épée (qui ne traîne jamais loin de vous) et vous dresser devant la fenêtre, prêt à toute éventualité. Cependant, votre vigilance n'est pas ce qu'elle aurait été si vous n'aviez pas passé la nuit dernière à boire autant de vin ! Le soleil vous éblouit à présent et vous ne distinguez plus bien l'œil reptilien. Qu'allez-vous faire en cette fraction de seconde ? Vous fendre immédiatement au **12** et donner un coup d'estoc aveugle en espérant toucher l'œil à travers la vitre ? À moins que vous ne jugiez plus judicieux d'avertir la garde postée au **29** dans le couloir derrière vous ? Ou alors, vous tentez de garder votre calme et vous vous disposez de telle sorte que le soleil ne vous gêne plus, au **40** dans ce cas.

2

– Évidemment, reproche déjà votre oncle, un paresseux comme toi, j'aurais dû m'en douter ! Tu es comme ton père !

– Je m'en doutais, continue votre frère. Vangorn n'a pas de temps à consacrer à la politique et encore moins aux babillages que nos sujets nous écrivent régulièrement ! N'est-ce pas mon frère ?

Quelque peu remonté par le clin d'œil complice de ce dernier, vous vous excusez auprès de votre père qui vous pardonne pour cette fois, mais vous ordonne de lire pour demain matin non seulement les lettres non lues, mais en plus une série de nouvelles missives arrivées il y a une heure. Toutefois, étant donné votre honte dissimulée, vous devrez considérer votre total de *Noblesse* comme inférieur de 1 point en présence de votre oncle.

– Pour la peine, rétorque votre oncle, tu liras les dernières lettres qui me sont arrivées il y a une heure.

Le reste du repas se déroule bien. Votre oncle n'a plus toussé et a passé son temps à interroger votre frère sur les talents de bretteur de sa future épouse. Vous l'avez regardé pendant qu'il discutait, comme si vous vous étiez regardé dans un miroir. Quand votre oncle vous demande de prendre congé, vous récupérez les lettres et retournez vers votre chambre.

S'offrent maintenant à vous plusieurs occupations possibles, choisissez celle que vous désirez faire parmi les actions en italique. Consacrer votre soirée à *lire toutes les lettres* au **74** ? Seulement *lire les dernières lettres*, dans ce cas, rendez-vous au **88**. Mais au lieu de cela, il est encore temps de *réviser votre grammaire* de myropticois pour mieux paraître devant les invités demain. Cela dit, si l'étude ou l'administration vous ennuie, vous pouvez encore *lire un livre d'histoire* sur Siegfried I^{er} le Foudroyant ou *jouer du luth*. Si l'une de ces trois autres actions vous tente, notez-la et rendez-vous au **49**.

3

Vous vous réveillez en sursaut, le cœur palpitant, en nage, la respiration haletante. Encore ce cauchemar !

Depuis que vous avez fait cette sortie nocturne avec Massor, vous n'avez jamais cessé d'être hanté par ce monstre mi-ours, mi-loup. Vous n'arriverez donc jamais à vous en défaire ? Un frisson vous parcourt le dos. Tant bien que mal, vous parvenez à vous rendormir. Demain matin, vous aurez perdu 1 point de *Noblesse*. Qui plus est, ce total sera également inférieur de 1 point supplémentaire en l'unique présence de votre frère. Perdez en plus de cela 2 points d'*Animus* jusqu'à la fin de la journée, en raison de cette nuit agitée. Réveillez-vous au **33**, ou au **101**, si vous possédez le mot de passe *Catilina*.

4

– Holà ! Le jeune homme en tablier qui porte des fleurs, halte-là !

L'homme, surpris, s'arrête et se retourne, cherchant d'où provient votre voix. Il lève enfin la tête et vous l'entendez alors bredouiller un « Votre Altesse » confus mais respectueux. Et vous continuez :

– Regarde donc où tu marches, je t'ai évité le ridicule devant toutes ces jolies demoiselles !

Vous pouvez entendre rire en chœur quelques servantes à votre calembour (on connaît votre réputation). Suite à quoi le jeune homme vous remercie et vous demande très poliment la permission de retourner à son travail. Ce à quoi vous lui répondez par un signe de la main condescendant.

Si la porte de votre chambre est restée fermée, rendez-vous immédiatement au **68**. Si elle est ouverte, rendez-vous au **84**.

5

Votre sang ne fait qu'un tour. Une torche à la main, vous sortez de votre chambre et courez immédiatement vers l'étage inférieur prévenir le Général de la garde palatiale, que vous extirpez du sommeil après avoir exigé des halbardiers qu'ils vous ouvrent la porte de ses quartiers. Vous la refermez et approchez du lit à baldaquin.

– Votre Altesse, chuchote le Général, que...

– L'heure n'est plus à dormir, dites-vous d'un ton ferme mais assez bas. Lisez cette lettre, je vous prie.

Mesurant votre air sérieux, le Général Suprême, Raviard, encore sous la couverture, vous obéit. Bientôt, lui aussi prend le même air. Il se lève, prie son Altesse de se retourner pendant qu'il s'habille, et se tient maintenant prêt devant vous. Le Général a peut-être dix ans de plus que vous, sa carrure est large, son cou développé, surmonté d'une tête sévère encadrée par des cheveux noirs très courts et des favoris prononcés. Il prend la parole :

– Qui d'autre est au courant de cette lettre ?

– Personne à part vous et moi.

– Les circonstances ne permettent en effet guère d'alarmer tout le Palais, confirme-t-il.

– C'est exact, c'est pourquoi je vous demande d'opérer avec la plus grande discrétion. Le Roi et le Prince Massor doivent ignorer cela.

– C'est entendu, Votre Altesse. Ai-je d'autres ordres auxquels me plier ?

– Quelle que soit la situation, vous avez toujours l'esprit aux belles phrases.

– Je vous retourne le compliment, mon Prince...

– Hem... Certes.

Vous vous regardez intensément. Vos ombres respectives dansent l'une en face de l'autre, infléchies par la vivacité de la flamme. Vous croyez entendre un oiseau planer à l'extérieur. Mais l'heure est aux responsabilités. Qu'allez-vous ordonner à votre Général ?

Vu le peu de temps qu'il lui reste pour agir, vous pouvez choisir 2 ordres parmi les suivants, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure* (ainsi que le mot de passe *entrevue*) et priez les dieux d'avoir fait les bons choix. Vous pouvez ordonner à votre Général : d'*enquêter sur le frère de la Reine Myropticia*, d'*enquêter sur l'auteur de la lettre*, de *faire surveiller en permanence la Reine Myropticia*, de *déployer le moins d'hommes et discrètement*. Vous pouvez également lui *interdire d'impliquer les gardes de la porte principale* qui ne sont bons qu'à parler dans le dos de leurs supérieurs. Et enfin, si vous avez la foi, vous pouvez lui suggérer d'*adresser une offrande à Tauralate* (rayez alors vos armes en guise d'offrande) ou à *Lumen*, voire les deux (deux ordres). Il sera impossible de lui donner de nouveaux ordres demain matin, ni de revenir sur des ordres déjà proclamés.

Dans un dernier doute, votre Général vous demande si vous lui permettez de *vérifier l'authenticité du document* avant d'entreprendre toute mesure de sécurité. Si vous acceptez cela, rayez la *lettre scellée* de votre équipement et comptez cette permission à la place d'un ordre.

Quant à vous, vous pouvez également effectuer une dernière action cette nuit avant de vous coucher. Car vous ne pourrez être utile à rien si vous ne dormez pas. Il vous reste la possibilité d'aller trouver vous-même le Cardinal. Mais quand vous en parlez au Général, celui-ci vous le déconseille, prétextant que cet homme a besoin de repos pour faire utilisation de ses pouvoirs. Mais rien ne vous empêche d'aller le réveiller au **99**. Sinon, vous pouvez essayer de trouver un moyen efficace de seconder le Général par vous-même au **70**. À moins que vous aussi, vous ne commenciez à douter de la sincérité de l'auteur. Dans ce cas, vous pouvez aller trouver l'historien de la famille royale, qui est insomniaque, au **64**. Si vous choisissez cette dernière option, refusez la demande du Général.

6

Cette nuit, vous dormirez sous la surveillance de gardes palatiaux, de prêtres du Cardinal, et de votre ami Bleudécaille. Vous avez préféré changer de chambre momentanément. Comme vous vous y attendiez, vous avez du mal à trouver le sommeil. Vous songez à la Reine, qui a demandé à vous voir en privé demain matin, à votre réveil. Sans doute pour vous remercier de ce que vous avez fait pour elle, et pour les rapports qu'entretiennent vos deux Royaumes. Mais vous arriverez bien au stade où l'épuisement vous tuera et vous emportera au **63**. Notez le mot de passe *Catilina*.

7

Le frère de la Reine est effectivement bien présent au mariage, et les gardes confirment l'avoir vu en robe blanche auréolée de cercles noirs. Selon les explications qu'il vous donne, cet homme semblerait avoir le même statut qu'un Cardinal, mais sous un autre nom. On a même confirmé entendre des bruits de dispute émanant de la chambre de la Reine, avant d'en voir sortir son frère très en colère. Notez le mot de passe *discorde* et retournez au **21** faire un nouveau choix.

8

Du ciel, l'immense Palais est visible depuis plusieurs kilomètres de distance. Quiconque s'en approche reste admiratif devant le grandiose de cette architecture séculaire. Une construction carrée qui paraît simpliste au premier coup d'œil, mais qui se révèle progressivement de plus en plus riche en détails tels que sculptures diverses, fresques murales, gravures magiques, coulées artistiques de pyrométal, et autres beautés esthétiques hors du commun. Autour de ce massif de quatre étages en pierres de taille, une muraille fortifiée plutôt austère se dresse, surveillée par de nombreux gardes se relayant régulièrement. Au-delà de cette muraille, une ceinture de fortins, souvent désertés pour cause de grands travaux de consolidation, encercle la zone. Du ciel, vous pouvez voir les ruines de l'antique seconde muraille qui reliait naguère tous les fortins au temps où cette parcelle de territoire n'était encore qu'un Royaume à elle seule, celui du Roi fondateur Siegfried I^{er} le Foudroyant, dont le sang coule dans vos veines. Un large cratère envahi par la végétation à quelques pas de l'entrée de l'enceinte est, selon la légende, le résultat d'une attaque portée par ce Roi à l'aide de son glaive après avoir invoqué la toute-puissance du dieu de la Foudre Tauralate, le Taureau ailé. Bleudécaille atterrit derrière l'entrée et vous êtes salués par les gardes. Vous entendez une voix qui vous est familière, c'est celle de votre précepteur, qui s'exprime tantôt en masseurien, tantôt en myropticois. Vous descendez de votre monture et vous approchez de lui, il est affairé à une visite guidée des fortifications avec quelques jeunes demoiselles richement vêtues, dont l'une arbore... une couronne d'or sertie d'un orbe renfermant une fleur !

– Par tous les dieux, murmurez-vous...

Aucun doute n'est permis, vous voici en face de Sa Majesté la Reine de Myroptice, entourée de ses demoiselles de compagnie ! Réagissant au quart de tour, votre précepteur d'enfance s'empresse de faire les présentations selon l'étiquette du Palais. Cet homme d'âge mûr, toujours vêtu de bleu foncé, le bouc en pointe, les cheveux noirs coupés à mi-joue, et la main droite accrochée comme à l'univers à un monocle relativement puissant, a toujours su captiver son auditoire par sa voix sensationnelle. Quant à la Reine, vous n'avez pas cessé de la fixer du regard, ce qui aurait pu passer pour une impolitesse, si elle ne vous avait pas souri quand le précepteur a prononcé votre nom complet :

– Son Altesse Sérénissime le Prince Vangorn de Monssoreau.

« De Monssoreau » comme si la terre du pays vous avait enfanté elle-même. C'est l'image cocasse qui vous est toujours venue à l'esprit quand vous entendiez cette appellation pompeuse. La Reine, dont la beauté ne s'arrête pas à sa couronne ouvragée, a des cheveux châtain, or on vous avait toujours rapporté qu'ils étaient blonds. De même que ses yeux, censés être verts, selon les commérages de domestiques, sont en réalité bleus. Vous constatez que les cheveux de la Reine lui arrivent en bas des hanches, ce qui vous a permis de juger par la même occasion de sa taille de guêpe et de ses formes aguicheuses. Sa poitrine est savamment étriquée sous un corset blanc brodé d'argent prolongé par une robe de même couleur dont les replis vous évoquent la crème battue. Impossible de détacher vos yeux de la Reine !

À combien se monte votre total de *Noblesse* ? J'espère que vous n'avez pas oublié d'en tenir un compte précis ! Considérant que vous êtes en présence d'une jeune Reine appétissante, de votre dragon Bleudécaille, ainsi que de gardes palatiaux, combien de points de *Noblesse* avez-vous en cet instant ? Si ce total est de 8 ou moins, rendez-vous au **77**, s'il est supérieur à 8, allez au **67**. Également, sachez que si vous possédez le mot de passe *porte ouverte*, vous devez vous rendre au **98**.

9

– Neveu ingrat, gronde le Roi !

Soudain, votre oncle est pris d'une quinte de toux. Laisant tomber son éventail, il s'agrippe à votre bras que vous lui tendez immédiatement.

– Tu as de la chance, poursuit-il, le sang perlant de sa bouche, que je sois aux portes de la mort. Sans quoi je t'aurai déjà botté les fesses énergiquement.

Vous ne savez pas quoi répondre. Honteux de votre insolence envers celui qui a été ce qui se rapproche le plus d'un père pour vous, c'est la larme à l'œil que vous le raccompagnez dans sa chambre, à deux pas de la vôtre.

– Reposez-vous, mon oncle... Vous savez ce que prescrivent les médecins.

– Les médecins ne sont pas incompetents, mais ils sont des menteurs ! Croient-ils que j'ignore mon état ? Mais je ne leur en veux pas... Va donc t'amuser avec les invités, puisque c'est ce qui compte le plus pour toi... Mais je ne t'en veux pas non plus. À ton âge, j'ai désobéi plus d'une fois.

Vous essayez le sang qui suite sur son menton barbu et le laissez se remettre. Redescendant au **45** vers les festivités matinales, vous versez quelques larmes que vous jurez être les dernières. Vous ne vous regarderez plus jamais de la même manière dans une glace. Veuillez considérer votre total de *Noblesse* comme inférieur de 2 points en la présence de votre oncle.

10

Tout excitées d'entendre bientôt le Prince lui-même comme guide d'honneur, les demoiselles de la Reines piaillent de gâité. Il vous semble reconnaître les mots « charmants » et « culture » dans cette cascade de sons étrangers. Vous laissez bien entendu la Reine passer en

premier, vous en retrait d'un pas, votre précepteur à votre droite, en tant que compagnon d'honneur, comme vous le lui avez toujours accordé.

– Vous gagnez en originalité avec le temps, Votre Altesse, vous glisse Martin.

– Certainement, répondez-vous. J'espère que vous ne m'en voulez pas d'avoir pris votre place pour un moment, Maître Martin ?

– Non, non, Votre Altesse, dit-il en s'essuyant le front de son mouchoir de soie.

Vous arrivez bientôt en vue du cratère, qui doit mesurer environ douze épées de diamètre. Quelques soldats vous saluent au passage, étonnés de voir Son Altesse Royale en votre compagnie. Vous commencez donc votre récit, quand la Reine vous demande, en masseurien, si le « cratère » est bien celui-ci, avec cet « arbre au feuillage tombant », en réalité un saule pleureur, qui trône en son milieu.

– Oui, répondez-vous avec assurance, c'est bien ce cratère dont je vous parle. Écoutez donc la fabuleuse histoire de Siegfried I^{er} le Foudroyant.

Avec l'aide de Martin, vous réussissez à tenir un langage plus ou moins cohérent en myropticois, mais non sans quelques hésitations et quelques fautes d'accent. La noblesse de Myroptice a l'air de s'être prise d'affection pour ce Roi fondateur du Royaume de Monssoreau dont vous contez un des exploits les plus notables de sa vie légendaire. Vous n'êtes pas spécialiste en histoire du Royaume, mais contrairement au myropticois, l'histoire était une matière que vous aimiez bien. La légende, que vous avez donc toujours retenue, raconte que le Roi Siegfried était en guerre contre le Royaume voisin de Bréfort. C'était l'époque des Royaumes Conquérants, selon les appellations historiennes, il y a de cela plusieurs siècles. L'armure de plates articulée n'existait pas et la magie était moins performante qu'aujourd'hui. Certains châteaux étaient encore en bois, et beaucoup de Masseuriens préféraient la hache à l'épée. Le Ghorac n'était pas encore domestiqué. Votre ancêtre avait pour ambition de cesser toutes ces guerres ininterrompues entre petits Royaumes locaux. Selon la tradition, le Roi se disait inspiré par le dieu Tauralate, mais personne ne le croyait en dehors de son territoire, jusqu'au jour où une ultime bataille se déclara. Les Bréfortois passèrent la première ligne de défense et faillirent prendre la ville, mais le Roi invoqua la puissance de Tauralate en pointant son glaive vers le ciel qui se couvrait depuis le début de la bataille (ce qu'il percevait comme un signe évident de la présence du dieu). Alors que l'ennemi riait aux éclats et que les troupes de Siegfried priaient Tauralate en chœur avec son Roi, l'orage se mit à gronder, un frisson parcourut les troupes de l'ennemi et la foudre vint frapper le glaive sans effet néfaste pour son porteur qui l'abattit alors devant lui et en vit jaillir une gerbe de foudre qui pulvérisa tout soldat dans cette zone. Les Bréfortois et leur Roi reconnurent la suprématie divine du Roi de Siegfriedville et se mirent à genoux pour prier tous ensemble. Une nouvelle ère était arrivée, celle de la Monarchie Divine.

Si votre précepteur corrigeait votre langage, jamais il ne se serait permis de contredire votre histoire, tellement elle était juste et poétique. Cet heureux interlude vous permettra dès lors d'augmenter votre total de *Noblesse* de 1 point en présence de la Reine. Il est maintenant temps

de prendre congé, rendez-vous donc au **51** pendant que les demoiselles supplient Martin de les emmener dans les cryptes du Palais visiter les tombes des Rois.

11

– Quel soulagement ! envoie Armande. J’ai eu peur pour cette pauvre bête, bien que tout à l’heure l’une d’elles m’ait fait terriblement peur. Votre dragon vous obéit toujours au doigt et à l’œil ?

– Disons que non. Ha ! Ha ! En réalité, nous nous entendons à merveille, mais Bleudécaille n’a pas à recevoir d’ordre, sauf si vraiment nous le montons en cas de guerre.

– En cas de guerre ? Vous utilisez ses flammes pour tuer des hommes ? Oh... C’est là le domaine des généraux, qu’y puis-je connaître après tout ?

– En étant Prince, je commande aussi aux troupes, je n’ai jamais été sur le terrain, mais les frictions actuelles avec Kelargosk me laissent penser que... Je n’aurais pas eu de jeunesse... Enfin soit, aucune importance. Je vous embête avec cela.

– Non, pas du tout, enfin... Je n’ai pas à me mêler de politique. Surtout pas une fille comme moi qui suis si peu... Si insignifiante.

– Vous ne l’êtes plus désormais, j’ai posé mes yeux princiers sur vous.

– Oh ! Quelle sottise ! Mais vous m’avez redonné le sourire, Mon Prince.

À ces mots, Armande s’approche et vous donne un baiser respectueux sur la joue. Son souffle chaud qui répand une odeur de confiture de mûres vous émoustille. Mais alors que vous vous apprêtez à la faire monter sur le dragon dans l’idée de la raccompagner à l’orée de la ville, vous remarquez son malaise subséquent. Elle se mordille les lèvres et vous croyez voir ses yeux rougir un peu. Mais elle se ressaisit et vous rejoint au **26** sur la selle que vous occupez déjà. Bleudécaille semble soupirer. Quant à vous, vous pourrez considérer votre total de *Noblesse* supérieur de 1 point en présence de toute demoiselle que vous trouverez jolie à l’avenir.

12

Sans perdre une seconde, vous exécutez un magistral coup d’épée. La vitre se brise, mais la créature aux écailles bleutées évite le coup sans mal, mais non sans surprise... Vous rendant compte de votre comportement stupide, vous maudissez votre tempérament en reconnaissant votre ami d’enfance : Bleudécaille, votre dragon de compagnie. Confus, vous ouvrez la fenêtre et hasardez quelques mots :

– Je ne t’ai pas fait mal, j’espère...

– À moi ? Non, certainement pas ! Rétorque-t-il.

À cet instant retentit un hurlement de douleur venu d’en bas. Votre regard se pose alors sur l’un des porteurs de fruits venant de laisser tomber ses citrons. En éclatant le verre, vous avez exposé ce malheureux à des tranchants mortels qui sont, par chance, passés à côté de lui, ne causant qu’une égratignure à la main droite, qui s’est mise à saigner abondamment. Plusieurs personnes se

pressent pour le soigner. Quant à vous, les employés et quelques soldats vous toisent d’un air soucieux (perdez 2 points de *Noblesse*). Vous venez de briser l’harmonie des activités. Rouge de honte, allez-vous vous confondre en excuses au **102**, descendre immédiatement au **69** vous enquérir de l’état du malheureux, ou engager la conversation au **25** avec Bleudécaille comme si de rien n’était ? Après tout vous êtes le Prince...

13

Vous ordonnez à Bleudécaille de piquer du nez craignant qu’un fâcheux accident se produise. Aussitôt que la créature chevaline aperçoit votre monture céleste, elle fait quelques pas à reculons et semble se calmer. Vous rasez le sol à toute vitesse pour impressionner la bête. À cet instant, vous imaginez ce que l’ombre gigantesque d’un saurien volant a pu déclencher comme réaction sur une pauvre femme qui a pris peur d’un ghorac ! Vous entendez alors effectivement un cri déchirant, et même des pleurs. Une femme du peuple n’est pas coutumière du bestiaire palatial...

– Pose-toi ! Je vais mettre pied à terre.

– Entendu... Je t’avais prévenu... Sot !

Le dragon décrit alors un majestueux arc de cercle sur la gauche, en remontant quelque peu pour ne pas heurter le sol trop rapidement. La manœuvre encourage la demoiselle à paniquer davantage. Bleudécaille atterrit enfin délicatement. Il referme ses ailes membraneuses et vous descendez pour vous précipiter vers cette âme en peine qui est en train de jurer par tous les dieux du panthéon, demandant au ciel ce qu’elle a fait pour mériter de telles frayeurs ! Quant au ghorac, il finit par comprendre que, du dragon et de lui, l’un est de trop, et le voilà qui s’en va au grand galop vers la forêt.

Hors de danger, la demoiselle se lève d’un bond, séchant ses larmes. Son profil vous fait sourire. Elle ne manque pas d’élégance dans sa chemise de lin et sa jupe violette, mais il lui manque une chaussure, et ses longs cheveux roux tout ébouriffés ne mettent pas en valeur son joli minois.

– Ça vous arrive souvent de faire ce genre de choses ? ! lance-t-elle, furieuse. Si c’était pour me faire encore plus peur, ça ne valait pas la peine !

Manifestement, cette jeune fille ne sait pas à qui elle s’adresse ! Mais on dirait qu’elle adopte un air davantage hésitant après avoir jugé de votre accoutrement : chemise de soie scintillante, manchettes recouvertes de feuilles d’argent, pantalon de cuir noir moulant, ceinture incrustée d’obsidienne et bottes en cuir de crocodile... Vous profitez de cet instant pour lui adresser un franc sourire, ramenant votre chevelure par devant, de sorte qu’elle apprécie vos boucles dorées naturelles. Mais, sans que vous l’ayez vue venir, la gifle retentit !

– Oh ! Vous exclamez-vous.

Elle ne doit pas être perspicace pour oser lever la main sur un noble propriétaire d’un dragon... Du moins, c’est ce que vous pensez. En tout cas, elle a un tempérament explosif. Et ce n’est pas pour vous déplaire. Une idée vous traverse alors l’esprit : et si vous lui donniez une bonne leçon ? Si vous estimez en effet qu’elle vous a manqué de respect, vous pouvez décider dès maintenant

de la saisir par la taille et de l'emmener de force sur votre dragon pour l'obliger à se calmer devant le spectacle enchanteur de la cascade aux nymphes... Rendez-vous dans ce cas immédiatement au **94**. Sinon, poursuivez votre lecture (ne trichez pas !).

Alors que vous vous frictionnez la joue lésée, la jeune femme écarquille les yeux et commence à rougir. Elle vient d'apercevoir votre chevalière en or marquée du sceau de la famille royale. Elle croyait peut-être avoir affaire à un quelconque aventurier en quête d'action. Mais non, ce n'était que vous... La voyant gênée, vous reprenez quelque assurance et avancez d'un ton chaleureux :

– Allons reprenez-vous. Permettez-moi de vous présenter mes excuses. J'ai craint qu'il ne vous arrivât malheur, seule à l'orée du bois, parmi ces bêtes sauvages.

Ses traits crispés semblent s'adoucir. Mais elle regarde en coin votre monture qui vient d'étouffer un rire tout reptilien. Entre cette beauté troublante et ce sombre idiot, vous sentez qu'il est temps d'agir.

Mais que faire ? Si vous considérez que vous avez fait assez de bêtises pour la journée, vous pouvez lui déclarer vos hommages et prendre congé au **66**. En revanche, si vous désirez l'inviter à cheminer en votre princière compagnie, vous pouvez lui proposer votre bras au **17**.

14

Derrière l'ensemble des invités, à moitié assombri derrière une colonne imposante, vous repérez l'homme que la Reine dévisageait tout à l'heure. Celui-ci n'a pas l'air aussi affecté que les autres. Mais peut-être vous faites-vous des idées. Sa robe cerclée de noir, vous la connaissez. C'est l'uniforme des mages de Luombre, le dieu d'Ombre. Vous avez été surpris de constater qu'un proche de la Reine soit adepte de ce dieu, qui est opposé à Lumen, le dieu tutélaire de Myroptice. Il s'agit bien du frère de la Reine, dont l'anonyme a parlé dans sa lettre. Son comportement ne vous dit rien qui vaille. Si le doute et la colère planent à ce point sur vous que vous jugez cet homme coupable d'avoir assassiné le Roi, vous pouvez choisir de le faire arrêter pour complot. Si vous avez ordonné au Général de *faire surveiller la Reine* ou même de *déployer le moins d'hommes discrètement*, vous pouvez ordonner aux gardes présents dans le Temple d'emprisonner cet homme, au **76**. Si vous possédez le mot de passe *toge blanche*, rendez-vous au **23**. Mais il est possible que la rage égare vos pensées et que vous vous trompiez... Si vous préférez ne pas envenimer la situation, rendez-vous alors au **65**.

15

Alors que les soldats s'empressent d'ameuter une bonne partie de la garde de l'aile Sud en descendant, vous vous apprêtez à les rejoindre. C'est alors que, dans un ultime réflexe, vous vous retournez une dernière fois vers la fenêtre, visible depuis le couloir, et réalisez avec un mélange de stupeur et de soulagement votre lamentable bourde ! Le reptile dont l'œil massif vous fit sursau-

ter n'est autre que votre cher compagnon d'enfance, le dragon Bleudécaille. Vous courez à toutes jambes dans l'escalier en rappelant la garde à son poste. Chemin faisant, vous tombez nez à nez avec deux soldats escortant un groupe d'élégantes demoiselles égarées dans les couloirs du palais. Rassuré mais déconcerté par votre soudain revirement, l'un d'eux court prévenir ses compagnons pendant que vous tentez d'expliquer aux demoiselles qu'il s'agit d'une fausse alerte, et qu'elles n'ont plus à s'inquiéter. Vous remarquez alors qu'elles ne s'expriment pas dans votre langue, mais seulement en myropticois, et qu'elles semblent n'avoir pas tout compris de ce qui vient de se produire. Sans doute des demoiselles de compagnies d'une des nobles venues au mariage. Une chance pour votre image de marque... Notez toutefois que lorsque vous serez en présence de gardes palatiaux, votre total de *Noblesse* sera considéré comme inférieur de 1 point. Retournez ouvrir la fenêtre à votre compagnon qui attend devant votre chambre au **30** après en avoir refermé la porte.

16

Ce livre sur l'histoire et la légende du Roi Siegfried I^{er} le Foudroyant a été très instructif. Vous avez, entre autre, appris que le tombeau du Roi était encore en assez bon état dans les cryptes du Palais, et que, selon la légende, son épée, avec laquelle il capta la foudre du dieu Tauralate, doit encore reposée auprès de lui. Mais aucun archéologue n'a été assez téméraire pour ouvrir le tombeau. L'auteur du livre prétend en effet que seul un descendant direct de Siegfried peut prétendre à l'ouvrir. Mais aucun d'entre eux n'a accepté jusqu'à aujourd'hui de profaner la crypte du Palais. Le livre prête de nombreux pouvoirs à cette épée. Mais puisque son existence n'a jamais été prouvée, il est impossible de savoir si elle existe ou pas. Osez-vous cependant brandir l'épée magique de votre ancêtre ? Si c'est le cas, allez explorer les cryptes au **28**. Mais si vous craignez la profanation, il ne vous reste plus qu'à aller dormir au **63**.

17

– Voulez-vous m'accompagner ? Pour me faire pardonner, je désire vous emmener dans un endroit tout à fait charmant qui, j'en suis sûr...

– Oh ! Non ! Euh... Je ne suis pas... Enfin... Ne vous donnez pas cette peine...

– Comment ? Vous refuseriez la compagnie du Prince Vangorn ?

– Quoi ? Mais je... Oh ! Laissez-moi...

La voilà qui court en direction de la ville, vous laissant en plan. Soudain, elle se retourne :

– Merci... Mais je ne suis pas une fille pour vous... Au revoir, Votre Altesse...

Quelle étrange façon de vous remercier ! Vous espériez au moins un baiser sur cette joue qui a claqué si fort. Enfin, cela a peu d'importance. L'essentiel est qu'elle soit hors de danger. Un peu déçu, vous reprenez place sur Bleudécaille pour vous envoler bientôt au **66** afin d'admirer la cascade. Avant de décoller, vous ne pouvez

vous empêcher de questionner votre ami sur un point qui vous intrigue :

– Dis-moi, Bleudécaille...

– Tu vas me demander pourquoi elle n'a pas voulu t'accompagner, n'est-ce pas ?

– Hé bien... En vérité... Oui.

– Elle a dit qu'elle n'était pas une *filles* pour Son Altesse. L'emploi de ce mot me laisse perplexe.

– Oui, la manière dont elle l'a dit n'était guère des plus distinguées.

Alors que vous alliez donner l'ordre à Bleudécaille de démarrer, un détail vous revient : la chaussure ! Cette femme a sans doute perdu sa chaussure en tombant, quand elle a été surprise par le ghorac. Il vous vient alors une idée. Vous redescendez et courez dans la direction où l'objet doit encore se trouver. Vous le retrouvez d'ailleurs sans mal et l'examinez de plus près : une chaussure de velours mauve à l'intérieur de laquelle est brodé un M calligraphié, décoré d'un lilas. Un bien bel ouvrage pour une pauvre. Vous tentez de la rattraper pour le lui rapporter, mais à votre grand dam, elle s'est volatilisée ! Notez cette *chaussure de velours mauve* dans votre *équipement*, sauf si vous préférez la jeter. Rendez-vous au **66**.

18

Et vlan ! L'homme, comme vous vous y attendiez, pose le pied sur le râteau dont le manche se redresse aussitôt pour le percuter sur la main droite supportant le bac. Surpris par le choc soudain, l'homme laisse choir son fardeau. Plus de peur que de mal, et les pots de fleurs ont survécu. Les quelques témoins de la scène rient de bon cœur à cet incident, y compris les deux prêtres sous le portique. Ce qui vous encourage à rire également à gorge déployée. Si la porte de votre chambre est restée fermée, rendez-vous immédiatement au **68**. Si elle est ouverte, rendez-vous au **56**.

19

Mais quel n'est pas votre étonnement de voir également la Reine en personne, assise à votre chevet, comme si elle avait guetté votre réveil. C'est en chuchotant, pour ne pas réveiller vos chaperons, qu'elle vous demande si vous avez bien dormi. Vous lui répondez que vous avez dormi aussi bien que vous le pouviez suite à de pareils évènements. Ensuite, vous demandez à Sa Majesté de bien vouloir se tourner quelques minutes, le temps que vous soyez plus présentable.

– Je ne vous remercierai jamais assez pour ce que vous avez fait, Votre Altesse.

– Je n'ai fait que ce à quoi les dieux m'ont destiné, Votre Majesté.

À ces mots, la Reine se retourne. Et pendant qu'elle admire les portraits de quelques ancêtres qui trônent encore élégamment sur le mur de cette pièce, vous enfiler votre tenue préférée que l'on vous a préparée. À savoir, votre chemise de soie vert pomme boutonnée d'argent, un pantalon de cuir noir, une ceinture brune incrustée d'obsidienne, ainsi que des bottes en cuir de

crocodile. Ainsi vêtu, vous vous retournez et dite à la Reine d'en faire autant.

Maintenant surgit la question à laquelle tout le monde s'attend, y compris Bleudécaille dont l'œil reptilien fait son apparition soudaine derrière la fenêtre... À combien se monte votre total de *Noblesse* ? Si ce dernier est au moins égal à 15, rendez-vous au **100**. Mais s'il lui est inférieur, rendez-vous au **50**. Par contre, si celui-ci arrive jusqu'au seuil noblissime de 20 points, rendez-vous noblement au **105**. Dans votre calcul, n'oubliez pas de considérer le sergent comme un garde palatial, et la Reine comme une demoiselle qui vous plaît plus que de raison.

20

– Quelle horreur ! lance Armande.

Consterné par l'affreux spectacle de cette pauvre bête réduite en charpie, vous poussez un ouf de soulagement en mesurant la chance d'être accompagné d'un dragon. Mais suite à ce plongeon soudain dans votre passé, pas si lointain que ça, vous ne pouvez réprimer une larme qui se met à couler. Alors que vous fixez la dépouille du ghorac comme perdu dans ses entrailles, Armande vous observe... Un prince qui pleure... Vous la voyez du coin de l'œil. Que peut-elle bien penser ? Après tout, elle n'est pas dans votre tête. Lentement, sa main se lève et se dirige vers votre visage, le caressant bientôt.

– Allons, ne pleurez pas Altesse... Cet ours avait un comportement colérique, heureusement que votre belle bête était la pour nous protéger.

Votre dragon. Votre frère. Votre oncle. Tous ont toujours veillé sur vous mais vous avez toujours été très indépendant. Ce qui ne vous a pas toujours été profitable. Pensant maintenant au destin irrémédiable de votre pauvre oncle, vous ne contrôlez plus cette pluie de tristesse qui parcourt vos joues, et les doigts délicats d'Armande. Cet humble sujet qui ignore tout de la mort prochaine du Roi et des tracas de la Cour.

– J'aurais envie de vous consoler, mais cela ne se fait pas, je ne me le permettrai pas.

Ah ! Un prince se console seul, c'est bien connu. Et un Roi donc ? Comment faire comprendre à cette femme que vous n'êtes pas le Prince qu'on dépeint dans l'imaginaire populaire ?

– Ce n'est rien, dites-vous en improvisant un sourire forcé. J'ai besoin d'être un peu seul... Vous savez, la vie d'un Prince n'est pas facile. Je ne vous la recommande pas. Si vous le désirez, je vais vous raccompagner.

– Une dernière balade à dos de dragon ? Oh ! Oui alors ! Je suppose que je ne vous ne reverrai jamais, c'est dommage mais c'est ainsi, vous le Prince et moi... Rien... Bon, allons-y.

– Rien ? lancez-vous en vous décidant enfin à détourner le regard du cadavre. Mais non, vous n'êtes pas rien. Vous êtes bien plus que certains autres.

Visiblement rougissante, Armande vous tend la main pour que vous l'aidiez à gravir la monture, qui soupire comme à l'accoutumée.

– Je vous dépose près de l'enceinte ?

– Vous pouvez me laisser près de la porte Sud, j'habite dans une grande maison mauve, tout près de la sortie, je suis sûre qu'on la verra du ciel.

La porte Sud ? Vous savez que les quartiers du Sud de la ville ne vous ont jamais été recommandés. Vous flânez encore quelques instants dans ce cadre féérique, et puis vous voilà partis pour une ultime chevauchée céleste. Vous regretterez probablement sa douceur éphémère après avoir effectué votre voyage au **26**. Vous pouvez néanmoins regagner 1 point de *Noblesse* en raison de cette entrevue.

21

Avant toute chose, vous projetez de rejoindre le Général dans ses quartiers pour vous assurer du bon déroulement de votre stratégie commune. Peu importe les ordres que vous lui aviez soumis, le Général vous assure que tout s'est déroulé selon votre bon vouloir.

Si vous lui aviez demandé d'*enquêter sur le mage de Luombre*, écoutez son rapport au **7**. Idem, au **93**, pour une éventuelle *enquête sur l'auteur de la lettre*. Si, par hasard, vous lui aviez demandé d'*authentifier le sceau*, rendez-vous au **61**. Si vous avez terminé votre entretien, allez voir votre oncle au **90** ou rejoignez la fête au **45**. Dans tous les cas, à partir de maintenant considérez toutes les pénalités de *Noblesse* associées aux gardes palatiaux comme nulles.

22

Vous vous réveillez en sursaut et en sueur ! Quel cauchemar, jamais encore il n'avait été aussi intense ! Non, cette fois, vous n'avez pas rêvé ! Vous avez battu le monstre, vous l'avez eu ! Combien de fois ne vous étiez-vous pas réveillé en pleurant ou en hurlant. Combien de fois votre mère ou votre oncle ne vous ont pas consolé en ces terribles nuits que vous redoutiez. Mais ce soir, c'en est fini... Vous le savez au plus profond de vous-même. La terreur de votre enfance ne sera plus désormais qu'un lointain souvenir que vous avez réussi à dompter.

Votre total de *Noblesse* augmente de 1 point, de même que votre total d'*Auspex* augmente de 2 points. Notez également le mot de passe *vieux souvenirs* et redormez-vous en toute quiétude avant de vous réveiller à l'aube du **33**, sauf si vous possédez le mot de passe *Catilina*, qui vous mène au **101**.

23

Vous n'avez pas encore eu le temps d'ouvrir la bouche que vous entendez la voix du Cardinal dans votre esprit !

– Contenez votre haine, Prince. Ce Temple est suffisamment protégé pour empêcher le mage d'user de ses pouvoirs. Le roi est mort d'une mort naturelle que présageaient les médecins depuis longtemps. Le comploteur n'aura sans doute pas prévu un tel cas de figure. Faites confiance à mes prêtres guerriers que j'ai disséminés parmi les invités.

Une sainte aura inonde soudain votre cœur et votre âme. Veuillez commencer votre deuil au **65**. Toutefois, si vous désiriez (et pouviez) faire arrêter le mage, considé-

rant que le Cardinal se trompe, vous pouvez toujours effectuer cette action au **76**.

24

Tremblant de peur, vous laissez tomber votre arme et saisissez votre trousseau de clefs. Vous vous précipitez vers la porte et l'ouvrez. Les gardes, qui allaient défoncer la porte, reculent, épouvantés. Quand vous vous retournez, vous voyez que l'Ombre emprisonne la Reine dont la vitalité baisse peu à peu.

Vous venez de fuir, alors que la Reine est en danger ! Cette démarche couarde vous assure une perte de 5 points de *Noblesse* en présence de la Reine ! Avez-vous le mot de passe *toge blanche* ? Si oui, rendez-vous au **89**. Sinon, rendez-vous au **46**.

25

À peine entamez-vous la conversation sur un ton faussement sérieux que Bleudécaille vous toise d'un air réprobateur et vous coupe :

– Je ne t'ai jamais connu si peu diplomate... Mais je vois que tu ne peux t'empêcher de faire des énormités même la veille des noces de ton frère !

À ces mots la créature vous agrippe délicatement au moyen de sa mâchoire impressionnante, profitant de votre position exposée, afin de vous descendre illico. Elle vous enjoint ensuite, par une poussée nasale dans le dos, à faire vos excuses le plus rapidement possible. La scène cocasse ne manque pas de faire sourire les gardes. C'est quelque peu rassuré que vous apercevez l'un des prêtres de sous le portique accourir vers le blessé pour le soigner. Une lueur blanchâtre jaillit de ses mains et le sang cesse de couler. Bien que la blessure ait été sans gravité, l'homme remercie exagérément son guérisseur. Vous lui présentez alors vos plus royales excuses mais il vous regarde un peu apeuré, et ose à peine vous répondre avant de s'en retourner à sa besogne. Retenez que vous devrez considérer votre total de *Noblesse* comme inférieur de 1 point en présence des domestiques du Palais, mais aussi de 1 point supplémentaire en présence de Bleudécaille. L'assemblée se fragmente et vous laissez seul face à votre hébétude. Allez donc expier vos erreurs de jeunesse au **68**.

26

Armande et vous étiez littéralement ébahis par la beauté de cet endroit que vous avez dû quitter malheureusement un peu plus tôt. Si cet incident n'était pas arrivé, peut-être vous seriez-vous promené(s ?) plus longtemps. Mais qu'importe ? Vous avez permis à cet humble sujet de découvrir les sensations uniques éprouvées à dos de monture céleste. Elle vous en sera reconnaissante toute sa vie et gardera cette sensation gravée à jamais dans sa mémoire. Armande habite non loin de la porte Sud de la ville. C'est pourquoi vous la déposez à quelques dizaines de mètres de là, à l'abri derrière un bois, pour qu'on ne vous surprenne pas ensemble, à la demande expresse d'Armande. Vous vous quittez cérémonieusement. Mais

sa chevelure rousse et son sourire vous laissent encore songeur, vous aussi avez probablement cette impression de ne vouloir jamais oublier la sensation qu'elle vous a laissée. Bleudécaille vous rappelle alors que vous ne devez pas trop vous éterniser en dehors du Palais à l'approche du grand évènement qui se prépare. Envol pour le **8**.

27

De nouveau alléché par le fumet que dégage le breuvage sombre de tout à l'heure, vous retournez vers l'homme au crâne rasé. Vous l'interrogez cette fois sur la nature de sa liqueur étrange. Fier d'être l'objet de la curiosité d'un noble du Palais (il ne vous identifie pas), l'homme vous explique, avec un fort accent exotique, que ce qu'il broie dans sa machine se nomme des noix de Dal, portées effectivement par des arbres de la Forêt Sacrée. Si l'envie vous prend de goûter à cette *liqueur de noix*, notez cette action sur votre *Feuille d'Aventure*. Sa saveur est comme l'étranger vous l'a décrite : sèche, amère, corsée, et dont votre haleine est maintenant imprégnée. Par politesse (ou sincèrement, à vous de juger), vous trouvez la liqueur délicieuse. Vous quittez l'étalage pour vous intéresser maintenant au spectacle d'une acrobate se déplaçant sur une roue tout en maintenant son équilibre grâce à une perche. Vous trouvez cela très divertissant et applaudissez avec le public. L'artiste, surprise, s'incline devant son Altesse. Le reste vous amuse tout autant, malgré vos préoccupations. Le temps est venu de rejoindre la cérémonie au **52**. Mais si vous voulez essayer la roue, dans l'idée de surprendre les invités en roulant jusqu'au Temple, vous pouvez le demander à l'artiste qui fait une pause au **43**.

28

Cet endroit fait partie de vos souvenirs d'enfance. Comment résister à jouer avec votre frère dans un lieu aussi sombre et lugubre ? Vous n'éprouvez donc aucune difficulté à en trouver le chemin. Vous remarquez aujourd'hui que le tunnel voûté n'est pas aussi grand qu'il vous paraissait jadis. Vous marchez en effet quelque peu courbé. Les murs sont recouverts de mousse par endroits et de nombreuses toiles d'araignée se consomment au contact de votre torche. Selon les indications précises du livre, vous devinez dans quelle direction se trouve le tombeau de votre ancêtre. L'excitation, ressentie maintes fois dans votre jeunesse, ressurgit. La crypte est immense, et quelque peu labyrinthique. Mais grâce à la précision de l'historien, vous retrouvez la tombe de Siegfried I^{er} le Foudroyant. Cette tombe est telle que dessinée dans le livre : sobre, rectangulaire, massive, avec beaucoup d'inscriptions dans une langue aujourd'hui incomprise par le profane. Vous trouvez également en face la statue à son effigie, sculptée deux siècles plus tard, mais qui reste sa représentation la plus ancienne connue aujourd'hui. Il vous fait étrangement penser à votre père. Vous déposez votre torche à un mur et commencez à forcer sur le couvercle du tombeau. Effectuez un jet de *Corpus*. Si votre total atteint ou dépasse 30, rendez-vous

au **59**. S'il est inférieur, vous comprenez qu'il est inutile d'essayer et décidez d'aller déterrer les os et les épées magiques dans vos rêves au **63**. Sachez que si vous avez fait une offrande à Tauralate, vous pouvez ajouter 5 à votre jet.

29

Paniqué, vous courez à toute vitesse dans le couloir où sont postés plus d'une dizaine de gardes. L'arme au poing, vous donnez l'alerte. Incrédules, les hallebardiers se regardent les uns les autres. Allez-vous leur ordonner de descendre immédiatement au **15** secourir les employés qui se trouvent dans la cour, ou alors les faire accourir dans votre chambre au **73** ?

30

Rapidement, vous ouvrez la fenêtre et dites bonjour à votre ami. Ce dernier est tranquillement assis dans un coin de la cour, scintillant de mille feux sous l'effet des rayons du soleil. Le dégradé moiré de ses écailles bleues et violettes semble passionner deux prêtres en toge blanche débattant sous le portique d'en face.

– Je te trouve bien perturbé, Vangorn, mon ami, lance Bleudécaille d'une voix de stentor.

– J'ai un peu bu hier soir, je l'avoue, déclarez-vous sans grande conviction.

Pendant que vous baillez et essayez de restructurer votre esprit brumeux, le dragon vous réprimande quelque peu sur votre conduite non conforme à la vie princière. Ce à quoi vous répondez par quelques murmures inaudibles qui traduisent votre assiduité relative. Soudain, comme vous gardiez toujours un œil sur les agréables créatures d'en bas, vous enjoignez le moraliste à zyeuter la scène cocasse qui se prépare... En effet, l'un des serveurs transportant un bac de fleurs s'apprête à marcher sur un râteau laissé négligemment à l'abandon... Vous avez encore le temps de prévenir l'infortuné au **4**... Au contraire, si cela vous amuse, vous pouvez le laisser se prendre le râteau au **18**.

31

Vous vous approchez à pas feutrés de la garde postée à l'entrée de la muraille. Martin, votre précepteur, la Reine et ses dames se demandent ce que vous faites. Soudain, vous hurlez à leur adresse :

– Corvée de nettoyage des écuries des pégases pour toute la garde après le service ! L'uniforme palatial ne vous autorise pas à rire dans le dos de votre Prince ! Est-ce clair ?

Tous ont bondi sans exception. Incrédules, ils bégayent un acquiescement contraint avant de reprendre leur posture de gardes rébarbatifs. La Reine semble apprécier cette fermeté, mais en même temps la douceur de la punition attribuée pour un crime qui aurait mérité la mort dans d'autres pays. Gagnez 1 point de *Noblesse*. Rendez-vous ensuite au paragraphe que vous aviez noté.

Vous vous rendez compte que le temps a bien avancé et que la nuit se profile à l'horizon. L'heure du souper arrive et vous avez été prié de rejoindre en privé votre oncle et votre frère en tête à tête. En d'autres circonstances, vous auriez été attablé avec les invités d'honneur, mais l'état de santé préoccupant de votre oncle permet, voire exige, cet écart.

Vous longez donc le couloir où les gardes casqués, emplumés et armés jusqu'aux dents vous saluent tour à tour. La salle à manger improvisée depuis que votre oncle est mourant se trouve non loin de sa chambre, au bout de ce couloir. Votre frère est déjà en sa compagnie, on vous attendait. La pièce est en réalité une salle de billard aménagée par votre père. L'on s'est contenté de recouvrir la table de jeu pour en faire une table à manger. Votre oncle semble apprécier le cadre intimiste de l'endroit, peut-être la pièce la plus sobre, décorée de quelques moulures et de trois tableaux. L'un deux vous a laissé un souvenir impérissable puisque vous y avez participé. Il vous représente vous et votre frère en pleine partie de billard avec feu votre père. Votre dos se souvient encore des courbatures occasionnées par la pose inconfortable. À table, un domestique vous sert de la biche accompagnée d'airelles, ainsi qu'une purée surmontée d'une salade sur une tranche de pain brun très épaisse.

– Bonsoir, mon neveu, toussote Mousseur II après que le domestique s'en soit allé.

– Bonsoir, mon oncle, comment vous portez-vous ? La journée a-t-elle été clémente ?

– Pour être franc avec vous, mes chers enfants, je vais au plus mal.

Vous échangez un regard rapide avec votre frère avant de le laisser prendre la parole.

– Qu'ont dit les médecins ? Demande Massor.

– Que je devrais me reposer et ne pas assister à ton mariage demain ! Non mais tu entends ça ? Jamais de la vie, plutôt mourir...

À ce mot néfaste, votre père est pris d'une quinte de toux qui semble interminable. Était-ce volontaire ?

– Le mariage sera vide sans vous, certes, mais si c'est ce qu'exigent les médecins...

– Les médecins n'ont rien à exiger de leur Souverain, hurle-t-il ! Me crois-tu vil au point de ne pas assister à l'évènement le plus important de la vie de mon neveu ? Que je considère comme mon fils...

La maladie de votre oncle ne lui a pas coupé l'appétit, car c'est en avalant rageusement sa viande qu'il argumente. Son énergie vous a toujours impressionné. Mais aujourd'hui, sa longue chevelure grisonnante, sa barbe non entretenue, ses yeux injectés de sang et la sueur régulière qui envahit son visage vous dévoilent un homme aux portes de la mort. Vous ne pouvez vous empêcher de frissonner à cette pensée.

– As-tu lu les lettres que je t'ai confiées ce matin, Vangorn ?

– Alors, lance Massor, te voilà enfin plongé concrètement dans les affaires du Royaume, mon cher frère !

Toujours affichant cette mine coquine lorsqu'il plaisante avec vous, votre frère (jumeau rappelons-le) sem-

ble avoir anticipé votre réponse, mais peut-être se trompe-t-il ? Avez-vous effectivement lu ces lettres ? Si tel est le cas, répondez fièrement à votre oncle au **92**. Dans le cas contraire, allez rougir au **2**.

Une nouvelle journée commence. Il vous semble avoir fait un rêve, mais vous préférez l'oublier rapidement, quelle qu'en ait été l'issue. L'on vous sert votre petit déjeuner au lit : quelques morceaux de pommes et de poires, du jus de raisin, du pain aux noix avec du fromage d'abbaye et enfin, une confiture de violettes offerte, vous annonce-t-on, par la famille de la fiancée de votre frère. Tout cela s'avère fort goûteux. La cuisine des fleurs est une spécialité typiquement myropticoise, et vous êtes heureux d'y goûter.

Après quelques ablutions et un bref passage dans les latrines royales, vous sortez de votre chambre et vous vous préparez à affronter cette nouvelle journée. Vous vous rappelez alors que votre oncle vous avait chargé de lire une série de lettres et de lui en référer le contenu ce matin. Si vous avez lu tout ou partie de ces lettres, vous pouvez prétendre au rapport au **90**. Mais si vous n'avez lu aucune lettre, il est peut-être préférable d'éviter le courroux avunculaire en vous mêlant à la fête qui commence au **45**, à en croire les sons des instruments et les acclamations du public, bien que vous puissiez aussi assumer votre irresponsabilité au **90**. En revanche, si vous possédez le mot de passe *entrevue*, vous pouvez vous rendre en priorité au **21**.

Paniquée, votre monture présente ses cornes à la créature en furie qui vient s'empaler dessus ! Folle de rage, elle abat une patte griffue titanesque qui égorge le ghorac. Ce dernier s'effondre et vous tombez avec lui. Vous êtes maintenant seul face au Loup-Ours. Mais ce dernier est affaibli par le coup de corne qui lui a retiré 15 points de *Corpus*. Effectuez votre jet de réflexe d'*Animus*, si vous n'obtenez pas au moins 30, votre chute vous aura retiré 4 points de *Corpus*. Retournez ensuite combattre seul la bête au **58**.

Devant vous, à perte de vue, s'étendent de vastes plaines entrecoupées de conifères. Les Marches des dieux se présentent comme une série de plateaux se succédant du Sud vers le Nord, sans cesse de plus en plus haut, jusqu'à atteindre les Montagnes du Maikat, dont les sommets défient l'imagination. Vers l'Est, on ne rencontre que d'immenses plaines parsemées de collines fleuries et de bois, tandis qu'à l'Ouest se profile la très vénérable Forêt Sacrée, menant au cœur du Royaume féérique de Dal. Bleudécaille décide de remonter le cours de La Nymphe Bleue. Elle et ses affluents arrosent les hauts plateaux depuis l'aube des temps et les agrémentent de cascades plus impressionnantes les unes que les autres.

Bientôt, vous arrivez à l'une de ces dénivellations qui font la célébrité des Marches des dieux. L'eau chute bruyamment. Vous comprenez alors que c'est l'endroit dont vous a parlé Bleudécaille. Mais, soudain, vous croyez percevoir un cri venant d'en bas. Aussitôt, vous hurlez à Bleudécaille de ralentir pour y jeter un coup d'œil. Effectivement, une centaine de mètres plus bas, vous apercevez deux silhouettes. Enjoignant votre ami de descendre lentement par cercles continus, vous distinguez progressivement une découpe féminine recroquevillée au sol devant l'imposante stature d'un ghorac bleu. Vous ne connaissez que trop bien cet équadé au pelage bleuté et à la crinière rouge sang. Nanti à la fois des cornes du taureau et de la licorne, il est aussi doté d'une incroyable intelligence. Certains d'entre eux sont employés au service de l'armée, appréciés pour leurs capacités d'apprentissage surdéveloppées ainsi que leur faculté de communiquer par télépathie avec leur maître. Aussi êtes-vous rassuré, car une telle bête, même à l'état sauvage, ne s'en prendrait pas à un être humain apeuré. Mais le comportement de ce ghorac vous interpelle. Il se cabre et la femme hurle à nouveau, tétanisée. Bleudécaille s'adresse alors au Prince :

– Que fait-on, Votre Altesse ?

Bien que vous soyez certain qu'un ghorac ne tuerait, ni ne blesserait un être humain sans raison, dût-il être en colère, vous ressentez comme l'envie de voler au « secours » de la jeune dame. D'autant plus que celle-ci, au fur et à mesure que votre monture est descendue, s'est révélée assez mignonne... Le **48** vous en dira davantage. Mais il se peut que vous vous fassiez des idées, et votre dragon, convaincu au même titre que vous de la nature bienfaisante des ghoracs, lorgne avec envie cette cascade bruyante qui vous attend au **66**, avec la perspective d'y rencontrer quelques créatures marines dénudées...

36

– La garde, avec moi ! Ordonnez-vous.

Vous galopez en direction des chambres d'hôtes qui se situent au même étage, là où le frère de la Reine a ses quartiers. Cette course vous semble interminable tellement sont longues les allées du Palais. Vous arrivez en vue de sa chambre.

Avez-vous ordonné d'enquêter sur le frère de la Reine ? Si oui, rendez-vous au **72**. Sinon, allez au **95**.

37

L'Ombre produit une espèce de son morbide au moyen de vibrations, qui semblent provenir de sa bouche. Alors que vous vous apprêtez à emporter la Reine vers la sortie, une étincelle jaillit de votre main droite. Incrédule, vous constatez une seconde fois le phénomène, jusqu'à ce que les étincelles se multiplient et prennent la forme d'un tube d'énergie blanchâtre et verdoyante à la fois, qui se métamorphose alors en une épée scintillante ! Au même instant, l'orage retentit, et vous voyez un éclair à l'horizon. C'est un signe ! Tauralate est avec vous !

Grâce au secours de Tauralate, vous pouvez augmenter votre total d'Attaque de 5 points. Si votre total de Noblesse est supérieur à 10, vous pouvez également considérer votre premier jet d'Attaque manqué comme réussi. Considérez dès à présent cette nouvelle *arme magique* comme vôtre. Mais elle cessera de briller à la fin du combat. Retournez combattre au **83**, à moins que vous n'ayez aussi honoré le dieu Lumen, allez alors au **79**.

38

Immédiatement, vous vous êtes aperçu que les intersections des dalles, au sol, dégageaient une faible lumière à peine perceptible. Confondue avec la lumière vive émanant des larges vitraux, vous comprenez qu'il s'agit d'un effet obtenu par un procédé magique. La zone du Temple est sous la protection du Cardinal et de Lumen ! Ainsi appliquée au raz du sol, la protection empêchera le mage de contrôler une ombre. De plus, aux quatre coins du Temple se dressent des prêtres de Lumen en tenue de combat. Aucun doute, vous pouvez vous féliciter pour votre esprit de prévention et retourner écouter les paroles sacrées du Cardinal au **52**.

39

Vous vous élancez à toute vitesse vers la créature qui, selon vous, représente un danger immanent. Comme fuir vers le Palais lui donnerait l'avantage, vous avez décidé d'agir maintenant, sans écouter votre frère qui s'égosille pour vous supplier d'arrêter avant qu'il soit trop tard. Têtu, vous attaquez la bête de front par un grand coup de corne latéral. L'arme naturelle du ghorac est certes meurtrière, mais que peut faire votre monture de combat contre une créature d'épouvante, sans doute issue d'une quelconque malédiction, ou d'un sortilège puissant ? Votre frère hurle une dernière fois, mais il est trop tard. La corne de votre ghorac a éraflé le flanc de son ennemi. Celui-ci riposte aussitôt, sous-estimant l'agilité de votre destrier qui évite le coup mortel. Constatant le danger, votre ghorac semble vouloir prendre le parti de la fuite. Mais vous ne voulez rien savoir. C'est alors que vous apercevez que le loup-ours n'a pas qu'une seule blessure. En forçant un peu la vue, vous réalisez que la bête est meurtrie sur tout son flanc gauche. Et qui plus est, elle a l'air épuisée, car vous l'entendez souffler. Soudain retentit le hurlement de la tête de loup incorporée à l'ours. Cela vous glace le sang. Tout à coup, une voix féminine retentit derrière vous. La voix d'une vieille femme avec un fort accent de l'Ouest. Un accent torturé par les sifflements caractéristiques des Massauriens. Finalement, la vieille dame apparaît magiquement entre vous et le loup-ours. Vous restez coi, apercevant son appendice caudal se tortiller dans le noir. La vieille dame se retourne vers vous, dévoilant son faciès de lézard, et vous pointe de son doigt humanoïde écaillé :

– Soyez maudits, jeunes écervelés ! Fuyez pendant qu'il est temps !

Brusquement, le sifflement de Bleudécaille vous tire de votre songe éveillé, vous voyez son énorme tête reptilienne se rapprocher de l'ours, l'air menaçant. Les siffle-

ments en série du dragon provoquent une telle frayeur chez l'ours que ce dernier s'enfuit sans demander son reste. Épargnant le ghorac forestier, qui s'apprêtait à défendre chèrement sa peau. Soulagé, le ghorac se retourne et rend grâce à votre compagnon par un humble signe de tête, un peu à la manière des hommes. Mais vous avez eu chaud ! En effet, votre respiration qui s'était accélérée reprend peu à peu un rythme normal.

Êtes-vous accompagné d'une ravissante demoiselle ? Si tel est le cas, vous êtes prié de vous rendre au **26**. Au contraire, si vous êtes seul, tentez d'oublier votre passé au **44**.

40

Malgré cette frayeur soudaine, vous contenez votre ardeur et observez l'intrus en vous positionnant correctement. Mais vous soupirez de soulagement après avoir reconnu Bleudécaille, votre dragon de compagnie. Il vous regarde alors d'un air interrogateur, émettant un petit « hem » qui en dit long... Après avoir ouvert la porte de votre chambre pour inviter la garde à saluer le dragon, qui n'est plus venu au palais depuis un bon mois (ce qui a participé à votre surprise) vous pouvez vous rendre au **30** afin d'engager la conversation avec lui.

41

Votre frère vous implore de retourner avec lui au Palais. Vous faites immédiatement volte-face et commencez à le suivre. Quand vous remarquez que le loup-ours ne vous suit pas, vous jetez un œil derrière vous et voyez la bête qui vous observe au loin, de ses yeux rougeoyants. Mais, alors que vous vous éloignez, le monstre s'effondre et hurle de douleur. Une soudaine pitié vous prend à la gorge. Sans trop savoir pourquoi, vous vous sentez attiré par sa souffrance. Et si, après tout, les légendes sanglantes qu'on vous a racontées n'étaient que fabulations ? Cet animal aurait pu vous mettre en pièce à la première occasion ! Vous rebroussez chemin, votre frère est stupéfait et vous suit derechef pour vous rappeler à l'ordre, pensant vous préserver d'un malheur. Arrivé à hauteur de l'animal, vous constatez que son flanc gauche est meurtri, et qu'il ne présente aucune hostilité si vous ne l'approchez pas de trop près...

La nuit ténébreuse laisse place à cette après-midi ensoleillée, l'écoulement de la cascade remplace le grognement du loup-ours, et vous revenez peu à peu à vous. L'ours menace le ghorac, qui se tient près à l'affrontement, grattant la terre avec son sabot. Mais Bleudécaille siffle alors brusquement en direction de l'ours, qui prend soudainement peur.

Vous revoyez le faciès de la vieille femme-reptile qui était apparue comme par enchantement entre vous et la bête. Sa voix sifflante, caractéristique des Massauriens, les habitants des marais orientaux, résonne encore dans votre tête comme si c'était hier qu'elle vous avait adressé ces paroles :

– Merci de t'inquiéter pour mon loup-ours, mais je vais bien m'occuper de lui maintenant.

Le mélange de répulsion et de pitié que vous éprouviez à l'égard de la bestiole a toujours été pour vous indescrivable. Vous avez d'ailleurs évité d'en parler avec votre entourage. Vous n'avez jamais revu cette femme, ni son compagnon inquiétant. La vue de l'ours et du ghorac en face à face vous a replongé dans vos souvenirs. Et quand vous revenez une bonne fois pour toutes dans le présent, l'ours a disparu et le ghorac vous salue avant de partir à son tour.

Êtes-vous accompagné d'une ravissante demoiselle ? Si tel est le cas, vous êtes prié de vous rendre au **80**. Au contraire, si vous êtes seul, contemplez alors calmement le paysage au **44**. Quoi que vous fassiez, notez le mot de passe *doux rêves*.

42

C'en est trop pour vous... Une vie heureuse ne vous concerne pas. La mort de votre oncle est comme un coup de couteau dans le cœur. Jamais vous n'avez œuvré pour être un digne successeur. La place en revient à votre frère, vous en êtes intimement persuadé. Lui qui pensait offrir aux invités la plus belle fête de mariage du Royaume, la mort du Roi a tout gâché. Mais ce n'était pas de sa faute... Vous culpabilisez de ne jamais être suffisamment resté au chevet de votre oncle. Et aussi de n'avoir pas pu considérer avec plus de sérieux votre rôle de Prince, de neveu et d'héritier potentiel du trône. Vous ne méritez rien, vous êtes un incompetent ! Un prince de pacotille. Votre frère a tout, et vous n'avez rien ! La vie est ainsi faite, mais il vous reste une issue. Vous regagnez votre chambre et vous y enfermez. Pour une fois dans votre vie, vous accomplirez un geste solennel avec dignité. Sans verser une larme, vous décrochez du mur une dague que vous avait offerte votre père. Lentement mais avec assurance, vous dirigez la lame vers votre ventre et le pénétrez sans hésitation. Votre oncle et votre père, quoique profondément tristes, vous accueilleront avec respect dans le pays des morts.

43

L'équilibriste, qui buvait à sa gourde quand vous avez pris la parole, manque de s'étouffer en entendant votre demande. Mais elle se ressaisit aussitôt puis, moins timide qu'elle en avait l'air, s'empresse de vous enseigner son art en quelques mots. Vous montez ensuite sur une chaise, perche en main, pour grimper sur la roue que tient la fille. Les gens s'amassent pour observer le Prince s'adonner à des exercices de foire. Vous êtes debout, les pieds sur les pédales. Brusquement, la fille lâche prise et vous laisse seul face à votre équilibre.

Faites donc un jet d'équilibre d'*Animus*. Si vous obtenez 25 ou plus, rendez-vous au **86**. Si vous faites moins de 25, rendez-vous au **57**. Si vous avez bu de la *liqueur de noix*, ses effets toniques vous permettent d'ajouter 2 au résultat. De même, si vous avez fait (ou fait faire) une *offrande à Tauralate*, un bonus divin et foudroyant de 3 points vous sera accordé.

Malgré l'évènement qui vient de se produire, votre fidèle monture draconique vous enjoint à respirer profondément et à penser à autre chose. Par exemple, au mariage de votre frère et à l'heureuse fête qui se prépare en cet honneur au château. Vous arpentez ainsi tous deux la clairière merveilleuse, laissant derrière vous le théâtre qui a remonté vos souvenirs à la surface. Bleudécaille ne manque pas de constater votre mine pas tellement décontractée. Mais le paysage vous extirpe bientôt quelques sourires, ce qui soulage votre ami, heureux d'avoir réussi à vous mettre de meilleure humeur grâce à son idée. En observant les environs, vous découvrez par hasard quelques étranges fruits pendus à un arbre dont vous ignorez l'espèce. L'arbre est assez petit et il ne porte que peu de fruits, trois, pour être exact. Il ressemble à un pommier miniature, et les fruits à des oranges, mais jaunes. Cet arbuste a attisé votre curiosité et celle de Bleudécaille, qui assure n'avoir jamais rencontré pareille végétation.

– Ces fruits feraient probablement belle impression à la Cour s'ils se révélaient comestibles, suggère Bleudécaille. J'aimerais goûter...

Au moment où vous alliez en cueillir un, vous entendez un *splash* venant de derrière. Bleudécaille et vous vous retournez et croyez distinguer une silhouette anthropomorphe disparaître sous l'eau de la rivière... Vous lancez un regard dépité à votre ami qui vous soutient dans votre déception... Vous avez raté l'occasion de voir une nymphe toute nue...

Rejoignez le Palais au **8**.

Les festivités vont bon train. Votre frère, tout en étant le plus sérieux d'entre vous deux, sait aussi comment s'amuser ! Car c'est lui qui a supervisé les diverses joyusetés qui s'offrent à vous. La cour intérieure du Palais est remplie de monde. Certains visitent le marché qui longe les portiques aux quatre côtés de la cour, d'autres regardent avec émerveillement les prouesses d'acrobates aguerris, ou écoutent les histoires captivantes des poètes itinérants, venus parfois du fin fond du Royaume. Vous respirez mille saveurs émanant des échoppes, dont l'une attire particulièrement votre attention, comme elle vous semble inconnue. En effet, votre odorat vous guide en direction d'un jeune homme trapu, le crâne rasé, vêtu de braies de cuir et d'une chemise de lin. Celui-ci est en train de mouline, dans une sorte de boîte métallique, d'étranges graines noirâtres que vous n'avez jamais vues et dont vous ignorez l'utilisation. Il en sort toutefois un liquide noir comme votre ombre, suite à une manipulation que vous n'avez pas trop saisie. L'odeur qui s'en dégage paraît amère, et le breuvage est fumant ! Quelle étrange chose. Autour de vous, quelques nobles du Palais vous saluent. Certains entretiennent la causette un instant. Vous vous imprégnez de l'atmosphère pendant une bonne heure avant de vous engager vers l'extérieur du Palais, où doivent être organisés des jeux, selon ce que vous a expliqué votre frère. Par-delà les murs du château se poursuit le défilé de la cohorte d'invités, de domestiques et d'artistes variés

égaillant l'assemblée. Une vaste étendue de tables et d'espaces de jeux divers s'étend jusqu'aux abords de l'antique Temple en péristyle dédié à Lumen. Tout ce monde vous impressionne. Dans le fond, c'est le plus grand évènement auquel vous ayez jamais assisté. Vous ne perdez pas de vue qu'au-delà d'un simple mariage, il s'agit surtout d'une alliance traditionnelle, doublée d'une possible alliance entre deux Royaumes. Vous apercevez, acculées à l'une des tables éparses, la Reine Myropticia en pleine partie de cartes avec ses demoiselles de compagnie. La Reine vous aperçoit et vous invite à sa table, pour rejoindre le jeu avant la donne.

Allez-vous accepter cette invitation royale ? Si oui, prenez place et saisissez la donne au **82**. Si non, refusez poliment et choisissez : soit d'attendre ici la cérémonie de mariage, qui aura lieu au **52**, soit en retournant humer les odeurs agréables circulant dans la cour au **27**. Si le mot de passe *porte ouverte* est en votre possession, vous êtes obligé d'accepter l'invitation de la Reine au **82**.

La Reine vient de rendre son dernier soupir. Vous entendez son corps s'effondrer. L'Ombre est maintenant à votre poursuite. Les gardes tentent vainement de vous défendre, mais leurs hallebardes et leurs épées ne peuvent rien contre cette créature maléfique. Alors que vous courez à toute jambes dans le Palais, vous sentez un frisson vous envahir. Bientôt, vos mouvements se font plus difficiles. Vous avez l'impression d'aller au ralenti. Un voile ombrageux se dresse devant vous et vous tombez inanimé sur le sol. Vous flottez dans le noir et voyez le visage lumineux de votre oncle qui affiche une mine sévère...

Prochainement, d'autres gardes trouveront votre dépouille et celles de leurs collègues. Vous serez inhumé dignement dans la crypte du Palais, aux côtés de votre père et de votre oncle. Votre frère cherchera à vous venger, mais connaîtra, vous en êtes sûr, des jours plus heureux. Quant à cette date, elle sera consignée dans les annales de la famille comme l'évènement le plus noir de son existence.

– Nous nous amusons énormément, lance la Reine dans votre langue natale. Et vous ?

– Oh... Moi... Je n'ai guère le loisir de m'amuser beaucoup en raison des circonstances.

– Veuillez pardonner ma maladresse. Je ne suis au courant de rien... Que se passe-t-il ?

– Rien, répondez-vous avec un sourire forcé. Rassurez-vous. Jouons maintenant, si vous le voulez bien.

– Comme vous voudrez. Mais pouvez-vous me promettre d'essayer de vous amuser ?

– Je vais essayer, assurez-vous. Pour rendre hommage à la beauté resplendissante de Sa Majesté.

La Reine est sensible à votre compliment. Vous croyez même la voir intimidée. Est-ce que vous lui plairiez ? Vous n'osez y croire...

Le reste de la partie se déroule dans la bonne humeur et vous échangez d'abondantes paroles avec la Reine, en

myropticois également. Si, d'ailleurs, vous avez pris la peine de *lire votre grammaire* de myropticois, considérez votre total de *Noblesse* comme supérieur de 1 point en présence de la Reine, en raison de vos performances linguistiques. Comme vous y a invité la Reine, vous vous amusez, mais l'heure tourne. Décidez-vous de vous rendre maintenant à la cérémonie sacrée qui aura lieu dans le Temple au **52** ? Ou bien préférez-vous rendre hommage à la beauté de la Reine en retournant vous amuser encore un peu dans la cour du Palais, au **27** ?

48

Plusieurs possibilités s'offrent à vous pour lui venir en aide. La première idée qui vous vient à l'esprit est de plonger à toute vitesse au **13** vers le ghorac pour l'effrayer (et par la même occasion impressionner la demoiselle). Mais votre conscience, Bleudécaille, vous propose plutôt d'user de ses pouvoirs psychiques pour maintenir le ghorac en respect, sans se faire remarquer de la jeune dame, en atterrissant quelques enjambées (de dragon) plus loin au **54**.

49

La nuit est maintenant avancée. Vous décidez de stopper toute activité pour rejoindre votre lit et profiter d'un sommeil bien mérité. Il faudra être en forme pour demain, car c'est le grand jour du mariage de votre frère. Juste avant de sombrer dans les brumes des songes, vous dédiez inconsciemment vos dernières pensées au visage illuminé de la Reine Myropticia qui vous a peut-être fait plus d'effet que vous ne vouliez le croire. Laissez-vous glisser jusqu'au **63**.

50

La Reine vous regarde avec admiration. Mais vous sentez une gêne inexplicable en sa présence. Peut-être la trouvez-vous tellement belle, que sa beauté vous trouble. Ou bien, peut-être que vous ne vous sentez pas aussi noble qu'elle. Dans l'âme et dans le cœur. La vie d'un Prince est particulièrement dure et ingrate. Une grande histoire d'amitié commence cependant entre la couronne de Myroptice et celle de Monssoreau. Et rien que pour avoir permis cet état des choses, en évitant la mort de la Reine, vous pouvez être fier de vous ! Le reste de la journée, la Reine insistera pour que vous lui fassiez visiter le Palais dans tous ses recoins, accompagné de votre charmant précepteur, qui connaît si bien l'histoire des lieux. Elle aura probablement proposé cela pour vous éviter de rester seul et de vous morfondre. Myropticia, vous l'appellez maintenant par son prénom, est pour vous une grande Reine. Puissiez-vous suivre son exemple et devenir un Prince d'exception, quels qu'ont été vos actes passés. Car seul l'avenir compte ! Une semaine plus tard, la Reine sera repartie sur son île. Mais vos routes se croiseront sûrement à nouveau. En attendant, vous ferez de votre mieux pour aider votre frère Massor, et votre belle sœur, la Reine Madjianne, à gouverner dans la paix.

51

Content de rejoindre votre chambre princière, vous décidez d'y demeurer une bonne partie de la journée. Mais qu'allez-vous y faire ? *Lire un livre d'histoire* sur Siegfried I^{er} le Foudroyant, puis *jouer un peu de luth* (deux actions en une) ? À moins que, soucieux de mieux paraître demain devant la noblesse insulaire, vous préféreriez *réviser votre grammaire* de myropticois, ainsi qu'un peu de vocabulaire de circonstance ? Mais vous pouvez aussi *examiner les lettres* reçues ce matin que votre père vous a confiées, étant lui-même trop mal en point pour s'y attarder. Quoi qu'il en soit, notez l'action (en italique dans le texte) que vous comptez effectuer pendant le reste de la journée, car après cela, la nuit sera en train de tomber au **32**.

52

Le temple est une splendide construction, les murs internes comme externes sont parfaitement blancs, et dépourvue de toute fioriture. En raison de la lumière qui inonde la salle depuis les deux fenêtres gigantesques de derrière l'autel, il y règne une clarté éblouissante. Les seuls éléments de luxe que vous trouvez ici sont l'autel en or et la statue de Lumen, qui représente une sorte d'ange en plein vol, soutenant un orbe poli plaqué d'argent de ses deux mains portées vers le ciel.

Avez-vous le mot de passe *toge blanche* ? Si c'est le cas, rendez-vous au **38**. Sinon, poursuivez.

Les invités sont maintenant presque tous arrivés. Devant vous s'ouvrent de grandes fenêtres qui amènent l'air frais. Derrière l'une d'elle, vous voyez l'énorme tête de Bleudécaille qui vous adresse un clin d'œil reptilien. Le Cardinal est vêtu de ses plus beaux atours. Il porte une longue robe blanche brodée d'or et arbore un pendentif en argent qui représente une croix à quatre branches égales. Il est également coiffé d'un casque d'apparat muni de garde-joues et surmonté par un plumeau jaune vif. Le prélat entreprend une série de gestes symboliques accompagnés de psaumes mélodieux. En tant que témoin, vous êtes aux premières loges. Vous distinguez clairement une sorte de poussière lumineuse jaillir des mains du Cardinal, au fur et à mesure qu'il effectue ses mouvements. Il enjoint ensuite l'assemblée à rendre grâce à Lumen. Lorsqu'il a enfin terminé, le religieux s'adresse à votre frère, pendant que la poussière lumineuse virevolte et encercle les fiancés en tourbillonnant :

– Prince Massor, descendant des nobles Rois de Monssoreau, fils de Mosseur I^{er}, fidèle adepte de Lumen et disciple de Tauralate, Archimaître Wyverne, Grand Ghoracier de l'Ordre du Sabot Sanglant, etc. Par la Sainte-Croix, recevez la Lumière de Lumen et jurez de ne jamais l'obscurcir.

– Je jure de contempler éternellement la Lumière.

– Madjianne de la Tour Pourpre, fille de Dafal XIII, héritière du trône du Duché de Purpurine, fidèle adepte de Lumen et disciple de Tauralate, etc. Recevez la Lumière de Lumen et jurez de ne jamais l'obscurcir.

– Je jure de ne jamais obscurcir la Lumière.

– Balivernes... Vient de chuchoter un homme juste derrière vous.

Vous vous retournez et voyez la Reine Myroptcia en train de dévisager un homme aux cheveux sombres, revêtu d'une toge blanche parsemée de cercles noirs.

– Prince Vangorn, descendant des nobles Rois de Monssoreau, fils de Mosseur I^{er}, fidèle adepte de Lumen et disciple de Tauralate, Archimaître Wyverne, Grand Dragonnier du Royaume, etc. Contemplez la Lumière et jurez de veiller à l'amour de ces êtres.

Vous vous retournez brusquement.

– Je jure de leur apporter ma Lumière dans la nuit comme dans le jour.

– Dafal XIII de la Tour Pourpre, fils de Dafal XII, Duc de Purpurine, fidèle adepte de Lumen et disciple de Tauralate, Ghoracier d'honneur de l'Ordre du Sabot Sanglant, etc. Contemplez la Lumière et jurez de veiller à l'amour de ces êtres.

– Je jure de leur apporter ma Lumière dans la nuit comme dans le jour.

Les formules sacrées les plus importantes ayant été prononcées, le Cardinal unit les amants en reprenant sa gestuelle exagérée. Le cercle de poussières lumineuses se rétracte en se surélevant. Arrivé au-dessus des mariés, il se scinde. Chaque partie retombe en prenant lentement la forme d'un collier d'argent venant se déposer autour de leur cou. La cérémonie sacrée est terminée. Les mariés s'enlacent puis se retournent pour saluer l'assemblée qui acclame la nouvelle union. Faisant de même, vous observez que votre oncle, qui se tient à l'écart, se sent mal et tousse violemment. Rendez-vous au **97**.

53

L'Ombre pousse un grognement ignoble et disparaît dans les ténèbres en tournoyant sur elle-même.

Boum ! La porte vient de céder sous les coups répétés des gardes qui entrent en trombe. Ils s'enquêtent immédiatement de la santé de Leurs Altesses. Si la Reine a perdu des points de *Corpus*, vous la faites emmener à l'infirmerie. Dans le cas contraire, elle demande à être reconduite en lieu sûr. Vous donnez de toute façon l'ordre de la conduire auprès de votre frère. Après cela, il est évident que le Palais devra être alerté de la présence d'une Ombre. Même si celle-ci est détruite, il en reste peut-être d'autres. Plus tard dans la journée, vous ferez également convoquer un prêtre pour qu'il bénisse votre chambre et la rende inattaquable pour cette nuit.

Il est possible que vous possédiez le mot de passe *Luombre*, dans cette éventualité, vous êtes prié de vous rendre au **36**. Dans le cas inverse, rendez-vous au **6**.

54

Bleudécaille fait un petit tour d'horizon avant de se poser à une distance respectable. Vous avez toujours été impressionné par la discrétion dont pouvait faire preuve une créature aussi massive. Vous surveillez la scène au loin. Bleudécaille fixe sa cible avec attention. Au même moment, ne comprenant rien à ce qui est en train de se produire, la jeune femme voit le ghorac redevenir serein, faire quelques pas de recul pour courber l'échine, pointant sa corne centrale vers elle en signe de soumission,

avant de rebrousser chemin vers la forêt. Incrédule, mais rassurée, la demoiselle reste assise en regardant filer l'animal. Mission accomplie. Fier de vous, vous commandez à votre monture de s'envoler aussi discrètement qu'elle est venue, et vous vous dirigez à nouveau vers la cascade de la Nymphé bleue, non sans avoir gagné 1 point de *Noblesse*. Rendez-vous au **66**.

55

– Je profite de votre arrivée, Votre Altesse, pour vous demander quelle est la raison qui oblige vos hommes à me suivre partout où je vais.

Vous remarquez, en effet, que quelques-uns des gardes en uniforme palatial sont postés en retrait, et observent la table où vous êtes.

– Simple mesure de sécurité, Votre Majesté.

– C'est tout de même très gênant. Tout à l'heure, j'ai dû ruser pour m'éclipser afin de... De... Enfin, vous voyez... Ces gardes sont collants comme de la résine, et j'en ai déjà bien assez des miens !

– Hum... Je suis désolé, dites-vous avec dignité, mais je n'ai pas le choix que d'obéir aux circonstances.

– Qu'il en soit ainsi... Jouons maintenant !

Votre petite erreur de délicatesse vous coûtera de réduire votre total de *Noblesse* de 1 point en présence de la Reine. En dehors de ce petit incident, qui n'est pas bien grave, en comparaison de la situation, vous commencez à jouer. La partie est agréable et vous conversez longuement avec la Reine. Si vous avez pris la peine de *lire votre grammaire* de myroptçois, il va de soi que vous parlez avec beaucoup plus d'aisance, ce que vous permet d'ignorer la perte du point de *Noblesse*. Le temps avance rapidement, et bientôt il sera l'heure de rejoindre le Temple où va se dérouler la cérémonie sacrée. Si vous désirez vous rendre au Temple tout de suite, et attendre que la cérémonie commence, rendez-vous au **52**. Si vous préférez retourner d'abord dans la cour du Palais, pour profiter encore un peu de la fête, rendez-vous au **27**.

56

Vous entendez des chuchotements venant du couloir. Vous retournant tout à coup, vous constatez la présence d'un groupe de demoiselles élégamment vêtues. Votre rire tonitruant a visiblement surpris ces jeunes dames qui murmurent entre elles quelques mots dans une langue que vos précepteurs ont naguère tenté vainement de vous inculquer : le myroptçois. Mais on dirait qu'elles font allusion à votre compagnon reptilien qui semble les impressionner. Vous regardez les sympathiques jeunes femmes, qui ont tout l'air de dames de compagnie égarées dans les couloirs du palais, en leur adressant un clin d'œil spontané auquel elle répondent par des rires cristallins. Retournez-vous au **68** vers votre dragon, non sans avoir noté le mot de passe *porte ouverte* sur votre *Feuille d'Aventure*.

Vos débuts sur cette roue singulière s'annoncent prometteurs. Conseillé et encouragé par l'équilibriste, vous effectuez une progression lente mais régulière jusqu'à la sortie du Palais. Les gardes sont complètement bluffés ! Cependant, à l'extérieur de la cour, le terrain est nettement moins lisse que dans la cour. Vous avez de plus en plus de mal à vous maintenir droit et, malgré les recommandations de votre entraîneuse, vous commencez à paniquer et à accélérer pour éviter de tomber ! La Reine vous regarde passer à toute vitesse. Médusée, elle en laisse tomber son jeu de cartes. Les invités se retournent les uns après les autres, intrigués par le brouhaha confus de rires et de cris alarmés qui s'élève rapidement. Des domestiques vous évitent de justesse, mais certains au prix de leur propre équilibre. Au travers de cette cohue en délire, vous paniquez et accélérez de plus en plus, fonçant droit sur le perron du Temple ! Grâce à la vitesse, les quelques marches plates vous accueillent favorablement... Sauf la dernière, sur laquelle la roue saute, vous expédiant à l'intérieur du Temple, dont les deux portes successives sont heureusement ouvertes. C'est donc en planant dans les airs que vous saluez votre frère, sa fiancée, le Cardinal, votre oncle et quelques proches... Avant de vous écraser lamentablement sur les dalles de pierre, au milieu de la salle. Les futurs époux se précipitent pour vous relever, alors qu'il vous semble entendre votre oncle vous traiter de « sombre sot ».

– Bien... Hasarde le Cardinal éberlué, derrière son autel en or massif. Le témoin étant arrivé... La cérémonie peut commencer...

Vous n'avez plus qu'à vous remettre de vos émotions, en attendant que les autres invités arrivent au **52**. Faites toutefois tourner la roue de vos points de *Noblesse* en en perdant 1.

58

Vous et votre monture allez devoir affronter cette hantise de votre enfance :

LOUP-OURS

Animus 16 – *Corpus* 50 – *Attaque* 25 – *Parade* 18
Griffes : 8 – Éraflure : 5

Ses attaques sont redoutables : chaque tour, lancez un D6 pour déterminer s'il griffe (paire) ou érafle (impaire). Si, à un moment, la bête vient à faire un triple sur son jet de parade, considérez-vous comme incapable de riposter le tour suivant, en raison d'un hurlement paralysant de la tête de loup. Heureusement, votre monture est de taille à lutter, aussi, considérez-la comme un second adversaire du Loup-Ours. L'animal subira deux assauts à chaque tour. Quant à lui, sa stratégie sera de frapper deux fois le ghorac, puis une fois son cavalier, en alternance. Un triple indiquera que vous êtes désarçonné, ce qui vous empêchera d'attaquer au tour qui suit. En chutant, effectuez un jet de réflexe d'*Animus*, si vous n'atteignez pas 30, vous perdrez 4 points de *Corpus*. Ceci dit, si vous possédez le mot de passe *ghorac mort*, rendez-vous d'abord au **34**.

GHORAC BLEU

Animus 25 – *Corpus* 40 – *Attaque* 30 – *Parade* 20
Cornes : 6.

Si vous avez fait (ou fait faire) une offrande à Tauralate, considérez votre total de *Corpus* comme doublé. Si votre total de *Noblesse* est au moins égal à 9, majorez votre *Corpus* de 8 points. À vous de répartir comme bon vous semble l'*Attaque* et la *Parade* sur la base de ce total provisoire. Si vous avez vu auparavant un *glaive noirci*, faites un détour au **78** avant de combattre.

Si, par miracle, vous vainquez ce monstre horrifiant, sortez de ce cauchemar au **22**. Mais il est très possible que ce monstre vous ratatine, il vous enverra donc au **3**. N'oubliez pas, en vous réveillant, que ceci n'est qu'un songe et que toute altération de totaux pendant le combat sera anéantie au réveil.

59

Rageusement, vous poussez cette pauvre dalle mortuaire sans scrupule. Celle-ci coulisse en grondant féroce. Une odeur de poussière et de vieux bois vous agresse les narines. Si bien que vous éternuez et toussiez à plusieurs reprises avant de dégager cette brume ancestrale. Vous reprenez votre torche et examinez le contenu de cette tombe alors que votre cœur s'accélère. Vous plissez les yeux et examinez le contenu du tombeau. Un glaive s'y trouve effectivement, empoigné par une main squelettique figée. Vous vous attendiez à voir une splendide épée à deux mains, reluisante et incrustée de pierres, comme indiqué dans les légendes. Mais le livre que vous avez lu précisait bien que ce genre d'épée n'était pas d'usage à l'époque de Siegfried. Et il avait raison. Voici donc le merveilleux glaive légendaire de Siegfried : un morceau d'airain noirci et éraillé reposant sur une fusée dépourvue de bois comme de cuir, et sans quillons. Est-ce donc avec ce genre d'armes que vos ancêtres ont guerroyé et remporté tant de victoires ? Vous avez du mal à le croire.

Si vous décidez de prendre cette arme avec vous, inscrivez le *Glaive noirci* dans votre équipement. Mais rien ne vous empêche de refermer le tombeau sans y toucher. Quoi qu'il en soit, perdez 1 point de *Noblesse* pour profanation avant d'aller retrouver Siegfried I^{er} dans vos rêves, au **63**.

60

Vous foncez droit sur le monstre, ignorant les appels de votre frère, qui vous supplie de rebrousser chemin avec lui. Têtu, vous attaquez la bête de front par un grand coup de corne. L'arme naturelle du ghorac est certes meurtrière, mais que peut faire votre monture de combat contre une créature d'épouvante, sans doute issue d'une quelconque malédiction, ou d'un sortilège puissant ? Votre frère hurle une dernière fois, mais il est trop tard. La corne de votre ghorac a transpercé le flanc de son ennemi, mais celui-ci riposte aussitôt et arrache la gorge

de votre monture, qui s'effondre sur le coup, entraînant votre chute.

Pendant que l'accident s'était produit, votre frère avait lancé sa monture droit sur le monstre pour l'embrocher d'un seul coup. Tout s'était passé très vite, et vous étiez à demi inconscient. Un cri bestial de douleur avait surgi dans le néant. Puis, immédiatement après, une voix féminine avait retenti derrière vous. La voix d'une vieille femme avec un fort accent de l'Ouest. Un accent torturé par des sifflements étranges.

Vous vous rappelez juste avoir entendu cette saurienne ordonner à votre frère de vous prendre sur sa monture et de fuir le plus vite possible avant que son pouvoir de contrôle sur le monstre ne faiblisse. Votre frère vous a par la suite raconté que la femme semblait très en colère, et qu'il est sûr de l'avoir vue, alors que vous partiez vers le Palais, soigner les plaies du loup-ours avec ses pouvoirs magiques.

Soudain, le cri de Bleudécaille vous extirpe hors de vos souvenirs. Alors que vous revenez tout d'un coup à vous, vous constatez que le ghorac a été mis en pièce par l'ours. Sa dépouille gît, sanguinolente, à quelques mètres de vous. L'image de votre ghorac égorgé jadis par le monstre vous a hanté pendant plusieurs mois, et cette scène a ravivé d'antiques souffrances. Vous ne vous êtes jamais pardonné d'avoir envoyé votre ghorac à la mort.

L'ours, qui n'a pas eu le temps de savourer sa victoire, est malgré tout en train de fuir devant l'imposante stature de votre dragon, qui n'a pas eu le temps de préserver le ghorac, mais qui vous a sauvé la mise. On ne peut jamais prévoir les réactions d'un ours, mieux vaut s'imposer lorsqu'on en a les moyens. Ce qui n'est pas votre cas, songez-vous au passage. Le calme est néanmoins revenu.

Êtes-vous accompagné d'une ravissante demoiselle ? Si tel est le cas, vous êtes prié de vous rendre au **20**. Au contraire, si vous êtes seul, contemplez le reflet de votre passé au **44**. Notez cependant le mot de passe *ghorac mort*.

61

L'étude du sceau, malgré la gravité de la situation, a, paraît-il, beaucoup amusé l'historien que votre Général a interrogé. Ce dernier a d'ailleurs oublié la moitié des informations fournies par cet homme très savant, mais vous confirmez que le sceau est bien authentique et que l'auteur utilise une forme de majuscules propre aux chroniqueurs des Ducs de la Tour Pourpre. Sur ces bonnes paroles, le Général vous rend la *lettre scellée*. Rejoignez le **21** pour effectuer un nouveau choix.

62

Soudain, on toque à la porte. Vous vous habillez puis ouvrez et trouvez le Général, droit comme une halbarde, le visage quelque peu tendu. Il vous demande la permission d'entrer car il doit vous faire part d'une nouvelle extrêmement importante et gênante. Peu rassuré, vous le faites entrer.

– Les nobles myropticois ont ce matin fait savoir leur intention de soumettre à Votre Altesse la libération du frère de la Reine, qui est toujours enfermé dans nos geôles.

– Quoi ? Tonnez-vous. Vous savez aussi bien que moi que c'est lui le coupable !

– Oui... Cependant, les nobles crient au complot. Quant au Duc Dafal, il n'a pas osé s'interposer. Visiblement, lui aussi se méfie du frère de la Reine. Mais il craint de provoquer plus de tumulte qu'il y en a déjà.

– Soit... Je comprends la situation. Faites donc libérer le mage, mais poursuivez l'enquête.

– Bien, Votre Altesse.

En effet, vous avez commis là, non pas une erreur de jugement, mais une erreur tactique. Après que vous en aurez discuté, dans le courant de la journée, avec les autorités du Temple de Lumen, vous comprendrez que le mage n'aurait pas pu user de ses sortilèges en prison, puisqu'il était sous haute surveillance. Par contre, si l'invocation d'ombre est déjà effectuée, son contrôle à distance n'est pas nécessaire. La créature se contente de surprendre sa cible dans un lieu isolé. Et elle aurait été plus dangereuse encore, si le mage avait pu se concentrer pour la manipuler.

Il est à craindre que cet incident empoisonne les rapports entre les Monssoreau et Myroptice. Tout en renforçant ceux entre votre famille et les Duc de la Tour Pourpre. Ce qui ne fera que créer de nouvelles dissensions entre le duché et la Cour de la Reine. Cependant, celle-ci avait plutôt l'air de votre côté. Son règne consistera pendant un bon moment à maintenir l'unité politique. Et même si votre correspondant anonyme parvient à déjouer complètement le complot, il restera toujours bien des partisans du frère qui plaideront la machination. Votre coupable, que vous teniez pourtant, a réussi son coup !

63

L'heure du sommeil est enfin arrivée. Malgré vos soucis de Prince de sang, vous parvenez enfin à trouver le repos. Vous êtes en train de flotter entre le monde du sommeil et celui de la réalité, cette sensation vous transporte. La nuit vous a emporté dans son gouffre. Vous ne faites qu'un avec le néant. Mais vous n'êtes pas seul, vous ressentez une présence familière. Une odeur aussi, celle de la forêt. Mais qui est là ? Vous planez dans l'absence de lumière en même temps que se rapprochent deux points rutilants à l'horizon. Qu'est-ce ? Un hurlement retentit et une gueule monstrueuse se matérialise sous les lueurs rouges. Soudain, vous vous revoyez quelques années plus tôt dans la forêt, avec votre frère, chevauchant vos ghoracs bleus. Une créature hideuse issue des ténèbres se dresse devant vous : un ours chaotique duquel sort une tête de loup au niveau du ventre. C'est cette tête de loup qui hante vos cauchemars depuis des années... Vous vous souvenez de cette nuit terrible qui a bien eu lieu, quelque part dans votre enfance... Le monstre se rue sur vous et votre frère reste comme pétrifié...

Si vous possédez le mot de passe *doux rêves* ou que vous avez fait (ou fait faire) une *offrande à Lumen*, rendez-vous au **81** sans plus attendre, sauf si vous possédez

le mot de passe *Catilina*. Rendez-vous au **58**, au cas où l'accès au **81** vous est impossible.

64

Et si ce document était un faux, destiné à vous gruger d'une manière ou d'une autre ? Peut-être est-ce un canular, ou bien le fond est vrai, mais l'on vous induit en erreur sur le coupable ? Vous serez déjà rassuré de savoir que ce sceau est authentique. Aussi vous dirigez-vous, le pas énergique, vers la bibliothèque du Palais, où l'historien doit encore probablement passer la nuit à étudier les grimoires et les archives. Ce vieil Arthur vous a lui-même donné des cours d'histoire jusqu'à il n'y a pas si longtemps que ça. Mais aujourd'hui, ce n'est plus en élève que vous allez vous adresser à lui.

Après une dizaine de minutes, presque perdu dans votre propre Palais si gigantesque, vous trouvez l'entrée de la bibliothèque et le chemin d'accès vers la salle de travail de l'historien. Vous constatez qu'elle est encore ouverte et y distinguez quelques lueurs de bougie par l'entrebâillement. Un grattage de plume intempestif vous indique la présence de l'historien. Malgré la chaleur estivale, l'homme chétif aux cheveux blancs est chaudement vêtu. Vous toussiez donc avant d'entrer. Le vieil historien se retourne sur sa chaise de bois grinçant, vous dévoilant le peu de dents qu'il lui reste.

– Prince Vangorn ? Mais que faites-vous ici en cette heure tardive ?

– J'ai un service à vous demander, Maître Arthur.

– Je sais que vous avez toujours aimé m'entendre vous lire des histoires avant de vous endormir, ajoute-t-il le sourire en coin, mais vous avez passé l'âge.

– Voyons, restez sérieux, il ne s'agit pas de ça. J'ai un document de la plus haute importance... Enfin, une lettre qui pourrait devenir importante si vous parveniez à authentifier le sceau dont elle est pourvue. Pouvez-vous me certifier que ce sceau est celui des Ducs de la Tour Pourpre ?

Vous lui donnez la lettre, Arthur analyse le sceau à travers ses fines lunettes. Bientôt, il vous sourit et déclare qu'il s'agit bien du sceau de cette famille. Ceci dit, étant donné la gravité de la chose, l'homme, un peu sénile, finit par douter. Il disparaît alors dans sa bibliothèque un long moment avant d'en sortir avec un ouvrage d'héraldique poussiéreux dans lequel il se plonge afin d'appuyer ses dires. Au bout de plusieurs minutes, il trouve enfin l'illustration correspondante et confirme qu'il s'agit bien du même sceau. Pourtant, le vieil historien hésite encore. Alors que vous vous impatientez, celui-ci entame une fouille bibliographique impressionnante qui lui prend un temps fou. Enfin, il finit par ajouter que la cire, d'après sa teinte et son odeur parfumée, provient bien de la région de cette famille, et de nulle part ailleurs, car elle est très caractéristique. De plus, la calligraphie, affirme-t-il, est celle d'un chroniqueur probablement officiel. Tout ça pour ça...

Vous ne voyez pas en quoi votre ancien professeur d'histoire peut vous aider, sinon en gardant le silence (ce à quoi il s'engage). Il est maintenant trop tard pour réveiller le Cardinal. Si vous voulez agir maintenant par

vous-même, rendez-vous au **70**. Mais si vous préférez dormir, réintégrez votre chambre au **63**.

65

Vous vous êtes assoupi dans votre lit. Vous pensiez avoir dormi depuis seulement quelques minutes, mais il fait déjà nuit noire. Cette journée a été la plus éprouvante de votre carrière de Prince, qui ne fait que commencer. L'enterrement fut à la fois long et précipité. Votre oncle a été inhumé dans la crypte du Palais, à côté de la tombe de votre père. Il repose maintenant en compagnie de ses ancêtres. Vous espérez que sa mort sera plus clémente que sa vie de Roi fut politiquement compliquée. Durant l'après-midi, le Conseil des Mages et des Cardinaux, tous présents au mariage, a fait lire les auspices pour déterminer qui, de vous ou de Massor, devait régner sur le trône de Monssoreau. Comme vous vous y attendiez, c'est votre frère qui a été choisi par les dieux. Longue vie au Roi Massor I^{er} ! Puisse-t-il toujours être en bonne santé et rendre le Royaume prospère. Bien que cela se soit produit il n'y a pas une demi-journée, le souvenir de la Reine vous présentant ses condoléances vous paraît dater de plusieurs nuits. Vous émergez lentement des brumes du sommeil. Quelqu'un toque à votre porte. Vous allumez quelques bougies, histoire de ne pas recevoir votre hôte dans la pénombre, et vous ouvrez. Rendez-vous au **85**.

66

Persuadés qu'il ne lui arrivera rien, et à raison sans doute, vous poursuivez votre route vers ce petit paradis. Le bois précède une vaste forêt de plus en plus dense à mesure que monte la pente rejoignant le plateau supérieur. Forêt par delà laquelle se situe Bréfort, l'autre ville la plus importante du Royaume. Encastrée dans la pente, la clairière où s'écoule la cascade semble abriter une faune extrêmement riche composée de volatiles dont le ballet aérien donne l'impression d'un arc-en-ciel à plumes. Mais quand le monstre reptilien fait son apparition dans ce havre de paix, les oiseaux s'effraient et rejoignent les arbres dans une cacophonie de piailllements. Tranquille, Bleudécaille se pose tout doucement, balayant le sol d'un battement d'ailes puissant qui fait aussi frémir les feuillages où les oiseaux se sont crus à l'abri. Content de mettre enfin le pied à terre, vous mettez un temps à vous faire au grondement de l'eau déferlante. Bleudécaille attire alors votre attention sur les scintillements à la surface de l'eau.

– Je me demande à quoi sont dus ces reflets, dites-vous.

– Tu ne devines pas ?

– Non, tu es plus versé que moi dans les mystères de Sacrimen, tu as eu un précepteur Mage, pas moi.

– Hé bien, sache que cela est dû à la faune sous-marine de cet endroit.

– Hem... Intéressant. Tu veux dire que ce sont les truites qui donnent cet aspect à l'eau ?

– Pas les truites, idiot ! Les nymphes !

Vous riez de votre propre plaisanterie quand vous entendez Bleudécaille répliquer de sa grosse voix. Alors que

vos regards complices se croisent, un magnifique papillon vert, jaune et mauve batifole entre vous pour finalement se poser sur la branche étonnamment longue d'un chêne voisin dont la contemplation distraite vous mène au **103**.

67

Votre vieux précepteur toussote pour récupérer votre attention. Vous cessez de regarder la Reine aussi intensément et entendez alors quelques murmures et ricanelements émanant de la porte d'entrée, sans doute quelques gardes qui commentent votre air captivé et passionné. Des rumeurs de plus dans la clique palatiale ! Vous rassemblez les derniers souvenirs de cet apprentissage long et douloureux qu'a été pour vous celui du myropticois et des figures de sa conjugaison incroyablement tortueuse pour l'esprit rigide et pragmatique d'un Masseurien. Et, vous efforçant d'articuler le mieux possible, vous prononcez fièrement quelques mots qui n'épatent peut-être pas la Reine mais bien votre précepteur dont la joie peut se lire dans ses yeux. Le pauvre, qui a dû avoir ses premiers cheveux blancs en corrigeant vos exercices de thème, doit être très étonné. Vous profitez de cette aisance pour demander à ces dames si la visite est agréable. Elles vous répondent qu'elles aiment beaucoup les légendes qui tournent autour du Palais.

– Dites, Maître Martin (votre précepteur) avez-vous conté l'histoire de Siegfried I^{er} et de son cratère à ses demoiselles ?

– Oh ! Votre Altesse, dit-il très embêté, combien de fois vous aurai-je répété de ne plus m'appeler Maître, vous êtes grand maintenant ! J'apprécie l'amour que vous me portez, mais songez...

– Laissez donc, mon ami, interrompt la Reine en personne, et en masseurien, sans accent. C'est si charmant de la part de son Altesse de vous honorer de la sorte. J'apprécie beaucoup autant de simplicité.

Ce compliment vous va droit au cœur, et vous vous contentez de sourire. Mais les commérages des soldats commencent à vous mettre mal à l'aise... Croient-ils que vous les ignorez ? Que comptez-vous faire maintenant ? Vous inclinez cérémonieusement et rejoindre votre chambre au **51** ? Ou bien inviter la Reine et ses demoiselles de compagnie à l'extérieur de la muraille, pour leur narrer la légende de Siegfried I^{er} devant le cratère béant au **10** ? Dans tous les cas, l'opportunité d'enguirlander la garde pour avoir osé se moquer dans votre dos vous est ouverte, si tel est votre vouloir, rendez-vous d'abord au **31** avant de rejoindre soit votre chambre au **51**, soit le cratère au **10** (notez donc ces deux possibilités).

68

– Tu m'as l'air bien ensommeillé. Je t'ai déjà dit que tu ne dormais pas assez.

– Et moi, dites-vous en baillant, je t'ai déjà répété que je fais ce que je veux la nuit !

Dans le fond, vous êtes heureux de revoir Bleudécaille. Il va de soi qu'il n'allait manquer le mariage de votre frère pour rien au monde. Constatant votre fatigue,

tant physique que mentale, Bleudécaille vous propose une petite balade céleste jusqu'à une merveilleuse cascade non loin du Palais, par où s'écoule la Nymphé Bleue, le fleuve qui dessert la capitale. Puisque vous n'avez rien à faire de mieux, et que votre ami vous a manqué, vous acceptez avec plaisir et enjambez sans plus tarder le cou qu'il vous tend posément, prenant place sur la selle géante. Bleudécaille fait signe aux passants de s'éclipser le temps du décollage. C'est avec une légère sensation de vertige, et une soudaine envie de vomir, rapidement maîtrisée, que vous vous envollez au **91** d'un seul bond puissant.

69

À peine manifestez-vous votre intention de descendre que Bleudécaille vous propose son cou pour y grimper. Vous vous exécutez et arrivez en bas sous les regards de tout l'atroupement. C'est rassuré que vous apercevez un des prêtres de sous le portique accourir vers le blessé en même temps que vous pour le soigner. Une lueur blanche jaillit de ses mains et le sang cesse de couler. Bien que la blessure soit sans gravité, l'homme remercie exagérément son guérisseur. Vous lui présentez vos plus royales excuses mais il vous regarde un peu apeuré, et ose à peine vous répondre avant de s'en retourner à sa besogne. Retenez que vous devrez considérer votre total de *Noblesse* comme inférieur de 1 point en présence des domestiques du Palais. Allez donc expier vos erreurs de jeunesse au **68**.

70

Seul, faisant les cent pas à l'endroit où vous êtes, vous vous interrogez sur la modeste aide que vous pourrez apporter demain. En dehors de vos ordres princiers, vous avez peine à imaginer de quelle manière il est possible d'améliorer votre rôle. Votre adversaire est un mage et vous n'y entendez rien en magie. Si vous vous estimez cependant assez fort pour intervenir au moment le plus dangereux, avec pour seule aide les réflexes de vos hommes, faites confiance à votre fidèle épée et reposez en paix au **63**. Sinon, vous pouvez encore faire une offrande à un dieu, en espérant qu'il vous entende. Mais lequel ? Vous pouvez choisir entre *Tauralate*, le dieu de Guerre et de Foudre, ou *Lumen*, le dieu de Lumière. Tauralate vous réclamera une partie de votre équipement militaire (rayez donc votre épée de votre *équipement*). Quant à Lumen, il vous prélèvera 2 points d'*Auspex*. Notez votre dieu préférentiel, effectuez les modifications adéquates sur votre *Feuille d'Aventure*. Après quoi, vous pouvez aller vous reposer au **63**, sauf s'il vous est arrivé récemment de lire un livre d'histoire, auquel cas, vous êtes prié de vous rendre au **16**.

71

Votre passagère se cramponne de toutes ses forces, vous l'entendez encore lancer quelques cris au début du voyage, mais progressivement, elle finit par se taire pour

admirer le paysage qui s'offre à elle, mesurant la chance qu'elle a d'être sur un dragon !

– Je m'appelle Armande, crie-t-elle à votre oreille, pour couvrir le bruit des ailes.

Le bois qui jouxte la cascade précède une vaste forêt de plus en plus dense à mesure que monte la pente rejoignant le plateau supérieur. Forêt par delà laquelle se situe Bréfort, l'autre ville la plus importante du Royaume. Encastrée dans la pente, la clairière où s'écoule la cascade semble abriter une faune extrêmement riche composée de volatiles dont le ballet aérien donne l'impression d'un arc-en-ciel à plumes. Mais quand le monstre reptilien fait son apparition dans ce havre de paix, les oiseaux s'effraient et rejoignent les arbres dans une cacophonie de piailllements. Tranquille, Bleudécaille se pose tout doucement, balayant le sol d'un battement d'ailes puissant qui fait aussi frémir les feuillages où les oiseaux se sont crus à l'abri. Vous sentez l'étreinte de votre passagère se desserrer, et vous en profitez pour descendre. Vous aidez ensuite Armande à se détacher.

Content de mettre enfin le pied à terre, vous mettez un temps à vous faire au grondement de l'eau déferlante. Bleudécaille attire alors votre attention sur les scintillements à la surface de l'eau.

– Je me demande à quoi sont dus ces reflets, interrogez-vous.

– Tu ne devines pas ?

– Non, tu es plus versé que moi dans les mystères de Sacrimen, tu as eu un précepteur Mage, pas moi.

– Un précepteur ? interroge Armande, toute surprise de constater que le dragon parle.

– Oui, répondez-vous, Bleudécaille est, comme vous pouvez le constater, un dragon extrêmement jeune, et le Palais l'a obtenu dès l'œuf. En lui donnant un précepteur, ses maîtres ont pu canaliser l'utilisation chaotique dont il aurait pu faire de ses pouvoirs psychiques.

– J'ignorais que l'on enseignait aux dragons.

– Voyez par vous-même, il s'agit là d'un spécimen de saurien distingué en parfait état psychologique et physique...

– Hé bien, quant à ces lueurs à la surface de l'eau, interrompt le reptile, gêné, sachez que cela est dû à la faune sous-marine de cet endroit.

– Hem... Intéressant. Tu veux dire que ce sont les truites qui donnent cet aspect à l'eau ?

– Ha ! Ha ! S'esclaffe Armande.

– Pas les truites, idiot ! Les nymphes !

Vous riez de votre propre plaisanterie quand vous entendez Bleudécaille répliquer de sa grosse voix. Alors que vos regards complices se croisent, un magnifique papillon vert, jaune et mauve batifole entre vous pour finalement se poser sur la branche étonnamment longue d'un chêne voisin dont la contemplation distraite vous mène au **103**.

72

Vous rencontrez soudain une troupe de gardes palatiaux qui accourent vers vous en vous appelant. Ils vous disent être envoyés par le Général de toute urgence pour vous annoncer la capture du frère de la Reine, que l'on a surpris dans sa chambre en pleine activité de magie oc-

cultiste ! Grâce aux détails de leur rapport oral, vous comprenez que le Cardinal a opéré d'un commun accord avec le Général, et vous vous applaudissez d'avoir pris toutes les précautions nécessaires. Vous poussez un ouf de soulagement et félicitez les gardes pour leur sagacité. Ceux-ci, affirment-ils humblement, n'ont fait qu'obéir aux ordres de leur supérieur. Et donc, aux vôtres !

Mission accomplie, songez-vous. Le traître maintenant sous haute surveillance dans les geôles du Palais, vous pouvez respirer. Considérez votre total de *Noblesse* comme supérieur de 2 points en présence de la garde palatiale. Rendez-vous au **6**.

73

Les soldats arrivent à toute vitesse dans le fracas habituel de la soldatesque palatiale. C'est à ce moment qu'en vous retournant vers la fenêtre, vous distinguez depuis l'embrasure de la porte une silhouette familière, et comprenez alors votre stupidité. La créature reptilienne n'est autre que Bleudécaille, votre ami d'enfance. Rassurés, les soldats retournent à leur poste avec le plus grand sérieux. Mais quelque chose vous dit qu'ils en riront dès que vous aurez le dos tourné. Notez que lorsque vous serez en présence de gardes palatiaux, votre total de noblesse sera automatiquement considéré comme inférieur de 1 point. Réintégrez votre chambre au **30** après avoir choisi soit d'en fermer la porte, soit de la laisser ouverte pour vous assurer que nul ne se gausse dans le couloir.

74

Toutes les premières lettres concernent des choses très diverses parmi lesquelles, des comptes rendus de découvertes archéologiques effectuées dans le Sud du Royaume qui, selon les historiens, apporteront des connaissances nouvelles importantes. Vous passez outre les détails des relevés de fouilles. Plus intéressants sont les résultats de pourparlers avec Kelargosk, qui se révèlent encourageants. Votre oncle sera sans doute ravi. Après cela, retournez à l'ouvrage au **88** en ouvrant le reste des lettres, une à une, jusqu'aux dernières évoquées tout à l'heure.

75

Alors que vous vous croyez touché, le rayon interrompt sa course brutalement et retourne tout aussitôt dans la direction de son lanceur ! Celui-ci, trop surpris pour réagir, le reçoit en pleine poitrine et chute en arrière. Vous vous retournez et voyez l'un de vos hommes les bras tendus dans votre direction. Ce garde vient de vous sauver la vie ! Et vous remerciez le Cardinal de vous avoir ainsi fait surveiller discrètement en voyant son pendentif d'argent en forme de croix. Le prêtre guerrier ne perd pas plus de temps pour se précipiter vers sa victime afin de s'assurer qu'elle n'opposera plus de résistance. D'autres gardes palatiaux arrivent en renfort, et bientôt l'ennemi capitule. Vous leur expliquez la situation pendant que le prêtre, escorté, emmène le mage évanoui

en prison. L'on vous apporte ensuite des nouvelles de la Reine, qui se remet bien.

Votre mission est achevée ! Vous pourrez augmenter de 2 points votre total de *Noblesse* en présence des prêtres du Cardinal. Rendez-vous au **6**.

76

– Gardes ! Ragez-vous. Saisissez cet homme !

Comme vous le pointez du doigt, celui-ci demeure complètement abasourdi. Mais les gardes ne perdent pas de temps pour s'exécuter. Le mage est encerclé par les hallebardiers, menotté et livré devant vous par la garde, sans qu'il ait pu protester.

Vous sortez la lettre et la lisez à haute voix devant l'assemblée, qui ne se remet pas de la situation.

– Toi ! Hurla la Reine. Frère indigne, tu complotais donc depuis le début !

Le condamné se gausse avant de se défendre :

– Tout cela est ridicule, Myropticia !

– Hors de ma vue, poursuit sa sœur, chien galeux !

Après que vous avez ordonné aux gardes de mettre le mage aux fers, l'assemblée se disperse rapidement. La Reine, furieuse, fait écarter la foule pour sortir la première. La terrible nouvelle se répand rapidement chez les autres invités. Ce qui était une fête de mariage princier est devenu un enterrement royal.

Tout s'est succédé à une vitesse folle, et même vous avez l'impression d'avoir loupé quelque chose. Le poids du décès de votre oncle ressurgit soudain. Ce qui vous fait remarquer que son corps gît toujours à vos pieds. Votre frère s'occupe de rassembler des hommes afin de le transporter. Vous vous entretenez ensuite un moment avec lui, pour lui expliquer la situation, mais il a du mal à comprendre la trame de l'histoire. Il ne peut pas non plus vous en vouloir d'avoir entaché son mariage, vu la mort de votre oncle...

Tout le reste de la journée aura lieu la cérémonie d'inhumation de votre oncle. Après cela, vous irez vous effondrer dans votre chambre au **65**. Veuillez noter le mot de passe *geôle*.

77

Votre précepteur toussote pour attirer votre attention. Vous cessez alors de regarder la Reine et entendez quelques murmures et ricanements émanant de la porte d'entrée, sans doute quelques gardes qui commentent votre air captivé et niais. Cette rencontre imprévue avec l'un des invités de prestige du mariage de votre frère devra être remise à demain, du moins c'est ce que vous pensez en saluant respectueusement ces dames avant de vous effacer, prétextant un refus de déranger le guide dans son exposé. Les quelques mots de myropticois confus que vous avez prononcés ont fait sourire les dames et la Reine, et c'est très intimidé, avec des chaleurs à la tête, que vous dites au revoir à Bleudécaille en vous dirigeant vers le Palais. Allez-vous en profiter pour réprimander la garde de s'être gaussee de vous ? Vous pouvez le faire en passant en premier lieu au **31** (lorsque vous y serez, aucune indication de paragraphe ne sera

indiquée, vous vous rendrez alors directement après dans votre chambre au **51**). Mais si vous jugez cela superflu, vous êtes libre de rejoindre immédiatement votre chambre au **51**.

78

Alors que tout semble perdu, votre épée se met à scintiller. Une force étrange vous envahit, la peur vous quitte, et vous osez porter le premier coup. La bête hurle de douleur et une gerbe d'étincelles jaillit de votre lame, la plaie du monstre est comme carbonisée. Vous venez de lui infliger des *dégâts foudroyants*. Retournez au **58** pour suivre le combat en considérant, d'une part, que le monstre a déjà perdu 10 points de *Corpus*, d'autre part, que vous infligerez des dégâts doublés.

79

L'Ombre gémit, provoquant des bruits étranges qui vous soulèvent le cœur. Soudain, une lueur apparaît sur votre bouclier. L'ombre, recule, visiblement contrariée. La lueur grandit sous vos yeux grands ouverts puis épouse complètement la forme de votre rondache. Les bougies s'éteignent comme soufflées par magie ! Mais la pièce est aussi claire qu'en plein jour, grâce à la lumière qui jaillit de votre bras. Vous toisez l'Ombre et vous vous précipitez sur elle en bénissant Lumen.

Cette protection pourra maintenant vous servir efficacement contre la créature, augmentez donc votre total de *Parade* de 5 points. Si vous ne disposez pas d'arme en mesure de blesser la créature, vous pouvez tenter de vous servir de votre bouclier comme arme, ce qui ne vous donnera pas de bonus d'*Attaque*. Mais cela causera une perte de 4 points de *Corpus* à l'Ombre. Dans tous les cas, sachez que si vous obtenez un double sur votre jet de *Parade*, l'Ombre heurtera votre protection lumineuse et perdra 4 points de *Corpus*. Considérez votre rondache comme un *bouclier magique* mais sa luminosité s'estompera à la fin du combat. Maintenant, retournez combattre au **83**.

80

– Allons, Votre Altesse, dit Armande derrière vous, le mal n'est plus, rangez donc votre épée.

Incrédule, vous vous retournez, vous rendant compte que vous aviez sorti votre arme et vous étiez interposé entre elle et l'ours dans un réflexe semi conscient. Tombant nez à nez avec son sourire angélique, vous rengainez sagement en le lui rendant.

Vous vous attardez encore quelques instants dans cet endroit splendide aux charmes duquel Armande n'est pas restée insensible, ni vous non plus. Quand l'heure de se séparer approche, vous sentez un léger pincement au cœur et n'osez pas demander à Armande si elle souhaite vous revoir un jour, considérant dignement que là n'est pas votre rôle.

– Bleudécaille est un être extraordinaire, s'exclame Armande ! M'offrirez-vous un dernier vol avant que nous

nous quittions ? J'aimerais tant voir le paysage de si haut à nouveau !

Inutile d'essayer de résister à une telle requête. Vous invitez Armande à monter sur la selle et enjoignez Bleu-décaille à voler vers le **26**. Quant à vous, vous pourrez considérer votre total de *Noblesse* supérieur de 1 point en présence de toute demoiselle que vous trouverez jolie à l'avenir.

81

Alors que vous vous croyez perdu, une vive lumière blanche apparaît qui vous éblouit. Instinctivement, vous fermez les yeux. Quand vous les rouvrez, vous distinguez péniblement les murs et les meubles de votre chambre au clair de lune. Il vous semble vous ayez encore fait cet affreux cauchemar qui vous hante depuis des années, mais cette fois une force mystérieuse vous en a extirpé...
Rendormez-vous en paix et réveillez-vous demain au **33**.

82

Si vous avez donné l'ordre de *faire surveiller en permanence la Reine*, rendez-vous au **55**. Si vous n'avez jamais donné cet ordre, ou si vous avez ordonné, en même temps, de *déployer le moins d'hommes et discrètement*, rendez-vous au **47**.

83

L'Ombre est un adversaire redoutable. Mais il en faut plus pour effrayer un Prince descendant des Rois de Monssoreau ! Vous vous précipitez devant la Reine pour la protéger, puis entendez que les gardes, alertés par le cri, frappent à la porte, qui est fermée à clef.

OMBRE

Animus 14 – *Corpus* 30 – *Attaque* 15 – *Défense* 15
Terreur : 1 – Main noire : 4

L'ombre, elle, se jette sur la Reine. Avez-vous fait (ou fait faire) une offrande à un dieu ? Si vous avez célébré Tauralate, rendez-vous au **37** ; si vous avez préféré Lumen, rendez-vous au **79**. Dans le cas où vous auriez honoré les deux dieux, vous lirez d'abord le paragraphe consacré à Tauralate. Si vous n'avez célébré aucun dieu, vous vous rendez rapidement compte que ni épée ni bouclier ne peuvent rien contre cette Ombre, et vous prenez la fuite au **24**.

Si votre total de *Noblesse* est inférieur à 5, vous fuyez au **24**, même si vous avez honoré un dieu car il est inconcevable de prétendre solliciter les dieux en étant aussi peu noble d'esprit.

L'Ombre possède deux attaques. La main noire vous frappera pour aspirer votre énergie vitale, ce qui vous causera une perte de 4 points de *Corpus*. Mais la terreur consiste à se nourrir de vos peurs : si l'Ombre obtient un double sur son jet d'attaque, vous perdrez 1 point de *Corpus* supplémentaire, sauf si vous possédez le mot de

passé *vieux souvenirs* ou *doux rêves*, auquel cas, vous êtes immunisé à la terreur.

L'Ombre vous considère comme son adversaire immédiat, mais puisqu'il s'agit de l'ombre de la Reine, elle en profitera pour se nourrir également sur elle. Aussi, chaque fois que l'Ombre use de la terreur, la Reine perd également 1 point de *Corpus*, sauf si vous avez fait (ou fait faire) une offrande à Lumen, grâce à quoi la Reine est immunisée contre la terreur. Considérez son total de *Corpus* comme égal à 10. Dernière chose, si l'Ombre obtient un 6 sur son jet de *Parade*, elle crachera un souffle d'ombre qui vous ôtera 2 points de *Corpus*. Mais vous êtes en droit de décider de répartir les dégâts comme bon vous semble entre vous et la Reine. Ignorez cette dernière attaque spéciale si vous avez le mot de passe *gêôle*.

Si vous détruisez l'ombre, rendez-vous au **53**. Si la Reine vient à mourir, l'Ombre disparaît immédiatement. Mais votre aventure s'achèvera ici. Les nobles myropticois croiront au complot et toute alliance entre les deux Royaumes sera devenue impossible. Si c'est vous qui mourrez, l'Ombre tuera ensuite la Reine et le résultat sera le même, à l'exception du fait que vous tiendrez compagnie à votre père et à votre oncle dans la crypte du Palais.

84

Vous entendez un rire étouffé venant du couloir. Vous retournant tout à coup, vous constatez la présence d'un groupe de demoiselles élégamment vêtues. Votre plaisanterie a visiblement fait sourire l'une d'elles qui chuchote alors à ses compagnes quelques mots dans une langue que vos précepteurs ont naguère tenté vainement de vous inculquer : le myropticois. Elles se mettent toutes à rire en chœur, sans doute leur a-t-elle traduit vos paroles... Vous regardez les sympathiques jeunes femmes, qui ont tout l'air de dames de compagnie égarées dans les couloirs du palais, en leur adressant un clin d'œil spontané. Considérez dès à présent votre total de *Noblesse* comme supérieur de 1 point en présence des jeunes demoiselles que vous trouverez à votre goût. Notez le mot de passe *porte ouverte* et rendez-vous ensuite au **68**.

85

Stupéfait, vous tombez nez à nez avec la Reine ! Celle-ci affiche une mine attristée. Ne sachant pas quoi dire, ni quoi faire, vous la laissez avancer vers vous.

– Puis-je entrer, Prince ?

– Mais certainement, Majesté, entrez.

– Je me suis permis de venir vous voir... En de telles circonstances, c'est pour moi bien plus qu'une simple visite de courtoisie.

– Je ne sais pas quoi dire, déclarez-vous.

– Votre frère est en de bonnes mains, maintenant qu'il est marié. Quant à vous, puisque l'on ma dit que vous étiez seul, j'ai pensé que...

– C'est très touchant de votre part, vraiment.

Vous discutez un long moment. Fourbu, vous avez tenté de vous allonger pour vous reposer. L'effet apaisant de la voix de Myropticia ne parvient cependant pas à vous relaxer. Constatant cela, elle vous invite à sortir vous

promener en sa compagnie. Mais, vu la situation, vous ne pouvez pas accepter cette proposition. La Reine comprend. Sa compagnie vous réchauffe le cœur. Honnêtement, vous n'auriez jamais pensé qu'elle serait venue vous tenir compagnie. La Reine, debout, parle ainsi longuement avec vous, assis sur le lit.

Mais soudain, alors que tout semblait calme, vous constatez un mouvement suspect au niveau du sol. Vous regardez plus attentivement alors que la Reine fait les cent pas, et vous êtes horrifié, quand vous vous apercevez que son ombre ne fait pas les mêmes mouvements qu'elle ! Intriguée par votre mine déconfite, la Reine s'arrête et regarde au sol. Elle ne voit rien, dans un premier temps. Mais vous, vous suivez l'ombre qui s'est précipitée derrière elle pour grimper sur le mur. Vous vous levez, fixant cette apparition cauchemardesque. La Reine fait volte face, et se met à hurler en voyant l'ombre s'épaissir puis surgir du mur pour l'agripper. Si vous décidez de fuir, rendez-vous au **24**. Mais si vous décidez de vous battre, rendez-vous au **83**.

86

Vos débuts sont plutôt hésitants, et vous peinez à conserver un équilibre parfait. Cependant, nourri par les conseils de l'équilibriste professionnelle, vous vous ressaisissez et entreprenez de rouler doucement vers la sortie. Les gardes sont stupéfiés en vous voyant ainsi débarquer. Nombreux sont les murmures des nobles qui vous traitent de fou ou de saltimbanque. Mais plus nombreux encore sont les encouragements de vos sujets ! Fier de cette prouesse, vous passez sans encombre entre les gens qui circulent. Tout le monde vous regarde avec étonnement. Y compris la Reine qui, à votre grande surprise, rit aux éclats en applaudissant. Elle quitte d'ailleurs la table de jeu et vous rejoint pour cheminer avec vous vers le Temple. Suivie de près par ses accompagnatrices, la Reine questionne l'artiste, qui vous suit toujours, sur cette curieuse roue à pédales. Mais vous vous interdisez de parler, pour mieux vous concentrer. Quand vous arrivez aux portes du Temple, Sa Majesté elle-même aide Son Altesse à descendre.

– Quelle merveille ! Vous exclamez-vous. Cet exercice était des plus palpitants !

– Vraiment ? S'étonne la Reine, vous m'en voyez ravie. Il faudra que j'essaie !

– Certainement, répondez-vous. Si cela ne dérange pas notre jeune artiste ? Ajoutez-vous à son intention.

– Moi ? Mais... Mais pas du tout... Je serai...

– ...honorée d'être engagée au service du Prince, l'interrompez-vous. N'est-ce pas ?

– Oh ! Dit-elle en s'inclinant. Quel honneur !

Vous prenez congé de votre futur professeur particulier d'acrobaties et décidez enfin de rentrer dans le Temple, où le Cardinal vous attend. Votre frère et sa fiancée sont déjà là, ainsi que votre oncle (heureusement qu'il n'a rien vu de tout ça) et quelques proches. Attendez au **52** que les derniers invités conviés à la cérémonie sacrée arrivent. Vous augmenterez également de 1 point votre total de *Noblesse* en présence de la Reine.

87

Additionnez le nombre de points de *Noblesse* que vous avez perdu jusqu'à maintenant, toutes spécificités confondues (par exemple, si vous avez perdu 1 point en présence des domestiques, puis 2 points bruts, comptez 3 points). Si vous n'avez perdu que 1 ou 2 points, rendez-vous au **96**. Si vous en avez perdu 3, rendez-vous alors au **39**. Mais si vous en avez déjà perdu au moins 4, vous irez sans plus tarder au **60**. En revanche, en n'ayant perdu aucun point, la route du **41** vous est ouverte.

88

Vous entreprenez donc la lecture des nouvelles lettres que votre oncle vous a forcées à prendre après le souper. La plupart se révèlent encore moins palpitantes que les premières, à l'exception d'une qui vous apprend la découverte insolite, aux abords des marais orientaux, d'un squelette d'une créature de type draconique qui semble provenir d'une époque préhistorique. Vous poursuivez encore, pressé de dormir un peu, quand vos yeux s'écarquillent comme subitement réveillés en lisant les premières lignes de votre dernière lettre : « *Votre Majesté, je n'ai guère le loisir de me perdre en salutations de convenance. Je vous prie de me lire tout en m'en excusant. Une enquête que j'ai menée moi-même sans en recevoir l'ordre m'a permis de connaître l'origine d'un complot se déroulant contre la Reine Myropticia III. L'instigateur n'est autre que le frère de la Reine, qui s'oppose à l'alliance entre nos deux Royaumes. Celui-ci, un mage de Luombre, projette de semer la panique au Palais de Siegfriedville dans le but de créer un incident diplomatique entre nos territoires. Soyez sur vos gardes pendant le mariage. Je crains pour la vie de leurs Altesses royales et princières. En gage de ma sincérité, ce sceau que vous reconnaîtrez.* » Suivi du sceau de la famille ducale des De la Tour Pourpre.

Voilà la nouvelle de la journée ! Vous n'ignorez pas que les Mages de Luombre sont des Mages théurgiques, c'est-à-dire qu'ils tirent leurs pouvoirs à la fois de l'énergie élémentaire pure et du dieu associé à cet élément, à savoir ici Luombre, le dieu d'Ombre, un des huit éléments dont on imagine constitué le noyau de la Planète Sacrimen, les sept autres étant Eau, Feu, Terre, Air, Pierre, Foudre et Lumière. Ce sont des Mages de combat.

Prévenir un mage théurgique serait peut-être intéressant mais l'Université de magie théurgique est trop loin, et le Recteur n'arrive que demain. Impossible de prévenir votre oncle, il doit dormir, et dans son état il est peu recommandable de le réveiller. Idem pour votre frère qu'il vaut mieux laisser savourer son mariage. Vous devez agir seul. Mais quelle sera votre stratégie ? Prévenir le Général de la garde palatiale au **5** ? Quitter le Palais pour rejoindre le Temple de Lumen au **99**, dans l'idée d'interroger le Cardinal qui marie votre frère, car vous craignez que les pouvoirs du mage ne soit pas à la portée de guerriers ? Ou bien préférez-vous ne pas risquer de semer la panique inutilement, et de ne réveiller aucun haut dignitaire, vous jugeant capable d'affronter seul ce péril, ce qui permettrait également de vous mettre en valeur ? Dans ce cas, réfléchissez au **70** à un moyen

d'action performant. Notez, quoi que vous choisissiez, le mot de passe *Luombre*, ainsi que la *lettre scellée* dans votre équipement.

89

Parmi les gardes figure un prêtre de Lumen. Vous vous rappelez alors avoir mis le Cardinal dans la confiance. Et c'est grâce à sa perspicacité que cette aide inespérée se dresse devant vous. Vous sortez complètement de la chambre et restez derrière vos hommes pendant que le prêtre approche de l'Ombre, un crucifix d'argent en main. L'Ombre recule, et le crucifix se met alors à briller ! Vous n'aviez encore jamais vu la foi d'un prêtre de Lumen en plein combat ! Émerveillé et surtout soulagé, vous voyez l'Ombre se réduire progressivement, pour enfin redevenir une sage ombre naturelle. Le prêtre prononce encore quelques mots sacrés et bénit les lieux. La Reine, affaiblie, prend appui sur le prêtre, qui l'emmène en direction de l'infirmerie, où vous la suivez promptement.

Si vous avez le mot de passe *discorde*, rendez-vous au 72. Sinon, rendez-vous au 36.

90

À votre grande surprise, c'est au détour d'un des couloirs du Palais que votre oncle vous croise et vous intercepte. La foule et le soleil, dit-il, lui donnent le vertige. Il a donc préféré se recueillir au frais. Se soulageant avec un éventail, il vous demande ce qu'il ressort de votre lecture assidue du courrier royal. Si vous n'avez lu aucune des lettres, rendez-vous au 9. Si vous avez *lu les premières lettres* uniquement, ou seulement *lu les dernières lettres*, le Roi peste contre votre répugnance envers le travail diplomatique et vous envoie rejoindre les invités au 45, considérez donc votre total de *Noblesse* comme inférieur de 1 point en sa présence. En revanche, si vous avez eu la juste idée de *lire toutes les lettres* qu'il vous a confiées, le Roi vous bénit et vous encourage sur votre voie, ce qui vous gratifiera de 1 point de *Noblesse* en sa présence. Après quoi, il vous invite poliment à rejoindre les invités au 45.

91

Sous le regard ébahi des habitants du Palais et des domestiques, Bleudécaille s'élève vers le ciel à une vitesse vertigineuse. Son corps de saurien s'étend de tout son long et ses ailes, maintenant déployées, obscurcissent momentanément la cour de leur ombre impressionnante. Après avoir atteint la bonne altitude pour un bol d'air frais à grande vitesse, votre ami retourne son interminable cou vers votre selle princière, à laquelle vous vous agrippez fermement. Il vérifie si vous êtes bien attaché et vous fait un dernier sourire denté avant la cavalcade. Sa queue en pointe fouette l'air violemment et il fonce enfin, droit devant lui, vers une destination apparemment calculée. Vous avez déjà pris l'habitude des vols à dos de dragon. Il vous est même arrivé de chevaucher des péga-

ses et des licornes ailées lors de votre service militaire. Mais votre sang royal vous a donné la chance de monter cet animal fabuleux. Quittant bientôt l'enceinte du Palais, vous survolez la grande muraille depuis laquelle les gardes vous font un appel enjoué en frappant énergiquement leurs armes contre leurs armures. Salutations auxquelles répond tout aussi énergiquement votre monture taquine par un looping inattendu. Malgré tout, votre expérience vous a appris à vous méfier de la bonne humeur de Bleudécaille, et vous gardez votre sang-froid. Qui plus est, une vue inversée sur les Marches des dieux vous a toujours amusé ! Revenant à votre position initiale, vous sentez une brusque accélération et continuez votre course au 35.

92

– Oui, répondez-vous immédiatement. Beaucoup de lettres de félicitations de la part de nombreuses corporations et guildes du Royaume. Divers comptes-rendus des derniers pourparlers avec Kelargosk, qui semblent plus encourageants qu'on pouvait le croire. Différents archéologues qui témoignent de leurs nouvelles découvertes sur l'histoire du pays et qui déposent leurs hommages auprès de mon cher frère. Aucune doléance, cette fois.

– Quelle surprise, ô mon frère, s'étonne Massor ! Tu as vraiment obéi à notre oncle ? Je suis fier de toi !

– Bien, rétorque le Roi, tu progresses vers le chemin de la régence. Rien d'autre d'important ?

– En vérité, non... avouez-vous simplement.

– Bien, rétorque votre oncle. Après le repas, tu pourras prendre les dernières lettres qui me sont arrivées il y a une heure. Tu me communiqueras ton rapport demain.

Le reste du repas se déroule bien. Votre oncle n'a plus toussé et a passé son temps à interroger votre frère sur les talents de bretteur de sa future épouse. Vous regardez votre jumeau pendant qu'il discute, comme si vous vous regardiez dans un miroir. Quand votre oncle vous demande de prendre congé, vous récupérez les lettres et retournez vers votre chambre pendant que votre frère rejoint la salle de réception.

Tu progresses vers le chemin de la régence... Ces paroles de votre oncle résonnent dans votre tête. Fier de vous, vous pouvez considérer votre total de *Noblesse* comme supérieur de 1 en la présence de votre oncle.

S'offrent maintenant à vous plusieurs occupations, choisissez celle que vous désirez faire parmi les actions en italique. Il est possible que *lire les dernières lettres* de votre oncle représente une priorité pour vous, dans ce cas, rendez-vous sans plus attendre au 88. Mais si cela vous dérange, il est encore temps de *réviser votre grammaire* de myroptçois pour mieux paraître devant les invités demain. Cela dit, si l'étude ou l'administration vous ennuie, vous pouvez encore *lire un livre d'histoire* sur Siegfried I^{er} le Foudroyant ou *jouer du luth*. Si l'une de ces trois autres actions vous tente, notez-la et rendez-vous au 49.

93

Le résultat de l'enquête n'est pas tellement satisfaisant. Le Général s'est renseigné sur toutes les personnali-

tés de la famille des De La Tour Pourpre ayant accompagné la future mariée. Cela en fait un paquet. Ne pouvant pas jouer aux espions, le Général s'est retrouvé dans l'incapacité de faire mieux. Retournez donc au **21** saisir un nouveau choix.

94

– Ha ! Mais lâchez-moi ! Que...

– Holà ! Ravissante créature, du calme ! Voyons, est-ce qu'un prince de sang s'abaisserait à vous faire du mal ?

– Hein ? Un prince ?

Certes, seul le Roi apparaît sur les pièces de monnaie. Votre auguste portrait ne figure nulle part, en dehors de l'enceinte du Palais, et vous êtes trop jeune pour faire bâtir une statue à votre effigie. Vous vous contentez de lui sourire en guise de bonne foi et vous vous dirigez à grand pas vers Bleudécaille qui s'étonne alors :

– Tu ne crois pas que tu exagères ?

– Mais non, pas du tout. Cette jeune impulsive a besoin d'un rafraîchissement, tu ne trouves pas ?

– Hein ? Hurle-t-elle à votre intention.

– En tout cas, remarque Bleudécaille, tu as l'air bien plus en éveil que tout à l'heure. Serais-tu en forme maintenant ?

Vous vous contentez de pouffer de rire à cette question, et vous enfourchez gracieusement votre nouvelle compagne sur l'encolure de Bleudécaille.

– Puisque je vous dis que...

Sans la laisser finir sa phrase, vous lui prenez la main et la baisez selon les règles de l'étiquette.

– Mademoiselle, accrochez-vous à ma taille.

Sans qu'elle ne puisse rien faire, vous lui attachez les sangles de sécurité au niveau des jambes, et prenez place devant elle. Vous l'entendez alors crier de rage, et elle vous martèle le dos de toutes ses forces en vous intimant l'ordre de la laisser redescendre.

– Ah ! Par les Cornes de Tauralate ! Vous jouez l'ingrate et puis vous voudriez que je vous accorde vos quatre volontés ? C'est hors de question. Sur ordre de votre Prince, vous allez vous tenir tranquille !

Elle n'a pas le temps de protester à nouveau car Bleudécaille décolle brusquement, impatient de vous montrer enfin sa fameuse cascade au **71**. Vous espérez que le lieu plaira également à la demoiselle.

95

Les soldats myroptiçois chargés de surveiller sa porte demandent ce qui se passe lorsque vous leur ordonnez de vous l'ouvrir. Ceux-ci s'y refusent, dans un premier temps, prétextant (en myroptiçois) qu'ils n'ont d'ordre à recevoir que du frère de la Reine. Mais vous menacez de faire sauter les gonds si personne ne vous obéit. Vos hommes, qui n'y comprennent pas beaucoup plus, sont néanmoins prêts à tout sous votre commandement. Avec regret, vous comprenez qu'il faudra employer la force. Les protecteurs du mage sortent leurs glaives, et vos gardes engagent le combat. Vous profitez de la cohue pour défoncer la porte vous-même, aidé de

deux gardes. Celle-ci cède au troisième choc. Vous entendez les gardes de la chambre de la Reine accourir au secours de leurs compagnons d'armes. Mais seul l'homme qui se dresse en face de vous importe. Le mage vous fixe droit dans les yeux. Son regard est aussi noir que son ombre. Mais vous faites le premier pas. D'un geste aussi foudroyant qu'inattendu, le mage projette sa main en avant d'où surgit un rayon noirâtre qui fonce vers vous !

Avez-vous un *bouclier magique* ou une *arme magique* ? Si oui, rendez-vous au **104**. Si vous n'avez ni arme ni protection de ce type, rendez-vous au **75**.

96

Cette nuit-là, vous aviez jugé bon de suivre le premier conseil de votre frère : fuir vers le Palais pour chercher main forte. Mais alors que vous galopiez à travers la forêt, vous vous êtes aperçus que le monstre ne vous avait pas suivis. Après avoir tout raconté à vos parents et à votre oncle, vous en avez fait des cauchemars pendant des mois. Mais, soudain, le hennissement du ghorac vous extirpe hors de vos souvenirs. Vous intimez alors à votre dragon l'ordre de chasser l'ours. Ce dernier s'exécute en ayant presque anticipé votre demande. Soulagé, le ghorac se retourne et rend grâce à votre compagnon par un humble signe de tête, un peu à la manière des hommes. Le calme est donc revenu et vous vous sentez apaisé.

Êtes-vous accompagné d'une ravissante demoiselle ? Si tel est le cas, vous êtes prié de vous rendre au **11**. Si vous êtes seul, rendez-vous au **44**.

97

Le Roi continue de tousser. Vous quittez le devant de l'autel pour courir dans sa direction. Instantanément, tout le monde se retourne vers vous, puis vers le Roi. Quand l'on s'aperçoit enfin qu'il est en train de cracher du sang, des invités s'évanouissent et des murmures bruyants prennent naissance. Votre frère accourt, suivi de son épouse, puis du Duc et de la Reine. Vous proposez votre bras au Roi, mais lorsqu'il tente de s'y accrocher, celui-ci chancelle. De cris retentissent. Et le Roi s'effondre sur le sol. Après s'être frayé un chemin dans la foule choquée, le Cardinal se précipite vers vous. Il s'agenouille un court instant pour palper le pouls de votre oncle. Puis, il se relève le visage grave. Votre frère et vous échangez un regard dur et contrit.

Même si vous étiez préparé à son départ, la mort subite de votre oncle vous assène un coup douloureux. Cet événement est un tournant dans votre vie : toute modification du total de *Noblesse* effectuée en présence de votre oncle prendra dorénavant effet de manière constante, ce qui revient à dire en dire en présence de n'importe qui.

Calculez votre total de *Noblesse* en ce moment précis, considérant que vous êtes en présence de la Reine (que vous trouvez jolie) et de Bleudécaille, qui regarde, très attristé, par la fenêtre. Si celui-ci atteint 0, rendez-vous au **42**. Sinon, rendez-vous au **65** ou au **14**, si vous possédez le mot de passe *Luombre*.

Alors que vous êtes ébahi par la beauté de la Reine, vous vous apercevez que ses dames de compagnie sont en train de lui chuchoter quelques mots que vous comprenez à moitié. Apparemment, elles sont en train de lui parler de vous en des termes plutôt flatteurs et amusants. Soudain, l'évidence vous frappe comme la foudre jaillie de l'épée du Roi Siegfried I^{er} ! Ce sont les dames que vous avez vues tout à l'heure quand vous discutiez avec Bleudécaille à la fenêtre de votre chambre. Leurs commentaires font rire la reine et vous sentez qu'elle vous appréciera sans doute davantage... À moins qu'elle vous trouve des plus ridicules... Vous n'en savez trop rien, rendez-vous cependant au 67.

Vous rejoignez la cour centrale pour vous diriger vers la sortie du Palais. Les gardes n'ont pas à se demander ce que vous faites dehors à cette heure, mais vous les autorisez à se poser cette question silencieusement. Torche en main, vous marchez à vive allure vers le Temple, repérable de loin car précédé d'une boule lumineuse flottante, censée indiquer sa présence aux passants nocturnes. Passant sous la boule lumineuse, qui est très haut perchée, vous gravissez les marches instables du Temple et vous montez. Des gardes sont postés devant l'entrée, assis sur les dalles, en train de jouer aux cartes. Soudain, puisqu'ils vous voient arriver, ils se redressent et vous saluent. Vous leur donnez l'ordre de vous mener à la chambre du Cardinal. Ils se regardent, surpris, puis s'exécutent. Ils vous précèdent le long de la salle des prières où il vous semble faire plus frais qu'à l'extérieur. Vous passez devant l'autel en or massif et ensuite empruntez un passage derrière un rideau blanc. Cela vous mène à un escalier au bout duquel se trouve un couloir latéral dont la dernière pièce sur la droite, vous dit-on, est la chambre du Cardinal. Vous demandez toutefois aux gardes de frapper à sa porte, et de vous annoncer. Chose faite, vous renvoyez les gardes et entrez dans la chambre. Vous voyez l'homme au tint rose sur son siège à bascule, l'aspect athlétique malgré sa vocation, baillant en chassant les moustiques, à moins que ce ne soit ses longs cheveux blonds qui se rebellent devant son visage.

– Monseigneur Cardinal, dites-vous respectueusement en vous inclinant. Pardonnez mon intrusion tardive, mais je dois vous entretenir de choses importantes.

– Tout sauf reporter le mariage ! Vous lance-t-il comme pour vous reprocher de l'avoir tiré de son sommeil profond.

– Surveillez votre ton, Cardinal ! L'heure n'est pas aux mesquineries, un complot se trame au cœur du Palais, lisez donc cette lettre.

Ayant lu la lettre à la lueur de son candélabre magique, le Cardinal met fin à son humeur ronchon et se dit prêt à vous servir. Vous lui demandez alors de plus amples renseignements sur la magie théurgique de l'élément Ombre. La description qu'il vous en fait vous évoque toutes les autres magies théurgiques dont vous avez pu entendre parler. Le mage est formé pour invoquer une boule d'énergie dont il est capable d'altérer la forme et la

puissance selon ses capacités. Elle peut ensuite lui servir à attaquer, en prenant l'apparence de rayons, de disques tournoyants, de colonnes, et d'autres formes, ou à se défendre en devenant une enveloppe charnelle, un bouclier, un mur, etc. Mais de tels pouvoirs sont spectaculaires, et un complot doit plutôt jouer sur la discrétion. Il poursuit sa description savante et vous apprend que certains mages de Luombre invoquent des ombres. Ou, plus exactement, en prennent le contrôle. Il vous explique également que Ombre et Lumière sont deux éléments opposés, et que la magie de Lumen, le dieu de Lumière est la plus appropriée pour lutter contre celle du dieu d'Ombre. Il vous demande de le laisser organiser seul la défense demain matin, c'est-à-dire de ne prévenir personne d'autre. Il ajoute que si une ombre est invoquée, aucune arme classique ne pourra en venir à bout. C'est pourquoi il vous enjoint de laisser les soldats palatiaux en dehors de cette histoire. Il vous souhaite ensuite une bonne nuit et de doux rêves car, déclare-t-il, il doit passer une nuit de sommeil réparatrice pour user de ses pouvoirs correctement. Il vous accorde sa bénédiction, ce qui vous fait gagner 2 points d'*Auspex*.

Si toutefois le Général est déjà alerté, vous le lui apprenez avec regret et il marmonne qu'il élaborera une stratégie appropriée avant de se mettre à ronfler bruyamment. Pour cette nuit, il ne vous reste plus qu'à suivre son exemple au 63, ou à trouver un moyen d'agir contre les ombres au 70. De toute façon, notez le mot de passe *toge blanche*.

La Reine vous contemple, admirative. Quant à vos yeux, ils ne parviennent pas à se détacher des siens. Comme pour briser le silence, vous faites mine de recoiffer votre longue chevelure bouclée. La Reine vous adresse un magnifique sourire, que vous lui rendez noblement. Votre cœur se met soudain à palpiter, et il vous semble même apercevoir quelques rougeurs se dessiner sur le visage de Myropticia. Malgré le nombre incalculable de vos conquêtes, vous n'avez jamais ressenti cette sensation aussi purement. Est-ce que par hasard vous seriez... Non... Et la Reine alors ? Aussi ? Non... Vous ne pouvez pas croire ça... Mais pourtant, le reste de la journée, la Reine insistera pour que vous lui fassiez visiter le Palais dans tous ses recoins. Juste elle et vous. A-t-elle demandé ça pour être en tête à tête avec vous ? Non... Elle l'aura probablement proposé pour vous éviter de rester seul et de vous morfondre. Myropticia, que vous appelez maintenant par son prénom, est pour vous une grande Reine. Un modèle. Une semaine plus tard, la Reine sera repartie sur son île. Mais vos routes se croiseront assurément très bientôt car la Reine vous a invités, vous et votre frère, au traditionnel Bal des Fleurs. Ce bal, Madjianne vous en a déjà parlé. D'après elle, il s'agit d'un évènement annuel grandiose, qui se clôt toujours par un mariage. Un mariage ? Osez-vous espérer que... Non... Non... Mais pourtant, qui sait ce que l'avenir vous réserve ? En attendant, vous n'aurez de cesse de vous appliquer pour seconder votre frère Massor et la Reine Madjianne, dans le gouvernement du Royaume. Puissent les dieux maintenir la paix.

101

Vous ouvrez les yeux. La lumière du jour vous impressionne d'abord un peu, mais l'habitude vient vite. Vous êtes étonné de constater que les tentures sont grandes ouvertes. Devant vous, de part et d'autre de la porte d'entrée, vous reconnaissez un sergent de la garde et un prêtre du Cardinal, sans doute dépêchés pour vous veiller toute la nuit. Avez-vous le mot de passe *geôle* ? Si oui, rendez-vous au **62**. Sinon, rendez-vous au **19**.

102

Mortifié devant les conséquences de votre témérité, vous vous penchez à la fenêtre et adressez tout de go ces paroles à l'assemblée d'en bas : « Tout va bien ? Je suis confus... Je ne sais pas ce qui m'a pris... J'ai cru... » Vous entendez alors une dizaine de gardes s'approcher du lieu de l'incident. Certains lèvent la tête dans votre direction, pendant que les autres vont s'enquérir de l'état du blessé. Un « Votre Altesse ? » circonspect retentit alors de la bouche du sergent, hallebarde au poing.

– Rien, rien, balbutiez-vous... Un incident regrettable... Je vous assure...

Vous ressentez une dose d'incompréhension quand le sergent et sa troupe vous saluent. Notez que votre total de *Noblesse* sera réduit de 1 point en présence des gardes royaux (aussi nommés gardes palatiaux). Vous pouvez maintenant descendre tout de même au **69** présenter vos excuses à l'infortuné, ou bien engager la conversation au **25** avec votre dragon.

103

L'effroi vous submerge alors que vous baigniez dans le bonheur vivifiant de ces lieux : un ours gigantesque se dresse sur ses deux pattes arrière en face d'un ghorac forestier. Cette splendide créature au pelage vert clair rehaussé d'une crinière argentée pourrait l'emporter. Mais elle ne semble pas avoir envie de se battre. L'ours gronde féroce et l'équidé recule dans votre direction. C'est à se demander comment vous n'aviez rien entendu. Le ghorac a sans doute dû réveiller l'ours.

Vous vous rappelez cette terrible nuit d'été où vous étiez parti seul à l'aventure avec votre frère. Les grandes chaleurs vous empêchaient de dormir, et il vous avait proposé une balade nocturne dans les bois à dos de ghorac, non loin du Palais.

Vous restez bouche bée, le regard vide, devant le spectacle du géant qui tente maintenant d'asséner un coup de griffe au ghorac, qui évite l'attaque de justesse en hennissant de frayeur. Votre éducation de jeune Prince ne vous a pas du tout préparé à ce type de rencontre. Et votre ghorac recule de plus en plus, alors que l'ours vous observe de ses yeux rouge brillant. Ce n'est pas un ours ordinaire.

– Fuyons, retournons au Palais, Vangorn, allons appeler père et la garde !

Au moment où vous et votre frère effectuez les premiers mouvements du demi-tour, le monstre se dresse et pousse un gromement noir. C'est alors que vous obser-

vez un détail terrifiant qui vous avait échappé jusque là : l'animal est doté d'une autre paire d'yeux rouges au niveau du buste. Une autre tête sort de son corps, celle d'un loup. Le hurlement qui jaillit maintenant de celle-ci et le cri rauque simultanément provenant du même corps vous confirment la nature de l'horreur qui se déploie sous vos yeux d'adolescent apeuré : c'est un loup-ours !

*Pétrifiés, hypnotisés par la terreur, vous contemplez la créature. Puisque la lune éclaire mieux cette partie de la clairière où vous vous êtes enfoncés insouciant, vous distinguez les deux petits membres griffus s'agiter au niveau du ventre du loup-ours, comme si le corps d'un loup voulait s'échapper du corps de l'ours. Cette créature est l'une des plus dangereuses que Sacrimen ait jamais portées. L'on raconte les pires histoires de boucherie humaine à propos d'elles. Aussi, vous et votre frère frissonnez ensemble. Votre instinct va décider pour vous de votre sort, quant à votre frère, il anticipera à coup sûr votre réaction au **87**, mais il prépare déjà son ghorac à la retraite.*

104

Instinctivement, vous rabattez votre arme pour vous protéger du projectile. Mais vous êtes stupéfait quand une gerbe d'étincelles éclate au niveau de l'impact, et que le rayon repart dans la direction du mage ! Celui-ci, non moins effaré que vous, reçoit sa propre magie en pleine poitrine et se voit propulser violemment contre le mur du fond ! Aucun doute, il est blessé et inconscient. D'autres gardes palatiaux arrivent en renfort, et bientôt l'ennemi capitule. Vous leur expliquez la situation pendant que l'on emmène le mage évanoui en prison. L'on vous apporte ensuite des nouvelles de la Reine, qui se rétablit bien.

Votre mission est arrivée à son terme ! Si votre père avait été là, il aurait été fier de vous. Gagnez 2 points de *Noblesse* en sa mémoire. Rendez-vous au **6**.

105

La Reine vous dévore des yeux. Et vous ne vous privez pas pour en faire autant. Un frisson vous saisit et vous croyez ne plus pouvoir contrôler les battements de votre cœur. Vous respirez le parfum de rose qui émane de la Reine. Vous doutez fortement que ce soit votre odeur qui l'attire, mais la Reine semble vouloir se rapprocher. Vous l'imitiez et ne pouvez plus vous retenir de la serrer dans vos bras. Après avoir séché les quelques larmes qui commençaient à naître sur le doux visage de votre amie, vous l'embrassez noblement.

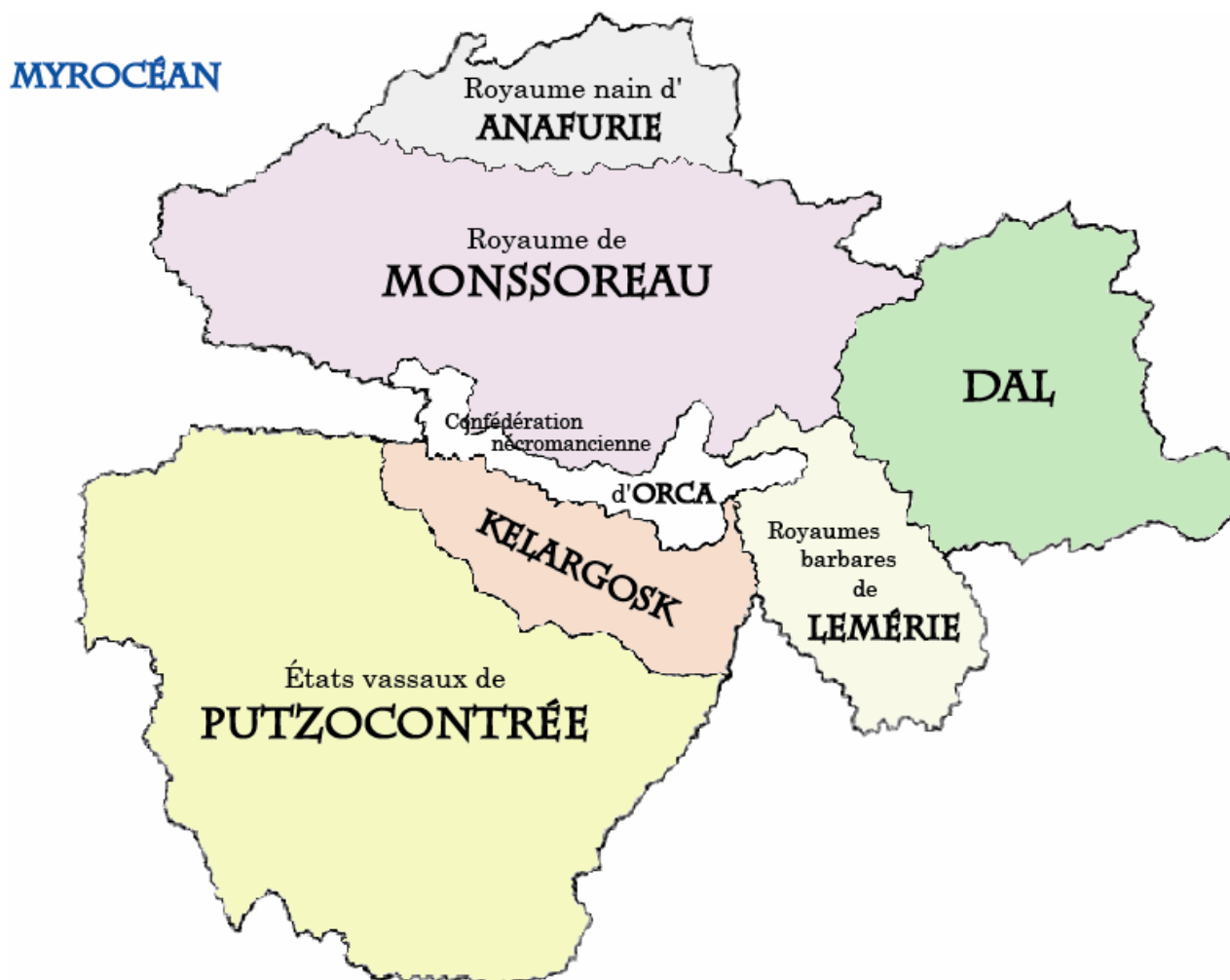
Quand enfin vous redescendez de votre nuage, Bleu-décaille a disparu, ainsi que le sergent et le prêtre. Constatant votre apparente solitude, vous reprenez le baiser là où il s'était arrêté.

Une semaine plus tard, la Reine sera repartie sur son île. Non sans avoir réclamé une dernière visite du Palais en votre compagnie irremplaçable. Mais vos routes se recroiseront très bientôt, car la Reine vous a demandé en mariage ! Vous avez cru rêver, mais vos soupçons se sont vite éteints lorsqu'elle vous a invités, vous et votre frère,

au traditionnel Bal des Fleurs. Ce bal qui, comme vous l'avait déjà expliqué Madjianne, est une fête exceptionnelle qui se déroule chaque année dans les jardins du Palais, possède la particularité de se clore toujours par un mariage ! En attendant, vous vous appliquerez à gouverner le Royaume aux côtés de votre frère Massor et de son épouse, qui ne comptent pas vous laisser en retrait. Cela sera un bon exercice, pour préparer votre futur rôle de Roi de Myroptice !

FIN

CARTE POLITIQUE



Glossaire

DAL : Forêt Sacrée de Dal, ou Royaume Féérique de Dal. Cela désigne une vaste forêt recouvrant une large bande de terre à l'Est de Monssoreau. Ce milieu naturel abrite de nombreuses espèces de créatures et de végétaux n'existant nulle part ailleurs. Les mages élémentalistes y effectuent leurs apprentissages. Cette forêt est considérée comme une entité vivante et magique.

GHORAC : mammifère ongulé de la famille des équidés. Il se distingue du cheval et des autres équidés par sa musculature plus développée. Les ghoracs possèdent à la fois les cornes du taureau et celle de la licorne (qui demeure droite ou devient courbe). Il en existe deux races principales. Le ghorac bleu, au pelage bleu foncé et à la crinière rouge sang, est grégaire et vit dans les hautes plaines. Le ghorac forestier, qui a le pelage vert clair et la crinière argentée, vit en forêt, souvent en solitaire. Sa dentition est adaptée aux végétaux durs. Cette espèce possède une espérance de vie dépassant largement les cent ans et pouvant aller jusqu'au double. Les ghoracs centenaires ont une corne nasale qui les différencie des plus jeunes.



ÉLÉMENTS : au nombre de huit, les éléments, émanant de l'énergie divine, sont à l'origine de la création de Sacrimen. Son noyau est constitué d'un amalgame des huit éléments. Ce qui donne sa rotation à la planète. On les nomme toujours sans article et on les écrit avec la majuscule : Eau, Feu, Air, Terre, Foudre, Pierre, Ombre et Lumière.

KELARGOSK : état vassal de la Putzocontrée situé entre celle-ci et Monssoreau. Les plateaux y sont soumis à des changements de dénivellation constants en raison des éruptions de vapeurs qui font monter des pans titaniques de rochers, causant la descente de certains autres en raison d'une brusque diminution de pression. Ces mouvements naturels sont en général très lents et ne perturbent pas la vie des habitants. Mais il peut arriver que les déplacements soient brutaux.

LUMEN : un des dieux principaux du panthéon de Sacrimen. C'est le dieu de Lumière, associé à la sagacité, la paix et l'équilibre. Étrangement, l'animal avec lequel on le représente traditionnellement est le Loup-Ours Garou. Ses deux têtes symbolisent l'intelligence. L'une guerrière, celle du buste, et l'autre garante de l'équilibre entre le corps et la raison. C'est la divinité tutélaire du Royaume de Myroptice, mais aussi une des divinités principales de Monssoreau, où elle est associée à la religion des croix. Ces fois communes créent un sentiment d'unité culturelle entre les deux peuples.

LUOMBRE : c'est le dieu d'Ombre. Il ne s'agit pas à proprement parler d'un dieu maléfique, mais son culte

est tout de même obscur. Sa vénération est courante chez les nécromanicens.

MONSSOREAU : grand territoire du Nord de Sacrimen. Entièrement recouvert de plaines entrecoupées de forêts au Sud, le terrain voit se succéder une série de hauts plateaux vers le Nord, jusqu'aux montagnes. Le pays est bordé au Nord par l'Anafurie, à l'Est par le Royaume féérique de Dal, au Sud par Kelargosk, et à l'Ouest par le Myrocéan. La religion la plus répandue est la religion des croix, associée à Lumen. Mais Tauralate est la divinité la plus priée. Le système politique correspond à une monarchie divine féodo-vassalique. Les langues parlées sont le masseurien, chez les humains et les nains (Masseuriens), et le massaurien, chez les hommes-reptiles (Massauriens).

MYROPTICE : Royaume insulaire entouré par le Myrocéan, à l'Ouest de Monssoreau. Le système politique est celui d'une monarchie constitutionnelle basée sur le pouvoir des grandes familles nobles. La souveraineté se transmet de mère en fille. La langue parlée est le myropticois, et les habitants sont les Myropticois.

PURPURINE : Grand Duché de Purpurine. Fief du Sud de Myroptice, gouverné par la famille des De la Tour Pourpre. Ce pays entretient à la fois une relation vassalique avec la Reine de Myroptice et une alliance avec la couronne de Monssoreau. Un ordre de chevalerie masseurien y possède des comptoirs : l'Ordre du Sabot Sanglant.

PUTZOCONTRÉE : vaste ensemble de fiefs divers dont la soumission n'est pas toujours effective. Une grande part du Royaume maintient pourtant l'unité et ce pays présente une puissance militaire colossale. Au Sud du territoire se trouvent des déserts arides. On y connaît aussi des volcans en activité. Son dieu tutélaire est Athañor, le dieu-dragon de Feu.

PUTZVOLANT : créature volante assimilée au ptérodactyle, et qui a la fâcheuse tendance de s'en prendre aux humains en les attaquant par groupes. Ce volatile est également connu pour son odeur repoussante, due à une incontinence naturelle.

SACRIMEN : nom de la planète. Les connaissances en astronomie sont très poussées, ce qui a permis de déterminer la rotation de la planète sur elle-même et autour d'un Astre Diurne. De même que la rotation de deux satellites, dits Astres Nocturnes, autour d'elle. Le Myrocéan est une vaste étendue d'eau qui sépare deux grands continents.

TAURALATE : dieu de la guerre et de Foudre, divinité ouranienne tutélaire de Monssoreau. On le représente toujours comme un taureau ailé galopant sur un nuage. Ce geste symbolise le martèlement des cieux qui occasionne le déluge. L'Ordre des mages théurgiques de Tauralate est très influent dans la politique masseurienne.