

La Feuille d'Aventure

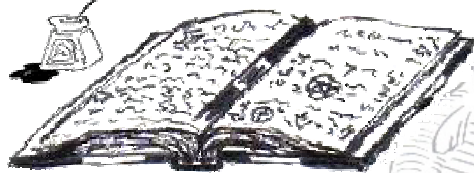
Le Fanzine des Livres-Jeux

	4	Thème	
p. 4		Comment rédiger sa propre aventure interactive ?	
p. 16		Actu	
		Warhammer 2005	
avh		Aventure	
		Le Cerf et le Loup	



Littérature _____
Fantastique Histoire Heroic Fantasy Aventure
_____ Livres-jeux

Sommaire



Dossier : Comment rédiger son AVH ?

- ≈ Le point sur l'art scénaristique (Oiseau) 4
- ≈ Règles et système de jeu (Oiseau) 7
- ≈ Conseils d'écriture (Glutinus & P14) 12

Jeu : Mots croisés

- ≈ L'Horreur dans la Vallée (Ookami) 14

Antre de Nosférax : Poésie

- ≈ Cœur (Glutinus) 15

Actualité fantastique : Jeu de rôles

- ≈ Warhammer édition 2005 (Paragraphe 14) 16

Chronologie : 1986 (Wag)

17

ÉDITO

On ne l'attendait plus, et pourtant, le voici, le Fanzine 4 ! Certes avec des articles déjà connus de beaucoup, mais l'on patientera jusqu'au fanzine 5 pour connaître de nouveaux textes informatifs à propos du thème déjà traité au fanzine 3 : LS (vive Loup*Ardent !) car, il est vrai, l'écoulement des articles déjà parus a pris du temps ! Et la motivation aussi. Cela dit, nous voici de retour avec ce numéro qui contient en primeur, rien que pour vous, le premier tome d'un nouveau Cycle d'AVH mis au point par Meneldur : *Vie de Kavian d'Asaltha* (j'ai enfin réussi à l'orthographier correctement du premier coup !). Soyez nombreux à tester *Le Cerf et le Loup*, votre nouvelle AVH !

Remerciements :

Merci à Kiki, Manu, Guillaume, Meneldur, Claire et Malvina pour les illustrations. Merci également à Balthus pour nous avoir laissé puiser dans le puits d'informations pratiques qu'est son site. 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*.

Illustrations :

Couverture par Kiki (*Nain*). Petits dessins pour les intitulés des chapitres et sous-chapitres de Manu, Kiki, Guillaume, Meneldur et Claire. *Petit lutin trompettiste* de Claire. *Dragon* de Manu. *Cœur à entrelacs* et *Fille bandée* de Malvina. Montages effectués par Paragraphe 14.

ÉQUIPE

Rédacteur en chef

- ≈ Paragraphe 14

Mise en page

- ≈ Paragraphe 14

Correction (CFI)

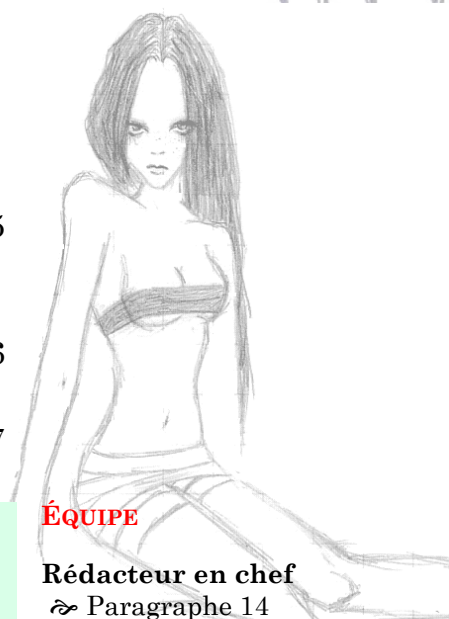
- ≈ Segna
- ≈ Skarn
- ≈ Paragraphe 14
- ≈ Oiseau

Spécialiste ès AVH

- ≈ Oiseau

Auteur de l'AVH

- ≈ Meneldur



Thématique dirigée par Oiseau

Comment rédiger sa propre aventure interactive ?

1. Le point sur l'art scénaristique
2. Règles et système de Jeu
3. Conseils d'écriture

Depuis la parution de *Faery : Interlude Sylvain* dans notre fanzine n°1 (avril 2005), le secteur du livre-jeu amateur a connu un certain essor. Le Prix Yaztromo, qui récompense la meilleure aventure amateur de l'année, lui a d'ailleurs été attribué. La première AVH, ou aventure amateur dont vous êtes le héros, ayant remporté ce Prix est *La Bataille d'Ap Bac* de Niki, pour l'année 2004. Cette année-là, quatre AVH uniquement (Xhoromag exclu) auront participé au concours. Or, l'année suivante a vu s'opposer pas moins de neuf AVH pour l'obtention du Prix Yaztromo (Xhoromag et traductions exclus). Cela signifie qu'en 9 mois, la littérature interactive amateur s'est enrichie de 9 AVH contre 4 seulement pour l'année 2004. Ce qui a poussé les organisateurs du Concours du Prix Yaztromo de l'année dernière à proposer trois prix au lieu d'un : les Yaztromo d'Or, d'Argent et enfin de Bronze.

Le Cerf et le Loup, premier tome du cycle de la *Vie de Kavian d'Asaltha*, rédigé par Meneldur, déjà auteur de l'article sur *Le Monastère Kai* (Fanzine n°3, p. 11), sera la première AVH de cette année 2006. *La Feuille d'Aventure* a le privilège de vous la proposer pour la première fois ! Au long de ses 150 paragraphes, vous incarnerez Kavian, comte d'Asaltha : « *En tant que prince de sang royal, vous vous devez d'avoir un comportement digne et respectueux autant que faire se peut. Votre total d'Honneur (qui est de 5 pour commencer) représente donc l'élévation*

*d'esprit que vous avez atteinte. Il variera selon vos actes, et prouvera à tous que vous êtes digne - ou indigne ! - d'appartenir à la haute noblesse du Hadaron (p. 2) ». Cela n'est pas sans rappeler Sacrimen 1 – Effervescence au Palais Royal, dont l'auteur (votre dévoué Paragraphe 14) prépare le tome suivant : *Allégorie 1^{er}, les Sous-sols de l'Âme*. Vous y jouerez le rôle (entre autres) d'un Roi Mort-Vivant immortel et maudit, parti dans son propre château à la recherche de l'Orbe de Mort. Je ne vous en dis pas plus. En parallèle, quelques autres AVH sont en préparation, notamment celles d'Orion, à savoir un pastiche : *La Commune Ôtée de l'anneau* (dédié à un prochain fanzine), et *Mascarade Mortelle*. Seront au programme également pour cette année 2006, la suite des Six-Pierres de Glutinus (auteur pour la rubrique Actualité du Fantastique d'un article sur *Fire Emblem*, fanzine n°3, p. 16). Sans compter les projets continus de Oiseau, principal contributeur pour ce n°4, puisqu'il s'agit sans conteste de notre autorité reconnue par tous en matière d'écriture d'AVH. Ayant déjà rédigé plusieurs dizaines d'AVH à lui seul, Oiseau propose également sur son site toutes les autres aventures amateur disponibles, y compris celles parues avec notre fanzine. Au total se trouvent téléchargeables une centaine d'aventures sur son site intitulé *Xhoromag*, du nom de son univers de jeu. *Les Spectres de la Souffrance (Le Retour des Xhâ niâs 2)*, sa dernière aventure, a emporté le Yaztromo d'Argent. Le*

Yaztromo de Bronze ayant été attribué à Glutinus pour son tome 0 : *L'Invasion de la Citadelle de Cristal* (en guise d'introduction au Cycle des Six-Pierres).

Le récent intérêt pour la production des aventures amateur nous a donné envie de produire ce numéro 4 en vue de servir ceux qui parmi nos lecteurs se laisseraient tentés par l'aventure de l'écriture ! Il est à prévoir que d'autres numéros consacrés aux amateurs paraissent dans les prochains mois. Pourquoi ne pas imaginer plusieurs numéros consacrés aux sagas amateurs, à commencer par Xhoromag, mais également à l'avenir Sacrimen, Six-Pierres, Kavian d'Asatha, etc. Les deux articles de Oiseau seront déjà connus de la plupart d'entre vous, puisqu'ils se trouvent en téléchargement permanent sur son site, ils étaient cependant destinés au fanzine. Le premier article était même paru dans l'antique numéro 1 qui a précédé la restructuration. Patience, chers lecteurs, le prochain numéro, consacré à la suite de notre cycle sur LS, ne contiendra que des articles inédits ! En compensation pour ce numéro que d'aucuns qualifieront de réchauffé, nous vous avons proposé de nouvelles illustrations réalisées par Manu et Kiki, que je remercie grandement. Mais nous espérons surtout vous contenter en vous faisant découvrir *Le Cerf et le Loup*, la nouvelle aventure de Meneldur, qui annonce un début de cycle prometteur !

Sur ce, votre rédacteur en chef souhaite une bonne lecture à tous les amis fidèles du fanzine !

Le point sur l'Art Scénaristique

1. Remuez vos méninges. p. 4
2. Dessinez une carte.
3. Créez une grille de paragraphes. p. 5
4. Écrivez en traçant des arbres.
5. Jouez à votre propre aventure. p. 6
6. ADVELH.

Vous avez relevé les *Défis Fantastiques*, vécu les aventures de *Loup Solitaire*, entrepris la *Quête du Graal* et suivi la *Voie du Tigre* – et vous avez toujours rêvé d'écrire votre propre livre dont vous êtes le héros ? N'hésitez plus. En tant qu'auteur de nombreux livres-jeux amateurs, je me propose de vous livrer ma méthode.

Évidemment, comme pour l'écriture d'un roman, tout commence avec un moment d'inspiration, suivi d'une période de réflexion. Il faut créer plusieurs aspects préliminaires du jeu : l'intrigue, oui, mais aussi l'univers dans lequel cette intrigue se tramera, ainsi que les personnages qui y seront impliqués. À toutes ces phases classiques du processus d'écriture, vient s'ajouter un dernier point spécifique aux LDVELH : les règles de l'aventure.

Puisque tout ceci doit se faire avant d'écrire le premier paragraphe, ou même l'introduction, les projets amateurs trop ambitieux meurent souvent dans l'œuf. Pour se faciliter la tâche, la plupart des auteurs de livres-jeux amateurs situent leurs aventures dans un monde établi, tel Titan (de la série *Défis Fantastiques*) ou Magnamund (de la série *Loup Solitaire*). Ils emploient en même temps les règles déjà associées à cet univers, ce qui leur permet de passer immédiatement à la conception de leur aventure proprement dite. Cette aventure devient alors un hommage à une série existante, dont elle reprend tous les éléments distinctifs. C'est pourquoi un grand nombre d'aventures d'amateurs sur Internet se définissent comme une suite à un livre populaire, ou même

comme une « préquelle » : une histoire se déroulant chronologiquement avant une autre.

Si vous choisissez cette voie, vous connaissez probablement déjà la série sur laquelle vous allez vous baser. Mais il est également possible que vous souhaitiez faire le grand saut : construire votre propre système de règles, votre propre monde, vos propres personnages. C'est la voie que j'ai choisie lorsque j'ai commencé à écrire des LDVELH, car je voulais que l'œuvre m'appartienne entièrement. Dans une rubrique future, je tenterai de présenter le processus de conception d'un système de règles. Dans celle-ci, tel que promis, je vais m'étendre sur la création de l'aventure elle-même. Comment, me direz-vous, jongle-t-on avec tous ces paragraphes ? Ce qui suit représente ma réponse à cette question.

Presque tous les livres-jeux ont une structure fondamentale en commun. Le héros, quel que soit son but, doit partir d'un point et en atteindre un autre. Ce constat peut paraître trop basique pour être pertinent, mais il vous dicte la première étape logique de votre projet : la carte.



Ces deux étapes vont de pair et peuvent s'appuyer l'une sur l'autre. Dans le cas d'un LDVELH, le remueméninges sert à dresser une liste de tous les éléments de jeu que vous désirez incorporer dans l'aventure : monstres, ennemis, obstacles, objets (où les trouver, mais aussi où s'en servir), lieux à visiter, rencontres, pièges, etc. Vous devez évidemment vous fier sur l'intrigue que vous avez choisie afin d'éviter les non-sens. On ne trouve normalement pas une potion magique dans une aventure contemporaine, ni un robot tueur dans une aventure médiévale fantastique.

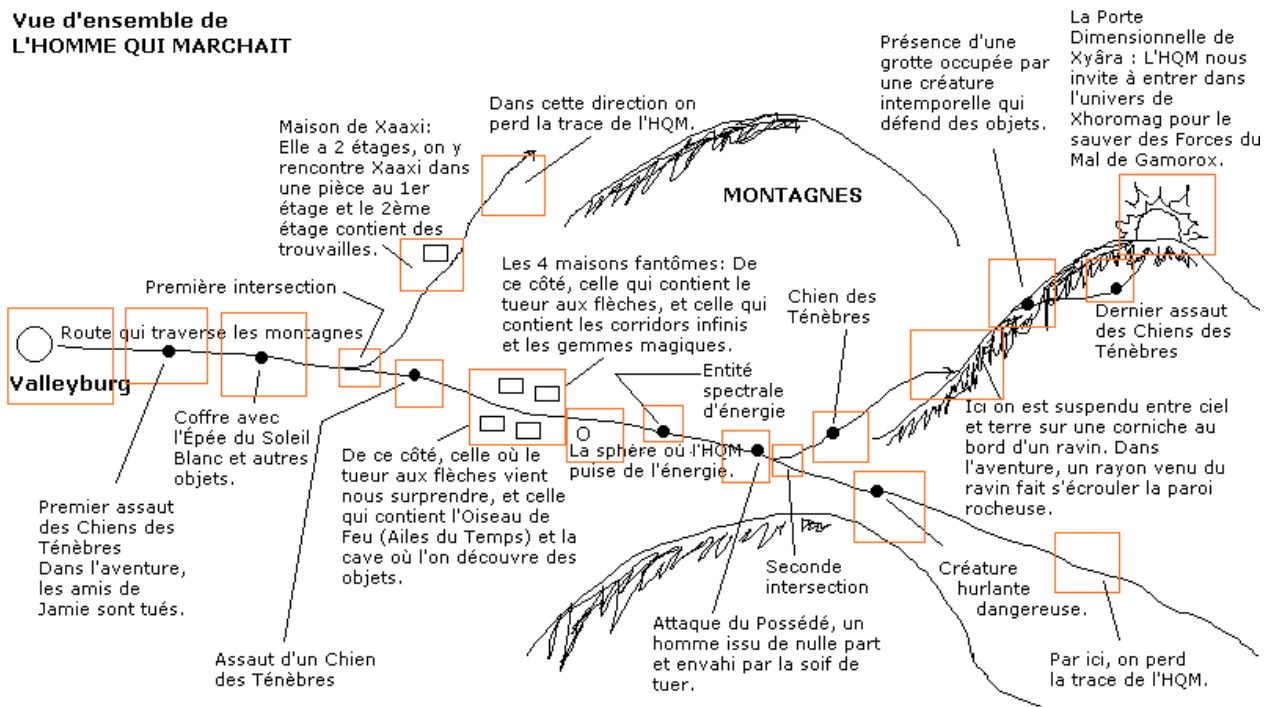
Dessinez ensuite la carte approximative de l'aventure. Indiquez le point de départ et le but du héros. Tracez ensuite tous les chemins que vous désirez, incluant ceux qui ne mèneront nulle part ou qui obligeront le héros à rebrousser chemin. Il est possible que les lieux à visiter et les voies qui les relient soient déterminés par les besoins de l'intrigue (comme c'est souvent le cas dans la série *Loup Solitaire*). Il est également possible que vous ayez une liberté totale en la matière (si vous écrivez une aventure du type classique personnifié par *Le Labyrinthe de la Mort*).

À mesure que vous dressez la carte, désignez les points où seront trouvés les objets importants, où seront rencontrés les personnages importants, où seront situés les pièges, où seront tapis les monstres, etc. Essayez d'équilibrer les voies possibles. Si votre aventure est au format *One True Path* (une seule voie victorieuse), assurez-vous qu'il existe un chemin qui relie tous les indices et les objets nécessaires, et que l'accès à ce chemin ne soit pas malencontreusement interdit par une ou plusieurs conditions contradictoires ou mal réfléchies.

Si votre aventure emploie un système de règles qui propose un choix de compétences, les étapes combinées de la carte et du remue-



Vue d'ensemble de L'HOMME QUI MARCHAIT



méninges servent également à répartir dans l'aventure les situations où les différentes compétences entrent en jeu. Si vous remarquez que l'un des talents proposés n'a presque jamais d'utilité, songez à le retirer des règles ou à créer des situations qui lui sont spécifiquement adaptées.

Étape 3
Créez une grille de paragraphes



À ce point-ci, vous devez choisir le moyen d'écriture. Vous pouvez employer la bonne vieille méthode papier-crayon, mais vous ferez face, éventuellement, à la tâche peu motivante de taper le résultat. Mieux vaut sans doute produire l'aventure directement à l'ordinateur. Pour cela, vous avez

le choix entre un logiciel de traitement de texte, comme Word, et un logiciel spécialement conçu pour écrire des livres-jeux, comme Advelh. Si vous choisissez Word, vous aurez besoin de produire une grille semblable à celle qui suit.

Les chiffres représentent évidemment les paragraphes de votre aventure. *Combien en prévoir, me demanderez-vous ? C'est la question la plus difficile à laquelle répondre.* Si vous n'avez jamais écrit un livre-jeu, votre première estimation risque d'être loin du résultat final. Pour esquiver le problème, vous pouvez vous fixer un chiffre fétiche – comme pour les *Défis Fantastiques* (400) ou les aventures de *Loup Solitaire* (350) – et ensuite allonger l'aventure jusqu'à ce que votre cible soit atteinte. Autrement, vous devez réfléchir attentivement au nombre de choix que vous proposerez dans une situation moyen-

ne. Multipliez ensuite ce chiffre par le nombre de rencontres que vous avez désignées sur la carte. Ajoutez 50 à 100 paragraphes pour les options imprévues et le combat final, qui offre souvent plus de possibilités au héros. Si vous savez que vous succumbez facilement à la logorrhée, ajoutez encore 100 paragraphes.



Le temps est venu de vous lancer dans la rédaction. Commencez évidemment par le paragraphe 1 de votre aventure. À la fin d'un paragraphe, choisissez les numéros qui suivront les instructions « rendez-vous au... » et encerclez-les dans la grille. Biffez ensuite le paragraphe que vous venez de terminer. Ainsi, en observant les numéros déjà encerclés ou biffés, vous ne commettrez jamais l'erreur de réserver un paragraphe plus d'une fois.

Tout en écrivant, songez à faire deux choses importantes. Premièrement, reportez sur la carte les numéros de paragraphe qui correspondent aux intersections principales. Ainsi, si vous prenez une pause et souhaitez ensuite revenir sur un chemin donné, vous retrouverez le point correspondant

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	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66
67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88
89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	etc.

dans votre aventure sans avoir à tout relire. Deuxièmement, tracez des arbres sur une feuille à part. Ces graphes vous permettront de visualiser la structure de votre aventure et de connaître au premier coup d'œil les branches que vous n'avez pas encore écrites.

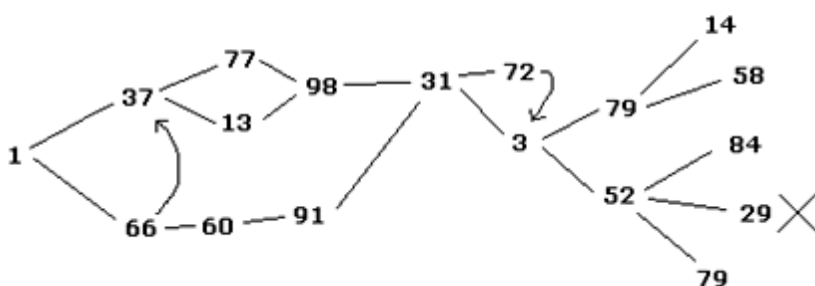
Vous pouvez choisir des signes spécifiques pour les paragraphes de fin d'aventure (ici le 29) et ceux qui contiennent un combat, une trouvaille ou un indice essentiel. Ce sont toutes, évidemment, des pratiques facultatives.

quence, votre aventure est beaucoup trop facile... ou difficile.

Lorsque vous jouez votre propre livre-jeu, incarnez le personnage théorique le plus faible. C'est la meilleure façon de re-marquer les endroits où vous avez pris pour acquis que le héros serait au maximum de son Habilité ou de son Endurance. Ensuite, jouez *strictement* selon les règles. Si vous êtes malchanceux aux dés, subissez-en les conséquences. De cette façon, vous pouvez vous assurer que le lecteur ne sera pas forcé de tricher pour gagner. D'expérience, je peux

Diagramme :

début de l'arbre des choix dans *L'Homme qui Marchait*.



Lorsque vous aurez presque fini, il faudra que vous portiez une attention particulière au nombre de paragraphes restants. Si vous présentez que le *boss fight* consommera beaucoup de paragraphes, écrivez-le *avant* de faire les branches moins importantes de l'aventure, notamment celles où aucun objet crucial n'est trouvé. Aussi, si vous réalisez que votre aventure dépassera le nombre prévu de paragraphes, ajoutez-en à la grille pendant qu'il vous reste une certaine marge de manœuvre. Autrement, le lecteur lira « rendez-vous au 405 » et « rendez-vous au 408 » à partir du paragraphe 402 — et saura que vous avez ajouté ces paragraphes à la dernière minute.

garantir que vous aurez besoin de décroître la puissance des ennemis, ou d'ajouter des alternatives *fair-play* pour les joueurs faibles.

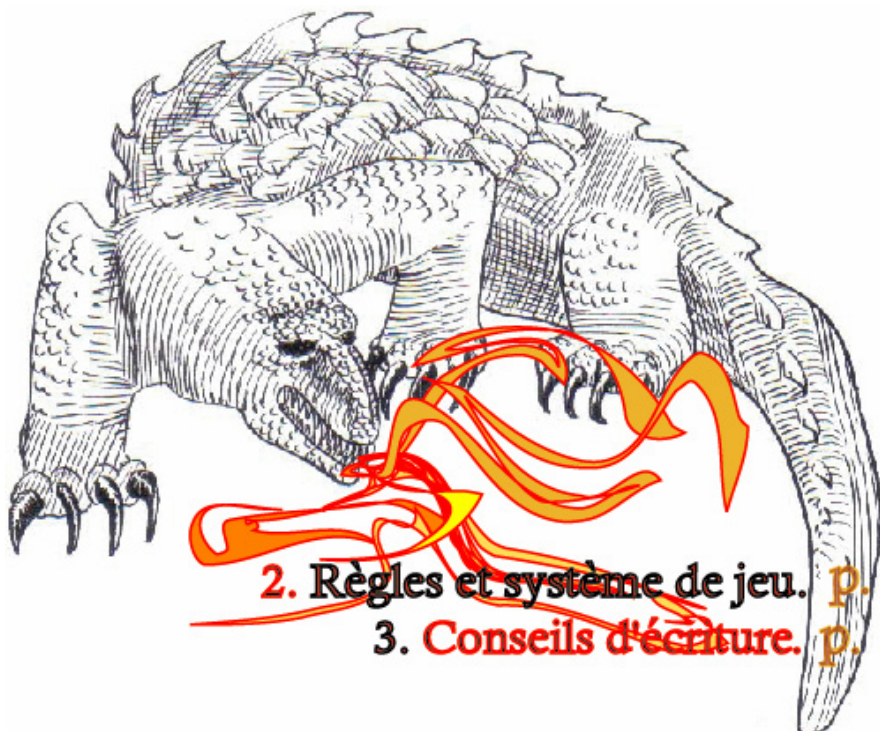


ADVELH

Si la complexité des opérations décrites dans cette rubrique vous rebute, sachez qu'il existe un logiciel qui s'occupe des grilles et des arbres : Advelh, disponible sur le site Xhoromag à l'adresse www.xhoromag.com. La véritable puissance d'Advelh réside dans sa fonction MasterMix. Si vous ne connaissez pas le nombre de paragraphes de votre aventure, vous pouvez simplement les écrire consécutivement (c'est-à-dire, le 1 mène au 2 et au 3, qui mènent au 4 et au 5...) jusqu'à ce que vous ayez terminé. Ensuite, enregistrez, faites une copie de secours pour éviter tout pépin, et demandez à Advelh de mélanger les paragraphes de votre aventure. Une fois cette opération terminée, utilisez le Détecteur de Proximité (*Proximity Scan*) pour localiser les paragraphes trop proches l'un de l'autre. Si vous en trouvez, vous pouvez les changer d'endroit avec la fonction Échange de Paragraphes. Pendant ce temps, Advelh modifie le texte des paragraphes pour préserver la structure de l'aventure. Convertissez le produit final au format RTF et ouvrez-le avec votre logiciel de traitement de texte préféré pour effectuer les mises en forme sophistiquées qui en feront un ouvrage fini.

Étape 5
Jouez à votre propre aventure

Il est très facile de tomber dans ce piège. Vous avez complété votre œuvre et vous avez hâte de la rendre disponible, mais vous n'avez pas songé à jouer selon les règles que vous avez spécifiées. En consé-



Les Règles et le Système de Jeu

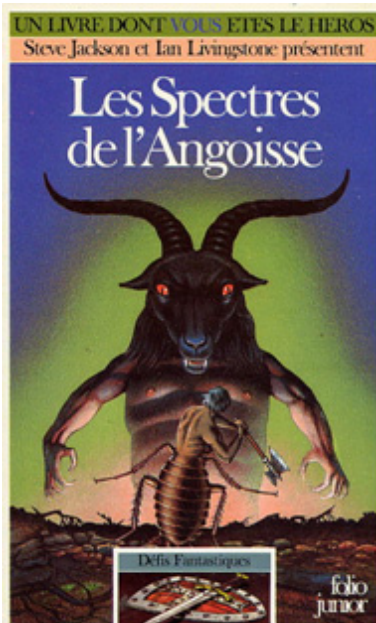
Introduction.	p. 7
1. Calcul des totaux de départ.	p. 8
2. Les combats.	
3. Le système additif simple.	p. 9
4. Le système d'épreuves alternées.	p. 10
5. Les systèmes originaux.	p. 11

Chaque bonne série de livres-jeux a ses règles distinctives, et si vous souhaitez créer votre propre série d'aventures, dans votre propre univers amoureuxment conçu, vous risquez de vouloir l'agrémenter d'un système de jeu original.

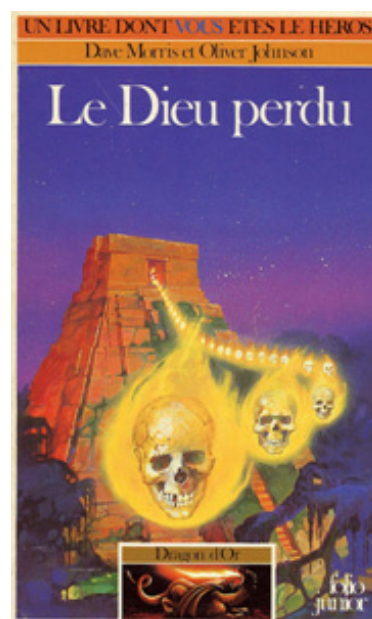
points, et qu'un avantage de 1 point d'Habilité dans les combats se traduit par une probabilité de $\frac{721}{1296}$ (ou 55.6 %) de remporter un assaut donné. Nous reviendrons plus loin aux calculs pour les mathématiciens ; ils ne sont pas nécessairement pertinents dans tous les cas, comme nous le verrons également.

Tout d'abord, soyons clairs : aucun système de jeu n'est intrinsèquement meilleur qu'un autre, et nul auteur de livre-jeu ne peut prétendre avoir développé les meilleures règles qui soient. Toutes les séries publiées de LDVELH ont leurs règles propres, et chacune a ses mérites – et ses adeptes. Certaines séries versent sans honte dans la simplicité (*Dragon d'Or*) tandis que d'autres privilégient la complexité des règles (*Loup*Ardent*) ou la variété de celles-ci (*Quête du Graal*). Le plus important est de pouvoir gérer correctement ce que vous choisissez – et admettons que plusieurs auteurs de séries publiées n'ont pas su le faire !

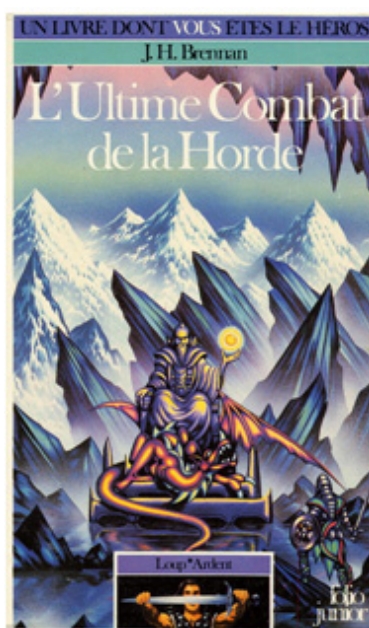
Ceci étant dit, comment créer vos règles ? Tout d'abord, déterminez dans quel univers vos aventures se dérouleront, et surtout, quel sera leur style. Cela vous aidera à définir les caractéristiques de base du héros... si vous avez l'intention de lui en attribuer ! Car ce n'est pas du tout nécessaire : une aventure de type « enquête policière » pourrait être structurée de façon à n'exiger que la récolte d'indices et l'emploi de la matière grise du lecteur. Le livre-jeu amateur *La Bataille d'Ap Bac*, dans lequel le lecteur joue le rôle d'un soldat américain au Vietnam, est un exemple frappant d'une aventure réalisée sans statistiques chiffrées ou combats à livrer.



La solution la plus simple pour écrire un livre-jeu en amateur est de se baser sur une aventure ou une série connue. La série *Défis Fantastiques* est particulièrement propice à ce type d'hommage, chaque aventure individuelle pouvant faire l'objet d'une suite ou d'une préquelle. À ce moment, vos règles sont toutes trouvées, mais votre travail ne s'arrête pas nécessairement là : vous devez tout de même étudier le système à fond. Il n'est pas question ici de comprendre comment y jouer, mais plutôt de saisir les notions mathématiques dont vous aurez besoin pour calibrer correctement la difficulté de votre livre-jeu. Sachez par exemple que la moyenne des points d'Habilité du joueur lambda est de 9.5



Avouons cependant que la plupart des livres-jeux font grand emploi de leur Feuille d'Aventure. Votre première tâche sera donc de déterminer quoi y inscrire. Répondez d'abord à cette question : d'après le style d'aventure anticipé, quelles seront les caractéristiques les plus importantes de votre héros ? Son adresse au combat ? Ses points de vie ? Sa force, sa dextérité manuelle, son sens de l'observation, sa constitution physique, son intelligence, sa volonté de fer, son honneur, sa maîtrise des arts martiaux ? C'est pour pouvoir trancher que vous devez avoir une idée claire du type d'aventure que vous allez écrire, car vous aurez sûrement remarqué qu'on ne retrouve pas les totaux classiques d'HABILITÉ et d'ENDURANCE dans la série *Sherlock Holmes* !



1. Calcul des totaux de départ



Une fois que vous avez choisi et nommé vos totaux, vous devez vous pencher sur leurs valeurs numériques. Puisque ceci dépend surtout de l'emploi que vous comptez en faire, songez à cela en premier. À quoi servira le total original de CHARME que vous avez imaginé ? Dans quelles circonstances sera-t-il mis à l'épreuve, et par quel moyen ? La réponse à cette question vous dictera les valeurs initiales et maximales que vous pouvez faire prendre à vos statistiques.

Il y a deux façons de permettre au joueur d'établir ses totaux de départ : la méthode aléatoire (où les dés entrent en jeu) et la méthode stratégique (où le joueur distribue lui-même ses points). Une troisième méthode, qui n'en est pas vraiment une, mais qui est néanmoins employée (*Chroniques Crétoises*) est de fixer les caractéristiques du héros sans lui donner le choix !

Le principal inconvénient de la méthode aléatoire est justement l'aspect aléatoire. Au nom du fair-play, vous êtes responsable de produire une aventure qui sera gagnable même avec les scores les plus faibles, tout en gardant un défi raisonnable pour le héros qui commence avec les pointages les plus élevés. Une faible variance dans les totaux de départ vous aidera considérablement. Si cela ne suffit pas, l'introduction de totaux maximums (fixes et indépendants du total initial) peut équilibrer avantageusement l'aventure, car seul le héros faible pourra accumuler les bonus et augmenter sa force ; le héros fort en profitera beaucoup moins. À titre d'exemple, beaucoup de *Défis Fantastiques* auraient été beaucoup moins injustes si l'HABILETÉ et l'ENDURANCE avaient été limitées par des maximums de 12 et 24, au lieu des totaux de départ du joueur.

Le principal inconvénient de la méthode stratégique est justement

l'aspect stratégique. Cette fois, vous devez vous assurer qu'il n'existe pas une distribution particulière de points qui rend le jeu trop facile, et inversement, que la seule condition pour gagner ne réside pas dans une distribution secrète et magique des points. Votre travail sera d'imaginer les extrêmes : que se passe-t-il si le joueur met tous ses points au même endroit ? Si cela lui garantit la victoire, ou s'il en retire un tel avantage qu'il serait stupide d'agir autrement, le système tout entier mérite une révision. Notez que la méthode stratégique est déconseillée si l'une des statistiques du héros a une importance démesurée par rapport aux autres ; c'est notamment le cas pour l'HABILETÉ dans les *Défis Fantastiques* et les *Loup Solitaire*.

La plupart des livres-jeu emploient la méthode aléatoire, et leur instrument classique est le dé à six faces, surtout lorsqu'il est accompagné d'un jumeau. Vous pouvez vous en contenter, ou vous pouvez employer une table de chiffres aléatoires, des dés à douze faces, ou encore des nombres inscrits dans le coin des pages de votre livre. N'oubliez pas que vos joueurs doivent avoir accès aux éléments que vous choisissez. Pour cette raison, les dés polyédriques sont peu recommandés. Cependant, par souci de variété, vous pouvez employer trois dés ordinaires, ou encore, un seul. Sachez que des notions élémentaires de probabilité entrent en jeu dans ces décisions. Ne les bâclez pas, car elles seront déterminantes pour la suite de votre travail. Par exemple, trois dés donnent des chiffres entre 3 et 18, tout comme le triple d'un seul dé, mais la probabilité d'obtenir 3 ou 18 n'est pas du tout la même ($\frac{1}{6}$ contre $\frac{1}{216}$) !

Suggestions :

- *Les statistiques les plus importantes sont celles qui doivent varier le moins.* Si la FORCE de votre héros, un lutteur renommé, sera mise à l'épreuve de façon répétitive, ne la déterminez pas en faisant lancer deux dés : l'étendue résultante des valeurs (entre 2 et 12) rendra tous vos efforts de calibration futiles. Un dé plus 3 (entre

4 et 9) serait préférable.

- *Évitez de favoriser les extrêmes.* Une règle selon laquelle la VITALITÉ se détermine en roulant trois dés est déjà risquée, mais si vous ajoutez un bonus de 2 points à celui qui roule 18 pour le « récompenser » (ou pour arriver à un chiffre rond de 20 points), vous déséquilibrez le jeu encore plus. Ce piège paraît évident, mais plusieurs auteurs de livres-jeu amateurs y sont tombés en voulant rendre leurs règles distinctives. Il est déconseillé de favoriser davantage les joueurs qui sont déjà favorisés !

- *Dans le doute, choisissez des distributions uniformes.* Ainsi, chaque amélioration de 1 point d'un total donné fera croître les chances de réussite du joueur de façon homogène. L'emploi d'une paire de dés est problématique à ce niveau, puisque les probabilités sont concentrées autour des résultats moyens (5, 6, 7, 8, 9 surviennent deux fois sur trois), mais qu'il est tout de même possible d'obtenir des valeurs extrêmes.

2. Les combats



Il est temps de parler du système de combat. Notons d'abord qu'il va de pair avec l'élaboration des statistiques de départ ; il est difficile de dissocier les deux étapes, car les moyennes que vous aurez choisies pour les totaux de départ détermineront les façons dont vous pourrez concevoir des règles justes et réalistes pour les affrontements.

En plus d'établir les règles des combats, vous allez devoir les tester, et pour éviter d'avoir à recalibrer trop souvent vos ennemis, il est important que vous vous fassiez une idée des dommages moyens que le héros subit lorsqu'il est avantaagé ou désavantaagé. À cette fin, nous allons étudier quelques systèmes souvent employés.

Une note concernant le réalisme : Le but d'élaborer des règles qui reflètent le déroulement

réel d'un affrontement est louable, mais amène deux difficultés. Tout d'abord, la complexité. Un combat dans la réalité n'est pas déterminé par la force et la résistance uniquement, mais implique d'innombrables facteurs : intimidation, prévision des gestes de l'adversaire, position du corps, feintes et esquives, et passons-en. Si vous tentez de tenir compte de chacun de ces éléments, vous obtiendrez des règles suffocantes dignes des meilleurs jeux de rôle, et comme c'est le cas pour la série *Loup*Ardent*, personne ne voudra jouer votre aventure selon les règles. Ensuite, il y a le fait qu'un combat armé, dans la vraie vie, ne dure pas très longtemps ! Un vrai coup d'épée en plein corps ne pardonne pas, surtout dans un monde médiéval où personne ne peut appeler une ambulance. Vous devez donc coordonner la vraisemblance et l'intérêt du jeu, mais en faisant pencher la balance, s'il le faut, du côté du jeu, au détriment du strict réalisme.



3. Le système additif simple

Le système de combat par défaut, et le plus simple à imaginer, est celui qu'on retrouve dans les séries *Défis Fantastiques*, *Sorcellerie*, *Les Messagers du Temps*, *La Saga du Prêtre Jean*, et dans les livres amateurs de la collection *Xhoromag*. Il consiste à comparer deux forces offensives, calculées en ajoutant un chiffre aléatoire (souvent deux dés) à un total d'adresse générique qui porte différents noms selon la série (HABILETÉ, FORCE,

MAÎTRISE ...). Celui qui obtient le résultat le plus élevé blesse son adversaire et lui fait perdre des points de vitalité, dont le nom varie aussi d'un livre à l'autre (ENDURANCE, VIE, FORCE – oui, la FORCE ne représente pas la même chose dans chaque série). Le premier qui perd toute sa vitalité a perdu le combat.

Ce système a plusieurs variations possibles, notamment dans le calcul de la gravité des blessures. Les *Défis Fantastiques* restent simples : le blessé perd invariablement 2 points de vie. La *Saga du Prêtre Jean* est plus sévère : c'est la différence entre les résultats obtenus qui détermine la gravité de la blessure, ce qui peut s'avérer dévastateur dès qu'un combattant a un léger avantage sur l'autre. Dans *Les Messagers du Temps*, on décide aux dés quelle partie du corps est touchée, et les blessures varient en conséquence : une innovation amusante et intéressante. Dans *Xhoromag*, une table spéciale est employée pour calculer les blessures : cette façon de faire a le mérite d'être originale, mais introduit une couche de complexité qui ne séduit pas nécessairement les joueurs à la recherche d'un système prompt et efficace.

Si vous employez une variation de ce système, vous devez vous assurer que votre équivalent de l'HABILETÉ varie de façon restreinte. Plus vous aurez permis d'écart entre l'adresse minimale et maximale du héros, plus votre aventure sera injuste (voire injouable) pour le joueur qui aura été malchanceux au départ ... ou beaucoup trop facile pour le joueur ayant été chanceux ! Notez cependant que vous pouvez diminuer l'influence d'une grande variation

dans les totaux initiaux, si le chiffre aléatoire à additionner à l'HABILETÉ est lui-même très variable.

L'emploi classique de deux dés donne un avantage immédiat à celui qui dispose de la meilleure HABILETÉ, ne serait-ce qu'avec un avantage de 1 point, car en moyenne, les résultats donnés par deux dés ne varient pas suffisamment. La table n°1 présente une analyse mathématique.

Si les assauts nuls sont éliminés de l'équation (car ils doivent être recalculés de toute façon), on voit qu'il suffit d'un avantage de 2 points d'HABILETÉ pour que le héros gagne trois assauts sur quatre, et d'un avantage de 3 points d'HABILETÉ pour que le héros gagne cinq assauts sur six ! Avec un avantage de 4 points d'HABILETÉ, on gagne neuf assauts sur dix, et avec un avantage de 5 points d'HABILETÉ, on ne perd qu'un assaut sur vingt. L'auriez-vous soupçonné ? Car n'oubliez pas que l'HABILETÉ varie justement entre 7 et 12 ... un écart de 5 points !

C'est la raison pour laquelle le joueur malheureux qui commence un *Défi Fantastique* avec une HABILETÉ de 7 a si peu de chances de survivre, même dans les aventures où nul ennemi n'affiche plus de 9 points d'HABILETÉ, comme *Le Mercenaire de l'Espace*. Et si vous croyez que la gestion de la difficulté est problématique dans les *Défis Fantastiques*, sachez que *Les Messagers du Temps* et *La Saga du Prêtre Jean* font calculer leur équivalent de l'HABILETÉ avec deux dés !

Puisque la gestion de la difficulté des combats pose quelques problèmes, voyons le résultat si une

Avantage du héros	Probabilité de gagner un assaut	Probabilité d'un assaut nul	Probabilité de perdre un assaut	Prob réelle de gagner un assaut	Prob réelle de perdre un assaut
Aucun	44.37 %	11.27 %	44.37 %	50.00 %	50.00 %
+1 point	55.63 %	10.80 %	33.56 %	62.37 %	37.63 %
+2 points	66.44 %	9.65 %	23.92 %	73.53 %	26.47 %
+3 points	76.08 %	8.02 %	15.90 %	82.72 %	17.28 %
+4 points	84.10 %	6.17 %	9.72 %	89.64 %	10.36 %
+5 points	90.28 %	4.32 %	5.40 %	94.35 %	5.65 %

2

Avantage du héros	Probabilité de gagner un assaut	Probabilité d'un assaut nul	Probabilité de perdre un assaut	Prob réelle de gagner un assaut	Prob réelle de perdre un assaut
Aucun	45.00 %	10.00 %	45.00 %	50.00 %	50.00 %
+1 point	55.00 %	9.00 %	36.00 %	60.44 %	39.56 %
+2 points	64.00 %	8.00 %	28.00 %	69.57 %	30.43 %
+3 points	72.00 %	7.00 %	21.00 %	77.42 %	22.58 %
+4 points	79.00 %	6.00 %	15.00 %	84.04 %	15.96 %
+5 points	85.00 %	5.00 %	10.00 %	89.47 %	10.53 %

table de nombres aléatoires, uniformément distribués, est employée en lieu et place des deux dés classiques. Disons que cette table contient les chiffres de 1 à 10. [Tableau n°2 ci haut]

Il faut maintenant un avantage de 3 points avant de pouvoir remporter trois assauts sur quatre, et un avantage de 5 points avant d'en remporter neuf sur dix. Pour parfaire notre exposé, illustrons l'effet de l'augmentation de l'étendue des chiffres aléatoires, en prenant pour exemple la Carte du Destin de *Xhoromag*, où les chiffres varient entre 0 et 15. [Tableau n°3]

Pour gagner trois assauts sur quatre, il faut maintenant avoir un avantage de 4 à 5 points. Pour en gagner cinq sur six, il faut avoir un avantage de 6 à 7 points. Pour en gagner neuf sur dix, il faut détenir un avantage écrasant : au moins 8 points de plus que l'adversaire !

Notez que ces calculs ne prouvent aucunement la supériorité d'un système sur l'autre. Il peut être intentionnel qu'un avantage de 1

point confère de grandes chances de remporter la victoire, surtout si vous avez choisi d'employer la méthode stratégique lors du calcul des totaux de départ. À ce moment, vous risquez de vouloir réduire la part de la chance dans l'issue du combat.



Un second système de combat assez commun, et qui ne présente pas autant de difficultés que le précédent, est employé dans les séries *Histoire*, *Quête du Graal*, *Chroniques Crétoises*, et dans la plupart des jeux de rôle. Au lieu d'opposer deux forces offensives, ce système demande à chaque combattant de subir une épreuve à tour de rôle. Une réussite implique une blessure infligée. La nature de l'épreuve varie selon l'incarnation exacte du système.

Sous sa forme la plus simple, il suffit de comparer un chiffre aléatoire à l'une des statistiques du héros. À titre d'exemple, *Les Portes Interdites* font grand emploi de ce système. C'est également le cas dans la *Quête du Graal*, où Pip, armé de l'épée « EJ », doit obtenir 4 ou plus pour frapper ses adversaires. La gravité de la blessure infligée peut dépendre de l'arme employée ; elle peut également dépendre du niveau de succès de l'épreuve, c'est-à-dire la différence entre le chiffre qu'il fallait atteindre et le chiffre réellement obtenu. Il est également possible que l'épreuve ne dépende pas uniquement des caractéristiques du héros. Par exemple, dans les *Chroniques Crétoises*, il faut ajouter deux dés à sa FORCE et battre la PROTECTION de l'adversaire pour le blesser. C'est un système immensément simple et pourtant très efficace.

Le système d'épreuves alternées accompagne très bien la méthode stratégique pour le calcul des totaux de départ. D'ailleurs, la plupart des livres qui emploient l'un, emploient aussi l'autre. Il y a

Avantage du héros	Probabilité de gagner un assaut	Probabilité d'un assaut nul	Probabilité de perdre un assaut	Prob réelle de gagner un assaut	Prob réelle de perdre un assaut
Aucun	46.88 %	6.25 %	46.88 %	50.00 %	50.00 %
+1 point	53.13 %	5.86 %	41.02 %	56.43 %	43.57 %
+2 points	58.98 %	5.47 %	35.55 %	62.40 %	37.60 %
+3 points	64.45 %	5.08 %	30.47 %	67.90 %	32.10 %
+4 points	69.53 %	4.69 %	25.78 %	72.95 %	27.05 %
+5 points	74.22 %	4.30 %	21.48 %	77.55 %	22.45 %
+6 points	78.52 %	3.91 %	17.58 %	81.71 %	18.29 %
+7 points	82.42 %	3.52 %	14.06 %	85.43 %	14.57 %
+8 points	85.94 %	3.13 %	10.94 %	88.71 %	11.29 %
+9 points	89.06 %	2.73 %	8.20 %	91.57 %	8.43 %

3

aussi beaucoup moins de calculs encombrants à gérer. Si vous employez deux dés, la table suivante suffit à obtenir une idée très claire de la probabilité de réussir une épreuve donnée. À droite en haut :

Notez qu'il est impossible d'en arriver à une probabilité de 50 % exactement en utilisant deux dés – la meilleure approximation est presque 40–60 % ! C'est cependant possible avec un seul dé (3 ou moins ; 4 ou plus) et étrangement, avec trois dés (10 ou moins ; 11 ou plus). Pour les intéressés, voici à quoi ressemblerait les probabilités des épreuves impliquant trois dés. Voir tableau ci à droit en bas :

Une table de chiffres aléatoires *uniformes* est idéale pour un système basé sur des épreuves. Si vous en employez une, une amélioration de 1 point dans la caractéristique testée aura toujours le même effet. Ce n'est pas le cas dans les tables ci-dessus. Avec trois dés, les résultats entre 8 et 13 inclusivement surviennent plus de deux fois sur trois, et dès que le joueur a 14 points dans la statistique testée, c'est tout comme s'il avait 18. Songez-y, car la « Table de Hasard » a un autre avantage : vous pourrez choisir l'étendue des chiffres qui y figureront et définir, du même coup, quelle importance relative aura 1 point dans chaque statistique mise à l'épreuve.



S'il vous prend l'envie de verser dans l'originalité totale pour créer votre système de règles, et si vous n'êtes pas calé en probabilité, vous devez vous en remettre à l'expérimentation. Dans tous les cas, imaginez les combats livrés par le héros le plus faible et le héros le plus fort. Si vous avez choisi la méthode aléatoire pour les totaux de départ, vous n'avez pas le droit de supposer que le joueur aura les scores maximums : ceci ne fera

Résultat X	Probabilité d'obtenir X ou moins	Probabilité d'obtenir X ou plus
2	2.78 %	100 %
3	8.33 %	97.22 %
4	16.67 %	91.67 %
5	27.78 %	83.33 %
6	41.67 %	72.22 %
7	58.33 %	58.33 %
8	72.22 %	41.67 %
9	83.33 %	27.78 %
10	91.67 %	16.67 %
11	97.22 %	8.33 %
12	100 %	2.78 %

X	3	4	5	6	7	8	9	10
P ≤ X	0.5 %	1.9 %	4.6 %	9.3 %	16.2 %	25.9 %	37.5 %	50.0 %
X	11	12	13	14	15	16	17	18
P ≤ X	62.5 %	74.1 %	83.8 %	90.7 %	95.4 %	98.1 %	99.5 %	100 %

qu'encourager vos lecteurs à tricher. Pour empêcher qu'un héros faible n'aie aucune chance, tout en limitant l'évolution du héros déjà fort, songez à introduire des totaux maximums. Si vous employez la méthode stratégique, considérez la possibilité qu'un point additionnel « coûte » de plus en plus cher (en points génériques souvent appelés points d'expérience) à mesure que la valeur de la statistique augmente.

Vous pouvez varier les systèmes présentés afin de créer des systèmes qui paraissent entièrement nouveaux : il suffit parfois de renommer les statistiques et de les employer différemment pour que la source de votre inspiration soit complètement obscurcie. À titre d'exemple – et vous êtes libre de l'employer – le système des *Quêtes Extraordinaires*, livres-jeux amateurs écrits avant les séries de la collection *Xhoromag*, était une variante du système additif où l'HABILITÉ (max 10) était multipliée par un dé pour déterminer la force offensive. La différence entre les résultats déterminait la gravité de la blessure, qui pouvait évi-

demment être sévère, mais l'ENDURANCE était élevée en conséquence (max 100).

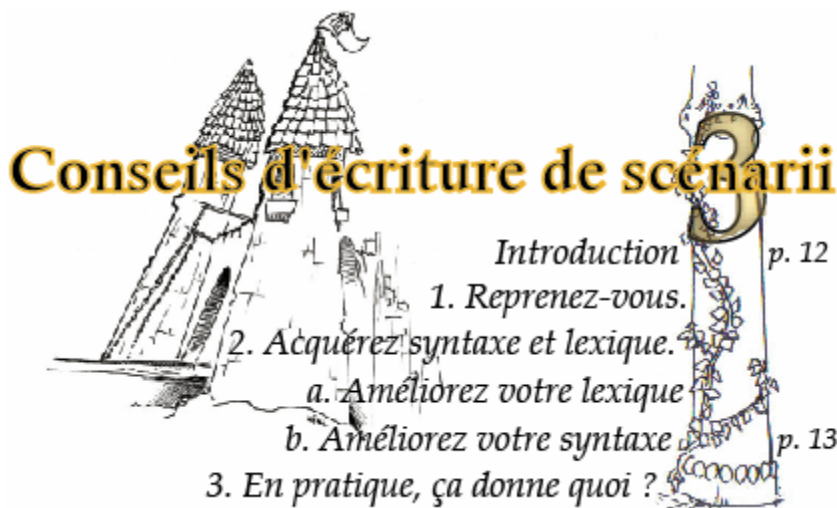
Pour ajouter du piment à vos règles, songez à ajouter :

- Un choix de compétences ou de techniques martiales à maîtriser ;
- Des règles pour porter des assauts non conventionnels (tir à l'arc, lancer de poignards, pouvoirs psychiques) ;
- Une limite de transport d'objets trouvés ;
- Des actions spéciales que le héros peut poser au cours de l'aventure, notamment des sorts magiques qu'il peut lancer ;
- Quelques statistiques spéciales qui seront uniques à votre aventure (mais pour lesquelles vous devrez établir une utilité véritable).

Bonus – Ci-dessous, les points d'ENDURANCE que le héros peut s'attendre à perdre, en moyenne, en fonction de son avantage en HABILITÉ et de l'ENDURANCE de son adversaire, CHANCE non prise en compte (série *Défis Fantastiques*) :

Avantage du héros	Endurance de l'Ennemi									
	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
-5	33.4	66.8	100.2	133.6	167.0	200.4	233.8	267.2	300.6	334.0
-4	17.3	34.6	51.9	69.2	86.5	103.8	121.1	138.4	155.7	173.1
-3	9.6	19.1	28.7	38.3	47.9	57.4	67.0	76.6	86.2	95.7
-2	5.5	11.1	16.7	22.2	28.7	33.3	38.9	44.4	50.0	55.5
-1	3.3	6.6	9.9	13.3	16.6	19.9	23.2	26.5	29.8	33.1
0	2.0	4.0	6.0	8.0	10.0	12.0	14.0	16.0	18.0	20.0
+1	1.2	2.4	3.6	4.8	6.0	7.2	8.4	9.6	10.8	12.0
+2	0.7	1.4	2.2	2.9	3.6	4.3	5.0	5.8	6.5	7.2
+3	0.4	0.8	1.3	1.7	2.1	2.5	2.9	3.3	3.8	4.2
+4	0.2	0.5	0.7	0.9	1.2	1.4	1.6	1.8	2.1	2.3
+5	0.1	0.2	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	1.0	1.1	1.2

Bonus



Il existe de nombreuses manières d'améliorer son lexique. Le plus simple consiste simplement à lire. Relisez les auteurs que vous appréciez : s'ils voient leurs œuvres éditées, c'est quand même parce qu'ils ont un bon style et donc un bon lexique. Profitez, si vous avez un doute sur un mot que vous rencontrez tous les jours, de consulter sa définition dans le dictionnaire.

Tiens, parlons du dictionnaire. Lui aussi est un bon outil ! Parcourez-le au hasard, puis arrêtez-vous sur un mot. Lisez-en la définition. Puis cherchez les mots jusqu'à en voir un que vous ne connaissez pas. Notez-le sur un carnet et résumez-le. Vous allez être étonné : je ne serai pas surpris si quelques jours après vous entendez de nouveau ce mot à la télé ou à la radio, comme s'il avait fallu le connaître pour qu'il prenne vie. En réalité, vous devez les entendre souvent ces mots inconnus, mais vous n'y faites jamais fait attention.

Gardez ce carnet de mots près de vous. Remplissez-le en prenant par exemple note des mots que vous ne comprenez pas dans vos lectures, aussi diverses soient-elles. Mettez-y régulièrement de l'ordre en répartissant les mots par classe : est-ce qu'ils servent à décrire des lieux, des personnes, des couleurs, etc. ? Ainsi, quand vous réécrivez et avez l'impression de manquer de termes, jetez-y un coup d'œil. Si cela se trouve, voir un de vos mots va vous donner de l'inspiration pour ajouter une phrase, une idée ! Dès que vous avez beaucoup de mots de la sorte, n'hésitez pas à les glisser dans votre sac, et consultez-les par exemple quand vous attendez un transport en commun ou dans la file de la boulangerie...

Si vous tapez votre texte sous Word®, une petite astuce sympathique : surlignez votre mot et faites MAJ+F7. Vous venez d'ouvrir un dictionnaire de synonymes ! De plus, vous pouvez aller de synonyme en synonyme. Commencez avec des mots simples (*froid*, si votre aventure se passe dans la neige) et vous verrez que vous gagnerez vite en vocabulaire ! Mais

Ça y est ! Vous avez enfin terminé votre AVH (Aventure dont vous êtes le héros), vous avez créé votre univers, placé vos pions, objets magiques, et disséminé monstres et créatures dans la forêt, caverne, donjon. Mais pourtant il manque quelque chose, un grain, un soupçon de je ne sais quoi qui va rendre votre aventure piquante, vraiment remarquable par rapport au reste. Et là, vous venez de vous apercevoir de quelque chose d'horrible : le style est vraiment plat, vide, sans cette lueur d'intérêt qui fascine les amateurs de grande littérature. Le nombre de pages qui compose votre PDF est largement inférieur à la moitié du nombre de vos paragraphes. En bref, vous avez l'impression que si vous avez touché le fond, la forme reste loin de la portée de vos mains.

Pas de panique. Tout le monde n'est pas un littéraire né. Tout le monde n'a pas la science du verbe et de la plume. Vous pourriez vous sentir démoralisé par ce sentiment de faiblesse et d'injustice, mais cela est normal. En réalité, le plus dur est, après avoir passé des dizaines d'heures sur votre aventure, d'y passer près de la moitié du temps déjà écoulé à la réécrire (sans en changer le contenu, il est entendu).

Voici quelques conseils. Ils ne sont pas universels mais la plupart, je le pense, amélioreront grandement votre style.



Vous venez de terminer depuis hier votre aventure dont vous êtes le héros, vous n'avez pas envie d'entendre parler de ces soirées passées seul devant votre écran d'ordinateur, alors que vos amis vous pressaient d'aller faire un bowling ou que vos parents se plaignaient que vous ne perdiez plus de temps devant la « Star Academy ». Mais ce n'est pas fini ! Il va bel et bien falloir vous investir à fond !



Syntaxe et lexique ? Kesako ? La syntaxe est l'art de coordonner les mots. Le lexique représente l'ensemble des connaissances en vocabulaire. En général, un champ lexical est assez ouvert, et regroupe tout ce qui touche à une idée, un concept. Songez d'abord au champ lexical de votre œuvre : où se passe votre œuvre ? Dans le désert ? Dans une forêt ? Dans une montagne glacée ? Le simple fait qu'il va falloir parler de « froid » ou de « chaud », retranscrire la faune et la flore, décrire les bâtiments ou les individus, tout cela doit témoigner de l'utilisation d'un riche vocabulaire. N'oubliez pas que vous devez éviter les anachronismes.

si cela ne vous tente guère, n'hésitez pas à prendre un vrai dictionnaire de synonymes... Mais attention, les termes considérés comme synonymes tant sur le traitement de texte que dans le dictionnaire ne sont parfois pas fiables à 100%, ceux-ci suggèrent souvent la métonymie. En gros, bière pourrait devenir synonyme de bouteille, dans la mesure où l'on désigne la bouteille de bière par le liquide qu'elle contient.

Si vous travaillez sous Word, n'oubliez pas qu'il y a un correcteur grammatical et orthographique (F7). Si vous voyez une partie de votre phrase soulignée de vert, c'est qu'il y a une erreur quelque part. Si vous avez du mal dans la construction, passez alors à l'étape suivante.

Mais voici un moyen très efficace de tester vos connaissances en vocabulaire : saisissez un de vos paragraphes relativement bien fournis en terme de description et d'action, ensuite réécrivez-les totalement en changeant uniquement le plus de mots possible, noms, verbes, adjectifs, et même pronoms ! Sans en changer le sens ni la syntaxe. Cela peut être un exercice difficile, mais il portera ses fruits. Refaite-le avec d'autres paragraphes et vous verrez ainsi votre champ lexical varier de plus en plus lorsque vous reprendrez l'écriture systématique.



De manière générale : la grammaire. Oui, ce truc immonde qui fait suer les petits enfants, en particulier ceux du temps d'aujourd'hui qui se donnent à cœur joie d'éviter la ponctuation, les conjugaisons, sous prétexte que « c kom sa kon fé sur MSN lol ». Pour commencer, si vous avez des problèmes, parmi les plus usités, on trouvera : le *Bescherelle* ou le *Larousse* pour la conjugaison, le *Bled* pour la grammaire. N'hésitez pas non plus à vous inspirer de vos lectures, grands classiques comme paralittérature. Notez des constructions que vous aimez, toujours dans ce petit carnet. Sans faire de plagiat, vous pourrez vous inspirer de certaines tournures.

Il existe des recueils de figures de style. Généralement d'usage en poésie, les figures de styles ont le plus souvent des correspondants en prose. On veillera donc à varier non seulement le vocabulaire, la qualité des phrases, mais aussi les procédés littéraires employés : la métaphore, l'allégorie, l'oxymore, l'antithèse, la litote, l'épiphraise, etc. Tout procédé de style contribue à améliorer votre récit.



Vous aurez remarqué que la lassitude provient beaucoup des lieux « communs ». Même si vous l'appellez corridor, intersection, coude, conduit... Un couloir vide reste un couloir. Une pièce vide c'est pareil. Comment la rendre vivante ?

Pour commencer, fermez les yeux et plaquez vos mains sur vos paupières (retirez vos lunettes si vous en portez, sinon ça va faire mal). Vous imaginez maintenant votre pièce. Est-elle grande ? Petite ? Vous manquez d'imagination ? Mettez un film de *fantasy* sur votre téléviseur, allez sur Internet pour visionner des pièces. Vous trouverez certainement des petits détails (des trophées de chasse, des coffres, des tables). Vous avez du mal à les traduire ? Un bon conseil est de rajouter des constantes temporelles, locatives. *Une table qui a subi les assauts du temps...* mais quels assauts ? Des coups de couteaux, du vin qui a séché ?

N'oubliez pas que vous avez cinq sens. Décrivez des odeurs, en particulier celles des pièces qui en ont : les cuisines, les salles de bains. Décrivez les textures des chambres. La résonance des bruits contre les piliers.

Toujours pour meubler les pièces, vous pouvez décrire des actions : quand vous rentrez, un oiseau s'enfuit par la fenêtre, ou vous attendez patiemment que des gardes vident les couloirs avant de

passer.

Enfin, rentrez dans l'idée que tous les personnages ne sont pas identiques : imaginez un garde qui protège une porte... Ne serait-il pas plus amusant s'il avait une vie ? Il pourrait par exemple vouloir séduire une servante qui passe régulièrement. Donc il aurait mis du parfum pour changer (certes, pas forcément onéreux, mais qui couvrirait sa crasse) ou mettre une fleur sur sa hallebarde ?

En parlant de personnage : ne perdez pas de vue que le héros (ou l'héroïne) fait partie du récit autant que les individus qu'il (ou elle) rencontre. Faites vivre votre incarnation, donnez-lui un physique, une tenue, une histoire, et de la répartie. Ne laissez pas le joueur traîner une ombre à travers votre aventure. Sachez aussi le faire parler autant qu'agir, un dialogue expressif vaut parfois mieux qu'une description narrative maladroite.

Imaginez un peu : et si Balzac ou Chateaubriand avaient pondu des livres-jeux ! L'extase pour les lecteurs. Je veux dire par là : quitte à rédiger des livres amateurs, autant y mettre de l'emphase ! Nous avons été les premiers à critiquer la pauvreté du style de certains auteurs, ou bien à admirer la faconde des autres. Mon avis est que l'auteur d'une AVH se soumette à l'autocritique, c'est-à-dire qu'il base son style sur ce qu'il reproche ou loue chez les auteurs classiques. J'entends donc ici par « classiques » Brenann, Campbell, Jackson, Livingstone et consort, et non Balzac ou Dumas.

QUELQUES RÉFÉRENCES

Le Bled

- *Bled* : orthographe grammaire.

Larousse

- *Guide de poche CONJUGAISON*.

Bescherelle

- *L'Orthographe pour tous*.

- *La Grammaire pour tous*.

- *La Conjugaison pour tous*.

- *Bescherelle Pratique de la langue française*.

Librio

- *Figures de style*, Mémo, n°720.

Internet

Améliorez votre français par ce site :

- <http://www.ccdmd.qc.ca/fr/>



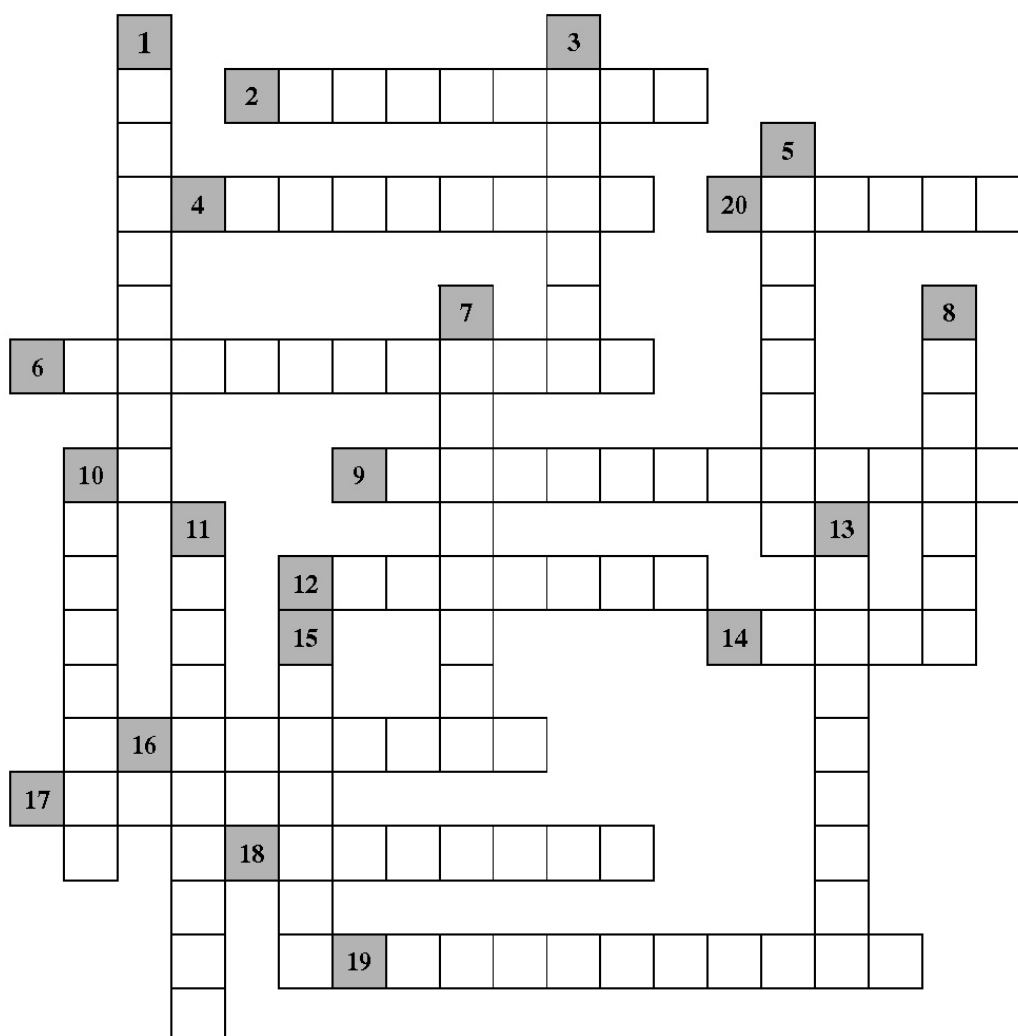
Portes Interdites
Ian et Clive Bailey



Jeu : mots croisés

Difficulté : spécialistes uniquement
Concpeteur : Ookami

L'Horreur dans la Vallée



Horizontalement

2. Trophée après votre victoire sur la horde
4. Cadeau de votre amie avant votre première visite à la mine
6. Nom de famille de votre ami savant
9. Nom du hameau principal
12. Principale ressource des mines
14. Prénom de la fille de votre ami savant
16. Nom des créatures tentaculaires maîtres du vaisseau
17. Prénom du premier auteur
18. Nom du village où vous rencontrez pour la première fois la Horde des Damnés.
19. Nom de l'entité spaciale enterrée sous la montagne
20. Prénom du second auteur

Verticalement

1. Nom de l'ingénieur responsable de mines au XIXème siècle
3. Nom donné à un villageois possédé par les créatures
5. Prénom de votre ami savant
7. Nom du druide que vous rencontrez en rêve
8. Nom des Auteurs
10. Nom donné à l'esprit frappeur
11. Nom de l'institut d'aliénés dans lequel vous pouvez terminer votre aventure.
13. Nom du chef de la Horde des Damnés
15. Nom du village voisin

L'Antre de NOSPÉRAX

Texte de *Glutinus*
Dessins de *Malvina*
Cœur

Cœur

*Cœur perdu, cœur fané
Où est passée ta haine acharnée ?
Tes joies sensibles et ta foi vidée
Succèdent à tes pleurs fatigués*

*Cœur fendu, cœur blasé
Comptes-tu là les années passées ?
Tu ne recherches plus donc l'aimée
Qui, jalouse, hante ton grenier ?*

*Cœur déchu, cœur flétri
Attendras-tu que les pissenlits
Naissent, déments, à tes pieds jaunis
Par l'âge regretté de ta vie ?*

*Cœur rendu, cœur tari
De sous tes cendres tu renaquis
Par l'insidieuse nécromancie
De son imperturbable souris*

*Cœur percé, cœur menu
Tu cours éreinté à fond de rue
Pour voir par le hublot assidu
Ses si profanes courbes trop nues*

*Cœur vanné, cœur vendu
Ton palimpseste n'est pas bien lu
Personne ne voit ta lutte ardue
Contre son mirage revenu*

Glutinus

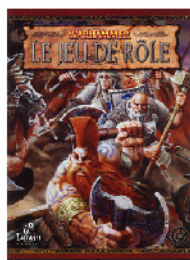


Rubrique des autres jeux

Actualité du Fantastique

Jeu de Rôles

Warhammer 2005



Article de
Paragraphe 14

Un dinosaure de retour au III^e millénaire !

Après une vingtaine d'années de stagnation mais toujours autant de succès, du moins pour son avatar le jeu de figurines, WARHAMMER, dinosaure du jeu de rôles sur table, a enfin décidé de sortir une nouvelle version ! Cris de joie ou cris de guerre ? Les deux sont de circonstance. Mais que les fans se rassurent, le nouveau système est pratiquement en tous points compatible avec l'ancien. Convenons du fait que c'est certainement avec les plus gros œufs de dinosaure qu'on cuisinera les meilleures omelettes !

Warhammer Fantasy Battle est un jeu de figurines inventé par la société GAMES WORKSHOP (créé en Angleterre par Steve Jackson et Ian Livingstone qui l'ont depuis quittée) en 1983. Dès 1986, il est adapté en jeu de rôles nommé *Warhammer*; la même année où sort le jeu de plateau *Bloodbowl*, version violente du football, resté célèbre. Depuis, l'univers aura été adapté sous diverses formes : jeu de combats terrestres, navals, jeu de cartes, jeux vidéos, MMORPG, romans, comics, etc. Celui-ci possède aussi son magazine : *White Dwarf*. C'est en 2005 que la nouvelle version de *Warhammer* a vu le jour.

Parlons peu mais bien. Afin de situer la bête, sachez tout d'abord que la principale nouveauté réside dans... le graphisme ! Exit le noir et blanc omniprésent, dont les motifs rappelaient alors à s'y méprendre certains détails illustrés de la série *Sorcellerie* ! Et pour cause, John Blanche lui-même avait été chargé de l'illustration. Il apparaît d'ailleurs aussi en tant que directeur artistique pour cette nouvelle version. Mais les dessins y font figures d'œuvres d'art, représentant

enfin un Warhammer sombre, sanglant, décadent et inquiétant, bref, comme vous auriez toujours voulu qu'il soit ! Le Chaos est de retour ! De plus, tout est en couleur. Il faut dire que les anciennes images rendaient l'univers davantage grotesque que terrifiant, même si toutes avaient ce charme savoureux bien connu des fans de *Sorcellerie*.

Je conseille donc aux néophytes découvrant Warhammer de bien s'imprégner des illustrations avant d'entamer une campagne de jeu. En ce qui concerne le jeu, les règles n'ont presque pas changé. On aurait cependant pu espérer que les antiquités bizarres des règles eussent été corrigées, de même que le manque d'originalité du background. Il n'en est rien. Les races jouables demeurent les nains, les elfes, les halfelings et les humains, avec tous les inconvénients qui lui sont dédiés, occasionnant un déséquilibre toujours bien présent. Ce sont les carrières qui ont gagné du volume, elles restent présentées de la même manière, selon le même principe de carrières puis carrières supérieures, réparties en types distincts. Malgré tout, l'ensemble du livre, bien qu'il ait gagné du poids avec les pages de meilleure qualité, a en réalité vu le nombre de ses pages décroître ! Moins de matière, donc, pour cette nouvelle édition. Mais que manque-t-il donc ? Le bestiaire... entre autre. Il était pourtant bien utile. À l'heure où le thécodonte du jeu de rôles met le paquet sur une certaine version 3.5 (nous ne citerons pas son nom), et où WhiteWolf nous refond complètement son monde gothico-ténébreux (un succès), ce vieux Warhammer vient s'ajouter à la liste des jeux multisuppléments.

Pourquoi incorporer un bestiaire au manuel de base quand on peut en vendre un séparément ?

Passons. Quoi de neuf sur la feuille de personnage ? La première chose qui saute aux yeux est l'absence d'alignement ! Hé oui, plus question de devoir choisir entre un loyal, un chaotique ou autres dérivés prédéfinis, le PJ est désormais libre de tracer sa conduite. Autre chose, le plan de carrière demeure toujours, mais divisé en deux parties : d'un côté, les caractéristiques sous pourcentage, de l'autre, à l'unité : sept de chaque. Force et Endurance sont passées sous pourcentage, mais on retrouve leur correspondant dans le second tableau sous forme de bonus : BF et BE, qu'on utilise pour les dégâts attribués ou encaissés. Calme a disparu et se confond avec Force Mentale. Le principe reste identique. Mais, surprise ! Les augmentations de caractéristiques se font dorénavant par tranche de 5% au lieu des 10% habituels ! Une manière simple de retarder les effets du grobilisme. Mais qui contraint l'humain a resté plus longtemps dans la semoule quand le nain ou le halfeling voient déjà la couleur de la sauce. Une nouveauté complète est celle des points de Fortune. Égaux au nombre de points de Destin, ils ont pour utilité de faciliter la vie des PJ : relancer un mauvais jet de dés, avoir une demi-action supplémentaire, etc. Tiens, une demi-action ? Encore une nouveauté. Cette règle permet d'accélérer le jeu et de préciser le détail de certaines actions. En utilisant un point de Fortune, vous pourrez donc dégainer l'arc, armer et tirer au même tour.

En résumé, le grandiose de la présentation ainsi que l'effet *culte* tenteront les anciens d'acheter la nouvelle bête (moi-même, je serai tenté). La beauté des illustrations pourra aguicher l'ensemble, mais le profane voudra peut-être comprendre pourquoi proposer des règles aussi simplistes et mal équilibrées à l'ère des jeux de rôles complexes (on sait combien le simpliste DD est devenu un archicomplexe DD 3.5). Si je devais lui attribuer une note sur 10, je donnerais 2 points pour les illustrations, 2 autres pour l'initiative, 1 dernier pour les quelques suppléments utiles : 5/10. En gros, 50/50, pas de quoi casser la baraque, mais on est quand même content, nous les vieux !



Petite chronique d'une longue histoire 1986

Pas de pause hivernale pour les **Défis fantastiques** : à peine s'est-on remis des trouvailles de Steve Jackson que son alter ego, l'auteur du *Marais aux Scorpions*, sort en janvier *Les Démons des Profondeurs* : c'est la mer qui prend l'homme et l'occasion de découvrir de luxuriants paysages sous-marins. Les fins multiples en font là encore une aventure très ouverte.

Mark Smith et Jamie Thompson livrent la suite de leur épopée ninja avec *Le Grand maître d'Irsmun* et *Les Seigneurs de la guerre*, et mettent à profit l'expérience acquise en culture orientale avec le Défi fantastique *L'Épée du Samourai*.

Alors que les **Chroniques Crétoises** trouvent une digne conclusion avec *L'Odyssée d'Althéos*, la fiction historique est de nouveau mise à l'honneur par le tandem Simon Farrell – Jon Sutherland avec *L'Ombre de la Guillotine*, *La dernière Invasion* et *A Feu et à Sang*. Le nom de la série ? **Histoire**, tout simplement. En dehors de l'aspect pédagogique, elle présente d'intéressantes innovations sur le plan du jeu, puisqu'on peut y incarner des personnages différents suivant le camp choisi, et en déterminer les caractéristiques par le bon dosage d'un pécule de points indéterminés, et non plus sur un coup de dés.

S'il y en a un qui s'amuse toujours autant à jouer avec son public, c'est bien Herbie Brennan, qui hausse la difficulté pour le coup des volumes 6 et 7 de **Quête du Graal**, *Le Temps de la Malédiction* et *Le Tombeau des Maléfices* ; mais qu'à cela ne tienne : il semble que visiter le paragraphe 14 soit devenu le passe-temps préféré des jeunes. Herbie ne s'arrête pas en si bon chemin, et s'adjoint les services du dessinateur du *Manoir de l'Enfer*, Tim Sell, pour deux livres sur les classiques de l'**Épouvante!**, *Le Château de Dracula* et *Frankenstein le Maudit*, qui donnent à choisir entre le camp de « la belle » et celui de « la bête » et où son jonglage entre sens et non-sens prend des proportions jubilatoires.

Mais l'événement de l'été, c'est *L'Épreuve des Champions* ! Ian Livingstone nous ramène à Fang, où des centaines de milliers de lecteurs avaient fait leurs premières armes à la recherche des joyaux du *Labyrinthe de la Mort*. Et tout ce qui fait la marque de fabrique Livingstone est là : ennemis redoutables en veux-tu en voilà, objets indispensables à foison, en général impos-

sibles à localiser... et à coup sûr, livre qui se dévore. Jamais on n'avait vu des souterrains aussi vivants.

Joe Dever passe le plus clair de son temps en cette année 1986 à mettre au point l'histoire du Magnamund et boucler avec Ian Page la quête d'**Astre d'Or**, qui a trouvé son rythme de croisière. Entre *La Cité Interdite*, *Le Royaume de l'Oubli* et *La Guerre des Sorciers*, il arrive néanmoins à intercaler *La Forteresse Maudite* (LS n°7) et à faire profiter les fans de ses travaux avec le guide *The Magnamund Companion*, sorte de réponse au *Titan* de Gascoigne. Ce guide sera d'ailleurs immédiatement traduit en suédois... Signe des temps, comme le lancement d'une série française de livres dont vous êtes le héros, **La Saga du Prêtre Jean**, qui restera hélas inachevée.

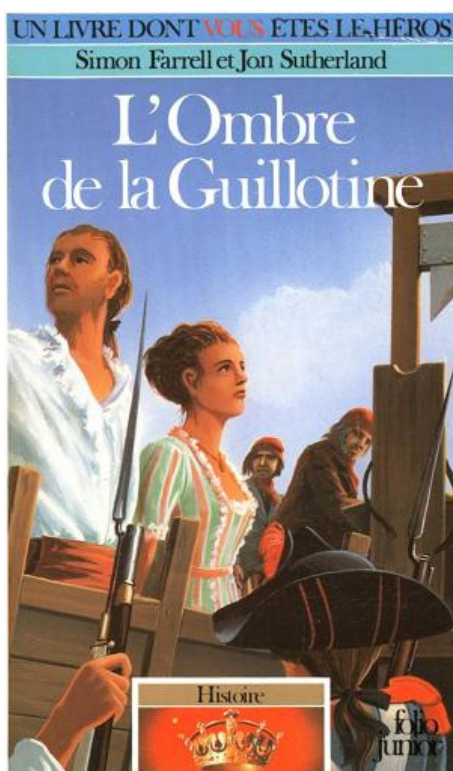
Entre temps, une nouvelle série est créée par un certain Paul Vernon, **Le Maître du Destin**. Et cette série porte bien son nom, puisque ses deux premiers livres *La forêt du Dragon* et *Le Maître du Feu* se signalent par une liberté de déplacement et d'action inégalées : il n'est pas rare d'avoir à y choisir entre cinq ou six possibilités en fin de paragraphe...

En automne voient le jour les nouvelles réalisations de Steve Jackson le Yankee et Robin Waterfield : respectivement *La Grande Menace des Robots* et l'austère

conte des *Sceaux de la Destruction* (DF n°22 et 23). Mais le public est captivé par l'expérimental *Clash of the Princes* d'Andrew Chapman et Martin Allen. 2 livres, 2 personnages : *Lothar le Sorcier* et *Clovis le Chevalier*, la nouveauté étant qu'à part jouer chaque livre en solo, on peut mener l'aventure en duo, chacun son livre, les possibilités en fin de paragraphe prenant en compte les choix du partenaire ! Il faut dire que l'idée était dans l'air, puisque Mark Smith et Jamie Thompson travaillent dans le même temps sur une série **Duel Master** qui ne sera pas traduite où un joueur joue sur les numéros pairs et l'autre sur les numéros impairs !

... Et c'est dans une pluvieuse fin novembre que retentit le coup de tonnerre. Ceux qui ont eu la bonne idée, pour échapper à la météo peu clémente, d'infiltrer leur librairie favorite découvrent la dernière folie de Steve Jackson, qui n'était pas

retourné au charbon depuis un an. Cette Créature vient bien du Chaos, mais pour aller où ? et y arriver comment ? Des questions qui en tortureront plus d'un pendant encore longtemps... mais dès la première des dix (!) introductions, personne ne s'y trompera : nous sommes en présence d'un chef d'œuvre. Le background est d'une richesse foisonnante, le scénario mystérieux mais fascinant, l'écriture détaillée mais toujours fluide et vivante... Pour ceux qui pensaient les livres-jeux en termes de vilain petit canard littéraire, *La Créature venue du Chaos* est le genre de cygne qui restera pour ses successeurs une référence.



1987 au prochain numéro – Wag

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 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 aguicheur pour le fanzine, ni même comme sous-titre. Souvent, nous avons préféré l'expression livre-jeu ou livre interactif. 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.

Copyright

Les Spectres de l'Angoisse est une œuvre de Robin Water Field (*Phantoms of Fear*) traduite par Mona de Pracontal et dont la couverture française a été illustrée par Henri Galeron © Gallimard 1988. [page 7] *L'Ultime Combat de la Horde* est une œuvre de J. H. Brennan (*Demondoom*) traduite par Noël Chassériau © Gallimard 1996 et dont la couverture fut illustrée par Stephen Bradbury © Fontana 1985. [page 7] *Le Dieu Perdu* est une œuvre de Oliver Johnson et Dave Morris (*The Temple of Flame*) traduite par Patrick Floresheim © Gallimard 1985. La couverture a été illustrée par Bruno Elletori © Grafton Books 1984. [page 7] *L'Ombre de la Guillotine* est une œuvre de Simon Farrell et Jon Sutherland (*Madame Guillotine: The French Revolution*) traduite par Noël Chassériau et à la couverture illustrée par Pierre-Maire Valat © Gallimard 1987. [page 17] Traduction de Warhammer © Bibliothèque interdite 2005. [page 16] Les règles de la mini-aventure *Le Cerf et le Loup* sont inspirées de la série *Lone Wolf*, série écrite par Joe Dever entre 1984 et 1998 © Joe Dever.

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 nouvelles, de poèmes ou à l'illustration du fanzine. Nous serions également ravis de connaître vos suggestions et vos avis sur ce document.



fanzineldvelh@hotmail.com

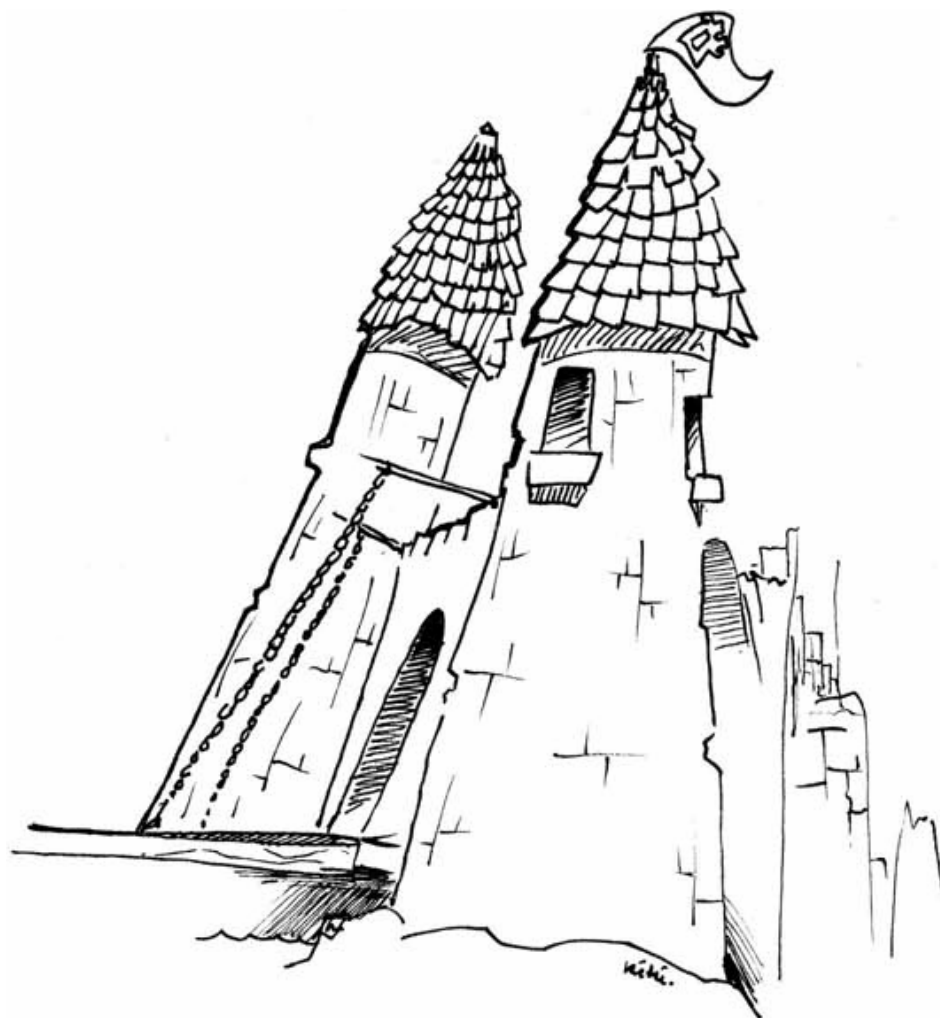
Rendez-vous au **prochain numéro** sur le thème de :
Loup Solitaire (cycle 2) – suite promise au tome 3 de *La Feuille d'Aventure*.

Le Cycle de la Vie de Kavian d'Asaltha



LE CERF ET LE LOUP

Vie de Kavian d'Asaltha
première partie



*À l'aide de ses crocs,
le loup dévore le cerf.
À l'aide de ses bois,
le cerf éventre le loup.
À l'aide de son esprit,
l'homme tue ses semblables...*

Aphorisme asalthéen

Comment incarner Kavian d'Asaltha ?

Habilité, Endurance

Tirez deux chiffres à l'aide de la Table de Hasard. Pour ce faire, munissez-vous d'un crayon, fermez les yeux, puis laissez tomber le crayon sur l'un des chiffres de la Table. Si vous tombez sur le **0**, cela compte pour **0**.

Ajoutez **10** au premier chiffre que vous avez tiré : vous obtiendrez votre total d'*Habilité*. Votre total d'*Habilité* correspond à vos facultés naturelles pour le combat et, plus généralement, pour tout acte requérant un certain doigté. Votre *Habilité* ne variera guère au cours de l'aventure ; vous pourrez toutefois rencontrer des artefacts susceptibles de l'accroître ou de la diminuer. Cela vous sera alors notifié.

Ajoutez **20** au second chiffre que vous avez tiré pour obtenir votre total d'*Endurance*. L'*Endurance* reflète votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général ; plus le total de vos points d'*Endurance* sera élevé, plus vous serez capable de survivre longtemps aux blessures physiques et morales susceptibles de vous atteindre. S'il venait à tomber à zéro, cela signifierait que vous êtes mort : pas d'autre choix que de recommencer l'aventure du début.

Les Combats

Les Combats peuvent se révéler assez douloureux : évitez-les autant que faire se peut. Mais il peut arriver que vous vous retrouviez dans une situation où le combat sera la seule issue. Voici donc la marche à suivre pour combattre un adversaire :

1. Avant toutes choses, notez le total d'*Endurance* de votre adversaire sur votre *Feuille d'Aventure*.

2. Faites les modifications nécessaires à votre total de départ d'*Habilité*, selon votre équipement : attention, si vous devez combattre sans arme, il vous faudra soustraire **4** points d'*Habilité* de votre total !

3. Soustrayez du total obtenu les points d'*Habilité* de votre adversaire. Ce résultat vous donnera un nombre positif, négatif ou nul : le *Quotient d'Attaque*.

4. Une fois ceci fait, tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*, comme expliqué plus haut.

5. Reportez-vous ensuite à la *Table des Coups Portés*. Dans la première ligne sont indiqués les *Quotients d'Attaque*. Trouvez le Quotient obtenu en **2.**, puis descendez la colonne au-dessous jusqu'à la case située à l'intersection de la ligne horizontale correspondant au chiffre obtenu à l'aide de la *Table de Hasard*. Vous connaîtrez ainsi le nombre de points d'*Endurance* que votre ennemi et vous-même avez perdu lors de cet Assaut.

6. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* les modifications intervenues dans le total d'*Endurance* de chaque combattant.

7. Recommencez à l'étape **4**.

Le combat se poursuit jusqu'à ce que le total d'*Endu-*

rance d'un des deux adversaires tombe à zéro : celui-ci est alors mort.

La Fuite

Il est évident que, si vous deviez faire face à quelqu'un ou quelque chose de relativement costaud (on ne sait jamais ce qu'on peut croiser), vous pourriez être tenté de prendre la tangente à un moment donné. Rien ne vous empêche de le faire, sauf si le texte vous l'interdit explicitement. Vous pouvez et voulez fuir ? Votre adversaire en profitera pour vous assener un coup dans le dos : c'est le prix de la lâcheté. Concrètement, cela signifie qu'il vous faudra livrer encore un *Assaut*, mais vous serez le seul à perdre des points d'*Endurance*, étant occupé à fuir.

N'oubliez pas vos origines !

En tant que prince de sang royal, vous vous devez d'avoir un comportement digne et respectueux autant que faire se peut. Votre total d'*Honneur* (qui est de **5** pour commencer) représente donc l'élévation d'esprit que vous avez atteinte. Il variera selon vos actes, et prouvera à tous que vous êtes digne - ou indigne ! - d'appartenir à la haute noblesse du Hadaron.

Équipement

Avant de partir pour Haxastian, vous vous équipez de façon assez sommaire : outre une épée - indispensable pour assurer votre survie dans les terres peu densément peuplées entre Asaltha et Haxastian -, vous emmenez dans les fontes de votre monture de quoi faire trois Repas, pour vous sustenter au cours des deux jours que vous prendra normalement votre voyage. Outre ces trois repas, les fontes peuvent contenir exactement huit objets. Si jamais vous perdez votre cheval au cours de votre périple, tout le contenu de vos fontes sera bien évidemment perdu en même temps, sauf instructions contraires. Vous possédez en outre une bourse (voir la section « Argent » ci-après), ainsi qu'un anneau qui ne quitte jamais votre doigt, frappé de vos armoiries : un héritage de famille, auquel vous tenez tout particulièrement.

Argent

L'unité monétaire du Hadaron est le hadar, qui existe sous trois formes : pièces d'or, d'argent et de cuivre. Les équivalences sont les suivantes : **1** hadar d'or = **10** hadars d'argent = **100** hadars de cuivre. Vous démarrez cette aventure avec **10** hadars d'or en poche, ce qui représente une somme non négligeable : aussi, soyez prudent sur les routes !

La Feuille d'Aventure

Le Fanzine des Livres-Jeux

HABILETE :

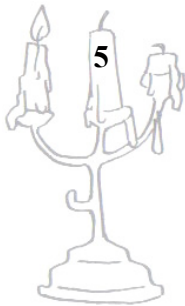


ENDURANCE :

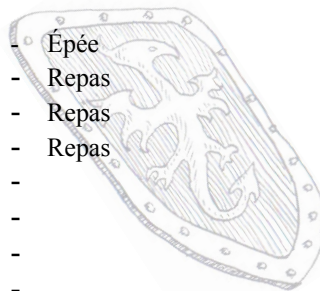


Ne peut jamais dépasser votre total de départ. (0 = mort)

HONNEUR :



ÉQUIPEMENT (8 objets max.)

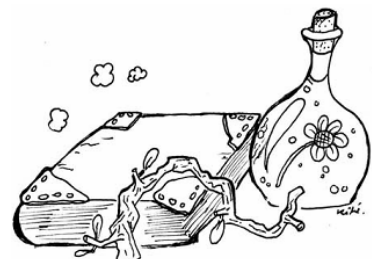


OBJETS SPECIAUX :

- Anneau sigillaire



NOTES



Consultez l'*Histoire résumée du Hadaron et du comté d'Asaltha*, page 31.



Une étrange convocation

Vous êtes Kavian, comte d'Asaltha. Depuis des décennies, votre famille règne sur le comté d'Asaltha, ensemble de collines peu fertiles couvertes de bruyère, mais qui dispose toutefois d'une façade maritime importante. Votre ascendance est glorieuse, mais cela vous a toujours pesé ; néanmoins, n'étant que le fils cadet, vous étiez bien plus libre de vos mouvements que Kestian, votre frère aîné. Aussi, dès que vous avez eu vingt ans - âge de la majorité au Hadaron - vous avez quitté le domicile familial, renonçant sciemment à une vie luxueuse pour partir à l'aventure. Pendant huit ans, vous avez vécu la vie d'un *condottiere* errant, mettant votre lame au service d'une cause, puis d'une autre, généralement à des centaines de kilomètres de votre patrie. C'est dans une auberge de la lointaine Arlh que votre ascendance a fini par vous rattraper : en des termes laconiques, votre père vous prévenait de la mort de votre frère, et vous pria de rentrer instamment à la maison. Vous avez pesé le pour et le contre pendant deux jours, et à l'aube du troisième, vous embarquiez pour le Hadaron. Une fois rentré, vous avez retrouvé un père anéanti par le décès de son enfant, qui avait eu lieu dans des circonstances troubles. Il était, en fait, devenu totalement incapable d'assumer la charge de comte, si bien que vous avez dû le suppléer jusqu'à sa mort, voici sept années de cela. Vous avez alors hérité du titre dans sa plénitude, et, tout comme votre père, vous êtes resté sur vos terres, contrairement à tant d'autres nobliaux partis quêter de l'argent ou des faveurs à la cour d'Haxastian. Cour où il y eut également quelque changement...

Votre arrivée à la tête du comté a en effet coïncidé, à quelques mois près, avec l'avènement d'un nouveau roi : Ulban II, dont vous êtes un proche parent. De fait, si sa descendance venait à s'éteindre, c'est vous qui hériteriez du trône. Cette ambition ne vous a cependant jamais traversé l'esprit, l'administration de votre comté satisfaisant tout à fait vos envies de pouvoir, qui n'ont jamais été démesurées. Vous ne connaissez guère votre cousin Ulban, qui descend d'une lignée de comtes du sud, relativement éloignés d'Asaltha, mais il faut avouer que vous n'avez jamais eu de motif de vous plaindre de lui - ni lui de vous, espérez-vous.

Vous portez fièrement vos quarante ans : vos cheveux sont toujours d'un noir de jais sans aucun fil gris, votre visage est à peine marqué de quelques ridules discrètes, et vos talents à l'épée et à l'arc n'ont pas décré depuis vos vingt ans, bien au contraire. Vous n'avez jamais été marié, et n'avez donc pas d'enfant pour prendre votre succession, ce qui inquiète beaucoup vos plus proches conseillers, mais vous n'en avez cure.

Cet hiver **1119** est le plus froid et le plus long qu'ait connu le pays depuis bien longtemps. Plusieurs paysans

sont déjà morts de froid dans votre comté, malgré vos efforts pour limiter ces trépas, et cela alourdit votre cœur. Néanmoins, les nouvelles que vous avez reçues des comtés situés au nord du votre ne sont guère plus réjouissantes, car deux des vassaux du roi sont morts. Le petit peuple prie ardemment ses dieux de la fécondité et espère un printemps qui se fait attendre, tandis que les mers gelées empêchent toute communication maritime avec les royaumes du sud.

Vaguement caché par quelques volutes de brouillard, un froid soleil d'hiver s'est levé sur le Hadaron ce matin, mettant fin à une nuit de neige glaciale. Votre nuit a été plutôt agitée : tout d'abord par les hurlements des loups dans les collines qui environnent la ville, puis par ce messager qui a fait irruption dans la cour de votre château. Transi de froid, il avait chevauché à bride abattue depuis Haxastian pour venir vous porter une missive de votre cousin, le roi, lequel lui avait promis un sort funeste si la lettre ne vous était pas remise en mains propres avant le point du jour. Le garçon avait donc poussé sa monture jusqu'à ses limites, si bien qu'elle agonisa dans vos murs, écumante d'une sueur glacée. Vous avez laissé le jeune homme se réchauffer dans votre demeure et vous vous êtes retiré dans vos appartements pour lire cet étrange pli.

Qu'il vienne du roi, cela ne fait aucun doute : son sceau personnel y est apposé, et vous reconnaissez l'écriture rapide et violente, parfois illisible, de votre cousin. Celui-ci vous ordonne, en termes laconiques, de vous rendre à la capitale immédiatement et le plus rapidement possible. Il ne vous vient même pas à l'esprit de désobéir, et une heure plus tard, vous voilà en route vers Haxastian, chaudement emmitoufflé dans un manteau de fourrure et montant votre meilleur étalon. Rendez-vous au **1**.



1

Les tombées de neige de la nuit ont couvert la terre d'un épais manteau blanc, mais heureusement pour vous et votre monture, la route qui mène à Haxastian a été déblayée sur la majeure partie de son tracé par vos serfs, et nul obstacle ne s'oppose à votre sortie des collines d'Asaltha. Le soleil peine à faire fondre la neige, mais du fait de l'altitude plus basse de la plaine, le couvert neigeux est nettement moins épais et bien plus clairsemé, laissant apparaître de vastes plaques d'herbe tendre. Votre progression sur la piste est rapide, mais le soleil monte peu à peu dans le ciel, et la faim ne tarde guère à vous tennailler l'estomac, tandis qu'un arbre se dresse devant vous, à quelques pas de la route. Si vous voulez vous arrêter à son pied pour vous restaurer, rendez-vous au **43**. Si vous préférez avaler en hâte un quignon de pain sans vous arrêter, rendez-vous au **75**.

2

Ce bain de mer ne figurera pas au panthéon de vos meilleures expériences, c'est certain ! Après quelques minutes dans l'eau glaciale, vous vous sentez certes plus propre, mais également frigorifié, et le vent qui vient de se lever profite de ce que vous veniez de revenir à l'air libre pour vous glacer encore un peu plus. En vous rhabillant, des quintes de toux vous font perdre le souffle : vous en êtes quitte pour une bonne bronchite (et perdez deux points d'endurance). Qui plus est, le piètre état dans lequel se trouvent vos habits ne vous aide guère à vous réchauffer : changer de garde-robe devient urgent ! Après avoir parcouru quelques rues, vous finissez par trouver un tailleur qui accepte de vous habiller - chemise, pantalon, sous-vêtements - pour la modique somme de trois hadars d'argent. Si vous les avez, vous abandonnez sans scrupules vos anciens habits et vous filez au palais (rendez-vous au **125**). Si vous n'avez pas assez d'argent, vous pouvez essayer de menacer le tailleur pour qu'il vous habille gratuitement (rendez-vous au **62**), mais vous pouvez aussi arguer de votre rang pour tenter d'obtenir vos habits (rendez-vous au **108**).

3

Jafydos éclate de rire, manifestement ravi d'avoir pu démontrer une fois de plus qu'il était le meilleur. Déçu par votre échec, vous allez vous coucher. Rendez-vous au **5**.

4

Inutile de jouer au « frileux », puisque vous n'avez pas d'argent à perdre. Les cartes s'échangent donc, et c'est bientôt à vous d'en piocher une dans le jeu de Tœti. La *Table des Quatre-Quarts* vous permettra de déterminer quelle carte vous avez obtenu. Si vous avez maintenant un carré, rendez-vous au **37**. Sinon, rendez-vous au **71**.

5

Combien avez-vous payé pour votre chambre ?
- Cinq hadars d'or ? Rendez-vous au **48**.
- Sept hadars d'or ? Rendez-vous au **66**.
- Dix hadars d'or ? Rendez-vous au **6**.

6

En entrant dans la suite, vous êtes littéralement soufflé par la magnificence qui y règne : tout y est d'une propreté éclatante, le mobilier y est de première qualité, et le lit à baldaquins vous stupéfie par sa taille démesurée. Cette chambre n'a vraiment rien à envier au Palais royal, songez-vous en déposant vos affaires. Le lit vous attire irrésistiblement - même à Asaltha, votre propre couche n'atteint pas le faste auquel celui-ci s'est hissé. Vous vous glissez avec volupté entre les draps et passez une nuit infiniment reposante, qui vous permet de regagner trois points d'endurance. Au matin, vous êtes dans une forme éblouissante, mais avez aussi une faim de loup, et il vous faut prendre un repas. Si vous n'avez plus de quoi vous constituer un petit-déjeuner décent, vous pourrez acheter de quoi vous sustenter en bas : les repas coûtent deux pièces d'argent. Sitôt votre repas achevé, vous remettez vos clés à l'aubergiste, qui semble déçu que vous ne soyez resté qu'un seul soir, et partez vers le Palais, guilleret. Rendez-vous au **125**.

7

Une marche harassante finit par vous amener en vue d'un gros bourg composé d'une trentaine de maisons. Vous avisez un homme qui marche à quelque pas devant vous et l'apostrophiez. Il vous prend tout d'abord pour un bandit, mais vous avez tôt fait de le détromper. Il vous apprend que ce village a pour nom Denavan, et qu'il se trouve à une trentaine de lieues de Haxastian. Au vu de la hauteur du soleil, vous êtes certain que vous n'arriverez pas à destination avant le crépuscule, et vouloir poursuivre votre marche de nuit serait un véritable suicide.

« J'imagine qu'il n'y a aucun lit de libre dans le village, non ? », demandez-vous à votre interlocuteur, avec bien peu d'espoir.

- Eh bien, m'sieur, je pourrais bien vous loger chez moi, répond-il. Avec le gamin qui est parti à la ville, j'ai un lit de libre. Mais ne comptez pas que je vous héberge gratuitement : ça vous fera trois jaunets, ni plus ni moins. » Dans un élan de générosité, il ajoute : « Et je vous offre le repas en prime. »

N'ayant guère envie de dormir une nouvelle fois dans le froid et sous le vent, vous acceptez de bon cœur et ouvrez votre bourse, mais une mauvaise surprise vous attend : elle s'orne en effet d'un trou de taille considérable, par lequel quelques pièces se sont enfuies : en faisant vos comptes, vous vous apercevez qu'il ne vous reste plus que

3 hadars d'or, justement. Il semble qu'il vous faille reconsidérer la proposition du paysan : souhaitez-vous déboursier 3 hadars d'or, tout ce qui vous reste, pour pouvoir dormir dans un vrai lit et manger un repas chaud (rendez-vous au 24) ? Allez-vous essayer de négocier ce prix exorbitant (rendez-vous au 114) ? Ou bien préférez-vous conserver votre argent et passer une deuxième nuit à la belle étoile (rendez-vous au 29) ?

8

Ruminant quelques jurons bien sentis, vous donnez vos cinq pièces d'argent au malabar, qui laisse un sourire idiot se dessiner sur son visage. Après vous être débarrassé de vos vêtements, dont le niveau de saleté est un peu trop élevé pour vos narines, vous entrez dans la première salle, au milieu de laquelle s'étend une vaste étendue d'eau : le bain chaud. En vous y plongeant, vous constatez avec déplaisir qu'en fait de chaleur, l'eau est plutôt tiède, presque froide - sans doute une conséquence des restrictions du bois, elles-mêmes dues au froid persistant. Néanmoins, vous délasser dans l'eau, même si elle n'est pas tellement chaude, vous fait un bien fou : vous récupérez un point d'endurance. Une fois vos ablutions achevées, vous quittez les thermes, mais vos habits vous dégoûtent de plus en plus : maculés de terre et déchirés par endroits, ils vous font ressembler à un clochard. Vous partez en quête d'un tailleur, et finissez par en dénicher un à quelques rues des thermes. Celui-ci vous réclame néanmoins la somme d'un hadar d'or pour refaire votre garde-robe. Vous êtes libre d'accepter ou de refuser ; mais dans tous les cas, il vous faut désormais vous rendre au palais, et sans tarder. Rendez-vous au 125.

9

Avant de dormir, vous vous rappelez soudain le petit coffret délicatement ouvragé et rempli d'argent que vous avez trouvé chez le paysan félon. N'ayant rien de mieux à faire, et le sommeil ne vous ayant pas encore atteint, vous entreprenez de compter les richesses que contient le coffret. Vous y passez une bonne heure, et arrivez à un résultat stupéfiant : vous avez devant vous la bagatelle de 100 hadars d'or, sans compter les bijoux et autres titres de propriété, qui doivent bien en valoir autant ! Avec cet argent, vous pourriez grandement soulager la vie des paysans qui peuplent votre comté, songez-vous. Vous vous endormez bientôt, rêvant à tout ce que cet argent vous permettrait. Rendez-vous au 120.

10

Vous devez avoir triste allure, car les gardes en faction aux portes d'Haxastian vous beuglent de partir avant qu'ils ne s'énervent. Il faut que vous leur montriez votre anneau

sigillaire, qui porte les armes de votre comté, pour qu'ils s'effacent, mais ils restent toutefois très suspicieux. Ils vous conseillent néanmoins de prendre un bain dans les thermes de la ville avant de vous présenter au roi, idée qui vous semble pleine de bon sens et que vous vous empressez d'appliquer. Rendez-vous au 50.

11

Vous avez su utiliser avec profit votre poids, et avez percuté votre adversaire avec suffisamment de force pour le projeter au sol. Menaçant sa gorge avec votre lame, vous le sommer de vous rendre ce qu'il vous avait dérobé. Tremblant de peur, il lâche sa propre arme et vous précède dans son arrière-boutique, où il vous remet vos possessions (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous le quittez sans un mot, mais vous débordez pourtant d'une joie sinistre : vous voilà finalement vengé. Maintenant, tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. S'il est pair, rendez-vous au 25. S'il est impair, rendez-vous au 70.

12

La louve bat en retraite ; elle a visiblement compris que vous étiez plus fort qu'elle. Veillant à ne faire aucun geste brusque, vous posez votre sac à dos sur la seule table de la cabane et constatez avec satisfaction qu'une petite provision de bois se trouve à côté de la cheminée, ainsi que tout le nécessaire pour l'allumer, ce que vous ne tardez pas à faire. La louve, tout d'abord effrayée par les flammes, ne tarde guère à comprendre l'intérêt de la chaleur qu'elles dégagent et amène ses six petits devant le feu. De votre côté, vous contemplez soucieusement la tempête qui fait rage par la fenêtre, et qui ne semble guère vouloir mollir. Un bâillement vous échappe, et la fatigue accumulée au cours des dernières heures s'abat d'un coup sur vous. Vous trouvez tout juste la force de vous allonger sur le lit qui occupe l'un des coins de l'unique pièce de la cabane avant de sombrer dans un sommeil profond. Rendez-vous au 77.

13

En reprenant votre souffle, vous vous apercevez soudain que personne n'a été attiré par le bruit de l'échauffourée : pas un seul garde n'est venu à votre secours, pas un seul badaud n'est venu espionner votre combat. Vous entassez les trois macchabées derrière un tonneau, afin de les dissimuler à la vue des passants - précaution bien inutile, vous soufflez une petite voix dans votre tête, étant donné le nombre de passants que vous avez croisé... Voulez-vous fouiller ces cadavres ? Si oui, rendez-vous au 73. Si vous n'avez pas envie de vous salir plus avant, vous rentrez directement au palais : rendez-vous au 127.

14

Tœti pioche à son tour une des cartes d'Alas Karon, puis s'exclame « carré ! » avant d'étaler fièrement son jeu. Vous avez perdu votre pièce d'or. Si une troisième partie vous tente, rendez-vous au **83**. Si vous préférez partir avant d'avoir perdu trop d'argent, rendez-vous au **53**.

15

Vous vous asseyez sur l'une des rares chaises encore libres et regardez avec ravissement les trois danseuses, visiblement originaires du Yanavis, se livrer à d'étonnantes figures. Les longs rubans pastel fixés à leurs poignets et leurs chevilles prolongent leurs mouvements de manière féerique, et vous vous absorbez dans la contemplation de ce spectacle magnifique qui vous emporte dans un au-delà inconnu, hors de toute description. Une brève, mais terrible déception s'empare de vous lorsqu'elles annoncent que le spectacle est terminé, et vous vous levez avec une soudaine envie de pleurer. Une étrange mélancolie douce-amère s'empare de vous, et c'est d'humeur maussade que vous montez vous coucher - vous n'avez guère le cœur à autre chose. Rendez-vous au **5**.

16

Vous avez à peine eu le temps d'ouvrir la porte qu'une forme d'une rapidité surprenante vous a bondi dessus, vous blessant sérieusement avec ses griffes (vous perdez **2** points d'Endurance). C'est un loup qui vous a bondi dessus, et vous allez devoir le combattre.

LOUP

Habilité : **12** - Endurance : **15**

Vous devrez combattre sans arme durant les deux premiers *Assauts*, ce qui vous inflige un malus de **4** points à votre Habileté.

Vous trouverez peut-être difficile de mettre à mort un animal sauvage, même si celui-ci vous a attaqué. Si vous réussissez à amener l'endurance de ce loup - qui est en fait une louve, si vous en jugez par les louveteaux qui se trouvent derrière elle - à **4** ou moins, vous pourrez choisir de l'épargner en vous rendant au **12**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **123**.

17

La pièce dans laquelle vous entrez vous frappe dès l'abord par deux choses : tout d'abord, son extraordinaire exigüité ; ensuite, le désordre impressionnant qui y règne. Dans un espace remarquablement faible sont en effet entassés des quantités d'objets tous plus inutiles les uns que les autres : des centaines de parchemins cohabitent avec des

animaux empaillés, de la verrerie en pagaille - cornues, alambics, éprouvettes - s'entasse sur des paillasses couvertes de taches diverses. Vous cherchez vainement du regard le roi, mais la pièce semble vide de tout être vivant, vous excepté. L'idée d'une farce vous traverse l'esprit quelques instants, mais vous la rejetez aussitôt : cela ne ressemble guère à un roi, et encore moins à un roi aux occupations aussi scientifiques. L'esprit fourmillant d'interrogations, vous vous préparez à quitter la pièce, lorsqu'une silhouette indistincte vous percute violemment. Rendez-vous au **34**.

18

Votre course effrénée finit par vous ramener au palais, mais vous devez encore faire un détour par votre chambre, afin de récupérer votre costume d'apparat - vous ne songez même pas à vous présenter au bal avec les habits que vous portez actuellement. Vous revêtez en vitesse une veste d'azur, des chausses noires et des bottines de cuir, sans oublier le tricorne assorti à votre veste, et traversez au pas de course les couloirs et escaliers qui vous mènent finalement à la salle de bal. Rendez-vous au **92**.

19

Vous vous jetez sur lui, mais trop lentement, hélas ! Ce qui lui laisse le temps de vous assener un coup de poing formidable en pleine tempe. Une onde de douleur vous submerge, et vous vous évanouissez, songeant avec ironie que l'histoire semble quelque peu bafouiller... Rendez-vous au **26**.

20

La neige tombe à présent de façon compacte, et vous n'y voyez goutte. Lorsque le vent se lève, la terreur commence à vous étreindre : vous êtes seul, au milieu d'une région extrêmement peu peuplée, et une tempête de neige arrive. Vous avez intérêt à vite trouver un abri, mais où aller ? Le vent fait tourner la neige autour de vous, toutes les directions se confondent, et vous perdez bientôt tout sens de l'orientation. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. S'il est pair, rendez-vous au **28**. S'il est impair, rendez-vous au **59**.

21

Cette fois-ci, la chance sourit à Ordello : il n'a pas plus tôt pris une carte à Alas Karon qu'il éclate de rire en déposant son jeu devant lui. Il se jette littéralement sur les pièces d'or, qui ne tardent pas à prendre place dans sa bourse - vous pouvez dire adieu à vos deux hadars d'or... Quelque peu déçu de votre infortune, vous décidez d'aller sans plus tarder dans votre chambre. Rendez-vous au **53**.

22

Vous déposez vos deux paires, ce qui entraîne une flopée de quolibets de la part des trois autres joueurs, qui se gaussent de votre lâcheté. N'y prêtant pas attention, vous rangez vos deux hadars d'or dans votre bourse et regardez la fin de la partie se dérouler. De fait, vous avez bien fait de vous déclarer frileux : dès que son tour revient, Ordello pose son jeu, et il éclate de rire en ramassant l'or de ses deux amis. Ce jeu vous lasse quelque peu, et vous décidez de vous retirer dans votre chambre. Rendez-vous au **53**.

23

Vous demandez une chambre à la tenancière, une femme d'âge moyen à la stature impressionnante. Vous lui payez dûment neuf hadars d'argent, et elle vous remet la clef de la chambre n°23. L'heure de vous coucher n'est toutefois pas encore arrivée, et vous préférez vous mêler à la clientèle très disparate de l'auberge : Yanaviens de petite taille, Avenarrans aux yeux en amande et aux cheveux noirs, Hadaroniens blonds et musclés cohabitent bruyamment dans la salle commune - vous avez même la surprise de voir quelques Vanymariens à la peau sombre, presque noire. Trois options se présentent à vous :

- vous souhaiterez peut-être vous mêler à un groupe d'Avenarrans jouant aux cartes en vous rendant au **145** ;
- il se peut que vous ayez plutôt envie d'aborder un Hadaronien solitaire, attablé dans une alcôve (au **42**).
- à moins que vous ne préféreriez aller vous coucher directement (rendez-vous au **58**).

24

Les trois pièces d'or changent de main, et vous voyez les yeux du paysan briller : il n'avait sans doute jamais eu une telle somme entre les mains. Il vous invite à le suivre vers sa demeure : contrairement à ce que vous craigniez, sa maison est l'une des moins délabrées du village, et elle possède même de petites écuries. Le repas qui vous est servi, bien qu'il n'atteigne pas des sommets de raffinement, vous permet tout de même de reprendre **2** points d'endurance. Durant la soirée, vous n'échangez guère de paroles avec votre hôte, apprenant à peine son nom : Dorcas. Vous ne tardez guère à vous endormir tous deux. Rendez-vous au **135**.

25

Au détour d'une rue, un jeune homme se jette soudain sur vous, prêt à planter son poignard dans votre gorge. Après une brève lutte, vous parvenez à le repousser, mais il siffle et est bientôt rejoint par deux hommes : un petit brun armé d'une épée aussi grande que lui, et un colosse muni d'un simple gourdin. Affrontez ces trois bandits en même

temps :

PREMIER VOLEUR

Habilité : **11** - Endurance : **17**

SECOND VOLEUR

Habilité : **13** - Endurance : **17**

TROISIÈME VOLEUR

Habilité : **12** - Endurance : **20**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **85**.

26

Votre réveil est difficile. Vous êtes étendu dans un lit, tout habillé, sous d'épaisses couvertures, dans une chambre que vous ne connaissez absolument pas. Toute la moitié gauche de votre visage vous élance atrocement, malgré le bandage qui recouvre votre crâne. Au bout de quelques minutes, vous voyez entrer Alfhor ; celui-ci, surpris, s'exclame :

« Ah, vous voilà enfin conscient, monseigneur ! Je commençais à désespérer. »

Puis, sans transition, il se jette au pied du lit et vous supplie :

« Pitié, monseigneur, faites-moi grâce ! Si j'avais connu votre identité dès l'abord, jamais je ne vous aurais rossé ainsi - et par deux fois ! Grâce, monseigneur, soyez miséricordieux ! Je vous en supplie à genoux, pardonnez-moi ! Comment pouvais-je savoir... »

Comment vous a-t-il reconnu ? Il a dû tomber sur la lettre de votre cousin, que vous aviez conservée sur vous. Vous le regardez s'aplatir sur le sol, bafouillant des excuses à tire-larigot, et vous réprimez un sourire. Sourire qui s'évanouit bientôt lorsque vous voyez, au loin, le soleil sur le point de se coucher : vous n'avez plus beaucoup de temps avant que le bal ne débute ! Vous vous levez rapidement, attrapez au vol l'épée du garde qui traînait dans la pièce et quittez la boutique du tailleur au petit trot. Rendez-vous au **18**.

27

Vous vous réveillez dans le même lit, et dans une forme impressionnante : votre total d'endurance est revenu à son total initial. Cependant, la trahison du tailleur Alfhor vous revient vite en mémoire (rayez de votre *Feuille d'Aventure* tout ce que vous possédiez, y compris votre arme, sauf votre anneau sigillaire). On frappe deux coups brefs à la porte, et vous dites à la personne qui vient de toquer d'entrer. C'est un domestique, qui vient vous annoncer que le roi souhaite vous parler en privé. Rendez-vous au **97**.

28

La tempête fait rage, et vous craignez qu'une rafale de

vent ne vous jette à bas de votre selle ; aussi descendez-vous de votre monture pour la mener par la bride à travers ce blizzard - heureusement que vous êtes vêtu chaudement ! Vous avancez péniblement contre le vent pendant ce qui vous semble durer une éternité lorsque vous voyez une masse sombre se profiler à une cinquantaine de mètres de vous. Vous vous dirigez vers cette ombre, seul point fixe au milieu de la déferlante immaculée, et c'est avec soulagement que vous vous rendez compte qu'il s'agit d'une espèce de hutte de neige, fabriquée sans doute par quelqu'un qui se trouvait dans la même situation que vous - de fait, un traîneau repose non loin de la hutte. Vous vous approchez de l'édifice et hurlez pour signaler votre venue à son occupant, qui ne tarde guère à en sortir : rendez-vous au **69** pour lui parler.

29

Le paysan vous regarde partir d'un air quelque peu décontenancé : nul doute qu'à votre place, il aurait accepté l'offre, car le froid ne donne guère de signes d'accalmie. Tandis que la nuit tombe, vous vous éloignez de quelques centaines de mètres du village, jusqu'à un bois de hauts sapins. Vous aventurant sous les frondaisons de ces arbres centenaires, vous ramassez du bois mort pour faire un feu - par chance, vous gardez votre briquet dans votre bourse. Vous vous installez au milieu des arbres, espérant que leur couvert vous protégera efficacement du vent, et allumez votre feu. Celui-ci ne tarde guère à dégager une chaleur que vous jugez tout à fait satisfaisante, et vous vous allongez à même le sol, ruminant encore une fois la perte de votre cheval, et de l'épaisse couverture de laine que contenaient ses fontes. Vous ne tardez pourtant guère à vous endormir. Rendez-vous au **44**.

30

Lentement, vous posez le petit coffre au sol, puis vous vous redressez.

« Allez, file, et que je ne te revoie plus ici ! »

Vous déguerpissez sans demander votre reste. Vous ne vous êtes guère montré sous votre meilleur jour, et c'est d'humeur furieuse que vous vous préparez à rentrer au palais. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. S'il est pair, rendez-vous au **81**. S'il est impair, rendez-vous au **35**.

31

Notez le mot « aiguilles » sur votre Feuille d'Aventure.

Lorsque vous vous éveillez, votre première pensée est « Où suis-je ? » En effet, vous ne vous trouvez plus dans le petit jardin du tailleur, mais dans un lit aux draps propres. La chambre où vous dormiez est spacieuse et dotée d'une cheminée où flamboie un grand feu. Vous n'apercevez que

fort tard l'homme assis à côté de votre lit, mais l'identifiez tout de suite, grâce à la couronne posée nonchalamment dans ses cheveux : votre cousin le roi ! Celui-ci vous sourit, puis dit :

« Heureux de vous voir ouvrir les yeux, mon cousin ! Les guérisseurs étaient quelque peu pessimistes, mais la semence d'Hadad Bois-de-Cerf a la peau dure, n'est-ce pas ? »

- Où suis-je ? Que s'est-il passé ?

- Vous êtes au palais, cousin. On vous a trouvé gisant au beau milieu de la place, vêtu de haillons, dépouillé de tout ce que vous aviez. Heureusement, celui qui s'était attaqué à vous ne vous a pas dérobé votre anneau sigillaire, sans quoi nos gardes vous auraient pris pour un vulgaire mendiant, et je doute que vous soyez là en ce moment... Mais qui vous a agressé, cousin ? »

Vous jurez intérieurement, et vous vous promettez de régler son compte au tailleur Althor, tôt ou tard. Vous racontez vos mésaventures à votre cousin, qui a visiblement du mal à se retenir de rire. Ne sachant comment l'interpréter, vous poursuivez imperturbablement votre récit, mais une soudaine torpeur s'empare de vous, et vous avez irrésistiblement envie de dormir.

« Il vous faut vous reposer, mon cousin, vous chuchote le roi à l'oreille. Demain sera une longue journée... »

Vous sombrez dans les ténèbres.

Rendez-vous au **27**.

32

Grâce à vos talents de persuasion, vous parvenez à réduire le coût de la nuit à un hadar d'or et cinq d'argent. En marchandant, vous vous êtes rendu sympathique aux yeux du paysan, nommé Dorcas, qui s'empresse de vous amener chez lui - sitôt que vous lui avez payé son dû, bien évidemment. Sa demeure est visiblement la moins délabrée du village, et elle possède même des petites écuries. Dorcas vous fait entrer et vous prépare ce qui tient, semble-t-il pour lui, de dîner de fête ; et même si le tout vous paraît plutôt quelconque, vous n'en dites rien, car ce repas se révèle finalement excellent et vous permet de récupérer trois points d'endurance. La soirée se déroule dans une ambiance agréable, et votre hôte va même jusqu'à vous servir un vin de sa réserve personnelle, qui se révèle un excellent cru. Finalement, et après plusieurs verres de cet admirable breuvage, vous vous endormez tous deux. Rendez-vous au **135**.

33

Après plusieurs roulades, vous finissez par prendre le dessus sur le tailleur, et vous lui envoyez votre poing en pleine figure, l'assommant pour le compte. Vous vous relevez prudemment, craignant qu'il ne s'agisse d'une ruse, mais après quelques minutes, vous concluez qu'il est bel et bien hors d'état de vous nuire. Vous fouillez donc

sans scrupules son magasin, et retrouvez l'équipement dont il vous avait dépouillé l'avant-veille (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous pouvez également emporter la caisse du magasin, qui ne contient pas moins de trente-cinq hadars d'or ; mais un acte aussi vil vous coûtera **1** point d'*Honneur*. Que vous la preniez ou non, vous quittez le magasin et prenez le chemin du palais. Tirez maintenant un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*. S'il est pair, rendez-vous au **147**. S'il est impair, rendez-vous au **101**.

34

L'homme qui vous est rentré dedans est petit et plutôt chétif, et ses grands yeux gris vous fixent sans comprendre. Son teint pâle contraste avec ses cheveux noirs, encadrés par un mince anneau d'or : la couronne ! Vous êtes en face du roi ! Ne sachant que dire, vous balbutiez quelques excuses en l'aidant à se relever, mais il ne semble pas avoir mal pris cet accident, car il sourit. Il s'époussette tranquillement en vous examinant toujours du même regard un peu vide, ce qui vous fait frissonner, jusqu'à ce qu'il s'exclame :

« Ah, mon bon Kavian ! Quelle bonne surprise de vous voir ! Qu'est-ce qui vous amène à Haxastian, cousin ? »

Vous le regardez, interloqué, avant de lui répondre :

« Mais, sire...votre convocation... »

- De quoi me parlez vous, Kavian? Quelle convocation?

- Enfin, sire, le message que vous me fîtes porter voilà quelques jours ! Vous m'y priez de me rendre instamment au palais. Ne vous en souvenez-vous pas ? »

Il vous contemple d'un air ahuri, puis une illumination semble lui venir.

« Ah, cette lettre ! Oui, je m'en souviens désormais. Mais il est temps de passer à table, cousin. Que diriez-vous de partager mon repas ? Nous reparlerons de cela après. »

Ce que le roi propose, fou qui s'y oppose, dit le proverbe. Aussi emboîtez-vous le pas à votre cousin, Ulban II du Hadaron, vers la salle à manger royale. Rendez-vous au **129**.

35

Au détour d'une rue, un jeune homme se jette soudain sur vous, prêt à planter son poignard dans votre gorge. Après une brève lutte, vous parvenez à le repousser, mais il se met à siffler et est bientôt rejoint par deux hommes : un petit brun armé d'une épée aussi grande que lui, et un colosse muni d'un simple gourdin. Vous n'avez toujours pas digéré la façon dont s'est achevée votre passage chez Alfor, et c'est avec une rage impérieuse que vous vous jetez sur les malandrins ; ceux-ci, tout d'abord stupéfaits de voir leur proie se rebiffer ainsi, ne tardent pas à se reprendre et vous font crânement face. Affrontez-les tous trois en même temps, mais avec un bonus d'un point d'habileté.

PREMIER VOLEUR

Habileté : **11** - Endurance : **17**

SECOND VOLEUR

Habileté : **13** - Endurance : **17**

TROISIÈME VOLEUR

Habileté : **12** - Endurance : **20**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **85**.

36

Lorsque le tailleur tombe à genoux devant vous pour vous demander grâce, vous ne pouvez vous empêcher d'éclater de rire, empli d'une joie simple, mais terrible : vous savourez votre vengeance. La mort dans l'âme, Alfor vous précède dans son magasin, où il vous rend tout ce qu'il vous avait dérobé et y ajoute dix hadars d'or (prenez-en bien note sur votre *Feuille d'Aventure*). Ce triomphe dans un duel loyal vous fait gagner un point d'*Honneur*. N'ayant plus guère de raison de vous attarder, vous quittez l'échoppe d'un pas guilleret pour retourner au palais. Maintenant, tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. S'il est pair, rendez-vous au **147**. S'il est impair, rendez-vous au **101**.

37

Vous étalez votre jeu en lançant « carré ! » à vos trois compères, qui semblent stupéfaits.

« Bah, la chance du débutant ! » s'exclame Toëti.

« Eh bien, c'est vraiment une bonne chose que cette partie ne compte pour rien ! » ajoute Ordélo. « Encore que si la chance vous poursuit, messire Kavian, nous ne sommes pas sortis d'affaire ! »

Ils lancent aussitôt la deuxième manche, en pariant chacun un hadar d'or - visiblement, votre succès initial les a quelque peu échaudés. Vous êtes obligé de parier un hadar d'or - ou son équivalent en argent ou en cuivre - pour jouer cette nouvelle partie.

À l'aide de la *Table des Quatre-Quarts*, déterminez votre nouveau jeu. Si vous avez une nouvelle fois un carré dès le début, rendez-vous au **104**. Si vous avez deux paires et que vous voulez jouer le « frileux », rendez-vous au **103**. Sinon, rendez-vous au **74**.

38

Vous vous réveillez subitement lorsque vous sentez quelque chose de froid vous glisser dans le cou. Un flocon de neige ! Pendant que vous dormiez au pied du chêne, de lourds nuages noirs se sont assemblés dans le ciel, si bien qu'on pourrait presque croire qu'il fait nuit noire. De ce fait, vous ne savez guère quelle heure il peut bien être, et la chute de neige qui s'annonce n'arrange guère les choses. Vous vous maudissez intérieurement de vous être assoupi, mais constatez avec soulagement que votre cheval n'est

pas parti vagabonder et qu'il se trouve toujours à vos côtés, mâchonnant d'un air placide une touffe d'herbe. L'arrachant à ses rêves, vous êtes bientôt reparti sur la route, mais la neige tombe de plus en plus violemment... Rendez-vous au **20**.

39

Vous mettez pied à terre devant la petite cabane, qui ne possède qu'une porte et une fenêtre. Sa cheminée ne fume pas, et vous en déduisez qu'elle est probablement abandonnée. Néanmoins, votre méfiance naturelle vous pousse à jeter un coup d'œil par la fenêtre, juste au cas où... Si vous suivez cet instinct, rendez-vous au **76**. Mais vous pouvez négliger cette peur superflue et pousser la porte en vous rendant au **16**.

40

Plongé dans vos pensées, vous vous demandez quand la chance va enfin vous sourire, lorsque Alas Karon étale son jeu et emporte la mise. Votre hadar d'or va aller garnir la bourse de cet Avenarran, semble-t-il ! Quelque peu déçu par votre insuccès, vous décidez de quitter vos compagnons de jeu. Rendez-vous au **53**.

41

Les portes de la salle de bal sont grandes ouvertes, et vous y entrez d'un pas sûr. Un héraut, placé à votre droite, annonce votre venue en s'écriant : « Sa seigneurie, le comte Kavian d'Asaltha ! » La grandeur et la beauté de la pièce vous laissent muet d'admiration, et vous passez quelques longs instants à contempler le plafond décoré de fines fresques, les vingt lustres d'une finition admirable, les murs d'une blancheur d'albâtre, les immenses baies vitrées dont les tentures ne sont pas tirées et laissent en conséquence voir un magnifique clair de lune, au cœur d'un ciel mouche-té d'étoiles. Néanmoins, vous reprenez rapidement vos esprits et descendez la dizaine de marches qui vous mènent à la piste de danse proprement dite, où plusieurs couples valsent déjà sur la musique d'un orchestre que vous entre-apercevez au fond. Au bas des marches, vous êtes accueilli par votre cousin le roi, qui vous souhaite en quelques mots de passer une bonne soirée avant de s'éloigner pour parler avec un gros homme aux cheveux blancs. Vous suivez d'un œil distrait l'évolution des danseurs, mais votre estomac ne tarde pas à se rappeler à votre bon souvenir, et vous vous dirigez donc vers le buffet, devant lequel plusieurs personnes sont déjà attablées et festoient bruyamment. Vous mangez à satiété avant de prendre conscience que quelqu'un se trouve derrière votre siège. Vous vous retournez, et votre cœur bat la chamade. Rendez-vous au **150**.

42

« Va te faire foutre ! »

Voilà une réponse qui a le mérite d'être claire... Puisque votre compatriote semble avide de solitude, vous avez le choix entre vous joindre aux trois Avenarrans (rendez-vous au **145**) ou monter vous coucher (rendez-vous au **58**).

43

Vous arrêtez votre fougueuse monture et l'attachez à une branche basse de l'arbre - apparemment un jeune chêne. Vous balayez la neige à ses pieds afin de vous ménager un siège et avez la bonne surprise d'y découvrir un mince anneau d'or, que vous pouvez emporter si vous le souhaitez, en le mettant dans une poche de votre pantalon. Vous mangez avec appétit le quartier de bœuf et le morceau de fromage que contenaient vos fontes - rayez un Repas de votre *Feuille d'Aventure* avant d'aller au **38**.

44

La nuit se déroule sans aucun incident marquant, et vous reprenez la route dès potron-minet, non sans vous être taillé un solide bâton de marche, qui vous sera sans doute utile pour parcourir les dernières lieues de votre voyage. Vous avez bon espoir d'atteindre Haxastian avant la nuit, et c'est d'un pas confiant que vous vous rendez au **105**.

45

« Mais enfin, qu'est-ce que cela signifie ? Lancez-vous au colosse. Lors de ma dernière venue, l'usage de ces bains était tout à fait gratuit !

- Les temps changent, papy, vous répond-il. Maintenant, c'est cinq petites lunes, ou la tienne de lune va se prendre un sacré coup de pied, je peux te le dire ! »

Visiblement, ce gorille a un sens de l'humour certain, quoique primitif. Il est encore plus visible qu'il n'acceptera aucune négociation du prix d'entrée : ce sera cinq pièces d'argent (rendez-vous au **8**) ou la porte (rendez-vous au **117**).

46

« J'attends mon paiement, messire, vous rappelle le tailleur, dont les yeux étincellent de convoitise.

- Hé ! Que croyez-vous, marchand ? Que je me promène en ville avec des monceaux d'or en poche ? Je vais aller chercher de quoi récompenser vos talents là où je loge, et je reviendrai vous payer.

- À d'autres, va ! Vous allez rentrer tout bonnement

chez vous et laisser le pauvre Alfhor lésé de sa légitime récompense, dites plutôt. Non, voilà ce que nous allons faire : vous allez là où vous logez, et je vous y suis.

- Comme il vous siéra, marchand. Allons donc, mais pressons le pas, car l'heure tourne. »

C'est donc flanqué d'un compagnon inattendu, et quelque peu indésirable, que vous prenez le chemin du palais. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. S'il est pair, rendez-vous au **95**. S'il est impair, rendez-vous au **100**.

47

Hélas pour vous, votre interlocuteur se montre inflexible : c'est trois hadars d'or ou la nuit dehors ! Si vous acceptez de payer, rendez-vous au **24**. Si vous ne pouvez décidément pas vous séparer de ces trois pièces, rendez-vous au **29**, car vous n'avez d'autre choix que de passer la nuit à la belle étoile.

48

Sachant qu'il s'agit d'une des chambres les moins onéreuses de l'auberge, vous êtes surpris par la qualité de l'aménagement de la chambre **52**. Bien sûr, le matelas n'est plus de toute jeunesse, et l'ameublement est des plus sommaires : une commode, une armoire, une table de chevet. Néanmoins, le tout est d'une propreté méticuleuse, et c'est avec plaisir que vous vous glissez dans des couvertures qui ne sentent pas le renfermé. Ce n'est qu'au bout de quelques minutes que vous vous apercevez que l'un des murs présente une fissure, certes mince, mais qui permet à l'air de la ville de passer. Ce courant d'air ne vous empêche pas de dormir, mais au matin, vous avez l'impression d'avoir passé la nuit dans une congère. Néanmoins, vous êtes reposé, ce qui vous permet de reprendre un point d'endurance. Après une toilette sommaire, et après avoir consommé un Repas (si vous n'en avez plus, l'auberge vous propose des repas à deux hadars d'argent), vous quittez l'auberge, partant d'un pas décidé vers le palais. Rendez-vous au **125**.

49

Après plusieurs heures passées à chevaucher, durant lesquelles vous ne vous êtes accordé aucune pause, vous finissez par deviner, au loin, les hautes murailles d'Haxastian, capitale du Hadaron. Votre dernier passage dans la ville remonte déjà à plusieurs années, lors du couronnement du roi Ulban, second du nom : la ville était alors couverte de banderoles et de guirlandes, et baignait dans une atmosphère festive qui vous avait laissé un excellent souvenir. Vous vous doutez cependant que la cité doit maintenant être nettement moins accueillante, car vous avez ouï dire que le froid y avait fait de nombreuses victimes. La proximité de votre objectif vous requinque quelque peu, et vous accélérez l'allure, pressé de pouvoir vous réchauffer au coin d'une

cheminée flambante. Rendez-vous au **79**.

50

Les thermes d'Ikras, selon le nom du bourgeois qui finança la majeure partie des travaux, se trouvent dans le sud de la ville, ce qui vous force à faire un peu de marche. La rue des Lucioles, qui mène aux thermes, est étonnamment déserte, et vous ne voyez aucun des nombreux étals de marchands qui y foisonnent en temps normal. Cependant, les thermes sont, pour leur part, ouvertes, bien qu'elles ne semblent guère fréquentées - il est vrai que la foule s'y presse bien plus l'été, quand la chaleur devient difficilement supportable. Vous passez sous la volumineuse arche d'entrée et vous allez ouvrir la porte des vestiaires quand une voix venant de derrière vous vous arrête soudain. « Hé là ! Pas de resquilleurs ! L'entrée coûte cinq hadars d'argent ! Payez ou partez ! » Vous êtes interloqué : les thermes sont normalement l'une des rares institutions publiques du Hadaron à être totalement gratuites. En vous retournant, vous constatez que c'est un grand Hadaronien, baraqué et visiblement peu enclin à discuter, qui vous a interpellé. Allez-vous lui payer ses cinq hadars d'argent (rendez-vous au **8**), essayer de négocier ce prix d'entrée (rendez-vous au **45**) ou préférez-vous quitter les thermes, quitte à vous présenter devant votre cousin le roi dans un état lamentable (rendez-vous au **117**) ?

51

En reprenant votre souffle, vous vous apercevez soudain que personne n'a été attiré par le bruit de l'échauffourée, pas plus que par les beuglements d'Alfhor : pas un seul garde n'est venu à votre secours, pas un seul badaud n'est venu espionner votre combat. Vous entassez les trois macchabées derrière un tonneau, afin de les dissimuler à la vue des passants - précaution bien inutile, vous soufflez une petite voix dans votre tête, étant donné le nombre de passants que vous avez croisé... Voulez-vous fouiller ces cadavres ? Si oui, rendez-vous au **93**. Si vous n'avez pas envie de vous salir plus avant, vous rentrez directement au palais : rendez-vous au **80**.

52

Lorsque vous lui portez le coup de grâce, Dorcas vous regarde d'un air presque étonné avant de s'effondrer au sol. Pourquoi cet homme a-t-il tenté de vous tuer en pleine nuit ? Cherchant une réponse à cette énigme, vous fouillez méticuleusement sa demeure. Tout s'éclaire lorsque vous découvrez, caché sous son lit, un petit coffret ouvragé. En l'ouvrant, vous avez la surprise de voir apparaître des centaines de hadars, ainsi que des bijoux par dizaines. Visiblement, votre hôte se faisait une spécialité de tuer les personnes à qui il offrait l'hospitalité, avant de

s'accaparer leurs biens. Vous craignez toutefois que le fracas de vos lames n'ait éveillé quelqu'un dans le village, et vous vous souvenez des écuries attenantes à la maison. Vous vous y rendez et y découvrez avec joie une magnifique jument, visiblement inadaptée aux travaux des champs : peut-être le fruit d'un des meurtres de Dorcas ? Peu vous chaut, car cette monture est pour vous une découverte inespérée. Vous glissez dans ses fontes le coffret contenant les richesses du cupide paysan et la montez avec appréhension, mais elle ne vous rejette nullement, restant tout à fait docile et répondant à tous vos ordres sans renâcler. Vous gagnez un point d'*Honneur* pour avoir débarrassé le Hadaron d'un terrible meurtrier. Rendez-vous au **87**.

53

Vous annoncez aux Avenarrans que votre voyage vous a beaucoup fatigué, et que vous allez dormir. Ceux-ci s'esclaffent :

« On jouait trop bien pour lui, c'est clair, s'exclame Tæti.

- Exactement ! Si on avait continué, on l'aurait plumé comme un poulet, ajoute Ordelo. »

Même Alas Karon sourit, quittant exceptionnellement son impassibilité naturelle. Ignorant les quolibets, vous vous levez et montez dans votre chambre. Rendez-vous au **58**.

54

Le charme de cette demoiselle vous avait littéralement subjugué hier soir, et il est donc tout à fait normal que vous cherchiez à la revoir. Mais ne connaissant pas son nom, vos recherches s'avèrent difficiles, et au bout d'une longue heure passée à arpenter les couloirs du palais en long et en large, il faut vous rendre à l'évidence : elle est introuvable. Vous retournez donc au **97**, avec au cœur l'espoir qu'elle n'ait pas dû quitter le palais.

55

L'aubergiste empoche en souriant vos sept pièces d'or et vous fait signe de le suivre jusqu'au comptoir, où il vous remet une clef. « Votre chambre, c'est la numéro **37**, au premier ! » croit-il bon de vous préciser, alors que vous avez bien vu que le nombre **37** était gravé très finement sur la clef. Néanmoins, la soirée ne fait que commencer, et vous vous sentez d'humeur à faire un tour dans la salle commune avant d'aller dormir. S'il vous reste de l'argent, vous pouvez tenter votre chance à la table de jeu en vous rendant au **82**. Si cela ne vous tente pas, ou si vous n'avez plus d'argent, vous pouvez aller regarder un trio de danseuses qui se produisent sur une estrade improvisée, au fond de la salle (rendez-vous au **15**) ou un numéro de prestidigitation donné à une table, non loin de vous (rendez-vous au **139**).

56

La grandeur et la magnificence du palais vous impressionnent toujours autant, mais vous les oubliez bien vite lorsque vous croisez, une nouvelle fois, le petit groupe de demoiselles. Elles sont à présent assises dans un petit boudoir dont la porte est ouverte. N'étant pas pressé par le temps cette fois-ci, vous entrez pour leur présenter vos respects, et elles vous invitent à vous asseoir et à partager un grog avec elles. Vous obtempérez et entreprenez de faire la conquête de ces jeunes dames, n'hésitant pas à leur raconter des souvenirs de votre jeunesse dangereuse, loin dans l'est et le sud. Vous les voyez tour à tour frissonner lorsque vous racontez votre combat contre un lion des sables et rire lorsqu'elles apprennent comment vous avez floué le prince Hothys d'Oredal. Au moment où vous vous apercevez que vous ne connaissez même pas leurs noms, vous êtes brutalement ramené à la réalité par Erchor, qui vous demande si vous souhaitez passer la nuit dans ce boudoir. Vous rougissez comme un adolescent pris en faute, tandis qu'autour de vous, vos camarades éclatent de rire. Vous leur souhaitez rapidement le bonsoir avant de repartir à la suite d'Erchor, que vous maudissez intérieurement. Celui-ci finit par vous laisser devant la porte d'une petite chambre somptueusement meublée. Il vous souhaite une bonne nuit, puis vous laisse. Tout en méditant sur vos chances de séduire la petite blonde aux yeux verts, qui vous a sérieusement tapé dans l'œil, vous vous préparez à dormir. Possédez-vous le coffret de Dorcas ? Si oui, rendez-vous au **9**. Sinon, rendez-vous au **120**.

57

Au matin, le réveil est difficile. Des cauchemars vous ont hanté toute la nuit, dans lesquels vous périssez sous les crocs de centaines de loups. Quelque peu maussade, vous pillez les placards de la cabane pour vous constituer un petit déjeuner décent, puis reprenez la route. Rendez-vous au **49**.

58

En entrant dans votre chambre, vous comprenez pourquoi le coût en est si peu élevé : les meubles qui ne tombent pas en morceaux sont d'une saleté insupportable. En essayant le lit, vous constatez qu'il grince effroyablement, ce qui ne manque pas de réveiller des locataires inattendus : des dizaines de cafards quittent le sommier pour se réfugier sous une grande armoire rongée par les vers. Vous avez du mal à trouver le sommeil, ce qui est compréhensible ; et en vous tournant et retournant dans le lit, vous ne faites que créer un boucan insupportable qui vous met les nerfs en pelote. Vous finissez cependant par vous endormir, mais votre nuit est brève et agitée, si bien que l'aube voit se lever un Kavian à la mine quelque peu dé faite et contrariée. Vous ouvrez votre fenêtre pour prendre

un grand bol d'air frais qui vous revigore agréablement et, après avoir rassemblé vos maigres possessions, vous quittez l'auberge, bien décidé à ne plus jamais y remettre les pieds, quoi qu'il advienne. Rendez-vous au **125**.

59

Les rafales de vent vous frappent de plus en plus violemment, si bien que vous préférez mettre pied à terre plutôt que de risquer de tomber du haut de votre cheval. Celui-ci est de plus en plus paniqué, et il finit par casser sa longe. Il se dresse sur ses jambes arrières, terrifié, avant de s'enfuir pour bientôt disparaître à votre vue. Maudissant votre déveine, vous poursuivez cependant votre route, mais fatigue et froid font lentement leur œuvre, et vous finissez par vous évanouir, renonçant à lutter. Rendez-vous au **98**.

60

Grâce aux indications d'un passant complaisant, vous ne tardez guère à trouver le Cerf de Gloire. Situé dans la partie haute de la ville, non loin du palais royal, il semble être surtout fréquenté par de riches marchands ou par des nobles de passage dans la ville. En poussant la porte, vous êtes accueilli par des dizaines de murmures, ponctués de temps à autres par une exclamation de joie issue de la table de jeu située au fond de la salle commune. Vous vous enquêrez des prix auprès d'une jeune serveuse fort mignonne, qui vous informe complaisamment qu'une chambre pour une nuit coûte de cinq à dix hadars d'or, selon leur qualité. Vous la remerciez en souriant, la faisant délicatement rosir, mais elle ne tarde guère à repartir pour aller servir un gros marchand qui lui beugle de se presser. Qu'allez-vous faire ? Descendre ici, malgré les tarifs exorbitants (rendez-vous au **78**) ? Ou préférez-vous vous rabattre sur le Joyeux Luron (rendez-vous au **110**) ?

61

Vous vous éveillez avec l'aube, à peine quelques minutes avant Orvar. Lui comme vous êtes pressés, si bien que vos adieux sont brefs, et vous vous retrouvez de nouveau sur votre cheval, galopant vers Haxastian. Rendez-vous au **49**.

62

Vous tirez votre épée et l'appliquez sur la gorge du marchand, ce procédé, guère chevaleresque, vous valant la perte d'un point d'*Honneur*. Mais celui-ci a été aussi vif que vous, et vous sentez la pointe d'un poignard affilé sur votre ventre.

« Ainsi, monsieur est un fauché, hein ? Vous lance le tailleur. Vous avez de la chance que j'aime les défis. Je vous

propose ceci : nous combattons jusqu'à ce qu'un d'entre nous crie grâce. Si vous gagnez, je vous habille *gratis*. Sinon, vous partez de votre plein gré. Cela vous sied-il, messire ? »

Confiant en votre habileté, vous acceptez, et le tailleur vous amène dans son arrière-boutique, où il prend au passage une rapière de bonne facture, puis dans un petit jardin rendu blanc par le givre. Vous lui faites face, et vos lames s'entrechoquent, tandis qu'il s'écrie « À la victoire ! La victoire pour Alfhor ! » Vous allez bientôt vous rendre compte que vous avez affaire à une fine lame.

ALFHOR LE TAILLEUR

Habileté : **16** - Endurance : **22**

Le premier dont le total d'endurance descendra à **5** ou moins devra se rendre. Si c'est vous, rendez-vous au **134**. Si vous forcez Alfhor à se rendre, rendez-vous au **128**.



63

Vous rentrez sans encombre au palais et rendez sa lame au garde, qui paraît surpris de voir que vous ne l'avez pas employée. Une fois dans votre chambre, vous faites avec satisfaction vos comptes : le petit coffre contenait trente-cinq hadars d'or, que vous empochez sans vergogne. Tout cela vous a pris deux heures : prenez-en note avant de retourner au **97**.

64

Vous avez compris le système : rien de mathématique là-dedans. Il suffisait d'ajouter les nombres correspondant aux rangs du Z, du E, du R et du O dans l'alphabet. Lorsque vous lui annoncez la bonne réponse, Jafydos paraît estomaqué. Pâle comme un linge, il vous remet deux hadars d'or, mais il ne tarde pas à inventer une nouvelle énigme à résoudre. « Je suis les trois derniers chiffres de l'année en cours, moins le nombre de villes au nord du Mur du Hadaron, le tout divisé par le nombre de routes

qui partent d'Haxastian. Multipliez-moi par le nombre de grandes villes que compte l'Avenar plus un, puis enlevez-moi quatre-vingt-huit, et vous aurez la réponse. Je monte à cinq hadars d'or pour celui qui trouvera la bonne réponse. » Si vous parvenez à effectuer le calcul, rendez-vous au paragraphe ayant pour numéro le total de cette étrange équation. Si vous ne parvenez pas à trouver la bonne réponse, rendez-vous au **3**.

65

Après quelques minutes d'une marche quelque peu saccadée, la chaleur revient peu à peu dans vos jambes, ce qui vous permet d'accélérer l'allure. Vous finissez par rejoindre la route vers le milieu de la journée, et lorsque vous croisez un panneau de bois qui vous indique que votre destination est encore bien lointaine, vous sentez le découragement poindre, mais vous vous reprenez bientôt et repartez d'un pas alerte vers le **7**.

66

Sans être d'un faste démesuré, la chambre **37** vous en offre néanmoins pour votre argent : d'une taille respectable, elle dispose d'un confort et d'un ameublement tout à fait appréciables. Vous vous glissez avec volupté entre les draps et ne tardez guère à vous endormir du sommeil du juste. Vous vous réveillez à l'aube, mais le lit est tellement confortable que vous paressez quelques heures de plus avant de vous lever. Vous vous sentez en forme comme jamais (vous regagnez deux points d'endurance) et êtes bien décidé à savoir ce que votre cousin vous veut. Après un rapide petit déjeuner (si vous n'avez plus de Repas, vous pouvez en acheter pour deux hadars d'argent), vous rassemblez vos biens et partez d'un pas alerte vers le palais. Rendez-vous au **125**.

67

Vous remettez les dix pièces d'or à l'aubergiste, qui les dépose en gloussant dans une des poches de son tablier. Il vous fait ensuite signe de le suivre jusqu'au comptoir, où il vous remet une clef - celle de votre suite, croit-il bon de préciser. Néanmoins, la soirée ne fait que commencer, et vous préférez rester quelque temps dans la salle commune avant d'aller dormir. S'il vous reste de l'argent, vous pouvez tenter de le jouer à la table de jeu en vous rendant au **82**. Si vous sentez que la chance n'est pas de votre côté ce soir, ou si vous n'avez plus d'argent, vous pouvez aller regarder un trio de danseuses qui se produit sur une estrade improvisée, au fond de la salle (rendez-vous au **15**) ou un numéro de prestidigitation donné à une table, non loin de vous (rendez-vous au **139**).

68

En une fraction de seconde, vous vous aplatissez au sol, et c'est avec soulagement que vous voyez le projectile se ficher dans le chambranle de la porte. Vous vous relevez d'un bond, ouvrez la porte à la volée et vous vous précipitez dans la rue, poursuivi par les imprécations du tailleur. Votre désir de vengeance est assouvi, mais d'une façon qui ne vous fait guère honneur : vous perdez un point d'*Honneur*. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. S'il est pair, rendez-vous au **141**. S'il est impair, rendez-vous au **63**.

69

Vous ne pouvez guère distinguer ses traits, non seulement à cause de la neige, mais également parce qu'une grande barbe blonde aux reflets roux lui mange la moitié du visage. Vous êtes obligés de hurler pour couvrir le hululement du vent, mais le géant blond accepte vite de vous accueillir dans son refuge. Celui-ci est très étroit, et vous n'êtes guère à l'aise dedans ; néanmoins, cela vaut mieux que de passer la nuit sous la neige. Vous sympathisez rapidement avec votre hôte, qui vous dit s'appeler Orvar. Tout comme vous, il se trouve sur les routes par obligation : un de ses nombreux oncles a péri à Ulwas, et il s'y rend pour assister à la cérémonie funèbre. Vous lui adressez vos sincères condoléances, mais il éclate de rire : ce vieil oncle était quelqu'un d'haïssable, et si Orvar va assister à son enterrement, c'est uniquement parce que s'ensuivra le règlement de son héritage. Disant cela, il éclate d'un grand rire si communicatif que vous ne tardez pas à être pris d'un fou rire à votre tour.

La faim vous tenaille cependant, et Orvar vous propose de partager son repas ; si vous n'en avez plus, c'est une véritable aubaine. Si vous avez encore de quoi manger, vous pouvez choisir d'économiser un Repas en mangeant avec Orvar, ou de puiser dans vos provisions. Quoi qu'il en soit, la tempête ne faiblissant pas, il vous faut passer la nuit ici. Après avoir souhaité bonne nuit à votre compagnon, vous ne tardez pas à vous endormir profondément. Rendez-vous au **61**.

70

Vous rentrez sans encombre au palais et remettez son épée au garde qui vous l'avait prêtée, et qui est toujours en faction devant les portes ; lorsqu'il s'aperçoit que vous ne l'avez même pas dégainée, il vous contemple d'un œil incrédule avant de marmonner des mots inaudibles, mais vous comprenez néanmoins qu'il s'agit d'une allusion à votre chance phénoménale. Vous ne cherchez pas à comprendre ce que dit ce soldat et repartez au **97**.

71

Vous n'avez toujours pas de quoi faire un carré, et vous méditez sur les cartes qui vous seraient utiles à cet effet, tout en laissant Alas Karon piocher dans votre jeu. Lui aussi semble plutôt déconfit, et lorsque Ordelo, après lui avoir pris une carte, s'exclame « carré ! », avec un grand sourire aux lèvres, vous n'êtes guère surpris.

« Alors, messire Kavian, notre jeu vous plaît-il ? Vous devez au moins parier une fois du bon or du Hadaron, sans quoi nous nous sentirions offensés, vous prévient Tœti.

- Et lorsque nous nous sentons offensés, renchérit Ordelo, nous avons tendance à ne plus nous contrôler, si vous voyez ce que je veux dire... »

Voilà des bougres qui ne plaisaient pas ! Vous n'hésitez donc pas et pariez, comme eux trois, un hadar d'or (ou son équivalent en argent et/ou en cuivre). Utilisez une nouvelle fois la *Table des Quatre-Quarts* pour déterminer votre jeu.

Si votre jeu initial contient déjà un carré, rendez-vous au **104**. Si vous avez deux paires et que vous voulez jouer le « frileux », rendez-vous au **103**. Sinon, rendez-vous au **74**.

72

Les grandes portes d'Haxastian se dressent devant vous, mais elles sont encore fermées. Vous attendez quelques dizaines de minutes, et elles finissent par s'ouvrir, vous dévoilant un garde dont la nuit a dû être brève. Étouffant un bâillement, celui-ci vous arrête, mais sitôt qu'il voit l'anneau sigillaire que vous portez au majeur, il s'efface et vous laisse passer. Il est temps d'aller voir le roi, mais le garde vous avertit encore qu'il est interdit de chevaucher dans l'enceinte de la cité. Vous vous résolvez donc à mener votre jument par la bride, et vous vous mettez en route vers le palais, laissant derrière vous un soldat qui bâille à s'en décrocher la mâchoire. Rendez-vous au **136**.

73

Vous commencez à faire les poches du plus petit des trois, lorsqu'une brusque bouffée de honte s'empare soudain de vous : un des comtes les plus élevés du royaume, et prince de sang qui plus est, fouillant les cadavres de malandrins dans une ruelle sordide ? Le rouge aux joues, vous laissez précipitamment tomber le filou et retournez au palais, votre *Honneur* ayant entre-temps perdu un point. Rendez-vous au **127**.

74

Le jeu se déroule, sans que personne autour de la table ne pipe mot. Utilisez la *Table des Quatre-Quarts* pour déterminer les cartes que vous avez pris à Tœti, ainsi que

celles qu'Alas Karon a pioché dans votre propre jeu. Si vous finissez par avoir un carré, rendez-vous au **104**. Si vous pouvez et voulez endosser le rôle du frileux, rendez-vous au **106**. Enfin, si vos cartes ne vous permettent aucune de ces deux options après *trois* tours de jeu, rendez-vous au **40**.



75

Poussant encore votre monture à accélérer, vous avalez les kilomètres qui vous séparent encore de votre destination. Vous jetez un œil inquiet vers le ciel, où des nuages noirs se rassemblent, et vous craignez fortement d'avoir à finir votre périple sous la pluie, voire sous la neige, mais l'espoir renaît en vous lorsque vous voyez se profiler au loin une cabane de rondins. Au-dessus de votre tête, le ciel s'est encore assombri et l'on se croirait presque en pleine nuit, alors que la matinée n'est même pas encore finie. Vous accueillez avec un glapisement de surprise les premiers flocons qui se glissent dans votre cou, qui ne tardent pas à être suivis par des milliers de leurs semblables. Souhaitez-vous essayer de vous abriter dans la cabane (rendez-vous au **39**) ou préférez-vous continuer votre route, indifférent aux éléments (au **20**) ?

76

Les vitres de la fenêtre sont couvertes de givre, que vous grattez de l'ongle pour découvrir une vision surprenante : au milieu d'une pièce en grand désordre, sur une peau d'ours, une louve allaite ses petits. Quelque peu amusé par ce tableau touchant, vous passez quelques minutes à les regarder sans piper mot, mais vous reprenez soudain conscience qu'une tempête approche lorsque le vent se lève. Allez-vous entrer dans la cabane, au risque d'être farouchement attaqué par la louve, prête à défendre ses petits (rendez-vous au **144**) ? Ou préférez-vous la laisser en paix et reprendre la route, en dépit du temps terrible qui s'annonce (rendez-vous au **20**) ?

77

Vous vous réveillez au matin en pleine forme, et votre première pensée va vers la louve, qui n'est plus dans la cabane. Sans doute est-elle partie chasser pour se nourrir, car ses six louveteaux sont encore emmitouflés dans l'épaisse fourrure d'ours. Vous les regardez dormir en prenant un solide petit-déjeuner à partir de ce que vous avez trouvé dans les placards, puis reprenez la route, encore attendri par votre rencontre de la veille. Rendez-vous au **49**.

78

L'aubergiste est un petit bonhomme corpulent et nerveux, qui court en tous sens alors que la salle commune est plutôt calme, ce qui vous fait sourire. Lorsque vous l'arrêtez pour lui demander s'il a des chambres de libres, il s'exclame :

« Bien sûr, Monseigneur, j'ai toujours des chambres de libres pour un gentilhomme tel que vous. Que puis-je vous proposer ? Nous avons une magnifique suite, au premier étage, avec tout le confort nécessaire à un membre de la haute noblesse : baignoire, lit confortable et propre, et le tout pour la somme modique de dix hadars d'or, repas compris ! » Devant votre grimace, il reprend aussitôt : « Mais si Monseigneur est près de ses sous, nous avons une chambre de qualité moindre, mais dont la propreté reste irréprochable, pour seulement sept petits hadars d'or ! » Vous peinez à masquer votre désapprobation, si bien qu'il enchaîne à nouveau : « J'imagine que Monseigneur a connu des jours meilleurs... S'il a encore cinq hadars sur lui, nous avons à sa disposition des chambres individuelles, dont le confort est bien moindre, mais on en a toujours pour ses sous, bien évidemment ! » Vous hésitez. Allez-vous dépensez **10** hadars (rendez-vous au **67**), **7** hadars (rendez-vous au **55**) ou **5** hadars (rendez-vous au **111**) pour loger ici ? Si vous n'en avez pas les moyens, vous n'avez d'autre choix que de souhaiter le bonsoir à l'aubergiste et d'aller voir si les tarifs pratiqués au Joyeux Drille sont plus à la portée de votre bourse (rendez-vous au **110**).

79

À l'entrée de la ville, devant la massive arche qui s'ouvre dans ses puissantes murailles, deux soldats vous arrêtent. Ils portent tous deux des tabards aux couleurs du Haddon : une tête de cerf sable surmontée d'une tour de même couleur, le tout sur fond de gueules. Ils vous arrêtent d'un ton impérieux, mais s'effacent respectueusement lorsque, une fois descendu de votre monture, vous leur montrez votre anneau sigillaire, sur lequel figurent vos propres armes : un loup courant, d'argent sur fond d'azur. C'est donc sans encombre que vous pénétrez dans la cité et, tandis que le soleil se couche, les majestueuses portes se ferment derrière vous. Il ne serait guère séant d'aller vous présenter à la tombée de la nuit devant les portes du palais ; qui plus est, il vous prend l'envie de passer la soirée dans une auberge

modeste, afin de pouvoir recueillir quelques informations sur votre cousin. Vous questionnez donc les deux gardes qui vous avaient arrêté quelques minutes plus tôt et leur demandez s'il connaissent le chemin d'une bonne auberge où passer la nuit.

« Eh ben, Monseigneur, vous répond l'un des deux, y a bien le Cerf de Gloire, vers le nord de la ville. Une belle auberge, à coup sûr, mais les prix vont avec, évidemment, vous lance-t-il, comme s'il doutait de votre richesse. Sinon, vous avez toujours le Joyeux Luron, pas loin d'ici vers l'ouest : un peu moins coûteuse, mais l'ambiance y est plutôt agitée : si vous comptez aller là-bas, n'espérez pas fermer l'œil avant demain matin ! Ce sont les deux seules qui puissent correspondre à votre rang, j'en ai peur, Monseigneur. Toutes les autres que je connais sont soit des nids de miséreux, soit des repaires de bandits. »

Son collègue, moqueur, lui lance : « Et chez toi, c'est un nid de miséreux ou un repaire de bandits ? »

Vous laissez les deux soldats se lancer des bordées d'injures et partez vers l'auberge qui vous plaît : le luxueux Cerf de Gloire, au **60**, ou le bruyant Joyeux Luron, au **110**.

80

De retour au palais, vous rendez son épée à son propriétaire légitime, qui vous avoue que les gardes n'osent plus guère descendre dans les rues de la ville qu'en patrouilles de six ou sept, et lourdement armés ; voilà pourquoi il vous a confié son arme, de peur que vous ne finissiez entre les griffes de détrousseurs. Vous le remerciez chaleureusement en lui assurant que son prêt ne fut pas vain, et repartez d'un pas songeur vers votre chambre : l'ambiance à Haxastian est décidément explosive... Votre petite escapade en ville vous a coûté deux heures. Rendez-vous au **97**.

81

Au détour d'une rue, un jeune homme se jette soudain sur vous, prêt à planter son poignard dans votre gorge. Après une brève lutte, vous parvenez à le repousser, mais il siffle et est bientôt rejoint par deux hommes : un petit brun armé d'une épée aussi grande que lui, et un colosse muni d'un simple gourdin. Vous étiez déjà en colère, mais voir ces trois ruffians oser vous agresser vous met hors de vous. Affrontez ces trois bandits en même temps, en ajoutant un point à votre total d'habileté pour la durée du combat :

PREMIER VOLEUR

Habileté : **11** - Endurance : **17**

SECOND VOLEUR

Habileté : **13** - Endurance : **17**

TROISIÈME VOLEUR

Habileté : **12** - Endurance : **20**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **85**.

82

Vous vous approchez de la roulette, autour de laquelle s'empresment des dizaines de personnes. Vous demandez à l'une d'entre elles le principe de ce jeu, et elle vous l'explique volontiers : la roue compte tous les chiffres de **0** à **9**. Pour jouer, il faut parier au moins un hadar d'argent sur l'un de ces dix chiffres. S'il sort, vous gagnez deux fois votre mise. Si c'est le chiffre immédiatement supérieur qui sort, vous récupérez votre mise, plus un hadar d'argent. Par contre, si la bille de la roulette s'arrête sur le chiffre immédiatement inférieur, vous gagnez votre mise, moins un hadar d'argent. Dans tous les autres cas, vous avez perdu votre argent. Si vous voulez jouer, il vous suffit d'utiliser la *Table de Hasard* de la façon habituelle pour déterminer le chiffre que donne la roulette. Vous pouvez jouer aussi longtemps que vous le souhaitez, sauf :

- si vos gains totaux cumulés dépassent sept hadars d'or. À ce moment-là, le croupier annonce que la table de jeu est fermée pour la soirée ;

- si vous n'avez plus de quoi parier (donc, pas même un hadar d'argent).

Lorsque vous quitterez la table de jeu, par choix ou par obligation, vous pourrez encore regarder l'un des deux spectacles que propose la salle : les danseuses (rendez-vous au **15**) ou le magicien (rendez-vous au **139**). Vous pourrez également aller vous coucher en vous rendant au **5**.

83

La troisième partie débute donc. Tirez votre jeu à l'aide de la *Table des Quatre-Quarts*. Si vous avez un carré d'entrée de jeu, rendez-vous au **140**. Si vous voulez - et pouvez ! - être « frileux » dès le début, rendez-vous au **22**. Dans tous les autres cas, rendez-vous au **21**.

84

Avant d'aller voir votre chambre, vous insistez pour voir votre monture. Erchor vous le permet, mais lorsque vous arrivez aux écuries, il reste prudemment au-dehors, craignant visiblement de tacher sa livrée de domestique. Un lad vous renseigne aimablement quant à la jument que vous avez trouvée chez Dorcas, vous assurant qu'elle est en parfaite santé. Lorsque vous entrez dans son box, elle vous contemple d'un air éteint, et tout en caressant machinalement son encolure, vous cherchez du regard ses fontes, dans lesquelles vous aviez rangé le coffret contenant les richesses de Dorcas. Vous les trouvez sur une table, non loin de là, et vous constatez que le personnel des écuries est d'une honnêteté à toute épreuve, puisque le coffret s'y trouve encore. Néanmoins, dans le doute, vous l'emportez tout de même avec vous, estimant qu'il sera plus en sécurité dans

votre chambre. Lorsque Erchor s'enquiert de son contenu, vous lui répondez assez sèchement qu'il ne s'agit que de paperasses, et il accepte votre mensonge avec une moue dubitative. Rendez-vous au **56**.

85

En reprenant votre souffle, vous vous apercevez soudain que personne n'a été attiré par le bruit de l'échauffourée : pas un seul garde n'est venu à votre secours, pas un seul badaud n'est venu espionner votre combat. Vous entassez les trois macchabées derrière un tonneau, afin de les dissimuler à la vue des passants - précaution bien inutile, vous soufflez une petite voix dans votre tête, étant donné le nombre de passants que vous avez croisé... Voulez-vous fouiller ces cadavres ? Si oui, rendez-vous au **93**. Si vous n'avez pas envie de vous salir plus avant, vous rentrez directement au palais : rendez-vous au **80**.

86

Au beau milieu de la nuit, une sombre angoisse vous étreint. Vous tentez de l'ignorer, perdu que vous êtes dans un rêve magnifique, mais son insistance se fait telle que vous ouvrez les yeux. Le spectacle qui s'offre à vous vous glace d'effroi : votre hôte se dresse au-dessus de votre lit, et il tient de la main gauche un long coutelas, qu'il est prêt à plonger dans votre cou. Réagissant immédiatement, vous lui attrapez le poignet et le repoussez violemment en arrière. Il titube sur plusieurs mètres, ce qui vous laisse le temps d'attraper votre épée. Le combat est inéluctable.

DORCAS LE PAYSAN

Habilité : **13** - Endurance : **20**

Impossible de fuir : il vous faut tuer ou périr. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **52**.

87

Vous chevauchez durant toute la nuit, certes froide, mais bien moins que la veille, et malgré les épais nuages qui cachent les étoiles, nulle chute de neige ne se manifeste. Ces conditions climatiques inespérées vous permettent d'atteindre les abords de la grande ville d'Haxastian alors que l'aube point dans votre dos. Rendez-vous au **72**.

88

Vous vous tournez d'abord vers les domestiques, estimant qu'ils seront sans doute plus francs et plus objectifs que des nobles qui doivent tout à leur roi. Cependant, vous n'arrivez pas à leur extorquer la moindre critique à l'égard de leur souverain : tous vous assurent qu'il s'agit

de quelqu'un d'aimable et de sympathique, et beaucoup clament leur fierté de le servir. Après quelques entrevues infructueuses, vous décidez de questionner quelques nobles, mais tous ceux que vous croisez refusent catégoriquement d'aborder le sujet. Un beau coup d'épée dans l'eau, et une heure de perdue. Revenez au **97** et faites un autre choix.

89

« Quatre-vingt-neuf », vous exclamez-vous fièrement.

Jafydos paraît surpris, mais reprend vite ses esprits et vous demande :

« Comment le sais-tu ? »

- C'est d'une simplicité enfantine, rétorquez-vous. Un et un font deux, deux et un font trois, trois et deux font cinq, cinq et trois font huit, huit et cinq font treize, et ainsi de suite. Il suffisait donc d'ajouter trente-quatre et cinquante-cinq, ce qui fait quatre-vingt-neuf.

- Je vois que nous avons affaire à un petit génie, siffle Jafydos. Eh bien, qu'il essaie de trouver la réponse à celle-là ! Je lui donnerai deux hadars d'or s'il perce ce mystère : si cent vaut quarante-deux et si un million vaut quatre-vingt-quatre, alors combien vaut le zéro ? » Joignant le geste à la parole, il tire une craie des poches de son ample manteau et écrit sur la table, en prenant bien soin de n'être pas vu du patron :

CENT - 42
un MILLION - 84
ZÉRO - ?

Il vous tend la craie, attendant visiblement que vous complétiez son griffonnage. Si vous réussissez à deviner la solution de l'énigme, rendez-vous au numéro correspondant. Si la réponse qu'attend Jafydos vous échappe, rendez-vous au **3**.

90

Vous profitez d'un intervalle entre deux services pour discuter avec la reine-mère, qui s'est jusqu'à présent empiffrée de toutes sortes de plats. Vous dirigez rapidement la conversation sur son fils, et elle vous avoue qu'elle est très inquiète à son sujet. Le titre de roi semble lui être quelque peu monté à la tête, et la cour a été horrifiée de voir le dédain qu'il a manifesté lorsqu'on lui a appris que des hommes mouraient de froid dans la capitale. La cerise sur le gâteau, pourrait-on dire, a été le déroulement des festivités du septième anniversaire de son accession au trône : entre bals fastueux et repas démesurés, elles ont eu un coût prohibitif, qui s'est bien évidemment répercuté sur les impôts. Vous écoutez ce témoignage avec stupéfaction : aucune nouvelle de tout cela n'était arrivée à Asaltha. Cependant, le repas reprend, et votre voisine s'absorbe à nouveau dans la contemplation et la dégustation des desserts. Vous-même avalez une bouchée d'un petit gâteau, mais son goût est si infect que vous n'allez pas plus loin. La bienséance voulant

que le roi soit le premier à se lever de table, vous attendez patiemment que celui-ci finisse de manger. Rendez-vous au **131**.

91



Vous vous remettez donc en marche vers les thermes d'Ikras - décidément, vous aurez traversé tout Haxastian, aujourd'hui ! Si le garde vous reconnaît, il n'en laisse rien paraître, et accepte en souriant vos cinq hadars d'argent. Vous entrez dans le vestiaire, où vous vous débarrassez de vos habits, avant d'entrer dans la première salle, au milieu de laquelle s'étend une vaste étendue d'eau : le bain chaud. En vous y plongeant, vous constatez avec déplaisir qu'en fait de chaleur, l'eau est plutôt tiède, presque froide – sans doute une conséquence des restrictions du bois, elles-mêmes dues au froid persistant. Cela ne vous incite guère à parest, et vous ne tardez guère à ressortir de l'eau. Une fois vos ablutions achevées, vous quittez les thermes, mais il vous faut encore changer d'habits. Après avoir parcouru quelques rues, vous finissez par trouver un tailleur qui accepte de vous habiller - chemise, pantalon, sous-vêtements - pour la modique somme de trois hadars d'argent. Si vous les avez, vous abandonnez sans scrupules vos anciens habits et vous filez au palais (rendez-vous au **125**). Si vous n'avez pas assez d'argent, vous pouvez essayer de menacer le tailleur pour qu'il vous habille gratuitement (rendez-vous au **62**), mais vous pouvez aussi arguer de votre rang pour tenter d'obtenir vos habits (rendez-vous au **108**).

92

C'est essoufflé et quelque peu débraillé que vous débarquez dans la salle de bal, et tous les regards se braquent aussitôt sur vous sitôt que le héraut a annoncé votre venue en clamant : « Sa seigneurie, le comte Kavian d'Asaltha ! » Vous rougissez comme jamais et arrangez tant bien que mal votre tenue en descendant les quelques marches qui mènent à la piste de danse proprement dite, éclairée par vingt lustres d'une précision d'orfèvre, tandis qu'au-dehors, la pleine lune illumine les toits de la ville - les tentures n'ont pas été tirées devant les vastes baies vitrées, probablement pour que les invités puissent jouir de cette vue magnifique. Cependant, le choc provoqué par votre venue s'est achevé, et les couples évoluent à nouveau sur la piste, au son d'un orchestre qui joue au fond de la salle. Vous distinguez d'ailleurs votre cousin au bras d'une jeune dame blonde, que vous jaugez d'un regard

appréciateur jusqu'à ce que votre estomac se rappelle à vous : il est vrai que vous n'avez rien avalé depuis un long moment. Vous dirigez donc vos pas vers une longue table qui sert de buffet, et où de nombreuses personnes s'en donnent déjà à cœur joie. Vous mangez avec appétit, mais de façon plus discrète, mais un malaise incompréhensible s'empare de vous au beau milieu de vos agapes, et il faut attendre que vous ayez fini de manger pour comprendre ce qui vous a rendu si nerveux : quelqu'un se trouve derrière vous et vous observe avec attention. Vous vous retournez lentement, et votre cœur s'emballe. Rendez-vous au **150**.

93

Vous commencez à faire les poches du plus petit des trois, lorsqu'une brusque bouffée de honte s'empare soudain de vous : un des comtes les plus élevés du royaume, et prince de sang qui plus est, fouillant les cadavres de malandrins dans une ruelle sordide ? Le rouge aux joues, vous laissez précipitamment tomber le filou et retournez au palais, votre *Honneur* ayant entre-temps perdu un point. Rendez-vous au **80**.

94

L'appétit de votre voisin n'est guère supérieur au votre, et vous discutez bientôt plus que vous ne mangez. Dornis vous avoue ne connaître le roi que par on-dit, et ces rumeurs ne sont guère flatteuses : on lui a dépeint le roi comme une brute sans cœur, presque inhumain. Le récit qu'on lui a fait des récentes festivités pour le septième anniversaire de son arrivée au trône a laissé votre interlocuteur glacé : alors que le peuple se massait aux portes du palais pour réclamer du pain, les nobles et le roi faisaient bombance dans la salle même où vous vous trouvez. Lorsqu'il apprit que le peuple était au bord de la révolte, il a permis à ses archers de tirer, provoquant une cohue qui a fait plusieurs morts. Vous-même êtes terrifié par cette anecdote, et vous perdez soudain toute envie de toucher à la nourriture fastueuse qui s'amasse devant vous. Cependant, le protocole est très strict à ce sujet : le roi doit être la première personne à quitter la table. Vous prenez donc votre mal en patience. Rendez-vous au **131**.

95

Au détour d'une rue, un jeune homme se jette soudain sur vous, prêt à planter son poignard dans votre gorge. Après une brève lutte, vous parvenez à le repousser, mais il siffle et est bientôt rejoint par deux hommes : un petit brun armé d'une épée aussi grande que lui, et un colosse muni d'un simple gourdin. Alfhof, resté bouche bée pendant tout ce temps, finit par reprendre ses esprits et s'enfuit en courant en hurlant à la garde. Vous ne lui prêtez pas attention, car il vous faut maintenant combattre ces trois malandrins

en même temps.

PREMIER VOLEUR

Habilité : **11** - Endurance : **17**

SECOND VOLEUR

Habilité : **13** - Endurance : **17**

TROISIÈME VOLEUR

Habilité : **12** - Endurance : **20**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **51**.

96

Vous rassemblez vos forces en prévision de l'attaque. Alfhof s'approche de vous, railleur, semblant ne s'apercevoir de rien ; lorsque vous lui bondissez au visage, il laisse échapper un cri et tente de se protéger le visage avec les mains. Livrez encore un *Assaut*, mais n'enlevez aucun point d'endurance à personne. Si vous remportez l'assaut (c'est-à-dire si Alfhof avait perdu plus d'endurance que vous-même), rendez-vous au **11**. Si, en revanche, vous perdez l'assaut, rendez-vous au **19**. Enfin, si l'assaut est nul (pertes d'endurance égales), rendez-vous au **148**.

97

Votre cousin semble nettement moins amical qu'hier : ses yeux sont devenus féroces, et il vous semblent qu'ils se sont enfoncés dans leurs orbites. Il ne cesse d'insulter les domestiques qui ont le malheur de l'approcher de trop près, et s'il n'en fait pas de même avec les seigneurs qui logent au palais, cela vient sans doute d'un dernier vernis d'éducation. Lorsqu'il vous voit paraître, son humeur semble cependant quelque peu s'améliorer ; mais, contrairement à ce que vous espérez, il ne vous informe toujours pas de ce qu'il voulait de vous de façon si pressée, mais vous annonce que vous êtes invité au bal qui se donne au palais ce soir. Il se répand ensuite en commentaires divers sur l'aménagement de la salle de bal, et toutes vos tentatives d'orienter la conversation vers la convocation que vous avez reçue sont infructueuses. Il finit par vous congédier d'un ton sec, et vous quittez la pièce sans trop savoir quels sont ses sentiments à votre égard. Néanmoins, vous n'allez pas laisser sa mauvaise humeur gâcher votre journée, d'autant plus que vous avez une liberté d'action totale ! Qu'allez-vous faire pour commencer :

- Faire quérir le tailleur royal afin d'être bien habillé pour le bal de ce soir ? Rendez-vous au **121**.

- Partir à la recherche de la belle inconnue aux yeux d'émeraude ? Rendez-vous au **54**.

- Aller vous cultiver dans la bibliothèque du palais ? Rendez-vous au **138**.

- Descendre en ville vous promener ? Rendez-vous au **146**.

- Mener une discrète enquête sur ce que pensent les habitants du palais du roi ? Rendez-vous au **88**.

Vous disposez de **7** heures à meubler à votre convenance en cette froide journée. Lorsque vous désirerez accomplir l'une des tâches mentionnées ci-dessus, vous devrez prendre note du nombre d'heures qu'elle requiert, et en prendre soigneusement note sur votre *Feuille d'Aventure*. Lorsque ce total atteindra **7**, vous devrez vous rendre au **137**. S'il dépasse ce chiffre, c'est au **124** que vous devrez aller.

98

Vous revenez à vous sous un soleil de plomb, qui est visiblement levé depuis plusieurs heures. Vous avez la pénible impression que votre tête est sur le point d'éclater, mais heureusement pour vous, la neige ne vous a pas enseveli. Néanmoins, ce sommeil dans des conditions aussi pénibles vous fait tout de même perdre **2** points d'endurance. Vous vous levez, titubez quelque peu et cherchez du regard votre monture, mais vous vous rappelez comment elle s'est enfuie et poussez un juron. Il ne vous reste plus qu'à rejoindre Haxastian à pied, et vous n'avez aucune idée de la distance qui vous en sépare. Néanmoins, grâce au soleil, vous arrivez à déduire dans quelle direction vous devez marcher. La faim vous étreint, mais hélas pour vous, toute votre nourriture se trouvait dans les fontes de votre cheval, si bien que vous devez perdre encore **3** points d'endurance avant de vous rendre au **65**.

99

Après plusieurs roulades, vous finissez, hélas, par avoir le dessous, et vous vous retrouvez avec le tailleur, assis sur vous, en train de vous assener de violents coups de poing. L'un d'eux s'abat sur votre tempe : la douleur est trop forte, et vous finissez par perdre conscience. Rendez-vous au **26**.

100

Lorsque vous approchez des portes du palais, le tailleur vous arrête.

« Hé là ! Vous voudriez me faire croire que vous dormez au palais ?

- Ce n'est là que vérité, marchand : quel autre logis serait digne du comte d'Asaltha ? Lui répondez-vous.

Aussitôt, l'attitude du tailleur change du tout au tout : il se jette littéralement sur les pavés à vos pieds en vous priant de l'excuser de son comportement inqualifiable. Vous voilà dans une situation extrêmement agréable ; vous en viendriez presque à regretter que la place du Grand-Cerf soit quasiment déserte. Finalement, après quelques minutes, vous décidez de mettre un terme au calvaire du marchand en le renvoyant à ses pénates. Il s'exécute, trop heureux de bénéficier de votre clémence, et vous éclatez de rire : voir

ce marchand se rouler par terre, en larmes, implorant votre pardon, était un spectacle assurément délectable.

Vous rendez son épée au garde qui vous l'avait confiée, et qui a contemplé, médusé, la scène qui vient de se dérouler. C'est d'humeur guillerette que vous retournez au **97**, après deux heures passées en ville.

101

De retour au palais, vous rendez son épée à son propriétaire légitime, qui vous avoue que les gardes n'osent plus guère descendre dans les rues de la ville qu'en patrouilles de six ou sept, et lourdement armés ; voilà pourquoi il vous a confié son arme, de peur que vous ne finissiez entre les griffes de détrousseurs. Vous le remerciez chaleureusement, même si, lui avouez-vous, vous n'avez rencontré aucun voleur.

« Mais à quoi vous a servi cette épée, messire ? S'étonne-t-il.

- À laver mon honneur », lui répondez-vous, sibyllin.

Le garde vous contemple d'un air incrédule tandis que vous vous éloignez en sifflotant. Rendez-vous au **97**, et notez bien que votre descente en ville a duré deux heures.

102

Plongé dans de délicieux rêves où des myriades de nymphes vous offrent leurs services et leurs corps, vous ne vous réveillez que lorsqu'une douleur fulgurante vous traverse le corps. Vos yeux s'ouvrent sur une vision terrible : Dorcas vous a sauvagement planté un coutelas dans l'épaule ! (Vous perdez quatre points d'endurance.) Il l'arrache violemment, prêt à recommencer, mais vous vous jetez sur lui avant qu'il n'ait pu esquisser un geste. Son arme lui échappe et va rouler sous la table, si bien que vous et votre adversaire êtes désarmés pour le combat qui s'annonce.

DORCAS LE PAYSAN

Habilité : **10** - Endurance : **20**

Si vous le souhaitez, vous pouvez essayer de saisir votre épée ; mais comme elle se trouve sous votre lit, la manœuvre se révélera difficile. Vous devrez donc, pendant deux *Assauts*, laisser Dorcas vous frapper sans que vous puissiez répliquer (autrement dit, il ne vous faudra compter que les points d'endurance que vous pourriez perdre, non ceux de votre assaillant). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **52**.

103

Vous étalez vos deux paires sans piper mot et ramassez votre argent, tandis que les trois autres vous huent : « le frileux ! le frileux ! » Ils poursuivent leur partie, et vous

profitez de votre position privilégiée pour étudier les visages de vos adversaires. Ordelo semble calme, mais il serre convulsivement ses cartes, ce qui laisse apparaître qu'il n'est pas si détendu qu'il voudrait le faire croire. Tœti, quant à lui, affiche une parfaite décontraction, laissant échapper des exclamations de joie ou de colère suivant la carte qu'il pioche chez Ordelo. Le visage d'Alas Karon est impénétrable, et vous ignorez si son jeu est bon ou mauvais. Plusieurs tours s'écoulent ainsi, rythmés par les cris de Tœti, jusqu'à ce qu'Alas Karon pose, sans qu'un muscle de son visage ne cille, un carré. Il empêche sans mot dire l'argent de ses camarades, puis prend les cartes, les bat et vous regarde d'un air interrogatif, tandis qu'Ordelo et Tœti posent deux hadars d'or chacun sur la table. Allez-vous participer à cette troisième partie (rendez-vous au **83**) ? Ou préférez-vous économiser votre argent pour un meilleur usage et quitter la table (rendez-vous au **53**) ?

104

Avec un grand sourire, vous étalez votre carré sans mot dire. Les trois Avenarrans sont stupéfaits, mais ils vous laissent empocher les mises - vous gagnez donc trois hadars d'or. Sans mot dire, Alas Karon jette deux hadars sur la table et ramasse les cartes pour les battre, tandis que ses deux camarades font de même. Allez-vous jouer une troisième partie (rendez-vous au **83**) ou préférez-vous partir sur un succès (rendez-vous au **53**) ?

105

Vous passez la matinée à marcher, mais votre faim vous tenaille terriblement, et inutile d'espérer trouver des fruits ou des baies en plein hiver ! Le froid ne vous épargne guère, lui non plus, car une petite brise s'est levée et vous glace jusqu'aux os. La combinaison de tout cela vous coûte **3** points d'endurance. Aussi, lorsque l'ombre des murailles et tours d'Haxastian se profile à l'horizon, aux alentours du milieu de la journée, vous ne voyez guère la beauté du tableau et n'avez devant les yeux qu'une gigantesque réserve de nourriture. Quelque peu hagard, moitié marchant, moitié courant, vous vous ruez vers la ville. Rendez-vous au **10**.

106

Pas de chance ! Vous avez mis du temps à vous rendre compte que vous aviez deux paires, permettant ainsi à Ordelo d'étaler ses propres deux paires et de lancer « Désolé, les gars, mais je tiens à mon fric ! », tout en ramassant ses deux pièces d'or. Il ne reste plus donc en lice que vous, Tœti et Alas Karon. Prenez encore une carte dans le jeu de Tœti. Si vous pouvez faire un carré, rendez-vous au **104**. Sinon, laissez Alas Karon piocher une carte dans votre jeu et rendez-vous au **14**.

107

Jafydos vous contemple, incrédule, puis il éclate de rage. Poussant des hurlements bestiaux, ils vous jette les cinq pièces d'or à la figure avant de quitter l'auberge à grands pas. Les clients qui assistaient au spectacle de l'énigmeur vous félicitent avant de vaquer à leurs propres affaires, et vous décidez vous-même de monter dans votre chambre, car l'heure tourne, non sans empocher votre argent, dûment gagné. Rendez-vous au **5**.

108

« Allons, messire, ne ferez-vous pas crédit à un comte du Hadaron ?

- Vous voudriez me faire croire que vous êtes comte ? Avec ces habits miteux ? Et où se trouve votre suite, vos laquais et toute la clique ? Vous les avez cachés dans votre poche ? » Sur ces mots, le tailleur éclate de rire, et vous sentez la moutarde vous monter au nez. Rendez-vous au **62**.

109

« Monseigneur, puis-je vous être utile ? »

Tout d'obséquiosité, le tailleur ne semble pas vous avoir reconnu ; de fait, vous n'avez plus grand-chose à voir avec le vagabond pouilleux d'il y a deux jours.

« Ne me reconnaissez-vous pas, marchand ? Vous m'avez proprement défait à l'épée, et m'avez par ailleurs dépouillé de tous mes biens, avant-hier. Mon visage ne vous dit-il rien ?

- Eh bien, ma foi...une certaine ressemblance, certes, mais je ne m'explique pas ces nouveaux habits.

- Ne vous préoccupez pas de cela ; contemplez plutôt ceci ! »

Sur ces mots, vous tirez l'épée que vous a confiée le garde et vous en menacez le tailleur.

« Voilà qui ressemble fort à notre dernière rencontre, n'est-il pas, messire Alfhor ?

- Souhaiteriez-vous une revanche, messire ? Libre à vous, le temps d'aller chercher ma propre lame. »

Pour un peu, vous auriez l'impression d'être revenu en arrière dans le temps : vous voilà de nouveau dans le petit jardin, face à Alfhor le tailleur. Mais vous ne luttez plus pour des habits, mais pour votre vengeance : la rage qui vous anime vous permet d'ajouter un point à votre habileté pour la durée du combat.

ALFHOR LE TAILLEUR

Habileté : **16** - Endurance : **22**

Tout comme lors de votre précédent combat, le premier dont le total d'endurance descendra à **5** ou moins devra se rendre. Si Alfhor vous fait une nouvelle fois mordre la poussière, rendez-vous au **119**. Si vous parve-

nez à lui faire sentir le goût de la défaite, rendez-vous au **36**.

110

Le Joyeux Luron ne se trouve effectivement pas très loin des portes de la ville, ce qui lui permet sans doute d'attirer une clientèle importante. De fait, un vacarme impressionnant règne à l'intérieur de l'auberge, mais les prix des chambres sont effectivement très bas, si vous en croyez l'écriteau placé à l'entrée : **9** hadars d'argent pour une chambre, quelle qu'elle soit. Cependant, le brouhaha vous dérange peut-être ; vous pouvez encore vous rendre au Cerf de Gloire si vous estimez avoir besoin de calme en vous rendant au **60**. Mais si un peu de bruit ne vous effraie pas, vous pouvez tout à fait descendre ici pour la nuit ; à ce moment-là, rendez-vous au **23**.

111

Le tenancier soupire, mais empoche tout de même votre or, qui ne tarde pas à disparaître dans l'une des innombrables poches du tablier de l'homme. Il vous fait signe de le suivre jusqu'au comptoir, où il vous remet une clef usée. « La chambre de Monseigneur est la **52**, au second étage ! » croit-il bon de préciser, alors que la clef est accrochée à une étiquette délavée où l'on peut toutefois encore lire le nombre **52**. Vous étouffez un bâillement, mais la soirée ne fait que commencer, et il vaudrait mieux que vous restiez quelque temps dans la salle commune avant d'aller dormir. S'il vous reste de l'argent, vous pouvez tenter de le jouer à la table de jeu en vous rendant au **82**. Si vous sentez que la chance n'est pas de votre côté ce soir, ou si vous n'avez plus d'argent, vous pouvez aller regarder un trio de danseuses qui se produit sur une estrade improvisée, au fond de la salle (rendez-vous au **15**) ou un numéro de prestidigitation donné à une table, non loin de vous (rendez-vous au **139**).

112

Vous flânez quelque temps dans les rues, mais bien vite, le cœur n'y est plus : ne croiser personne finit par vous démoraliser franchement, et c'est d'humeur maussade que vous rebroussez chemin vers le palais, après avoir perdu une heure dans les allées désertes de la ville. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. S'il est pair, rendez-vous au **25**. S'il est impair, rendez-vous au **70**.

113

Les portes de la salle de bal sont ouvertes en grand, et vous y entrez en trombe, déroulant quelque peu le héraut chargé d'annoncer l'entrée des invités ; celui-ci finit pour-

tant par vous reconnaître et s'écrie : « Sa seigneurie, le comte Kavian d'Asaltha ! » Vous vous arrêtez net devant l'escalier qui conduit à la piste de danse proprement dite, afin de remettre un peu d'ordre dans votre toilette, mais le mal est déjà fait : la plupart des regards sont braqués sur vous, certains amusés, d'autre choqués. Piquant un fard, vous descendez lentement les quelques marches que compte l'escalier en regardant, d'un air que vous espérez détaché, le clair de lune qui baigne le monde de l'autre côté des grandes baies vitrées de la salle. Sitôt en bas, vous réalisez soudain que vous n'avez rien mangé depuis un long moment, et c'est donc en salivant que vous vous dirigez vers le buffet, une gigantesque table où plusieurs dizaines de personnes sont déjà en train de festoyer goulûment, sans souci d'étiquette. Vous vous asseyez donc et mangez à satiété, mais une impression bizarre vous saisit, et ce n'est qu'au bout de quelques minutes que vous comprenez que quelqu'un se trouve derrière vous. Vous vous retournez, et votre cœur s'emballe. Rendez-vous au **150**.

114

Vous négociez comme un beau diable avec le paysan, qui se révèle cependant très adroit en ce domaine, et vous devinez qu'il doit être un marchand redoutable dans les foires aux bestiaux de la région. Testez votre habileté. Si vous êtes *Habile*, rendez-vous au **32**. Si vous êtes *Malhabile*, rendez-vous au **47**.

115

Avant d'aller voir votre chambre, vous insistez pour voir votre monture. Erchor vous le permet, mais lorsque vous arrivez aux écuries, il reste prudemment au-dehors, craignant visiblement de salir ses beaux habits. Vous vous enquerrez auprès d'un lad de la santé de votre étalon ; il vous mène à lui et vous assure qu'il est en pleine forme. Lorsque vous entrez dans son box, celui-ci hennit, visiblement content de vous voir. Vous lui caressez machinalement la tête et cherchez du regard vos fontes ; celles-ci se trouvent sur une table, non loin de lui. Étant donné qu'elles ne contiennent rien de précieux, vous quittez les écuries et repartez, en compagnie d'Erchor, vers votre chambre. Rendez-vous au **56**.

116

Sans que vous ne vous en rendiez compte, vos pas vous ont mené devant la boutique d'Alfhor. En regardant discrètement par la fenêtre, vous constatez que celui-ci n'est pas dans son magasin ; il est probablement dans l'arrière-boutique. Le souvenir de la correction qu'il vous a infligée vous tourmente, et qu'il vous ait dépouillé de toutes vos affaires n'arrange guère votre humeur. Aussi décidez-vous d'entrer dans le magasin, poussant la porte

le plus lentement possible pour que le petit carillon ne vous trahisse pas. Qu'allez-vous faire ? Vous pouvez mesquinement vous emparer du contenu de la caisse et vous enfuir (rendez-vous au **126**), mais vous pouvez aussi, de façon plus chevaleresque, l'attendre et lui proposer une revanche (rendez-vous au **109**).

117

Vous ressortez des thermes en contenant votre fureur : vous ne tenez pas à trop énerver le grand costaud qui garde l'entrée. Celui-ci vous regarde partir avec un mauvais sourire aux lèvres, ce qui ne fait qu'accroître votre rage, que vous parvenez à contenir tant bien que mal. Vous n'êtes guère présentable, mais il va pourtant falloir songer à aller vous présenter au palais. Pour ce faire, rendez-vous au **130**.

118

À mi-chemin des portes, vous êtes abordé par un homme âgé, qui se présente à vous comme Erchor, grand chambellan. Il s'empresse auprès de vous, vous demandant si vous avez bien voyagé, s'enquérant de votre santé, espérant que vous avez passé une bonne nuit. Mi amusé, mi agacé, vous le laissez vous précéder dans les couloirs du palais, n'écoutant que d'une oreille distraite ses palabres. Vous préférez de loin la vue du groupe de femmes que vous croisez au détour d'une porte, mais vous ne pouvez vous permettre de vous laisser distancer par votre guide, si bien que vous vous contentez d'un petit salut de la main qui déclenche force gloussements chez ces dames. Après quelques minutes, Erchor vous laisse devant la porte du « bureau du roi », en vous recommandant de ne pas trop agacer Sa Majesté. En disant ça, il ne parvient pas à dissimuler un tremblement de terreur dans sa voix, mais vous ne vous en formalisez guère, tant cet homme vous paraît obséquieux et froussard. C'est donc avec confiance que vous poussez la porte et que vous vous rendez au **17**.

119

Vous tombez à genoux devant votre bourreau, tremblant de rage, mais trop faible pour poursuivre le combat. Des injures vous viennent à la bouche, mais elles sont étouffées par un flot de sang, qui vous arrache des quintes de toux. Vous crachez rouge.

« Encore une fois, vous vous révélez mon inférieur, messire. J'ai déjà prélevé mon prix pour votre première défaite, mais qu'allez-vous pouvoir me céder aujourd'hui ? Vu votre nouvel accoutrement, je ne doute pas que vous puissiez me payer un bon prix, et sans mal. » Alfhof ricane, et l'envie de l'étrangler vous traverse furtivement l'esprit. Néanmoins, vous n'en pouvez rien, et votre honneur vous dicte de payer le prix de la défaite au tailleur ; mais une petite voix insidieuse, issue des méandres les plus sombres

de votre cœur, souffle que vous feriez peut-être mieux de vous jeter sur ce traître de tailleur et d'utiliser vos maigres forces pour lui passer votre lame en travers de la gorge. Le choix est vôtre : vous pouvez assumer votre défaite (rendez-vous au **46**) ou vous parjurer (rendez-vous au **96**).

120

Votre nuit est hantée par la belle inconnue aux cheveux d'or et aux yeux verts, et une kyrielle de rêves la concernant vous viennent en tête, pas toujours avouables. Au réveil, vous vous sentez en pleine forme : vous avez regagné deux points d'endurance. Un domestique vient vous apporter un petit déjeuner consistant, que vous ne tardez guère à engloutir. Vous vous habillez en regardant la neige tomber sur les toits de la ville avec une fascination presque enfantine, et vous souriez, heureux de ne pas vous trouver sous le blizzard. Lorsqu'on frappe à votre porte pour la deuxième fois, vous êtes quelque peu surpris ; mais il ne s'agit que d'un autre serviteur, venu vous informer que le roi vous convoque, une fois de plus, dans son bureau privé. Rendez-vous au **97**.

121

Avec force courbettes, le tailleur, un petit homme chafouin et bavard, se met au travail. S'ensuit une longue séance d'essayages, de choix de couleurs, de tissus et de motifs, et vous commencez à croire que vous n'en verrez jamais le bout lorsque, finalement, surgit devant vous le résultat final : une magnifique veste de soir azur aux liserés d'or et sertie de bijoux, de splendides bottines qui vous ensèrent parfaitement bien le pied, et un tricorne en guise de couvre-chef : vous allez faire des ravages chez la gent féminine, ce soir ! Pour parvenir à cet excellent résultat, il vous aura fallu néanmoins dépenser trois heures. Vous emportez cette tenue de prince dans votre chambre et la rangez avec soin avant de repartir au **97**.

122

Puisque vous êtes trop fauché - ou trop pingre ! - pour vous payer un passage dans les thermes d'Ikras, il ne vous reste plus qu'une seule solution : prendre un bain de mer ! Cela ne vous réjouit guère, mais vous n'avez pourtant pas le choix. Vous quittez donc la Place du Grand-Cerf et partez vers l'ouest. Au bout de quelques minutes, vous atteignez le quartier portuaire de la ville, et vous vous trouvez bientôt devant les quais. Au loin, une mer d'un calme plat charrie d'impressionnants icebergs, ce qui refroidit nettement votre enthousiasme. Si vous en avez les moyens, vous pouvez repartir aux thermes d'Ikras (rendez-vous au **91**) ; mais si vous n'avez pas d'autre choix, vous vous résignez à plonger dans cette eau glaciale (rendez-vous au **2**).

123

Vous vous êtes débarrassé de la louve, non sans peine ; mais qu'allez-vous faire de ses six petits qui geignent, conscients que quelque chose de grave vient d'arriver ? Sachant très bien que sans leur mère, ils ne pourront survivre, vous vous résolvez à mettre un terme à chacune de leurs courtes vies. Vous vous sentez soudain profondément triste et fatigué. Vous perdez **1** point d'*Honneur*. Votre épuisement s'accroît tant que vous avez à peine le temps de laisser choir votre sac à dos sur le sol avant de vous précipiter dans le lit que comporte la seule pièce de la cabane. Une fois allongé, vous ne tardez guère à sombrer dans un sommeil profond. Rendez-vous au **57**.

124

Par les dieux ! Jurez-vous intérieurement lorsque vous voyez le soleil se coucher : le temps est passé plus vite que vous ne vous y attendiez, et le bal a sans doute déjà commencé ! Vite, vous montez dans votre chambre, enfiler à la volée le costume déposé sur votre lit par un domestique - veste bleue, chaussettes noires, bottines de cuir et tricorne d'azur - et courez vers la salle de bal, car vous entendez déjà des bruits de fête qui vous parviennent. Rendez-vous au **113**.

125

Le temps passe, et vous êtes déjà en retard, aussi pressez-vous le pas, finissant par adopter un léger pas de course ; les rues que vous empruntez étant quasiment vides, vous n'avez guère à craindre de percuter quelqu'un. Cependant, le fait que vous ne croisez personne vous intrigue, sentiment qui s'accroît lorsque vous remarquez que la plupart des fenêtres sont hermétiquement fermées. Certes, le froid est particulièrement mordant, mais pas au point de se calfeutrer hermétiquement chez soi ! Après une bonne demi-heure passée à trotter, vous finissez par arriver sur la Place du Grand-Cerf, cœur d'Haxastian, habituellement populeuse et animée par les cris des marchands. Rien de tout cela aujourd'hui, et les rares étals dressés sur la place proposent leurs marchandises à des passants plutôt rares et au regard fuyant. Traversant la place, vous annoncez aux gardes qui stationnent devant les grandes portes du palais qui vous êtes. Ils ne semblent guère enclins à vous laisser entrer et il faut que vous leur présentiez votre anneau sigillaire pour qu'ils admettent enfin que vous êtes bien le comte d'Asaltha. Vous entrez dans la cour intérieure du palais, et êtes quelque peu attristé par le spectacle qu'elle vous offre : les grands arbres qui poussaient là jadis ne sont plus représentés que par leurs souches - visiblement, le besoin de bois était trop impérieux. Les massifs de fleurs, couverts de givre, semblent abandonnés, et certains ne donneront plus jamais de ces fleurs aux délicates fragrances. Tout ceci contraste fortement avec les souvenirs que vous aviez de la

grande cour-jardin, et c'est d'humeur maussade que vous prenez le sentier qui mène aux portes du palais proprement dit. Rendez-vous au **118**.

126

Sur la pointe des pieds, vous vous glissez derrière le comptoir et découvrez ce qui tient lieu de caisse au tailleur : un petit coffre de bois, sans ornement, et solidement verrouillé. Plutôt que de perdre du temps à essayer de crocheter la serrure, vous repartez en direction de la sortie, lorsqu'une voix vous arrête net.

« J'ai une arbalète chargée pointée sur toi, filou. Pose ce coffre et pars vite, sinon je t'envoie un carreau dans la nuque. »

Vous reconnaissez la voix d'Alfhor le tailleur, mais lui ne vous a apparemment pas reconnu. Quoi de plus normal : outre que vous soyez de dos, vos atours n'ont plus grand-chose à voir avec vos guenilles de l'avant-veille. Qu'allez-vous faire ? Courir vers la porte (rendez-vous au **142**) ? Plonger au sol (rendez-vous au **68**) ? Ou simplement obéir à son injonction (rendez-vous au **30**) ?

127

De retour au palais, vous rendez son épée à son propriétaire légitime, qui vous avoue que les gardes n'osent plus guère descendre dans les rues de la ville qu'en patrouilles de six ou sept, et lourdement armés ; voilà pourquoi il vous a confié son arme, de peur que vous ne finissiez entre les griffes de détresseurs. Vous le remerciez chaleureusement en lui assurant que son prêt ne fut pas vain, et repartez d'un pas songeur vers votre chambre : l'ambiance à Haxastian est décidément explosive... Notez bien que votre petite escapade en ville vous a coûté deux heures avant de vous rendre au **97**. Notez également que la caisse que vous avez dérobé contient très exactement trente-cinq hadars d'or.

128

Lorsque Alfhor tombe à genoux devant vous et demande grâce, vous ne pouvez empêcher un sourire mauvais de se dessiner sur vos lèvres. Il vous ramène à sa boutique, et vous êtes bientôt vêtu de frais des pieds à la tête. Remerciant encore le commerçant pour cet intéressant duel et pour sa générosité, vous partez d'un pas conquérant vers le palais. Rendez-vous au **130**.

129

Comme le veut le protocole, vous laissez votre cousin vous précéder de dix pas, mais étant donné sa petite taille, vous êtes également obligé de ralentir pour satisfaire à

cette exigence. L'immense salle des banquets, située au rez-de-chaussée du palais, vous écrase par ses dimensions : des piliers titanesques soutiennent un plafond presque hors de votre vue. Le gigantesque âtre, situé en face de l'entrée, est allumé et ses flammes rugissantes sont le seul éclairage de la pièce ; à l'extérieur, le soleil a disparu derrière un épais couvert nuageux. Toutefois, le temps est le dernier de vos soucis, car vous cherchez avec anxiété quelle est la place adaptée à votre rang de comte à l'immense table en U, dont la presque totalité des places sont occupées. Vous regrettez presque la petite salle à manger de votre résidence d'Asaltha, où le protocole est royalement dédaigné, avant qu'un jeune homme, probablement un domestique, vous indique où vous asseoir : à trois places à droite du roi. Vous remerciez chaleureusement le jeune garçon et vous vous asseyez dans le siège qu'il vous a désigné, tandis que votre cousin fait de même dans le simili trône qui lui est réservé. Après un bref instant d'effacement devant le nombre de couverts mis à votre disposition, vous entreprenez de vous présenter à vos deux voisins de table : à votre gauche, une femme corpulente et âgée qui croule sous plusieurs épaisseurs de fourrure, malgré la chaleur dégagée par les flammes, et qui dit être dame Censara, mère du roi. A votre droite se trouve un homme entre deux âges, aux yeux gris et perçants, qui se présente à vous comme étant le vicomte Dornis d'Ebeco, une petite seigneurie du nord du Hadaron. Quand vous lui demandez ce qu'il fait au palais, il vous avoue qu'il s'agit d'un sujet brûlant : des barbares ont profité du froid pour lancer quelques incursions au-delà de la frontière nord du royaume, en particulier dans le vicomté d'Ebeco. Vous compatissez poliment à ses malheurs, mais il n'y a hélas là rien de nouveau : les hommes du nord, quelque peu abusivement nommés barbares, ont toujours profité de l'hiver pour lancer leurs offensives les plus meurtrières sur le Hadaron. Quand le vicomte vous demande à votre tour ce qui vous amène à Haxastian, vous n'avez nullement l'intention de lui mentir et vous vous contentez de lui dire que le roi vous a invité à passer quelques jours au palais. Votre discussion est brutalement interrompue par l'arrivée des premiers plats. Pressentant que le repas sera long, vous vous contentez de goûter à peine à chacun des plats, imité en cela par Dornis ; en revanche, dame Censara mange goulûment, notamment des morilles en sauce, « mon péché mignon », vous avoue-t-elle entre deux bouchées. Tout en finissant de déguster ce même plat, vous vous plongez dans vos pensées, et une idée vous vient : peut-être que l'un de vos deux voisins a une idée de ce que veut le roi ? Souhaitez-vous le demander - avec tact, bien sûr - à dame Censara (rendez-vous au 90) ou au vicomte d'Ebeco (rendez-vous au 94) ?

130

Le temps passe, et vous êtes déjà en retard, aussi pressez-vous le pas, finissant par adopter un léger pas de course ; les rues que vous empruntez étant quasiment vides, vous n'avez guère à craindre de percuter quelqu'un. Cependant, le

fait que vous ne croisiez personne vous intrigue, sentiment qui s'accroît lorsque vous remarquez que la plupart des fenêtres sont hermétiquement fermées. Certes, le froid est particulièrement mordant, mais pas au point de se calfeutrer hermétiquement chez soi ! Après une bonne demi-heure passée à trotter, vous finissez par arriver sur la Place du Grand-Cerf, cœur d'Haxastian, habituellement populeuse et animée par les cris des marchands. Rien de tout cela aujourd'hui, et les rares étals dressés sur la place proposent leurs marchandises à des passants plutôt rares et au regard fuyant. Traversant la place, vous annoncez aux gardes qui stationnent devant les grandes portes du palais qui vous êtes. Ils ne semblent guère décidés à vous laisser entrer : visiblement, votre odeur et votre accoutrement sont à peine dignes de ceux d'un clochard. Vous tentez de leur montrer votre anneau, preuve de votre identité, mais ils refusent farouchement de vous laisser approcher, et n'hésitent pas à vous repousser avec leurs longues piques en beuglant : « Du vent, le clodo ! » Vous n'arriverez décidément pas à entrer tant que vous serez dans cet état. Rendez-vous au 122.

131

Au bout de ce qui vous a semblé être un repas d'une longueur infinie, le roi se lève enfin et vous fait discrètement signe de le suivre. Prenant congé de vos voisins en prétextant un besoin urgent, vous quittez à votre tour la salle des banquets, et rattrapez le roi qui vous attendait un peu plus loin. Il part alors vers le bureau où vous l'avez croisé avant de manger, et vous le suivez en endurant son incessant babil, qui vole d'un sujet à un autre sans transition aucune : il vous demande où vous en êtes avec les femmes, puis disserte sur les coutumes maritales au Yanavis, avant d'enchaîner sur les futurs chantiers navals qu'il projette de créer. Lorsque vous arrivez au bureau, vous êtes quelque peu déboussolé, mais vous tâchez de n'en rien montrer. Le désordre est toujours maître de la pièce, mais vous parvenez à découvrir un siège, tandis que votre cousin s'assoit sur le rebord de son bureau.

« Alors, mon cher Kavian, que me vaut donc l'honneur de votre visite ? »

La stupéfaction s'empare de vous : a-t-il déjà oublié votre conversation de tout à l'heure ? Vous vous apprêtez à lui répondre lorsqu'un tas de parchemins se met soudain à remuer, dans un coin de la pièce. Une petite tête noire et blanche en jaillit : c'est un chaton qui vous contemple avec curiosité.

« Ah, tu étais là, petit sacrifiant ! » s'exclame votre cousin. Il se jette sur le chaton, l'attrape et se rassied sur son bureau, le petit animal sur ses genoux. Celui-ci s'amuse avec la manche du manteau de son maître.

« Il est mignon, n'est-ce pas ? Vous lance-t-il soudain. Je pensais l'appeler Irono, comme ce dieu des barbares...

- Vous intéresseriez-vous maintenant aux barbares, Votre Majesté ? lui demandez-vous.

- Certes oui, cousin, vous répond-il, mais j'imagine

que ce n'est pas votre cas. Je vais donc vous apprendre quelque chose : Irono est le dieu des troupeaux chez l'une des tribus du nord. C'est un gigantesque lynx auquel chaque berger sacrifie, lors d'une fête au nom imprononçable, le premier agneau né dans l'année. Toutes ces coutumes sont tellement intéressantes, ne trouvez-vous pas, cousin ? L'un des volumes de la bibliothèque du palais traite du panthéon barbare, si cela vous intéresse, un excellent traité d'Alyrios Hercaniar...sa référence est K2K, je crois : le lire vous enrichirait grandement, cousin. »

Toutes ces simagrées ne vous amusent guère, et vous mourez d'envie de demander franchement au roi votre cousin pour quelle raison il vous a fait venir ici, en plein milieu de l'hiver. Néanmoins, vous sentez confusément que ce ne serait pas le meilleur moyen d'obtenir une réponse. Aussi continuez-vous à discuter de choses et d'autres jusqu'à ce que le soir ne commence à tomber. Votre cousin tire alors un cordon, et un domestique vient bientôt s'enquérir des désirs du roi ; vous reconnaissez Erchor, qui vous avait accueilli et guidé jusqu'à cette même pièce quelques heures plus tôt. Ulban vous annonce alors qu'il souhaite vous voir passer la nuit au palais. Vous ne songez même pas à refuser, et suivez Erchor vers l'une des nombreuses chambres que comporte le bâtiment. Rendez-vous au **149**.

132

Vous plongez vers la porte, lorsqu'un choc brutal dans votre dos vous projette en avant et vous fait heurter violemment le chambranle. Le sol monte à votre rencontre tandis que vous sombrez dans d'accueillantes ténèbres : le carreau vous a été fatal. C'est ici, à la porte d'une petite échoppe d'Haxastian, que s'achève prématurément votre vie.

133

Vous vous jetez vers la porte et l'ouvrez à la volée, puis vous vous précipitez à l'extérieur, espérant fuir avant que le carreau ne soit tiré. Mais un choc violent vous projette soudain à terre : le projectile vous a atteint à l'épaule, vous arrachant un cri de douleur (et vous coûtant la bagatelle de **4** points d'endurance). Néanmoins, vous ne tardez pas à vous relever et à courir comme un dératé dans les rues de la ville, poursuivi par les malédictions du tailleur. Dérober sa caisse à un marchand était une bien piètre vengeance : vous perdez un point d'*Honneur*. Maintenant, tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. S'il est pair, rendez-vous au **141**. S'il est impair, rendez-vous au **63**.

134

Derrière ce tailleur se cachait, semble-t-il, un véritable maître d'armes ! Vos habits, qui n'étaient déjà guère reluisants, s'ornent maintenant de plusieurs déchirures et de

nombreuses taches brunes, dues aux nombreuses blessures que vous avez subies. Alfor raille vos piètres qualités de combattants et s'adresse plusieurs compliments flatteurs, que vous n'entendez que d'une oreille distraite : vos oreilles n'entendent plus guère qu'un battement lent et répétitif, et vous finissez par comprendre qu'il s'agit de votre cœur. Une brume tombe subitement sur vos yeux, et vous titubez vers la porte du jardin, tandis qu'Alfor vous demande ce qui vous arrive. Vous ne lui répondez pas - du reste, vous n'entendez même pas sa question, car de dououreuses ténèbres vous accueillent. Rendez-vous au **31**.

135

Tirez un chiffre à l'aide de la *Table de Hasard*. Si votre endurance est supérieure ou égale à **20**, ajoutez **2** au chiffre que vous avez tiré. Si vous avez bu du vin au cours de cette soirée, ôtez-y **2**. Si le résultat est supérieur ou égal à **5**, rendez-vous au **86**. Sinon, rendez-vous au **102**.

136

La ville s'éveille à peine, et les rues en sont totalement vides, excepté un ou deux badauds bien matinaux. Toutefois, à l'intérieur des bâtiments, le travail a déjà débuté pour certains, et vous salivez en sentant une odeur de pain chaud emplir doucement la rue dans laquelle vous flânez. Au bout d'une vingtaine de minutes, vous atteignez la Place du Grand-Cerf, qui se trouve au cœur d'Haxastian, et où, déjà, quelques marchands s'affairent sur leurs étals, bien décidés à attirer les clients qui empliront la rue d'ici quelques heures. La façade grise du Palais Royal domine l'une des faces de la rue, et est la cible des rayons de l'aube, qui ne parviennent cependant pas à embellir ces murs sinistres et nus. Vous traversez rapidement la place, et les gardes en faction devant les portes du palais ne tardent guère à vous laisser entrer lorsque vous leur annoncez qui vous êtes. À peine avez-vous franchi l'enceinte qu'un palefrenier vous débarrasse de votre cheval, vous laissant seul dans la cour intérieure du palais. Votre dernier passage au palais remonte déjà à près d'une décennie, et la cour vous avait littéralement charmé par ses arbres grands et beaux, ses statues délicatement conçues et ses parterres de fleurs qui embaumaient l'air. Le temps y a hélas fait son office : tous les arbres ont été abattus, probablement pour donner du bois de chauffe, et les massifs, couverts de givre, semblent quasiment à l'abandon ; beaucoup ne donneront plus jamais de fleurs. Quelque peu attristé par le spectacle désolant qui s'offre à vous, vous marchez d'un pas lent vers les grandes portes du palais proprement dit. Rendez-vous au **118**.

137

La soirée débute à peine, et vous enfiler rapidement votre costume de bal, qu'un domestique a déposé dans votre chambre pendant votre absence. Vous quittez rapidement vos habits au profit d'une chemise propre, d'une veste bleue sertie de pierres précieuses et de chaussettes noires, sans fioritures. Vous enfiler ensuite une paire de bottines de cuir et terminez par la pièce maîtresse : un tricorne de la même couleur que votre veste. Ainsi vêtu, vous descendez à la salle de bal, qui se trouve au rez-de-chaussée du palais. Rendez-vous au **41**.

138

La bibliothèque du palais est d'une taille tout à fait impressionnante : les rayonnages s'étendent, dirait-on, jusqu'à l'infini, tant en hauteur qu'en longueur. Néanmoins, peu de personnes la fréquentent, au grand désespoir de Mathal Warthem, l'archiviste. Celui-ci vous accueille donc chaleureusement et vous propose plusieurs excellents ouvrages sur l'histoire du Hadaron et des Marches du Septentrion, dont certains sont, vous avoue-t-il non sans orgueil, de sa propre main. Vous passez un moment studieux aux côtés de Warthem, et c'est avec stupeur que vous voyez, à travers les immenses baies vitrées, le soleil à une position très différente de celle qu'il devrait occuper selon vous : en fait, vous avez passé trois heures à lire ! Le rat de bibliothèque que vous êtes peut revenir au **97**, certes plus savant, mais guère plus avancé.

139

En vous approchant, vous vous rendez compte que celui que vous aviez pris pour un magicien est en réalité un énigmeur, autrement dit un poseur d'énigmes. Lorsqu'il vous voit approcher, il s'exclame : « Ah, un nouveau concurrent prêt à se mesurer à l'immense intelligence du grand Jafydos, maître des énigmes tout droit venu de l'île lointaine de Cuduso ! Allez, mon bon ami, répondez donc à celle-ci - pour le plaisir du jeu, sans enjeu ! » Il se met à fredonner un air entraînant, puis chante :

Un,
puis un,
puis deux,
puis trois,
puis cinq,
puis huit,
puis treize,
puis vingt-et-un,
puis trente-quatre,
puis cinquante-cinq,
et après ?

« Hein, et après ? » vous lance-t-il, sûr de sa supériorité intellectuelle sur vous. Si vous trouvez la solution à cette

énigme, vous pourrez déjouer Jafydos en vous rendant au paragraphe qui porte le même numéro que cette solution. Si vous êtes incapable de la trouver, rendez-vous au **3**.

140

Vous étalez votre carré, tout sourire, et vous vous emparez ainsi de six hadars d'or, en plus de votre mise, que vous récupérez. Les Avenarrans semblent quelque peu agacés, et vous jugez plus sage d'annoncer que vous vous retirez. Rendez-vous au **53**.

141

Au détour d'une rue, un jeune homme se jette soudain sur vous, prêt à planter son poignard dans votre gorge. Après une brève lutte, vous parvenez à le repousser, mais il siffle et est bientôt rejoint par deux hommes : un petit brun armé d'une épée aussi grande que lui, et un colosse muni d'un simple gourdin. Affrontez ces trois bandits en même temps :

PREMIER VOLEUR
Habilité : **11** - Endurance : **17**
SECOND VOLEUR
Habilité : **13** - Endurance : **17**
TROISIÈME VOLEUR
Habilité : **12** - Endurance : **20**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **13**.

142

Vous vous précipitez vers la porte et, au moment même où votre main se referme sur la poignée, vous entendez un déclic : le tailleur a mis sa menace à exécution... Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. S'il est compris entre **1** et **5**, rendez-vous au **143**. Entre **6** et **9**, rendez-vous au **133**. Enfin, si vous tirez le zéro, rendez-vous au **132**.

143

Vous vous précipitez vers la porte et l'ouvrez à la volée, faisant tintinnabuler le petit carillon, mais vous n'y prêtez pas attention, car un autre bruit monopolise vos pensées : celui de la corde de l'arbalète qui vient de se détendre, propulsant un carreau affilé vers votre tête. Néanmoins, votre rapidité vous sauve la vie : en vous glissant derrière la porte, celle-ci, agissant comme un bouclier improvisé, a proprement stoppé le carreau, qui s'y est fiché à l'endroit même où votre tête se trouvait, une seconde plus tôt. Ne voulant laisser au tailleur le temps de

recharger son arme, vous fuyez dans la rue, poursuivi par ses imprécations. Vous tenez votre vengeance, mais d'une façon si peu chevaleresque et subtile que vous ne pouvez vous empêcher de vous sentir encore frustré (vous perdez un point d'*Honneur*). Maintenant, tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*. S'il est pair, rendez-vous au **141**. S'il est impair, rendez-vous au **63**.

144

Au moment même où vous poussez la porte pour entrer, la louve abandonne ses petits et vous saute à la gorge. Vous vous y attendiez et ne tardez guère à dégainer votre lame. Vous n'avez pas le choix : il vous faut combattre cet animal.

LOUVE

Habilitété : **12** - Endurance : **15**

Vous pourrez fuir après deux Assauts en remontant sur votre cheval et en reprenant la route, rendez-vous alors au **20**. Si vous parvenez à réduire le total d'Endurance de cette bête à moins de **4**, vous pouvez choisir de cesser le combat en vous rendant au **12**. Si vous tuez la louve, rendez-vous au **123**.

145

Les trois Avenarrans vous réservent un accueil quelque peu mitigé ; néanmoins, ils vous avouent qu'à quatre, le jeu est bien plus passionnant qu'à trois, si bien qu'ils ne font pas trop de manières pour vous accueillir à leur table. Ils vous disent s'appeler Ordello, Tæti et Alas Karon et venir de Hyadhar « pour affaires », vous précise Tæti en clignant de l'œil - visiblement, leurs affaires ne doivent guère être licites... Ils vous expliquent les règles de leur jeu, qui s'appelle « le quatre-quarts » et se joue avec seize cartes. Chaque joueur reçoit quatre cartes. Le but du jeu est de réunir un carré de figures - princesses, princes, reines ou rois. Pour cela, les joueurs prennent à tour de rôle et au hasard une carte à leur voisin de droite. Dès qu'un joueur réussit à former un carré avec l'une de ces quatre figures, il empêche la mise. Si un joueur possède deux paires, il peut également les poser sur la table, auquel cas il ne récupère que sa mise - néanmoins, cela peut lui permettre de sauver son argent. Les trois autres continuent alors à jouer, mais ils n'ont plus le droit de faire le même coup (qu'on appelle un « frileux »).

Comme vous débutez, la première partie n'aura pas d'enjeu. A l'aide de la *Table des Quatre-Quarts* et de l'Appendice **1** (voir à la page 31), tirez votre jeu de départ. Si vous tirez une carte que vous avez déjà, recommencez. Si vous avez d'entrée de jeu un carré, rendez-vous au **37**. Sinon, rendez-vous au **4**.

146

Vous avez vraiment besoin de vous changer les idées et de vous éloigner un peu de votre cousin : une balade hors du palais semble tout indiquée. En passant les portes du palais, vous êtes apostrophé par un garde, qui s'étonne de vous voir sortir sans arme ; il vous supplie d'accepter son épée, ce que vous faites, quelque peu interloqué : quel danger y a-t-il à se promener dans les rues d'Haxastian ? Vous haussez les épaules et ceignez l'épée du soldat, le remerciant d'un hochement de tête avant de sortir sur la place du Grand-Cerf. De petits flocons de neige volettent autour de vous dans l'air glacial de la ville, et ce spectacle vous fait sourire, mais vous remarquez qu'aucun enfant ne joue dans les rues, qui sont en fait totalement désertes, tout comme hier. Cela vous intrigue décidément, et vous vous promettez d'interroger votre cousin à ce sujet. Avez-vous noté le mot « aiguilles » sur votre *Feuille d'Aventure* ? Si oui, rendez-vous au **116**. Sinon, vous irez plutôt au **112**.

147

Au détour d'une rue, un jeune homme se jette soudain sur vous, prêt à planter son poignard dans votre gorge. Après une brève lutte, vous parvenez à le repousser, mais il se met à siffler et est bientôt rejoint par deux hommes : un petit brun armé d'une épée aussi grande que lui, et un colosse muni d'un simple gourdin. Affrontez ces trois bandits en même temps :

PREMIER VOLEUR

Habilitété : **11** - Endurance : **17**

SECOND VOLEUR

Habilitété : **13** - Endurance : **17**

TROISIÈME VOLEUR

Habilitété : **12** - Endurance : **20**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **85**.

148

Vous vous jetez sur le tailleur de toutes vos forces et réussissez à le renverser, mais il réussit à vous faire lâcher votre lame, si bien que vous voilà bientôt à vous battre à mains nues sur le sol, tels deux vulgaires lutteurs de foire. Tirez un nombre à l'aide de la *Table de Hasard*, puis ajoutez-le à votre habilitété. Faites de même pour Alfhof. Si votre total dépasse strictement le sien, rendez-vous au **33**. Sinon, rendez-vous au **99**. En cas d'égalité, recommencez.

149

Comment êtes-vous arrivé à Haxastian ? Sur votre

cheval (rendez-vous au **115**), sur la jument de Dorcas (rendez-vous au **84**) ou à pied (rendez-vous au **56**) ?

150

Vous faites face à un visage souriant et malicieux, surplombés d'une cascade de cheveux d'un noir de jais et planté de deux yeux verts et rieurs. La belle inconnue qui a hanté tous vos songes, cette nuit, vous regarde d'un air amusé, attendant visiblement que vous lui disiez quelque chose. Vous bafouillez péniblement une invitation, qu'elle accepte de bon cœur ; et vous vous retrouvez bientôt à virevolter sur la piste de danse. Jamais la musique ne vous avait paru si limpide, jamais la nuit si belle, jamais la vie si agréable. La danse ne vous avait jamais particulièrement attiré auparavant, mais ce soir, vous vous sentez des ailes, et un bonheur inouï vous envahit. Est-ce cela, être amoureux ? Vous vous sentez troublé comme jamais, et la rougeur qui marque les joues de votre partenaire vous indique que vous n'êtes pas seul. Le regard de la plupart des personnes présentes se focalise désormais sur vous, mais vous n'en avez cure : vos yeux à vous ne cherchent que les siens. Elle vous serre soudain plus fort, et ses lèvres se tendent vers vous, dans un abandon magnifique.

L'Histoire vacille...
Vous l'embrassez.
L'Histoire bascule.



Appendice 1 : Table des Quatre-Quarts

- 0 : reine du nord
 - 1 : prince de l'ouest
 - 2 : princesse de l'est
 - 3 : roi du sud (le Conquérant)
 - 4 : reine de l'ouest
 - 5 : princesse du nord
 - 6 : roi de l'est (le roi de l'Inconnu)
 - 7 : prince du sud
 - 8 : roi du nord (le roi de Glace)
 - 9 : reine du sud
 - 10 : prince de l'est
 - 11 : princesse de l'ouest (la Sirène)
 - 12 : reine de l'est
 - 13 : roi de l'ouest (le roi des Eaux)
 - 14 : princesse du sud
 - 15 : prince du nord
-

Appendice 2 :

Histoire résumée du Hadaron et du comté d'Asaltha

Le Hadaron fut fondé en l'an **668** après le trépas du Conquérant. Auparavant province de l'empire du Yanavis, celui-ci s'en défit pour des raisons encore floues, mais il semble que cela ait relevé d'une volonté, de la part de l'empereur, de concentrer l'expansion de son État vers l'est. L'abandon du Hadaron libérait donc un grand nombre de soldats commis à la surveillance de cette région dont les richesses étaient, en outre, bien rares. Un notable yanavien fut choisi pour régner sur ce nouveau royaume, et il prit le nom d'Hadar Ier.

À l'époque, trois populations se partageaient l'actuel Hadaron : au sud, les Yanaviens, qui n'avaient jamais été plus au nord qu'Haxastian ; au centre, les barbares Axans, les plus anciens habitants de la zone, qui furent progressivement assimilés par les colons d'origine yanavienne ; enfin, dans le nord vivaient d'autres tribus barbares, qui avaient émigré de leurs anciennes demeures, au-delà des Monts aux Ours, vers l'an **400** ApT. Le royaume du Hadaron était certes censé s'étendre sur ces trois populations, mais en réalité, la suzeraineté d'Hadar Ier ne dépassait guère les côtes du sud (jusqu'à Neval) et les terres proches.

Les rois qui suivirent émancipèrent le Hadaron de la tutelle yanavienne par la guerre, et étendirent leur influence vers le nord en incitant les habitants du sud à migrer, entraînant la fondation de nombreuses villes, dont Asaltha en **814**. Bientôt, grâce à l'inflexibilité de Lavinia Ire et à la ruse de Lavinia II, comtesses d'Asaltha, le comté figura parmi les plus puissants du Hadaron, et un immense prestige s'attachait en outre à ses tenants, qui descendaient de Hadar Ier lui-même. Cette importance fut cependant mise à mal par des querelles de successions intestines, puis par la rébellion menée par le comte Vandom V (**981** - **984**) face à la couronne : le roi Hadar IX sortit vainqueur de la brève lutte qui s'ensuivit, et Vandom mourut sans enfants.

Le dernier héritier du vaste comté d'Asaltha était alors sa sœur, Alsina, qui avait épousé quelques années auparavant Menas, comte de Havest, qui spolia les droits de sa femme et se proclama comte d'Asaltha et de Havest. Il gouvernait alors plus d'un tiers des terres du royaume, et traitait son frère Hadar IX comme son égal. Son fils Ulberth hérita de ce pouvoir à sa mort, lors de la guerre de **989**, et géra sagement ses terres. Cependant, à sa mort, en **1022**, ses fils Halvan et Balthan commencèrent à s'entredéchirer pour la succession, et, ce conflit fratricide menaçant la stabilité du Hadaron tout entier, le roi Hadar X dut trancher la question : au premier revint le titre de comte d'Asaltha, au second le titre de comte de Havest, et les terres d'Ulberth furent divisées de façon à peu près

égale. Néanmoins, la haine que se vouaient les deux lignées ne se démentit jamais, et amena de grands maux au royaume.

En 1070, la branche aînée de la descendance d'Hadar Ier s'éteignit avec Hadar XI, dit le Mélancolique. Les règles de succession étaient cependant claires : la royauté aurait dû échoir à Kavan Ier, comte d'Asaltha ; il fut couronné sous le nom de Kavan VI, mais un comte refusa de venir lui présenter son hommage : Ulban, comte de Havest. Le roi

leva l'ost pour aller châtier le renégat, mais celui-ci avait acheté des mercenaires avenarrans, et ceux-ci vainquirent les troupes du roi, qui périt au combat. Ulban fit emprisonner le fils de Kavan et lui arracha une reconnaissance écrite, qu'il obtint également du frère de Kavan, un simple d'esprit. Le comte de Havest monta donc sur le trône sous le nom d'Ulban Ier. Son règne de vingt-cinq ans se déroula paisiblement, et en 1095, son neveu et héritier Ulhor lui succéda sur le trône sous le nom d'Ulban II.

TABLE DE HASARD

2	0	5	6	9	3	1	8	7	4
3	6	9	1	8	0	4	6	5	2
5	4	0	7	2	8	6	1	3	9
7	2	1	3	0	4	9	5	8	6
0	5	7	2	7	1	3	7	4	8
1	8	3	4	6	5	2	0	6	7
6	3	6	8	4	9	5	2	0	1
4	9	2	9	3	7	0	9	1	5
9	7	4	5	1	6	8	3	2	0
8	1	8	0	5	2	7	4	9	3

TABLE DES COUPS PORTES

	-11 ou moins	-10 / -9	-8 / -7	-6 / -5	-4 / -3	-2 / -1	0	1 / 2	3 / 4	5 / 6	7 / 8	9 / 10	11 ou plus
1	E -0 V T	E -0 V T	E -0 V -8	E -0 V -6	E -1 V -6	E -2 V -5	E -3 V -5	E -4 V -5	E -5 V -4	E -6 V -4	E -7 V -4	E -8 V -3	E -9 V -3
2	E -0 V T	E -0 V -8	E -0 V -6	E -1 V -6	E -2 V -5	E -3 V -5	E -4 V -4	E -5 V -4	E -6 V -3	E -7 V -4	E -8 V -3	E -9 V -3	E -10 V -2
3	E -0 V -8	E -0 V -7	E -1 V -6	E -2 V -5	E -3 V -5	E -4 V -4	E -5 V -4	E -6 V -3	E -7 V -4	E -8 V -3	E -9 V -2	E -10 V -2	E -11 V -2
4	E -0 V -8	E -1 V -7	E -2 V -6	E -3 V -5	E -4 V -4	E -5 V -4	E -6 V -3	E -7 V -4	E -8 V -2	E -9 V -2	E -10 V -2	E -11 V -2	E -12 V -2
5	E -1 V -7	E -2 V -6	E -3 V -5	E -4 V -4	E -5 V -4	E -6 V -3	E -7 V -2	E -8 V -2	E -9 V -2	E -10 V -2	E -11 V -2	E -12 V -2	E -14 V -1
6	E -2 V -6	E -3 V -6	E -4 V -5	E -5 V -4	E -6 V -3	E -7 V -2	E -8 V -2	E -9 V -2	E -10 V -2	E -11 V -1	E -12 V -1	E -14 V -1	E -16 V -1
7	E -3 V -5	E -4 V -5	E -5 V -4	E -6 V -3	E -7 V -2	E -8 V -2	E -9 V -1	E -10 V -1	E -11 V -1	E -12 V -0	E -14 V -0	E -16 V -0	E -18 V -0
8	E -4 V -4	E -5 V -4	E -6 V -3	E -7 V -2	E -8 V -1	E -9 V -1	E -10 V -0	E -11 V -0	E -12 V -0	E -14 V -0	E -16 V -0	E -18 V -0	E T V -0
9	E -5 V -3	E -6 V -3	E -7 V -2	E -8 V -0	E -9 V -0	E -10 V -0	E -11 V -0	E -12 V -0	E -14 V -0	E -16 V -0	E -18 V -0	E T V -0	E T V -0
0	E -6 V -0	E -7 V -0	E -8 V -0	E -9 V -0	E -10 V -0	E -11 V -0	E -12 V -0	E -14 V -0	E -16 V -0	E -18 V -0	E T V -0	E T V -0	E T V -0

E : Ennemi
V : Vous
T : Tué sur le coup

